

Ce scénario de l'Appel de Cthulhu (très librement inspiré de la nouvelle de F.B. Long : Les Mangeuses de l'Espace) est prévu pour 4 à 6 joueurs possédant quelques connaissances en Mythe de Cthulhu.

Notes pour le gardien des arcanes

Contrairement à la plupart des scénarios de l'appel de Cthulhu, celui-ci n'est pas un scénario d'enquête patiente. Les personnages sont en train de voyager quand, brusquement ! le danger leur tombe dessus ... A eux de s'en sortir et , si possible de renvoyer l'horreur d'où elle vient.

Hector Trillinghast, un vieux toqué sorcier envoûteur, à la santé mentale ravagée par une trop grande connaissance du mythe de Cthulhu, a découvert dans un livre interdit Cthaat Aquadingemb, une formule permettant d'appeler une horreur suprême : Les Mangeuses d'Espace. La formule a été prononcée avec succès et les Mangeuse d'Espace arrivent. Par malheur (?) Hector Trillinghast en est la première victime. La formule permettait, dite à l'envers, de repousser et de renvoyer les M.E. Il est trop tard. Hector git maintenant près de l'âtre dans sa maison, un trou bien net dans la boîte crânienne, une M.E. palpitant à la place du cerveau. Cependant les créatures indiciblement « étrangères » (alien) continuent de « pleuvoir » sur la région.

La solution se trouve donc dans la maison de Trillinghast. Découvrir le Cthaat Aquadingemb, le lire, apprendre la formule, la dire (tout cela étant naturellement très mauvais pour la SAN), permettra de renvoyer la grosse Mangeuse d'Espace « mère » vers les espaces intersidéraux d'où elle vient, et avec elle toutes les petites M.E. qui ne cessent d'arriver.

Pour cela, il faut que les investigateurs se risquent dans les bois, alors ils auront naturellement tous une préférence pour rester sur la route. Dans ce but, le Gardien des Arcanes devra faire en sorte de les « dégoûter » de la route en y multipliant les incidents et les dangers. Leur faire également remarquer que les cendres noires ne tombent pas dans les bois où elles sont arrêtées par le faite des arbres. Dix « événements », numérotés de 1 à 10 sont prévus à cet effet. Le gardien peut les utiliser quand il le désire, utiliser les mêmes plusieurs fois, à son gré, pour relancer l'horreur, la tension et le danger. Noter que, au choix du gardien, certains peuvent également avoir lieu dans les bois.

Les Mangeuses d'Espace

Les caractéristiques usuelles (force, Constitution, etc) ne sont pas données pour ces monstres, car selon le concept

de F.B. LONG, ces entités sont fondamentalement étrangères ; aucun critère terrestre ne peut s'appliquer à elles hormis la Taille et le Pouvoir. La Taille peut varier de 1 à 10d6 (la M.E. « mère » a une Taille de 40) et leur Pouvoir de 3 à 5d6 (la M.E. « mère » a un Pouvoir de 21).

Les Mangeuses d'Espace « mangent » leur route à travers l'espace, à travers tout ce qu'elles rencontrent. Elles présentent tantôt l'aspect de longs filaments blanchâtres, translucides et luminescents, semblant pouvoir s'étirer à l'infini, avec au bout une sorte de main. Une main qui ressemble à un morceau de foie ou de cervelle. Nous opterons plutôt pour leur donner l'apparence de cervelles. De minces pseudopodes tentaculaires leur permettent de ramper quand elles ne se déplacent pas en « mangeant leur route ».

Tout ce qu'elles touchent devient bientôt translucide et luminescent. Les M.E. sont réfractaires (immunisées) à toutes attaques physiques, en ce sens que quel que soit le projectile ou l'arme utilisé contre elles, elles le mangent. Tout ce qui est « mangé » ou touché par elles, après être resté un certain temps transparent et lumineux, se transforme bientôt en cendres noires, molles et visqueuses. Le feu n'a aucun effet sur elles.

A. L'accident

Partis de Newbury Port vers Arkham, dans le but, par exemple, de consulter des ouvrages à la Miskatonic University, les investigateurs se trouvent présentement tous réunis dans un vieil autocar qui bringuebale sur une petite route de campagne à une quinzaine de kilomètres d'Arkham. la région est très boisée, et des bois bordent effectivement la route à gauche et à droite. C'est la fin novembre, et il est 6 h du soir, la nuit tombe.

