

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

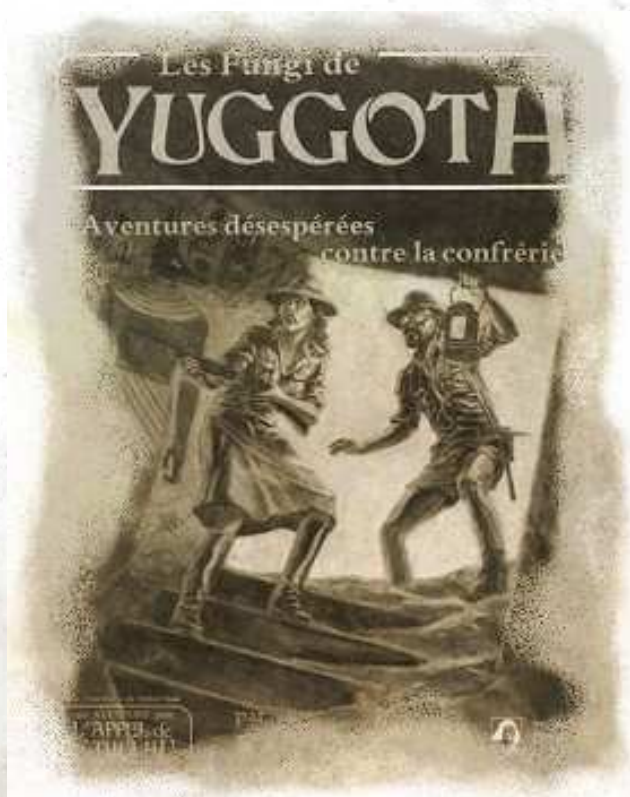
### Préambule

Ce document est l'adaptation au système *Detective/Gumshoe* du scénario de Keith Herber, **Les Fungi de Yuggoth**, édité en 1984 par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium, inc.

Bien évidemment, il faut posséder une version de la campagne pour pouvoir utiliser cette adaptation, toutes les informations n'étant pas reprises (motivations et appendices).

Les références des pages qui sont données sont celles de la version de 1984.

<i>Préambule</i>	1
<i>CH.1 Le Rêveur (NEW YORK)</i>	2
<i>CH.2 La chose dans le puits (BOSTON)</i>	6
<i>CH.3 Le Château des Ténèbres</i>	11
<i>CH.4 Les sables du temps</i>	24
<i>CH.5 Les montagnes de la lune (Pérou)</i>	36
<i>CH.6 Près de la baie (Part.1)</i>	53
<i>CH.7 Près de la baie (Part.2)</i>	64
<i>CH.8 Le Jour de la Bête</i>	73
<i>Conclusion de la Campagne</i>	76
<i>Annexes</i>	77



### CH.I Le Rêveur (NEW YORK)

#### Le bureau de H. Whitefield

(page 10)

#### Rencontre avec Herbert Whitefield

- **Psychologie**  
permet de s'apercevoir que Whitefield est très nerveux (sans en connaître la raison).

#### Herbert Whitefield (impressario)

**Compétences** Histoire de l'Art **2**, Bureaucratie **2**, Flatterie **3**, Niveau de vie **4**, Négociation **4**, Psychologie **3**, Réconfort **2**.

**Compétences générales :** Athlétisme **3**, Organisation **5**, Sixième sens **6**.

**Santé :** 5

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 6

**Equilibre mental :** 6

#### Rencontre avec Bettye Avery (secrétaire)

- **Flatterie**  
permet d'obtenir des renseignements sur Paul Le Mond et ses relations avec Whitefield.
- **Flatterie**  
permet d'apprendre qu'un homme de grande taille s'appelant Rodgers à chercher à rencontrer Mr Whitefield. Il lui a laissé une carte.
- **Flatterie (+1) ou Psychologie**  
permet de révéler que Bettye s'inquiète pour Mr Whitefield. Deux hommes représentant un certain Wexler sont venus deux fois au bureau pour voir Mr Whitefield. Ils étaient bien habillés mais avaient l'air de vrais durs.
- **Connaissance de la rue**  
permet de se rappeler d'un certain Buggy Wexler, un gangster local.

#### Visite du bureau

Fouiller chez Whitefield signifie pénétrer dans son bureau après le départ de Whitefield et de Avery soit vers 17h.

- Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Recueil d'indices**  
permet de découvrir une carte de visite au nom de Clarence Rodgers dans la poubelle de la secrétaire. Sur la carte outre le nom et l'adresse, il y a écrit : « Une heure ! »
- **Recueil d'indices**  
permet de trouver deux clefs dans le tiroir du bureau de Whitefield. L'une porte la mention « Appartement Paul » et l'autre n'a pas d'étiquette.
- **Recueil d'indices**  
permet de trouver également une lettre dans le tiroir du bureau de Whitefield. Elle est effrayante et explicite, adressée à Whitefield et signée B. Wexler. La lettre mentionne des « services rendus deux semaines plus tôt » et ordonne à Whitefield de rencontrer Wexler à une certaine adresse.
- **Recueil d'indices (+1)**  
permet remarquer que la date de la lettre moins deux semaines correspond à celle de la disparition de Paul Le Mond.
- **Connaissance de la rue**  
permet de remarquer que l'adresse se trouve dans un quartier d'entrepôts mal famés.
- Pour forcer la serrure du classeur métallique à 3 tiroirs (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Comptabilité**  
permet de révéler que les comptes (dans le tiroir du haut) ne sont pas brillants. Whitefield est couvert de dettes et il est en retard sur ces paiements.
- **Loi**  
permet de révéler que le contrat (dans le tiroir du milieu) entre Le Mond et Whitefield est valable 10 ans et octroi à Whitefield, 50% des gains de Paul Le Mond.
- **Bibliothèque**  
permet de découvrir les contrats (dans le tiroir du bas) d'assurance vie de Le Mond. Ils sont tous au bénéfice de Whitefield (temps de recherche une heure).

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### Rencontre avec Clarence Rodgers

(page 10)

#### Rencontre avec John Dervin

- En sortant de chez Whitefield, les PJs sont accostés par un grand type blond et barbu. Il s'appelle John Dervin et représente les intérêts des assurances *Klein Mutual Life Insurance*. Il explique que sa société détient une police sur Paul Le Mond dont le bénéficiaire est Herbert Whitefield.
- **Psychologie**  
permet remarquer que John Dervin tente d'obtenir des renseignements.
- **Déguisement(+1)**  
permet remarquer que John Dervin porte une fausse barbe.
- S'ils décident de suivre John Dervin, ils doivent réussir un test de filature avec un niveau de difficulté de 5. En cas d'échec ce dernier réussira à les semer.

#### Clarence Rodgers (Agent Yithien)

**Compétences** Anthropologie 3, Archéologie 3, Bibliothèque 4, Histoire 4, Mythe de Cthulhu 2, Bureaucratie 1, Flatterie 1, Niveau de vie 4, Psychologie 3, Réconfort 2, Astronomie 1.

**Compétences générales** : Athlétisme 8, Armes à feu 6, Déguisement 9, Discrétion 6, Organisation 6, Sixième sens 7.

**Santé** : 5

**Seuil de blessures** : 4

**Santé mentale** : 1

**Equilibre mental** : 1

**Armes** : Revolver .22LR (*Dégâts standard*).

### L'appartement de C.Rodgers

(page 11)

- Fouiller chez Rodgers signifie pénétrer dans son appartement durant la journée car il rentre chaque soir. S'il est sorti, il y a 25% de chance qu'il rentre à l'improviste à un mauvais moment.
- Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).

#### Les lieux

- L'appartement est un studio. Il y a une petite pièce adjacente avec une bibliothèque

croulant sous les ouvrages d'histoire, d'archéologie et d'anthropologie. Il y a également une table sur laquelle se trouve une boîte métallique, des manuscrits rédigés au crayon et un curieux ouvrage à la couverture métallique.

- **Bibliothèque**  
permet de remarquer que les manuscrits sont probablement des traductions de l'ouvrage à la couverture en métal.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet d'identifier les textes manuscrits comme étant semblables à ceux des *Manuscrits Pnakotiques*. (LdB p86).
- La boîte métallique contient un appareil bizarre, une sorte d'appareil électrique.
- Sous l'appareil, se trouve un journal manuscrit écrit en anglais.
- **Bibliothèque**  
permet de comprendre que Rodgers est en relation avec une race extra-terrestre en une heure / (+1) pour une demi-heure. Cette lecture augmente la compétence *mythe de Cthulhu* de 1 point.
- **Bibliothèque**  
permet de comprendre que l'appareil est un communicateur et comment l'utiliser en une heure / (+1) pour une demi-heure.
- **Bibliothèque**  
permet de d'apprendre que Rodgers a reçu l'ordre d'éliminer Paul Le Mond ainsi que toute personne ayant connaissance de ses rêves en une demi-heure.
- **Mécanique**  
permet d'assembler l'appareil.
- **Electricité**  
permet de comprendre sommairement son fonctionnement.
- **Electricité (+1)**  
permet de le mettre en marche (dans le cas où le manuel n'a pas été lu).
- Tout investigateur confronté à l'apparition devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

