

Call of Cthulhu

6^e ÉDITION FRANÇAISE

Malleus Monstrorum

CRÉATURES, DIEUX
& SAVOIRS INTERDITS

ÉDITION ÉTENDUE EN 380 ENTRÉES

Table des matières

*Un récapitulatif de ce qui va suivre.
Prenez garde.
Vous ne pourrez plus oublier ce que vous aurez appris.*

Avant-propos	7
Introduction	8
La classification des créatures	8
La classification des déités	9
Les créatures du Mythe	14
Les déités du Mythe	122
Les créatures légendaires et folfloriques	264
Les animaux	276
Annexes	292
Prononciations	294
Comment décrire l'indescriptible	296
Des mots pour le dire	300
De la mortalité et de l'immortalité des êtres et des races du Mythe	301
Créer des monstres originaux	302
Les Contrées du Rêve	304
Fiche de créature	305
Index	306

Avant-propos

En préparant ce livre, j'ai consulté toutes les publications professionnelles concernant *L'Appel de Cthulhu*, en quête de nouveaux monstres ou dieux. J'ai également lu plusieurs livres obscurs concernant le Mythe. Vous trouverez donc dans ce livre le regroupement le plus exhaustif possible de tous les dieux et monstres créés jusqu'à ce jour pour *L'Appel de Cthulhu*. Vous y trouverez toutes les créatures du livre de base, la plupart de celle du *Creature Companion* (publié précédemment sous le nom de *Ye Booke of Monstres I* et *Ye Booke of Monstres II*), beaucoup de celles qui ont été publiées dans des scénarios récents, une sélection tirée de *Complete Dreamlands* et de *Secrets of Japan* et de nombreuses autres encore qui ne se trouvent que dans ce livre. Les entrées concernant la plupart des créatures et déités ont été modifiées, éditées, mises à jour ou corrigées au minimum. La plupart de ces changements ou ajouts sont si subtils qu'ils passeront inaperçus et aucun n'affecte ou ne contredit l'apparence ou l'utilisation de la créature telles qu'elles avaient été précédemment décrites. Quelques créatures ont été considérablement enrichies. Le Mi-Go, les Habitants des Sables, le Nioth-Korghai, le Wendigo et les Tcho-Tchos sont de ceux qui ont été le plus modifiés. Les gardiens débutants et ceux qui découvrent Lovecraft ou le Mythe de Cthulhu pourraient être dépassés par le grand nombre d'entités. Même les gardiens expérimentés et les passionnés du Mythe pourraient avoir une ou deux surprises. Quelques créatures qui ne sont pas spécifiques au Mythe de Cthulhu ont été trouvées et incluses pour le plaisir, et parce qu'elles sont lovecraftiennes par nature. Après tout, le Mythe est subjectif et tous les gardiens et lecteurs auront leur idée propre sur ce qui fait partie ou non de cette mythologie artificielle collective toujours croissante que nous appelons Mythe de Cthulhu. Utilisez, ignorez ou modifiez les entrées pour qu'elles correspondent à vos campagnes et vos idées.

Ce projet est un travail passionné et j'espère que chaque lecteur, même les gardiens avisés et les passionnés de longue date, y trouveront quelque chose de nouveau et d'intéressant. Je n'aurais jamais pu écrire et rassembler toutes ces entrées seul et une liste de crédits et de copyrights se trouve dans ce livre. Je remercie Lynn Willis, qui m'a été d'une aide précieuse en me fournissant les pages manuscrites dont j'avais besoin en plus de m'avoir suggéré l'idée du projet. Je remercie Frank Heller et Pegasus pour le titre parfait et pour leur magnifique édition allemande du *Creature Companion* qui a servi d'inspiration à ce volume (et dont nous avons volé le titre !), Bill Walsh pour avoir traduit le texte allemand en anglais (je suis désolé de ne pas avoir eu de place pour en mettre plus de passages). Merci à David Conyers qui a écrit un grand nombre de nouvelles entrées. Merci à tous ceux qui ont participé au concours Halloween Malleus Monstrorum de Chaosium et plus particulièrement à nos trois vainqueurs : en troisième place Robert Horowitz pour ses Hommes-Poussière, en deuxième place Bruce L. Priddy pour son Père-de-tous-les-Requins et en première place Chad J. Bowser pour ses Danseurs Diaphanes. Je dois mentionner l'*Encyclopedia Cthulhuiana* de Daniel Harm car elle m'a été d'une aide précieuse, de même que *The Keeper's List of Lists* de Brian Sammons, tirée du *Keeper's Companion 2*. Enfin, je remercie du fond du cœur tous les auteurs merveilleux – de jeux et de romans – pour leurs créations monstrueuses et leurs ajouts au Mythe de Cthulhu.

J'espère que tout le monde aimera ma horde d'horreurs. Peut-être que les astres sont enfin propices !

Je vous souhaite d'horribles rêves,
Scott David Aniolowski
Halloween 2004

A Propos des Terres Oniriques

Dans cet ouvrage, vous rencontrerez fréquemment le terme « Terres oniriques » au lieu de « Contrées du Rêve » (Cf. LdB p.200). Ce choix est volontaire car soyez libre d'appeler cet univers comme bon vous semble... Contrées du Rêve, Terres oniriques, Pays des songes... laissez courir votre imagination pour décrire ce déroutant univers, ou plutôt ces univers, à vos investigateurs.

L'équipe de Sans-Détour

Les créatures du Mythe

Voici les races étranges et surnaturelles du Mythe de Cthulhu. Certaines servent d'horribles dieux, d'autres agissent de leur propre volonté. Certaines vivent sur Terre. Les plus vivaces proviennent de lieux différents et inimaginables



ABHOTH, Larves de

serviteurs inférieurs

Il y avait des choses qui s'ébattaient dans la masse, des bras ou des jambes sans chair, des têtes qui roulaient, des ventres dotés de nageoires qui frétilaient et toutes sortes d'autres choses malformées et monstrueuses, qui croissaient en taille alors qu'elles s'éloignaient d'Abhoth. Et celles qui ne nageaient pas assez vite pour atteindre le rivage une fois qu'elles étaient séparées d'Abhoth étaient dévorées par les bouches béantes de leur masse apparentée.

Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Les larves d'Abhoth sont les diverses créatures que le Dieu Extérieur laisse échapper de sa masse incroyablement fertile. Contrairement aux rejetons de Shub-Niggurath, il n'y a pas deux enfants d'Abhoth qui soient semblables. Pourtant, contrairement à celles d'Ubbo-Sathla, les larves d'Abhoth sont généralement des formes de vie complexes. Certaines ont

la forme de corps inachevés ou de membres d'un corps alors que d'autres ressemblent à des créatures préhistoriques, à des monstres mutants, à des humains étranges, à des masses amorphes, etc. Certaines larves d'Abhoth volent, d'autres nagent, d'autres rampent, d'autres encore ne se déplacent pas du tout. Abhoth ramasse et dévore certains de ses enfants. Ceux qui échappent à l'emprise de leur père demeurent dans des repères souterrains humides et sombres, s'aventurent dans le monde des hommes ou dans les Terres oniriques.

Les larves d'Abhoth sont principalement des créatures simples qui agissent et réagissent impulsivement. Quelques-unes de ces créatures satisfont les besoins étranges de leur père, mais la plupart s'en éloignent. Comme chaque fils d'Abhoth est différent, chacun a un mode d'attaque particulier. Le gardien devrait déterminer les spécificités des attaques de chaque rejeton qu'il crée. Les caractéristiques des larves d'Abhoth varient beaucoup. Pour la plupart des caractéristiques, le gardien doit d'abord lancer un dé pour savoir combien de dés cette caractéristique aura. Par exemple, FOR indique 1-4D10. Le gardien devra donc lancer d'abord 1D4 puis lancer autant de D10 que le résultat obtenu.

LARVES D'ABHOTH,

engéance d'un Dieu Extérieur

carac.	dés	moyenne
FOR	1-4D10	10-18
CON	1-6D6	9-16
TAI	1-3D10	10-12
INT	1D10	5-6
POU	1-6D6	9-16
DEX	1-3D6	6-8
Mouv	1-3D6-2	4-6
PV	10-14	
Impact	+1D6	

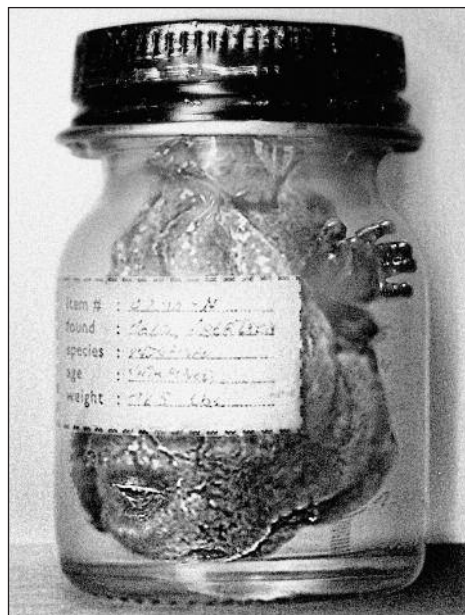
Armes : Diverses 1D100%, selon le mode d'attaque.

Armure : Aucune. Régénère 1D20 points de dégâts par tour.

Sorts : Aucun.

Compétences : Discrétion 50%.

Perte de SAN : varie de 1/1D2 à 1/1D10 points de Santé Mentale pour les plus horribles larves d'Abhoth.



SPÉCIMEN NON RÉPERTORIÉ
gracieuseté de l'Institut anthropologique d'Édimbourg

Abysses vertes,

Larves des

race indépendante supérieure

Il semblait onduler, changeant chaque seconde, s'élevant, gélatineux, à une hauteur de trois mètres avant de rétrécir, de grossir ou de se faire pousser des tentacules. La peau externe caoutchouteuse

Créatures, par type

LES RACES INDÉPENDANTES

Abysses Vertes, Larves des	16
Adumbralis	18
Alskali	20
Bêtes Lunaires	23
Chevaux de l'Invisible	29
Chose Très Ancienne	31
Choses	30
Chthoniens	32
Couleurs Tombées du Ciel	34
Desh, Supérieurs et Inférieurs	38
Dévoreurs d'Espace	39
Dholes	39
Enfants du Vent	43
Champignons, Vils	26
Ghasts	45
Gn'icht' Tyaacht	43
Gnoph-Keh	47
Goules	49
Gugs	49
Hommes-Martes	52
Hyperboréens	55
K'n-yan, Peuple de	57
L'gy'hx, Habitants de	59
Leng, Araignées de	58
Leng, Hommes de	59
Lloigor	60
Martiens	63
Mi-Go	64
Nioth-Korghai	68
Ny'ghan Grii	68
Parasites Spirituels	73
Peuple Porcin	75
Peuple Rat	75
Peuple Reptile	76
Peuple Serpent	77
Polypes Volants	78
S'ghluo, Habitants de	83
Seigneurs Shoggoth	89
Shaggai	84
Shaggai, Insectes de	85
Shoggoths	87
Terreurs de l'Au-delà	94
Tindalos, Chiens de	95
Tindalos, Hybrides de	96
Tindalos, Seigneurs de	97
Triffids	99
Tunneliers Souterrains	102
Vagabond Dimensionnels	98

Vampires Stellaires	105
Vers de la Terre	105
Voormis	108
Voors	109
Voyageurs	107
Xiclotl, Habitants de	110
Xiclotl, Vignes de	111
Xo Tl'mi-go	112
Yaddith, Habitants de	112
Yekub, Habitants de	113
Yith, Grande Race de	115
Yith, Race Supérieure de (Nouvelle)	117
Zoogs	121