Outre les investigateurs et le chauffeur, il y a un autre passager. Il était déjà là quand les investigateurs sont montés dans le car. C'est Tom. Un homme d'une quarantaine d'années, vêtu de peaux de comme un trappeur canadien. Il est sale, déchiré et sent la chair morte. Il a tendance à marmonner tout seul. Si la conversation est engagée avec lui, il commencera à délirer au sujet d'un vent pas normal qui a tué son compagnon près d'un lac dans le Vermont (d'où il vient). Il précise parfois, énigmatiquement : « Un vent qui hurle pour tuer ... » (allusion à Ithaqua, le

Wendigo).

L'utilité de Tom en tant que personnage du scénario est d'en faire une victime des M.E. Ayant perdu le contrôle de lui-même, il constituera un danger supplémentaire pour les investigateurs.

Tom

FOR : 14, CON : 13, TAI : 13, INT : 9, POU : 11, DEX : 15, SAN : 16, p.vie : 13.

Armure : 1 point de vêtements de cuir. Attaque : fusil de chasse double canon : 75%, dommage 2d6.

Dessiner un plan de car standard (10 doubles sièges à droite et à gauche d'une allée centrale, tous tournés vers l'avant, et une baquette arrière) et faire préciser à chacun où il se trouve. Tom est sur la banquette arrière.

En partant de l'investigateur le plus près du chauffeur, faire tirer à chacun un jet de Trouver Objet Caché. La réussite du jet indique que le personnage concerné s'avise brusquement que le chauffeur est affalé sur son volant, que le car roule toujours et qu'on approche d'un virage. Pour dégager le chauffeur du volant et reprendre in extremis le contrôle du car, il faut réussir à jouer sa Force contre la Taille (12) du chauffeur sur la table de résistance et de réussir un jet de Conduire Automobile. En cas de réussite, le car ne fera que s'immobiliser, sans dégâts, le nez dans le fossé. En cas d'échec, il verse dans le fossé. Chacun doit alors réussir un jet de chance ou subir 1d6 points de dommages. Dans les deux cas, rien ne fera repartir le car.

Le chauffeur est vivant, mais dans le coma. On s'aperçoit alors qu'il a un trou dans la tempe gauche, du diamètre d'une balle de golf. Ses cheveux deviennent translucides ; toute sa tête est entourée d'une aura luminescente. Jet de SAN réussi : rien ; manqué : -1d4 points de SAN. Si l'on tient à regarder dans le trou de la tête du chauffeur, on y verra, en place du cerveau, l'abomination palpitante d'une M.E. SAN réussi : -1point ; manqué : -1d4+1.

Les investigateurs (Tom y compris) doivent maintenant quitter le car et s'aventurer sur la route ou dans les bois. En utilisant les « événements » suivants, le Gardien des Arcanes doit faire en sorte que les investigateurs s'engagent dans les bois pour pouvoir finalement tomber sur la maison de Trillinghast.

1. Une autre M.E. est accrochée à la galerie du car. Les bagages extérieurs deviennent blémigants. Si c'est la première M.E. qu'on voit : SAN réussi = -1 point ; manqué = -

1d4+1. Si on en déjà vu : SAN réussi = rien ; manqué = -1point. Règle valable pour toutes les autres M.E. rencontrées, sauf la « mère » dans les bois.