### L'appartement de Paul Le Mond

(page 11)

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Soit les Investigateurs ont la clef soit il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).

### Les lieux

- L'appartement est trois pièces avec une salle de bain.
- **Recueil d'indices**  
permet de s'apercevoir que l'appartement a été fouillé sommairement par la police.
- **Recueil d'indices**  
permet de trouver un petit carnet sur une table. Dans ce petit carnet, une lettre que Paul avait commencé à écrire à sa mère. (Aide de Jeu 1)

### L'appartement de Velma Peters

(page 11)

- Velma Peters passe actuellement le plus clair de son temps chez elle.
- **Psychologie**  
permet de remarquer que Velma ne porte pas Whitefield dans son cœur.
- **Psychologie (+1)**  
permet douter des sentiments qu'éprouve Velma pour Paul lorsqu'elle demande de ses nouvelles.

### L'appartement d'Herbert Whitefield

(page 12)

- La porte d'entrée de l'appartement est entrouverte.

### Les lieux

- L'appartement est vaste et meublé avec luxe. Mais des meubles sont renversés, des objets brisés jonchent le sol.
- Herbert Whitefield est étendu derrière le canapé, le visage tuméfié. L'homme est dans un sale état. Il râle : « *Bugsy...Bugsy...* »
- **Recueil d'indices**  
(avant l'arrivée des secours) permet de trouver dans son bureau une série de facture provenant d'une maison de repos dans un quartier au nord de New York. Les frais concernent le traitement médical d'un certain Paulie Meldon. L'adresse figure sur les factures.

### Le QG de Bugsy Wexler

(page 12)

- Le quartier de Bugsy Wexler se trouve dans un bâtiment dans le quartier des dockers de New York.
- La porte d'accès au quartier général est très surveillée. Il faudra réussir un test de Discrétion avec un niveau de difficulté de 8. En cas d'échec, les PJs seront entourés de gros bras, fouillés (si ceux sont des hommes) et désarmé(e)s avant d'être conduits devant le boss.

### Devant le boss

- **Flatterie**  
permet d'apprendre que c'est bien Bugsy qui a envoyé ses hommes s'occuper de Whitefield à cause de retard de paiement pour une petite affaire.
- **Flatterie (+1)**  
permet d'apprendre que la petite affaire est l'enlèvement de Paul Le Mond par les hommes de Bugsy. Whitefield est ensuite venu récupérer Paul pour l'emmener quelque part. Bugsy ajoutera que Paul Le Mond avait un comportement incohérent.

### Bugsy Wexler (Criminel)

**Compétences :** Bureaucratie 1, Connaissance de la rue 2, Flatterie 1, Intimidation 1, Réconfort 1.

**Compétences générales :** Athlétisme 8, Armes à feu 8, Bagarre 9, Conduire 5, Discrétion 8, Filature 3, Organisation 4, Piquer 5, Sixième sens 6.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 4

**Equilibre mental :** 4

**Armes :** Revolver .45 (*Dégâts +1*).

### Brutes de Bugsy (hommes de main)

**Compétences :** Connaissance de la rue 2, Flatterie 1, Intimidation 1, Réconfort 1.

**Compétences générales :** Athlétisme 8, Armes à feu 4, Bagarre 6, Conduire 4, Discrétion 3, Filature 3, Organisation 4, Piquer 3, Sixième sens 5.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

**Santé mentale** : 4

**Equilibre mental** : 4

**Armes** : Revolver .45 (*Dégâts +1*).

### La Maison de Repos

(page 12)

- C'est une superbe résidence située dans un quartier au nord de New York. La sécurité est à toute épreuve.

### Les lieux

- **Loi ou Bureaucratie**  
permet de confirmer la présence d'un patient nommé Paulie Meldon..
- **Loi ou Bureaucratie(+1)**  
permet d'apporter la preuve de l'identité réelle du patient et d'accéder à la chambre du patient.