LES SERVITEURS

Abthot, Larves de	16
Aihais	19
Animiculi	21
Athlach-Nacha, Filles de	22
Bêtes Typhonniennes	24
Byakhee	25
Chakota	25
Chasseurs Spectraux	27
Chaugnar Faugn,	
Frères Supérieurs et Inférieurs de	27
Chercheurs	29
Choses Rats	31
Cristalliseurs de Rêves, Gardiens des	35
Cthulhu, Larve Stellaire de	36
Cthulhu, Suppôts de	36
Danseurs Diaphanes	37
Dieu Vert, Enfants du	40
Dieux Extérieurs, Serviteurs des	41
Effroyables Possesseurs	41
Eihort, Frères de	42
Élèves des Anciens	42
Froids	44
Glaaki, Serviteurs de	45
Gloon, Serviteurs de (voir Gloon)	161
Gnomes de Goatswood	46
Gof 'nn Hupadgh Shub-Niggurath	47
Gyaa-Yothn	50
Habitants des Profondeurs	51
Habitants des Sables	51
Hastur, Larves de	52
Hommes-Arbres de M'bwa	53
Hommes-Poussière	54
Horreurs Chasseresses de Nyarlathotep	55
Ib, Êtres et Fantômes	56

Lumens	62
Maigre Bête de la Nuit	63
Miri Nigri	66
Nagaae	68
Nyogtha, Larves de	71
Observateurs	72
Othuum, Suppôts de	72
Othuyeg, Larves de	72
Pêcheurs de l'Extérieur	74
Petesouchi	74
Plantes Infernales	77
Profonds	79
Profonds, Hybrides	81
Rampants	82
Sargasse Sombre	83
Shantaks	87
Shoggoths, Proto-	88
Shoggoth-Seigneurs	89
Shub-Niggurath, Sombres Rejetons	89
Shugoran	90
Sombres	91
Sphinx, Enfants du	91
Tcho-Tchos	93
Trolls	99
Troupeau des Tombes	100
Tsathoggua, Fils de	101
Tsathoggua, Larves Informes de	102
Ubbo-Sathla, Egeance de	104
Vampires de Feu	105
Wendigo	110
Y'gonac, Serviteurs de	114
Yig, Enfants de	115
Yig, Larves de	117
Yog-Sothoth, Fils de	118
Yuggs	119
Zarr	120

LES ENTITÉS UNIQUES

Bassin Céleste, Rôdeur dans le	23
M. Shiny	67
M'bwa (voir Flux Rouge, le Dieu du)	155
Un Million de Favoris	66
Ver qui Marche	107

était recouverte d'un liquide noir, d'une couche goudronnée qui semblait sortir de pores monstrueux. Je pense que c'est cette gelée qui laissait échapper la puanteur qui augmentait à chaque instant, alors qu'elle s'étendait... Au centre de cette masse putride d'un noir bleuté un trou, ressemblant à une bouche rudimentaire, faisait un bruit de succion à un rythme obscène. C'était de cette ouverture dans la peau réticulaire et reptilienne que le chant de Yoth Kala, presque étouffé par des glaires, émanait. En fait, la chose n'avait pas de visage, mais presque trente centimètres au-dessus de la bouche sortait un tentacule unique qui vacillait d'un bord à l'autre pour sentir, plutôt que voir, comme un périscope charnel venu de l'enfer.

C. Hall Thompson,
The Spawn of the Green Abyss

Les Larves des Abysses vertes vivent dans les mers et océans terrestres. Bien qu'elles soient similaires aux Shoggoths, les Larves sont évoluées et intelligentes. Elles vivent en sociétés



ENLUMINURE D'UN LIVRE DE PRIÈRE MÉDIÉVAL
11^e ou 12^e siècle (paroisse de St. Gelasius I, Rome)

LE VAMPIRISME

Certains pourraient sourire que je mentionne ici les vampires, se souvenant des films sur Dracula ou du roman de Bram Stoker. Le gentilhomme terrifiant ressemble déjà à un stéréotype. Ces divertissements populaires récents reposent sur une tradition plus ancienne. Les histoires sur les *wampir*, décrites dans mon Encyclopaedia Britannica comme étant des "fantômes suceurs de sang", sont populaires en Europe de l'Est depuis le début du 18^e siècle. Cependant, des histoires populaires semblables ont toujours existé. Les Grecs avaient les Empusae, des femmes qui buvaient le sang des voyageurs. Les Juifs avaient les Lilim, des descendants de Lilith qui buvaient le sang des hommes la nuit.

Ces récits de vampires semblent être basés sur des faits réels, soit les êtres du Mythe. Chagnar Faugn est censé vivre en suçant la vie des Elus. Ses suppôts le font aussi. Les Martiens sont censés être vampiriques. Les Adumbralis se nourrissent de sang. Les Vampires de feu drainent la vie.

Plus perturbant encore sont les récits que j'ai découverts concernant une race extraterrestre appelée Nieth-Korghai. Certains anciens ouvrages sur le Mythe disent qu'il s'agit d'une race stellaire d'une certaine bienveillance. Ils sont censés avoir sauvé les habitants originels de Pluton et avoir aidé les habitants de Mars à progresser. Les formes de vie bienveillantes sont rares dans l'univers.

Il y avait un groupe de Nieth-Korghai qui a habité sur Terre pendant un temps avant de partir, mais il se serait perdu dans l'espace. Des millénaires ont passé. Finalement, ils ont atterri sur une planète, mais n'ont pas pu se transformer en énergie comme ils le pouvaient avant. Pour survivre, ils ont dû voler l'énergie des autres et c'est ainsi qu'ils sont devenus des vampires. Il semble donc que le vampirisme soit un choix, que n'importe lequel d'entre nous pourrait faire.

grand œil à facettes et en dessous un orifice qui correspondait, peut-être à une bouche... Une balle lumineuse couverte de fins tentacules – une chair ivoire translucide et hideuse – un œil à facettes au regard aussi froid qu'un serpent.

Henry Kuttner, *The Invaders*

Les Ny'ghan Grii sont des créatures sphériques lumineuses venues d'une autre dimension. Elles se déplacent en flottant ou en rampant et sont accompagnées d'un brouillard épais et d'un froid glacial.