2. On décharge une arme à feu sur une M.E. Les projectiles semblent freinés au contact de la « cervelle » ; et on voit nettement les balles devenir translucides. SAN réussi : rien ; manqué : -1d3.
3. Dehors, il fait maintenant nuit. Venant de partout et de nulle part, un incessant vrombissement. C'est comme si ce vrombissement lancinant palpait à l'intérieur de votre tête. SAN réussi : rien ; manqué : -1 point.
4. Malgré la nuit, il est évident que le ciel est rempli de nuage (il a fait très mauvais toute la journée). Or on y voit comme une pluie d'étoiles filantes. SAN réussi : rien ; manqué : -1 point.
5. Tentative de stop ? Une voiture arrive effectivement bientôt. Elle roule à très grande vitesse. Et soudain ! Voilà qu'elle dérape à quelques mètres des investigateurs et percute un arbre. Le chauffeur est gravement blessé, le volant enfoncé dans les côtes. Il râle et mourra dans les secondes qui suivent, en chuchotant pour toutes paroles : « Ma...ma...Maryline... ». Sa voiture est inutilisable. Sur lui, on trouvera un Colt 45 automatique chargé, deux chargeurs dans ses poches, ainsi qu'un demi-litre d'alcool (interdit) dans la boîte à gants ; pas de papiers. Coïncidence malheureuse, cet outsider est un gangster qui véhicule actuellement le cadavre d'une femme. Ce cadavre, Maryline, vieux d'un ou deux jour, est découpé en morceaux dans un sac, dans le coffre de la voiture ; SAN réussi : rien ; manqué : -1d4.
6. Cependant, sur la route il pleut des cendres noires, molles et visqueuses. Ces cendres semblent horriblement vivantes. SAN réussi : rien ; manqué : -1d3.
7. A tout moment, en plus des cendres, une M.E. peut atterrir au pied d'un investigateur. La route à cet endroit devient translucide. SAN : voir n°1.
8. Les animaux sont fous ! Sur la route (ou dans les bois), des oiseaux aux plumes translucides tombent comme des pierres. Sur la route, quelque chose de grouillant à ras du sol s'avance dans la direction des investigateurs. C'est un essaim (!) d'araignées translucides et luminescentes. SAN réussi : rien ; manqué : -1d2.
9. Une petite forme blanche jaillit de la lisière opposée et bondit agressi-

vement sur un investigateur, tente de le mordre puis disparaît dans le bois. C'est un lapin ! un vulgaire lapin blanc. SAN réussi : rien ; manqué : -1d2.

10. Tom est victime d'une M.E. Ses cheveux sont translucides et lumineux. Ils tirent sur les investigateurs. SAN réussi : rien ; manqué : -1point.

B. Petite clairière et amorce de sentier

Il peut sembler aux investigateurs que sous le couvert des arbres, le vrombissement est moins lancinant. Vers le Nord (la direction approximative du sentier), un point lumineux est nettement visible. A cause des vallonnements du terrain, c'est le seul endroit de la route où ce point est visible. Les investigateurs peuvent être amenés à croire qu'il s'agit de la lumière d'une maison.

C. et D. Amorce de sentiers

C. mène à la maison de Trillingahst au bout d'environ 3 kilomètres.

D. mène à la ferme des Spencer au bout d'environ 2,5 kilomètres. De nuit, sur sentier, les investigateurs parcourir 3 kilomètres par heure ; hors sentier : 1 kilomètre avec les risques de se perdre et/ou de tourner en rond.

E. La Mangeuse d'espace « Mère »

C'est le point lumineux visible de B. une clairière d'une trentaine de mètres de diamètre au centre de laquelle trône une énorme M.E. d'une dizaine de mètres de haut. Sous elle et tout autour d'elle, rien que des cendres noires et visqueuses. Les arbres de la périphérie sont tous devenus translucides. SAN réussi : -1d4 ; manqué : -2d6. Cette M.E. est capable de lancer un sort de Mindblast (voir à la fin) à toute personne qui entre dans la clairière. Son Pouvoir est de 21.

Si les investigateurs demeurent à proximité pendant une demi-heure, ou plus, ils s'apercevront que la M.E. grossit cependant qu'augmentent progressivement les dimensions de la clairière. Rien que la pensée de la taille qu'aura la M.E. dans un jour ou deux si elle continue à manger à ce rythme-là... SAN réussi : -1pt ; manqué : -1d3+1.

F. Carrefour de la corde

Le sentier aboutit à un autre sentier transversal. Bordant la petite clairière formée par ce carrefour, un gros chêne. Bien qu'il n'y ait pas un souffle de vent, une corde se balance à l'une des bran-

ches du chêne. Elle se termine par un nœud coulant, et se balance... obstinément. SAN réussi : rien ; manqué : -1d2.

G. Maison de Trillingahst

C'est une petite maison sans étage, coiffée d'un toit de chaume noirâtre et pourrissant. Elle se tient au fond d'une clairière d'herbes folles et de buissons. Un vieux puits est visible non loin de la façade. La porte de la maison est entrouverte. Par le carreau sale de la fenêtre filtre une lumière jaune. Derrière la maison, parmi les herbes et les buissons de la lisière Nord, il y a 3 pierres tombales portant les noms de Ann, Mary et Alfred Trillingahst. Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour découvrir ces pierres. Si on les profane (= si on les ouvre), elles s'avèreront vides.