### CH.2 La chose dans le puits (BOSTON)

#### Renseignement généraux

(page 14)

##### Archives de journaux

- **Bibliothèque**

permet d'obtenir un exemplaire du *Boston Globe* datant de 1891. Un article parle de meurtres d'enfants qui eurent lieu pendant deux semaines. La police n'a pas trouvé de pistes et conseillé aux parents de garder les enfants à la maison après la tombée de la nuit. L'article précise que les meurtres ont tous eu lieu aux environs de l'hôtel particulier de la famille Cornwallis, lieu d'un tragique double-meurtre perpétré au début du mois et impliquant l'éminent Docteur Cornwallis et sa femme Emily Halsted Cornwallis. La police ne pense pas que les affaires soient liées. (Aide de Jeu supplémentaire S2)

##### Commissariat de police

- **Loi ou Jargon policier**

permet d'apprendre que les corps ont été retrouvés dans un horrible état qui reste encore à expliquer (raison pour laquelle cette information n'est pas parue dans la presse).

- **Loi ou Jargon policier**

permet d'apprendre que les corps présentaient de nombreuses blessures provoquées apparemment par une succion. Les corps étaient recouverts d'une sorte de mucus qui a rapidement séché avec le soleil matinal.

- **Loi ou Jargon policier (+1)**

permet de faire remarquer au policier que les meurtres ont eu lieu dans un rayon d'un kilomètre et demi de la demeure des Cornwallis

##### Bureau du Boston Globe

- Le journaliste qui couvre l'affaire s'appelle Larry Holmes
- **Flatterie**

permet d'apprendre que les corps étaient recouverts d'un mucus visqueux la première fois qu'ils ont été trouvés.

- **Flatterie (+1)**

permet d'obtenir une confiance : la personne qui a découvert la seconde victime prétendait que la bave formait une trace dans les rues et les allées et qu'elle menait jusqu'au mur de la propriété des Cornwallis. La police a préféré ne pas prendre en compte ce témoignage.

#### Renseignement supplémentaires

(page 15)

##### Archives de journaux

- **Bibliothèque**

permet de trouver un article nécrologique daté du 4 juillet 1891. Le défunt est un enfant mort-né nommé Jeremy Cornwallis, fils du Docteur et de madame Ambrose Cornwallis. L'article précise que le corps sera enterré dans le caveau de famille des Cornwallis au *All Heart's Cemetery*, à Boston.

- **Bibliothèque (+1)**

permet de trouver un article se rapportant tragique double-meurtre perpétré chez les Cornwallis. Il est daté du 15 septembre 1891. Les victimes sont le Docteur et madame Cornwallis. Les détails sont imprécis mais le récit émet l'hypothèse que l'origine du drame pourrait être l'enfant mort-né quelques mois auparavant. L'article précise que le couple sera enterré dans le caveau de famille des Cornwallis au *All Heart's Cemetery*, à Boston. Sarah Cornwallis la sœur du Docteur, lui a survécu.

- **Bibliothèque (+2)**

permet de trouver en plus de l'indice précédent, un autre article daté du 16 novembre 1891. Il rapporte qu'un violeur de sépulture a été arrêté par la police au *All Heart's Cemetery*, alors qu'il tentait d'entrer dans le dans le caveau de famille des Cornwallis. Si la police l'a inculpé pour vol, le coupable prétend qu'il voulait retourner le corps du Docteur, récemment décédé sur le ventre car c'était un sorcier.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### L'hôtel particulier des Cornwallis

(page 15)

- La propriété en ruine a été réduite au cours des décennies à une petite cour surmontée d'un mur de pierres haut de deux mètres quarante. Le seul moyen d'accès au terrain est constitué par une vieille porte en bois située au bout d'une rue étroite qui traverse en serpentant les bas quartiers composant le voisinage.