Les Ny'ghan Grii sont mentionnés dans très peu de livres et généralement uniquement sous le nom « d'envahisseurs » ou de « l'Ennemi ». Ils demeurent près des seuils menant aux autres mondes, cherchant des sacrifices qui leur permettraient d'entrer. Même sans sacrifice, ces créatures peuvent brièvement visiter un monde si quelqu'un y a récemment pratiqué une magie qui a dérangé la trame de l'espace-temps.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX :

Les Ny'ghan Grii peuvent attaquer une fois par tour et préfèrent utiliser leurs capacités de froid et de dégénérescence. Sinon, les Ny'ghan Grii peuvent attaquer avec 1D3 tentacules par tour.

VAGUE DE FROID : L'attaque affecte une zone de 1m50 de diamètre, faisant tomber la température. Chaque attaque coûte deux points de magie et cause 1D6 points de dégâts. La vague de froid a une portée de quinze mètres et peut être esquivée.

DÉGÉNÉRESCENCE : Elle ne peut être utilisée que contre une seule cible et coûte 2D6 points de magie au Ny'ghan Grii. La créature doit surmonter les points de magie de la cible sur la Table de Résistance. En cas de réussite, la cible prend successivement, de manière rapide et douloureuse, une série de

formes animales. Assister à cela coûte 1/1D6 points de Santé Mentale. Une fois débuté, le processus est inéluctable et en 2D6 tours, la victime aura pris une forme de vie primitive dénuée de toutes qualités humaines.

NY'GHAN GRII,

envahisseurs extraterrestres

carac.	dés	moyenne
FOR	3D6+10	20-21
CON	3D6+6	16-17
TAI	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POU	2D6+6	13
DEX	2D6	7
Mouv	2 (rampe) / 8 (vole)	
PV	17-18	
Impact	+1D6	

Armes : Tentacules 35%, dégâts : Impact; Vague de froid 65%, dégâts : 1D6 à tous ceux qui se trouvent dans un diamètre de 1m50.

Armure : 4 points de peau épaisse. Le froid ne les affecte pas.

Sorts : Si son INTx5 ou moins est obtenue avec 1D100, un Ny'ghan Grii connaît 1D6 sorts.

Perte de SAN : 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Ny'ghan Grii.



L'ÉTRANGE APPARITION AU-DESSUS DE LA MAISON DE M. MONPESSON dans Sadicismus Triumphatus, Joseph Glanvill, première édition, Londres, S. Lownds, 1689

D

DAGON ET HYDRA

entités uniques
(serviteurs supérieurs des Profonds)

Énorme et laid, il fonçait tel un monstre cauchemardesque vers le monolithe, autour duquel il enroula ses bras gigantesques et écaillés.

H.P. Lovecraft, *Dagon*

Père Dagon et Mère Hydra sont des Profonds qui ont atteint une taille et un âge invraisemblables, mesurant tous les deux plus de six mètres et vieux de plusieurs millions d'années. Ils règnent sur les Profonds et les guident dans leur culte de Cthulhu. Le couple est actif et mobile, contrairement à Cthulhu et ses pairs, mais il est rare de les rencontrer. Il est possible que d'autres Profonds aient une taille et une force comparables à ce que Lovecraft décrit dans *Dagon*.

CULTE : Bien que ce ne soient pas de vraies déités, Père Dagon et Mère Hydra sont vénérés par les Profonds et leurs suppôts humains. L'Ordre ésotérique de Dagon est parmi les cultes les plus organisés.

Dagon et Hydra ont des caractéristiques similaires.

PÈRE DAGON ET MÈRE HYDRA,

meneurs des Profonds

FOR	52
CON	50
TAI	60
INT	20
POU	30
DEX	20
Mouv	10
PV	55
Impact	+6D6

Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D6+Impact.

Armure : 6 points de peau.

Sorts : Tous les deux connaissent tous les sorts pour Invoquer/Contrôler les races de serviteurs inférieurs du Mythe.

Perte de SAN : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Dagon ou Hydra.



POCHETTE DU DISQUE
(78 TOURS) DE SHELLAC,
SONGS OF DREAM AND DEATH, 1931
(Collection du Musikhochschule
Hannover, Hanovre, Allemagne)

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX :

Tout contact avec ce Grand Ancien ou l'une de ses statues provoque un état hypnotique dans lequel sombrent tous ceux dont le POU ne parvient pas à résister au POU de l'entité sur la Table de Résistance. Une personne qui serait sous le coup du pouvoir hypnotique de ce dieu de la mort aurait des visions de son propre décès. Finalement, le Grand Ancien viendra rendre visite à cette personne, qui attend calmement sa fin et avance de bon cœur jusqu'à l'entité. Un brouillard épais annonce l'arrivée du Grand Ancien, se formant parfois plusieurs jours avant. Les animaux qui vivent dans la région où Cynthoglys va se rendre font preuve d'un comportement bizarre. Ainsi, des animaux carnivores pourraient tuer leurs proies et les disposer selon un plan précis plutôt que de les dévorer.

Une personne sous l'influence de Cynthoglys ne subit aucun désagrément lié à sa présence, pas même de perte de Santé Mentale. Si une victime est psychanalysée avec succès, l'emprise mentale du Grand Ancien est rompue et la victime perd 1D10/1D100 points de Santé Mentale, que Cynthoglys soit présent ou non. Cynthoglys ne fait absolument aucun bruit et le brouillard empêche qu'il soit vu (-50% au test de Trouver Objet Caché).

CYNTHOGLYS,

le dieu de la mort

FOR	85
CON	78
TAI	152
INT	30
POU	30
DEX	12
Mouv	9
PV	115
Impact	N/A

Armes : Toucher 100%, dégâts : mort automatique.

Armure : Aucune, mais Cynthoglys ne peut pas être blessé par des armes normales. Les armes enchantées et la magie peuvent le blesser normalement.

Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie.

Compétence : Discrétion 100%.

Perte de SAN : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu Cynthoglys.



EMBLÈME D'UNE FLOTILLE D'U-BOOT NON IDENTIFIÉE (U-Boot-Archiv, Stiftung Traditionsarchiv Unterseeboote, Cuxhaven, Allemagne)

soit à suffisamment l'envers pour que les plantes se révoltent contre les animaux et deviennent carnivores.