Le puits ne contient pas d'eau. Au bout de 12 mètres, il s'évase pour former une caverne jonchée d'ossements, d'où partent les multiples embranchements d'un labyrinthe de tunnels. Ces tunnels sont peuplés de Goules. Labyrinthe et goules n'ont pas de rapport direct avec cette histoire ; toutefois, si les investigateurs tenaient à s'y engager... tant pis pour eux ! Chaque Gardien improvisera son labyrinthe et ses Goules.

1. Salle principale. Aspect rustique, sale, désordonné. Une grande table couverte de vaisselle où pourrissent des restes de repas, des bancs. L'âtre est allumé, près de lui, sur le sol, un homme en robe de chambre mauve, pieds nus, immobile. Sa tête est devenue intégralement lumineuse : il est évident qu'il a été victime d'une M.E. SAN réussi : rien ; manqué : -1pt. Au nord de l'âtre, un tas de bois. Sur le mur nord, des étagères avec tout un pharnax d'objets usuels, dissimulé là, se trouve un gros chat noir, le chat de Trillingahst. L'animal est fou de terreur et se jettera sur le premier investigateur à sa portée. Il faut réussir un Trouver Objet Caché pour déceler sa présence. Chat : FOR : 3, CON : 7, TAI : 3, INT : 8, POU : 19, DEX : 20, SAN : 0, p.vie : 5. Attaque : griffes 40% dommages 1d4.
2. Cuisine. Pièce sans intérêt si ce n'est une trappe ouverte. Sous cette trappe, un escalier de pierres descend apparemment dans une cave.
3. Chambre. Pièce désordonnée, sale et sans intérêt, cette maison n'a (avait) qu'un seul habitant.
4. La cave. Elle occupe tout le sous-sol de la maison de la maison. C'est un véritable antre de sorcier. Collection de statuettes de cire pi-

quées d'épingles, mygales empailées tenues au plafond par des fils, crânes, pentacles sur le sol, etc... une grande table supporte une grande quantité de fioles et d'objets à l'identité indéfinissable. Toutefois un jet d'Occultisme réussi permet de comprendre que l'occupant des lieux était versé dans la nécromancie. Sur cette table se trouve principalement un gros livre resté ouvert. C'est le Cthaat aquadingemb, ouvert à la page où se trouve la formule Contacter Mangeuse d'Espace. Cthaat aquadingemb, anglais, +13% de Mythe de Cthulhu, Mult. de sort x3, SAN -2d8. trois sorts s'y trouvent : Mindblast, Contacter les Fungi de Yuggoth, Contacter Mangeuse d'Espace.

Le long d'un mur de la cave, il y a également un casier à livres. Derrière les livres, un trou de 30 cm de diamètre dans la maçonnerie du mur. La cavité contient un nœud de vipères (vivantes). Il y a 6 vipères, chacune ayant un p.vie. Vipères : attaque = morsure 40%, dommage poison de puissance 6.

Les livres du casier sont :

Culte de Belial, anglais, +5% en Occultisme.

Vergraben der Krankheit (l'enterrement de la Maladie) de Von Helms, allemand, +5% en Occultisme.

Démonolâtrie, de Nicolas Rémy, Français, +5% en Occultisme.

Culte des Goules du Comte d'Erlette, Français, +14% de Mythe de Cthulhu, mult. de sort x2, SAN -1d10, sorts : Contacter les Goules et Signe de Voor.

Sort de Mindblast : pour rendre ce sort effectif, il faut vaincre le Pouvoir de la créature cible par un combat Pouvoir/Pouvoir sur la Table de résistance. Si le Pouvoir de la cible est vaincu, celle-ci perd 1d4 points de SAN et souffre d'une folie comme si elle venait de recevoir un choc terrible (voir Règles de l'Appel de Cthulhu p.26). Ce sort coûte à celui qui le lance 1d3 points de SAN et une perte temporaire de 10 points de Pouvoir. La cible restera affectée (par sa folie) pendant un nombre d'heures égal à 20 moins son intelligence.