### En arrivant

- Alors que les Investigateurs s'approchent de la propriété, la vieille porte en bois s'ouvre en grinçant et un jeune adolescent avec des cheveux roux et des tâches de rousseurs apparaît
- S'il est questionné, il se présentera comme étant Ted Ryder. Il travaille comme garçon-livreur pour l'épicier au bas de la rue.
- **Flatterie ou Réconfort**  
permet d'apprendre qu'il effectue une livraison hebdomadaire à Miss Cornwallis, composée de pain, de lait et d'autres denrées ainsi que sept poulets à cuire.
- **Flatterie (+1)°ou Réconfort (+1)**  
permet d'apprendre qu'il se rappelle que le garçon-livreur qui l'a précédé lui racontait qu'il avait fait la même livraison hebdomadaire pendant des années.
- **Flatterie (+2)°ou Réconfort (+2)**  
permet d'apprendre en plus de l'indice précédent que le garçon pense que Miss Cornwallis semble un peu toquée mais qu'elle est vraiment gentille et qu'elle lui donne de gros pourboire.

### La propriété

- Une fois la porte franchie, le groupe verra une maison délabrée entourée d'une court envahie par les mauvaises herbes. L'hôtel particulier est dominé par une tour de deux étages situé à une extrémité du bâtiment. Les fenêtres de la tour donnant sur la ville sont en forme de vitraux multicolores.
- Il est possible de distinguer la trace d'un chemin de terre envahi par les touffes d'herbes. Il dessert la maison, fait le tour

d'un puits inutilisé et se termine à coté d'une remise depuis longtemps effondrée à l'autre bout de la propriété. Ce qui semble être un jardin d'une végétation dense rendant toute progression difficile.

### Le puits

- Le puits semble avoir été comblé il y a longtemps avec de grosses pierres, probablement pour éviter les accidents.
- **Recueil d'indices**  
en examinant le puits permet de trouver un os de poulet brisé coincé en deux pierres du puits.

### La remise effondrée

- En s'approchant des restes de la remise, il est facile de constater qu'une partie est couverte de mousse voir de végétation.
- **Recueil d'indices**  
permet de fouiller les ruines de la remise et de découvrir une trappe en bois couverte de débris et de poussière.
- Une fois la trappe ouverte, il est possible de distinguer un étroit escalier s'enfonçant dans le sol.
- S'il est emprunté, il conduit à une pièce carrée d'environ 10m<sup>2</sup>. Il y a des étagères garnies de récipients en verre et de pots de céramique. Les récipients contiennent des plantes séchées et des bouts de matière méconnaissable. La pièce semble inoccupée depuis de nombreuses années.
- **Biologie ou Connaissance de la nature**  
permet d'identifier les restes comme des herbes et des plantes aromatiques.

### L'intérieur de l'hôtel particulier

(page 16)

- Miss Sarah Cornwallis accueillera aimablement les visiteurs, les invitera à entrer puis débarrassera rapidement un coin pour qu'ils s'assoient.
- **Psychologie**  
permet de se rendre compte que Miss Cornwallis est un peu nerveuse car elle n'a

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

visiblement pas l'habitude de recevoir des visites inattendues.

- Miss Cornwallis s'absentera quelques instants pour aller à la cuisine préparer du thé. Tout le rez-de-chaussée de la maison est poussiéreux et sale, des tas de chiffons, de vieux magazines jaunissant jonchent le sol et les tables. Les seules exceptions sont la cuisine et la salle à manger où s'amoncelle la vaisselle.
- A son retour, avec le thé, Miss Cornwallis est très avenante et désireuse de discuter de nombreux sujets. Si elle est interrogée sur son frère, le Docteur Cornwallis, elle se souviendra de lui avec orgueil et racontera que c'était un homme tout à fait respectable et qu'il était très bien considéré à Boston. Par contre toute mention du drame, la rend silencieuse et elle ne désire pas en parler.
- **Psychologie (+1)** permet à partir de ce moment que Miss Cornwallis souffre d'un déséquilibre mental grave et ancien.
- Si quelqu'un prononce le nom de Jeremy, Sarah ouvrira des grands yeux. Tout investigateur confronté à ce spectacle devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 2. En cas d'échec, il sentira son sang se glacer et risque de renverser sa tasse. Miss Cornwallis éclatera en sanglot et commencera à délier en murmurant de manière incohérente qu'il faut nourrir le « pauvre petit bébé ».
- **Médecine ou Psychologie** permet de se rendre compte que Miss Cornwallis est devenu complètement folle et qu'il est urgent de la faire hospitaliser dans son propre intérêt.