Les plantes carnivores ont plusieurs formes, des versions gigantesques des plantes carnivores réelles, comme la dionée attrape-mouche ou le droséra, ou peuvent être des arbres aux nombreux tentacules ou des fleurs énormes et magnifiques qui se referment sur leur proie. Parfois, les plantes carnivores sont dotées de raison ou d'intelligence. Parfois, elles peuvent même se déplacer. D'autres sont simplement des pièges botaniques qui attendent patiemment qu'un aventurier inconscient s'approche trop près.

Parfois, les plantes carnivores sont des espèces naturelles des jungles profondes et inexplorées. Parfois, ce sont des choses mutantes changées par des produits chimiques ou des radiations. Les savants fous sont connus pour créer des plantes carnivores pour leurs propres raisons, incompréhensibles. Les tribus primitives vénèrent parfois des plantes carnivores, sacrifiant de belles jeunes femmes vierges ou de beaux jeunes hommes à ces horreurs botaniques. Parfois même, les plantes carnivores servent de gardiens aux savants fous.

Lorsqu'il conçoit une plante carnivore, le gardien devrait se montrer créatif. Enlaidissez des plantes actuelles : donnez des épines vénéneuses aux roses, de la sève acide aux arbres. Créez des versions géantes des vraies plantes carnivores (n'importe quelle encyclopédie vous fournira des descriptions et photos des nombreuses variétés existantes). Comme il existe une grande variété de plantes carnivores, les caractéristiques indiquées ici ne sont que de vagues suggestions. Chaque gardien devrait créer son espèce comme il le souhaite. Quelques plantes carnivores émettent un suc gastrique acide qui tue et digère leur proie, d'autres ont des épines ou filaments qui sucent le sang. Certains ont des tiges, des feuilles ou des pétales qui écrasent leur proie tandis que d'autres ont des racines ou des branches qui capturent leur victime. Les armes possibles incluent les bourgeons qui mordent, les épines qui griffent, les tiges qui étranglent, les branches qui écrasent, les feuilles collantes, le pollen ou la sève empoisonnés ou acide, etc. Il devrait y avoir des niveaux différents pour attaquer et digérer. L'attaque est ce qui piège la proie alors que la digestion est l'acide ou le poison dont la plante se sert pour dévorer ses victimes.

PLANTES CARNIVORES

carac.	test	moyenne
FOR	4D6+6 ou plus (varie)	20 ou plus
CON	3D6 ou plus (varie)	10-11 ou plus
TAI	6D6+10 ou plus (varie)	31 ou plus
INT	N/A (généralement)	N/A (généralement)
POU	3D6 ou plus (varie)	10-11 ou plus
DEX	3D6 ou plus (varie)	10-11 ou plus

Mouv 0 (généralement)

PV 20-21 ou plus

Impact +2D6 ou plus

Armes : Piège 35% (ou plus), dégâts : Impact + piège, enserme, agrippe, retient sa victime ; Digestion automatique une fois la cible tenue, dégâts : 1D6 (ou plus) de brûlures acides par tour; d'autres au choix du gardien.

Armure : variable, mais au moins 1D6 points de tiges épaisses, de feuilles, d'écorce, etc. plus 1D6 ou plus de régénération par tour.

Compétences : Attirer sa proie 75%, Sentir sa proie 75%.

Habitat : Les jungles profondes et sombres du monde entier. Les laboratoires et repaires des savants fous.



VRAIE PHOTOGRAPHIE D'UN SASQUATCH

Perte de SAN : 0/1D4 à 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu une plante carnivore, selon son étrangeté ou sa laideur.

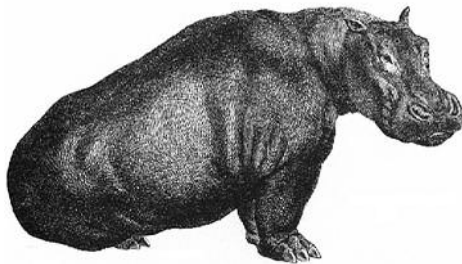
SASQUATCH

Les sasquatch (aussi appelés Big Foot) sont une race humanoïde de géants poilus qui vit dans les forêts d'Amérique du Nord, et plus particulièrement sur la côte nord-ouest pacifique (bien que tous les états américains et provinces canadiennes aient des rapports sur lui). Ils mesurent plus de deux mètres et sont couverts de poils épais d'une couleur rousse ou brune. Les sasquatch sont nocturnes et omnivores, mangent les plantes et animaux qu'ils trouvent. Les hurlements de ces créatures sont effrayants et ils ont une odeur repoussante. Ce sont généralement des créatures timides qui évitent les humains. Cependant, il existe des histoires d'attaques contre des humains, voire de kidnapping. De nombreuses traces de pas gigantesques ainsi que de longs poils non identifiés ont été trouvés au cours des années, tendant ainsi à prouver l'existence des sasquatch. Il existe plusieurs photographies ou films de ces créatures. Presque toutes les tribus amérindiennes parlent des sasquatch ou de créatures similaires et nombreuses sont celles qui leur attribuent des pouvoirs spéciaux ou magiques. Les sasquatch sont généralement vus seuls. Certains investigateurs spécialisés en paranormal pensent qu'il existe des liens entre les sasquatch et les ovnis. Certains anthropologues pensent que ces créatures seraient l'ancêtre survivant du gigantopithèque préhistorique, un énorme hominidé poilu éteint depuis longtemps.

Les diverses communautés ont des noms différents pour leurs créatures locales : Momo dans le Missouri et en Louisiane, Skunk Ape en Floride, Winsted Wildman dans certaines parties du Connecticut, Bigfoot sur la côte nord-ouest pacifique, etc. De toutes les créatures régionales, Momo semble la plus agressive puisque certaines histoires mentionnent qu'il tue des chiens, chasse et attaque les gens.

Compétences : Athlétisme (escalade, saut) 70%, Discrétion 65%, Se cacher 75%, Sentir 60%, Trouver Objet Caché 55%.

Habitat : Amérique du Nord, surtout le nord-est, sur la côte pacifique.