Sort de contacter les Mangeuses d'Espace : la formule dite à l'endroit permet d'appeler les M.E. ; dite à l'envers, elle permet de les renvoyer. Pour apprendre ce sort, il faut réussir un jet de %INT x 3. Les chances de réussite du sort sont calculées ainsi : 10% +2% par point de Pouvoir dépensé. Plusieurs personnes peuvent se join-

dre à celui qui lit la formule, en la répétant phrase par phrase après lui, comme une litanie. De cette façon, elles peuvent contribuer à la dépense globale de Pouvoir. Toutefois, l'initiateur du sort perdra toujours un point de Pouvoir. Toutes les personnes œuvrant au sort perdent 1d6 points de SAN. (pour renvoyer la M.E. « mère » par ce sort, il faut se trouver à portée visuelle d'elle).

H. La ferme des Spencer

Au cas où les investigateurs entraieraient des les bois côté sud, ils aboutiraient probablement à la ferme des Spencer. Il s'agit d'une toute petite ferme isolée, plutôt pauvre : un cottage d'habitation et une dépendance grange/hangar. Les Spencer sont au nombre de 4. Harry, le père ; Jhonny et Malcom, ses deux fils ; et Georgia, la mère, vieille femme impotente.

A l'heure actuelle, les Spencer sont terrifiés par ce qui se passe autour d'eux. ils se sont barricadés dans leur ferme, armés de fusils de chasse. Si les investigateurs présentent quoi que ce soit de menaçant (ou de terrifiant), les Spencer leur tireront dessus. Baratin et Eloquence seront nécessaires tous les deux pour les amadouer. Ils pourront alors abriter, voire soigner, les investigateurs. Un jet de Psychologie réussi indiquera qu'ils cachent quelque chose qu'ils sachent. Un jet sous Psychanalyse réussi sur Harry ou Georgia les fera parler. En bref ils diront la présence dans le voisinage d'Hector Trillinghast, sorcier, envoûteur, dont ils craignent les manigances et le pouvoir. D'après eux, ce ne peut être que lui, la source du mal. Un jet de Discussion réussi sur l'un ou l'autre des fils les convaincra éventuellement de guider les investigateurs jusqu'à la maison de Trillinghast. Si le jet de Discussion est manqué ou si les investigateurs ne veulent pas s'encombrer des jeunes fermiers, il leur sera néanmoins expliqué avec précision où trouver la maison de Trillinghast.

Harry Spencer, 55ans : FOR 14, CON 11, TAI 13, INT 9, POU 8, DEX 11, SAN 25, p.vie 12. Fusil de chasse double canon 45%, dommages 2d6.

Georgia Spencer, 62 ans : FOR 3, CON 6, TAI 7, INT 10, POU 14, DEX 4, SAN 31, p.vie 7. Premiers Soins 70%.

Johnny, 17 ans : FOR 15, CON 14, TAI 13, INT 9, POU 12, DEX 12, SAN 50, p.vie 14. Fusil de chasse double canon 55%, dommages 2d6. Trouver Objet Caché 50%, Pister 55%, Grimper 85%, Esquive 60%.

Malcom, 20 ans : FOR 16, CON 17, TAI 15, INT 8, POU 10, DEX 14, SAN 40, p.vie 16. Fusil de chasse double canon 55%, dommages 2d6. Trouver Objet Caché 30%, Pister 50%, Grimper 90%, Esquive 70%.

(si besoin est, les autres aptitudes de ces NPC peuvent être déterminées aléatoirement ainsi :
Connaissance = %base -2d10. Perception = %base. Manipulation = %base. Dérobée = %base+2d10. Communication = %base+1d10. Agilité = %base+3d10).

Fin de scénario

Les investigateurs peuvent réussir à rejoindre Arkham à pied par la route. Le lendemain, le fléau aura pris des proportions considérables. Seul le Nécronomicon s'ils arrivent à obtenir la permission de le consulter à la Miskatonic University pourra les renseigner sur le genre du fléau. Mais ils n'y trouveront pas le sort nécessaire à renvoyer les M.E.

Si les investigateurs trouvent la maison de Trillinghast, le livre et la formule, s'ils réussissent à renvoyer l'horreur d'où elle vient, ils regagneront chacun 2d6 points de SAN.