Sarah Cornwallis (vieille fille dérangée)

**Compétences générales :** Athlétisme 2, Préparer le thé 3, Organisation 2, Sixième sens 2.

**Santé :** 4

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 1

**Equilibre mental :** 1

Fouiller le rez-de-chaussée

- Il n'y a rien d'intéressant au rez-de-chaussée dans tout le bric à brac. En s'approchant de la cuisine, une odeur forte et désagréable monte au nez.
- **Recueil d'indices** permet de trouver la cause de l'odeur, sous la table de la cuisine se trouve un sac à provision en papier contenant plusieurs carcasses de poulet en train de pourrir.
- Dans la cuisine, il y a un petit cagibi avec une petite porte fermée et verrouillée. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3)

Fouiller le sous-sol

- La porte s'ouvre sur un escalier menant au sous-sol. Le sous-sol est rempli de caisses et de fûts de matériaux de rebut sans intérêt.
- A l'autre extrémité du sous-sol se trouve une autre porte fermée et verrouillée. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 6)
- Derrière la porte, il y a une petite pièce vide à l'exception d'un baquet de porcelaine marquée de lignes faites par un dépôt brun friable.
- **Biologie ou Connaissance de la nature** permet d'identifier le dépôt comme des restes d'algues. Le baquet était probablement rempli d'eau, il y a longtemps.

Fouiller le premier étage

- Le premier étage de la maison est dans le même état de désordre que le rez-de-chaussée, poussiéreux et sale.
- Seule la chambre de Sarah est mieux tenue et elle est décorée avec des photographies de star du cinéma, agrafées ou collées au mur.
- **Recueil d'indices** permet en examinant une des chambres inoccupées (hormis un vieux poêle en métal) de trouver des restes de nourriture séchés.
- **Recueil d'indices (+1)**



# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

permet de remarquer que la tapisserie a été arrachée du plâtre du mur probablement avec les ongles.

- Les deux chambres suivantes sont agréablement meublées, mais elles sont couvertes de poussières et remplies de déchets.
- Au bout du couloir, se trouve une porte fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3)

### Fouiller la tour du Docteur Cornwallis

- La porte s'ouvre sur un escalier en colimaçon étroit et qui s'élève. Il est très poussiéreux et on ne distingue aucune trace de pas.
- Au sommet des escaliers, les Investigateurs verront un étrange laboratoire remplis d'appareils encore plus étranges. La pièce est éclairée par des fenêtres aux vitraux colorés. Un alligator empaillé est suspendu au plafond par des fils.
- **Occultisme**  
permet de se rendre compte que la pièce est un laboratoire d'alchimie.

### Fouiller le bureau du Dr Cornwallis

- **Recueil d'indices**  
permet de trouver un journal écrit en latin, une petite boîte contenant des lettres et une paire de lunettes munies d'étranges lentilles prismatiques.
- **Latin**  
permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis faisait partie d'une confrérie « secrète » datant de l'antiquité.
- **Latin**  
permet de traduire le texte et d'apprendre que cette confrérie attend la naissance de quelque chose mentionné sous la dénomination de « L'enfant »
- **Latin**  
permet de traduire le texte et d'apprendre que cette confrérie est dirigée par un certain

baron Hauptamn qui réside quelque part en Transylvanie.

- **Latin**  
permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis a découvert la naissance de l'enfant en 1880 et en a immédiatement averti Hauptman en Europe.
- **Latin**  
permet de traduire le texte et d'apprendre le « jeune maître Edward » est venu vivre avec Cornwallis pendant quelques mois avant que Hauptman n'arrive aux Etats-Unis. A son retour en Europe, il emmena avec lui le « jeune maître Edward » avec lui et laissa un cadeau spécial au Docteur.
- **Latin (+1)**  
permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis relate un mystérieux accident survenu le 23 octobre 1890 concernant sa femme et les lunettes.
- **Latin (+1)**  
permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis mentionne la naissance de Jeremy et ses tentatives pour le maintenir en vie dans un baquet au sous-sol.
- Les lettres de la boîte sont glissées dans leur enveloppes qui porte le tampon d'une ville en Roumanie, Klausenburg.
- **Allemand**  
permet de traduire le texte et de lire les deux lettres contenues dans la boîte.  
(Aide de Jeu 2).