HIPPOPOTAME

sont terriblement territoriaux durant la saison des amours et les mâles attaquent tout ce qui s'aventure sur leur territoire avec leurs défenses longues de 20 à 30 cm. Les attaques d'hippopotame peuvent être parmi les plus dangereuses et mortelles de tous les gros mammifères. Ils passent la majeure partie de la journée entièrement submergés sous l'eau, émergeant au coucher du soleil pour se nourrir des herbes qui poussent le long des rives. S'ils sont stressés, une sueur rose apparaît sur leur front. Autrefois, les gens pensaient qu'ils transpiraient du sang. Comme ils sont souvent couchés totalement sous l'eau boueuse, les hippopotames surprennent souvent leurs victimes.

HIPPOPOTAME

carac.	dés	moyenne
FOR	6D6+15	36
CON	6D6+6	20-21
TAI	6D6+15	36
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7
Mouv	7 / 12 (nage)	
PV	28	
Impact	+3D6	

Armes : Morsure 40%, dégâts : 1D8+4+Impact.

Armure : 3 points de peau épaisse.

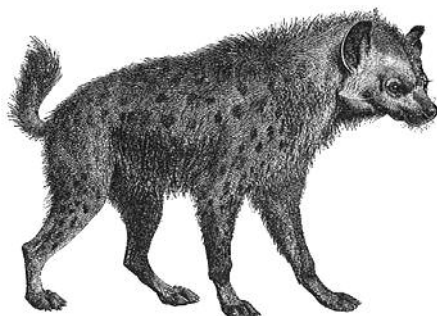
Compétences : Attaquer les bateaux 40%, Se cacher dans l'eau 85%.

Habitat : Les fleuves et lacs d'Afrique.

HYÈNES

Crocuta crocuta

C'est un charognard puissant et un prédateur qui vit principalement dans la savane en Afrique. La hyène tachetée est la plus grosse et la plus agressive de la famille des hyènes. Ces animaux vivent en clans et les femelles sont les dominantes. La femelle hyène tachetée pèse environ 60 kg, alors que le mâle est généralement plus léger de 5 kg. Les hyènes tachetées sont gris brun avec des taches plus foncées. Elles ont des oreilles arrondies, des faces semblables au chien et les pattes arrière arquées caractéristiques des hyènes. Ce sont des animaux nocturnes et leur cri est le « rire » macabre



HYÈNE

bien connu. Les hyènes ont la mâchoire la plus puissante de tous les mammifères. Elles peuvent briser des os avec leur mâchoire et tirer des proies bien plus lourdes qu'elles avec leur gueule. Les hyènes peuvent courir jusqu'à 50 km/h sur de courtes distances.

HYÈNE

carac.	dés	moyenne
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+6	9-10
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+8	15
Mouv	12	
PV	10	
Impact	+1D4	

Armes : Morsure 30%, dégâts : 1D8+Impact.

Armure : 2 points de peau épaisse et de fourrure.

Compétences : Discrétion 75%, Pister 30%, Briser les os 40%, Détecter la nourriture cachée 80%, Démembrer un cadavre 60%.

Habitat : Les savanes d'Afrique.

LIONS

Panthera leo

Les plus célèbres de tous les félins sauvages, les lions voyagent en bandes d'environ une douzaine et chassent ensemble. Les lions mâles d'Afrique du Sud ont des crinières plus denses et plus sombres que ceux qui vivent plus au nord. Un lion peut mordre et mettre un coup de griffes par tour de combat. Si les deux attaques réussissent, le lion s'agrippe et continue de mordre le cou pour empêcher l'arrivée d'air, et il peut griffer avec ses deux pattes arrière.

LION

carac.	dés	moyenne
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
Mouv	12	
PV	20	
Impact	+2D6	

Armes : Morsure 5%, dégâts : 1D10; Griffes 60%, dégâts : 1D6+Impact; Déchiqueter 80%, dégâts : 2D6+Impact.

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Chasse organisée 50%, Pister 25%.

Habitat : Afrique et Proche-Orient.

LOUPS

Canis lupus

Ils peuvent chasser en bande lorsqu'ils tombent sur un troupeau d'élan ou de caribous. Ils chassent le plus souvent seuls ou en familles. Les loups sont normalement prudents et les



LOUP

Index des blasphèmes

A

Abeilles et guêpes	278
Abhoth	124
Abhoth, Larves de	16
Abysses Vertes, Larves des	16
Adumbralis	18
Aforgomon (Yog-Sothoth)	257
Ahtu (Nyarlathotep)	195
Aihais	19
Aku-Shin Kage (Nyarlathotep)	195
Alligators et crocodiles	278
Alskali	20
Anciens	126
Animiculi	21
Aphoom Zhah	126
Ariel	128
Arwassa	128
Athlach-Nacha, Filles de	22
Atlach-Nacha	129
Autres Dieux, Inférieurs	129
Autres Dieux, Larves des	130
Azathoth	131

B

B'Moth (Cthulhu)	144
Baoh Z'uqqa-Mogg	136
Baron Samedi (Nyarlathotep)	196
Barracudas	279
Bassin Céleste, Rôdeur dans le	23
Bast	137
Bête (Nyarlathotep)	197
Bêtes Lunaires	23
Bêtes Typhoniennes	24
Bisons et buffles	279
Bokrug	137
Bonhomme Tic-Toc (Nyarlathotep)	198
Brume Rampante (Nyarlathotep)	198
Bugg-Shash	138
Byakhee	25
Byatis	139

C

Calmars géants	280
Celui qui Hante les Ténèbres (Nyarlathotep)	199
Celui qui Marche derrière les Rangs (Shub-Niggurath)	235
Chacals	280
Chakota	25
Champignons, Vil	26
Chasseurs Spectraux	27
Chaugnar Faugn	140
Chauve-souris	280
Chercheurs	29
Chevaux de l'Invisible	29
Chevaux	281
Chiens domestiques	281
Chiens sauvages	281
Chorazin (Cthulhu)	146
Chose des Neiges (Ithaqua)	177
Chose Très Ancienne	31
Chose-Nuage	141

Choses Rats	31
Choses	30
Chtonien	32
Cobras royaux	282
Cochons et sangliers sauvages	282
Condors et vautours	282
Couleurs Tombées du Ciel	34
Cris frémissants (Nyarlathotep)	200
Cristalliseurs de Rêves, Gardiens des	35
Cthugha	142
Cthulhu	143
Cthulhu, Larve stellaire de	36
Cthulhu, Suppôts de	36
Cthylla	148
Cxaxukluth	148
Cyaegha	149
Cynothoglys	149

D

Dagon & Hydra	151
Danseurs Diaphanes	37
Daoloth	151
Démon Noir (Nyarlathotep)	200
Démon Sombre (Nyarlathotep)	201
Desh, supérieurs et inférieurs	38
Dévoreur venu de loin (Hastur)	168
Dévoreurs d'Espace	39
Dho, Larves de	152
Dholes	39
Dhyighash	132
Dieu sans Visage (Nyarlathotep)	201
Dieu Vert	152
Dieu Vert, Enfants du	40
Dieux Extérieurs, Serveurs des	41
Dieux Très Anciens, Inférieurs	153

E

Écorché (Nyarlathotep)	201
Effigie de la Haine (Nyarlathotep)	201
Effroyables Possesseurs	41
Eihort	154
Eihort, Frères de	42
Éléphants	283
Élèves des Anciens	42
Enfants du Vent	43
Épouvantails	266
Équation Krschtaya (Nyarlathotep)	204

F

Fantômes	266
Femme Bouffie (Nyarlathotep)	204
Flamme vivante d'un noir profond (Cthugha)	142
Flux Rouge, Dieu du	155
Forme humaine (Nyarlathotep)	205
Frères Supérieurs et Inférieurs de	27
Froids	44
Fthagga	156

G

Gardien de la Lentille lunaire (Shub-Niggurath) 236
 Ghadamon 157
 Ghasts 45
 Ghatanothoa 158
 Ghizguth 158
 Chroth 160
 Glaaki 160
 Glaaki, Serveurs de 45
 Glagga 132
 Gloon 161
 Gloon, Serveurs de (voir Gloon) 161
 Gn'icht' Tyaacht 43
 Gnomes de Goatswood 46
 Gnoph-Keh 47
 Gnophkehs 162
 Gof 'nn Hupadgh Shub-Niggurath 47
 Gog-Hoor, le 163
 Golems 268
 Gol-goroth 164
 Gorilles 283
 Goules 49
 Grand Dieu Pan (Shub-Niggurath) 237
 Groth-golka 164
 Gugs 49
 Gyaa-Yothn 50

H

Habitant des Ténèbres (Nyarlathotep) 206
 Habitants des Profondeurs 51
 Habitants des Sables 51
 Hagarg Ryonis 164
 Han 166
 Hastalyk 166
 Hastur 167
 Hastur, Larves de 52
 Haut-Prêtre qu'il ne faut décrire/
 Chose au Masque Jaune (Nyarlathotep) 206
 Hippopotames 283
 Homme cornu (Nyarlathotep) 207
 Homme en Osier (Nyarlathotep) 208
 Homme Noir (Nyarlathotep) 208
 Homme Vert (Nyarlathotep) 209
 Hommes-Arbres de M'bwa 53
 Hommes-Martes 52
 Hommes-Poussière 54
 Horreur flottante (Nyarlathotep) 209
 Horreur squeletique (Nyarlathotep) 210
 Horreurs Chasseresses de Nyarlathotep 55
 Hôte (Nyarlathotep) 201
 Hydra 170
 Hyènes 284
 Hyperboréens 55
 Hypnos 172
 Hziulquoigmzshah 173

I

Ib, Êtres et Fantômes 56
 Idh-yaa 174
 Iod 175
 Isis 175
 Ithaqua 176

J

Jack O'Lantern (Nyarlathotep) 210
 Juk-Shabb 178

K

K'n-yan, Peuple de 57
 Karakal 179
 Kassogtha 179
 Kokopelli (Nyarlathotep) 213
 Kr'nk 132
 Kthanid 180

Kurpannga 181
 L'gy'hx, Habitants de 59
 L'ysh 132

L

Lam 181
 Lama d'Émeraude (Hastur) 168
 Langue Ensanglantée (Nyarlathotep) 213
 Leng, Araignées de 58
 Leng, Hommes de 59
 Lilith 182
 Lion Noir (Nyarlathotep) 214
 Lions 284
 Lloigor 60
 Lobon 183
 Loups 284
 Loups-garous 269
 Lrogg (Nyarlathotep) 214
 Lumens 62
 Lumière sacrée (Daoloth) 151
 Lynx 285

M

M. Shiny 67
 M'bwa (voir Flux Rouge, le Dieu du) 155
 M'nagalah 187
 M'Tiblys 132
 Madame Yi (Yidhra) 254
 Magnum Innominandum 184
 Maigre Bête de la Nuit 63
 Marche avec la Mort (Ithaqua) 176
 Mare d'ombres (Nyarlathotep) 215
 Martiens 63
 Mater Lachrymarum 191
 Mater Suspiriorum 191
 Mater Tenebrarum 191
 Mégalodons 269
 Mère des Étoiles 184
 Mère du Pus 185
 Messager des Anciens (Nyarlathotep) 215
 Mh'ithrha 186
 Mi-Go 64
 Miri Nigri 66
 Mnomquah 187
 Momies 270
 Monstres des lacs 270
 Mordiggian 188
 Murènes 285

N

N'tse-Kaambi 192
 Nagaae 68
 Nath-Horthath 189
 Nctosa et Nctolhu 190
 Nioth-Korghai 68
 Nodens 191
 Notre Dame des Chagrins/Les Trois Mères 190
 Nour 132
 Nug et Yeb 193
 Ny'ghan Grii 68
 Nyarlathotep 194
 Nyarlathophis (Nyarlathotep) 216
 Nyogtha 223
 Nyogtha, Larves de 71

O

Observateurs 72
 Oorn 225
 Orignaux 285
 Orques 286
 Ossadagowah 225
 Othuum 226
 Othuum, Suppôts de 72
 Othuyeg 226
 Othuyeg, Larves de 72
 Ours 286

P

Parasites Spirituels	.73
Pazzuzu (Nyarlathotep)	.216
Pêcheurs de l'Extérieur	.74
Père-de-tous-les-Requins (Cthulhu)	.147
Petesouchi	.74
Petit rampant (Nyarlathotep)	.217
Peuple Porcin	.75
Peuple Rat	.75
Peuple Reptile	.76
Peuple Serpent	.77
Pharaon Noir (Nyarlathotep)	.218
Pharol	.227
Pieuvres géantes	.286
Piranhas	.287
Plantes carnivores	.270
Plantes Infernales	.77
Polypes Volants	.78
Pr'ktha	.132
Profonds	.79
Profonds, Hybrides	.81
Pumas et panthères	.287
Python	.287

Q

Q'yth-az	.228
Quachil Utaas	.228

R

Raies	.288
Rampants	.82
Rats	.288
Reine en Rouge (Nyarlathotep)	.218
Requins	.288
Rhan-Tegoth	.230
Rhinocéros	.289
Rlim Shaikorth	.230
Robigus	.231
Roi en Jaune (Hastur)	.170

S

S'ghuo, Habitants de	.83
Saaitii	.232
Sargasse Sombre	.83
Sasquatch	.271
Scorpions	.289
Sebek	.233
Seigneurs Shoggoth	.89
Serpents venimeux d'Amérique du Nord	.290
Set (Nyarlathotep)	.220
Shabbith-Ka	.233
Shaggai	.84
Shaggai, Insectes de	.85
Shantaks	.87
Shinjh	.132
Shoggoths	.87
Shoggoths, Proto-	.88
Shoggoth-Seigneurs	.89
Shub-Niggurath	.234
Shub-Niggurath, Sombres Rejetons	.89
Shudde M'ell	.238
Shugoran	.90
Shugoran (Nyarlathotep)	.220
Sombres	.91
Spectres	.272
Sphinx, Enfants du	.91
Squelettes	.272
Summanus	.239

T

Tamash	.240
Taureau Noir (Nyarlathotep)	.221
Tawil at'Umr (Yog-Sothoth)	.257
Tcho-Tchos	.93
Ténèbres des étoiles	.240
Terreurs de l'Au-delà	.94
Tezcatlipoca (Nyarlathotep)	.222

Thahash	.133
Thoth (Nyarlathotep)	.222
Tigres	.291
Tindalos, Chiens de	.95
Tindalos, Hybrides de	.96
Tindalos, Seigneurs de	.97
Tortues serpentine	.291
Trainards dimensionnels	.98
Triffids	.99
Trolls	.99
Troupeau des Tombes	.100
Tru'nembra	.241
Tsathoggua	.242
Tsathoggua, Fils de	.101
Tsathoggua, Larves Informes de	.102
Tulzscha	.243
Tunneliers Souterrains	.102

U

Ubb	.244
Ubbo-Sathla	.244
Ubbo-Sathla, Engeance de	.104
Un Million de Favoris	.66
Urafty	.133
Ut'ulls-Hr'ehr	.245

V

Vampires de Feu	.105
Vampires Stellaires	.105
Vampires	.273
Vent Noir (Nyarlathotep)	.223
Ver qui Marche	.107
Vers de la Terre	.105
Vibur	.246
Voormis	.108
Voors	.109
Vorvados	.247
Voyageurs	.107
Vulthoom	.247

W

Wendigo	.110
---------	------

X

X-2634	.133
Xada-Hgla (Azathoth)	.134
Xiclotl, Habitants de	.110
Xiclotl, Vignes de	.111
Xo Tl'mi-go	.112
Xothra (Yidhra)	.253

Y

Y'gononac	.251
Y'gononac, Serviteurs de	.114
Y'hath (Yidhra)	.253
Yaddith, Habitants de	.112
Yad-Thaddag	.249
Ycnágnniissz	.249
Yegg-ha	.250
Yekub, Habitants de	.113
Yibb-Tstll	.252
Yidhra	.253
Yig	.254
Yig, Enfants de	.115
Yig, Larves de	.117
Yith, Race Supérieure de	.115
Yith, Race Supérieure de (Nouvelle)	.117
Yko	.133
Yog-Sothoth	.255
Yog-Sothoth, Fils de	.118
Yomagn'tho	.258
Ythogtha	.259
Yuggs	.119

Z

Zarr	120	Zombie	274
Zathog	259	Zoogs	121
Zhar & Lloigor	260	Zoth Syra	262
Zo-Kalar	261	Zoth-Ommog	261
		Zstylzhemgni	262
		Zu-che-quon	263

Index des textes de Sir Hansen Poplan

Afrique	238	Les naissances blasphématoires	43
Chaugnar faugn	141	Les Noyeurs	139
Cycles de vie	248	Les pactes conclus avec les grands anciens et les dieux extérieurs	103
Elysia	180	Les peuples Hyperboréens	57
Goatswood	235	Les seigneurs du feu	143
Hastur et les étoiles	171	Les Shoggoths	88
L'Atlantide	163	Les terres oniriques	173
L'histoire d'Égypte	218	Les vers de la terre	106
La fin du monde	159	Les vies antérieures	256
La vallée de la Severn	48-49	Les visions de Yaddith	113
Le plan astral	172	Les yuggs	119
Le transfert d'esprit	114	Mars	18-19
Le trapézoèdre lumineux et autres merveilles égyptiennes	199	Nyarlahotep	194
Le vampirisme	70	Nyogtha et ses cultes	224
Les Anciens et yog-sothoth	126	Résumé des créatures du Mythe	121
Les autres dimensions	38	Résumé des divinités du Mythe	263
Les dieux d'Égypte	231	Summanus et nos dieux	239
Les dieux d'hyperborée	127	Tsathoggua	243
Les dieux très anciens	190	Uranus	60
Les frères de la peau	203	Yegg-ha et les Romains	251
Les légendes xothiennes	145		