### All Heart's Cemetery

(page 17)

### Caveau de la famille Cornwallis

- Le tombeau se trouve dans une des parties les plus ancienne du cimetière. Il est en pierre, massif. Au dessus de la porte d'accès au mausolée se trouve une inscription latine gravée dans la pierre.
- **Latin**  
permet de traduire le texte de la devise des Cornwallis « Au père, au fils, au père, au fils, etc. »
- L'entrée du mausolée est fermée par une grille fermée et verrouillée. Il faut forcer la

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3)

### Mausolée de la famille Cornwallis

- Une fois descendus les marches, les Investigateurs se trouveront dans une salle dont les murs sont garnis de niches dans lesquelles se trouvent 20 cercueils.
- Si le cercueil du Docteur Cornwallis est sorti et ouvert, ils trouveront le corps du docteur retourné, visage contre le sol.
- Si le cercueil de Jeremy est ouvert, ils constateront qu'il est rempli de pierres.

### Jeremy

(page 18)

#### La chose dans le puits

- Bien qu'il soit relativement facile de remonter l'origine des meurtres jusqu'à l'Hôtel Cornwallis, trouver ensuite le coupable exact se révèle plus difficile. Peu de choses pointent vers lui. De plus, durant la journée rien ne paraît curieux. Toutefois, en surveillant l'hôtel particulier de nuit, des scènes surprenantes se produiront rapidement.
- Si Miss Cornwallis vit encore dans l'hôtel particulier, il y a chaque nuit 25% de chances qu'elle se souvienne devoir amener un poulet à Jeremy, le déposant sur ce qui reste la margelle du puits.
- Jeremy sortira avaler son poulet dans les 1D6\*10 minutes qui suivent, à condition qu'il ne sente la présence de personne dans les cinq ou six mètres autour du puits.
- Si Miss Cornwallis oublie de nourrir Jeremy trois nuits de suite ou plus, ce dernier se glissera hors du puits pour trouver sa propre nourriture, à condition encore une fois qu'il ne détecte la présence de personne dans les cinq ou six mètres de son refuge.
- Même lorsque les Investigateurs auront découvert que la chose monstrueuse réside au fond du puits, il sera difficile de le détruire. S'ils souhaitent vider le puits de ses pierres et que s'y emploient trois hommes robustes, ils s'engagent pour un jour complet de travail éreintant. Si les Investigateurs sont moins

nombreux ou moins athlétiques, cela peut prendre deux journées entières, voire plus. De plus, Jeremy attaquera lorsqu'il sentira que les joueurs se rapprochent de lui, probablement lorsqu'un seul d'entre eux se trouvera en bas, remontant les pierres aux autres.

- Tout investigateur confronté à la vision de Jeremy devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

### Jeremy Cornwallis (chose affamée)

**Compétences générales :** Athlétisme 5, Bagarre 4, Sixième sens 2.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Armes :** 1D6 pseudopodes munis d'une bouche (dégâts -1)

**Spécial :** A cause de la composition gélatineuse de son corps, les dégâts causés par des armes à feu sont divisés par deux et arrondis au chiffre inférieur.

- Si Jeremy est blessé hors de son refuge, il lâchera prise et y retournera rapidement.

### Conclusion

(page 18)

- Si Miss Cornwallis est hospitalisée au cours de cette aventure, Jeremy se glissera hors du puits pour trouver sa propre nourriture après 1D3 nuits à condition qu'il ne détecte la présence de personne dans les cinq ou six mètres de son refuge.
- Chaque nouveau meurtre causé par Jeremy devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 3.

### CH.3 Le Château des Ténèbres

#### Renseignements initiaux

(page 19)

- Si les investigateurs prennent le temps de faire des recherches sur la région avant de quitter les Etats Unis, ils trouveront l'emplacement du château Hauptman ainsi que les informations qui suivent. Chacun des indices peut se trouver dans le rayon Histoire d'une bibliothèque publique.
- **Bibliothèque**  
permet de trouver qu'en 1242, le premier des barons Hauptman construit le château après avoir chassé les Mongols de la région. Plus tard, il fut découvert que cet Hauptman était un descendant d'un Hauptman expulsé de l'ordre des Chevaliers Teutoniques pour hérésie.
- **Bibliothèque**  
permet de trouver qu'en 1348, Louis le Grand de Hongrie envoie une patrouille pour enquêter sur les irrégularités de la Baronnie. La patrouille est perdue et on pense qu'elle a été victime des bandits.
- **Bibliothèque**  
permet de trouver qu'en 1389, le château Hauptman est assiégé par l'armée turque. Au quatrième matin du siège, le commandant de l'armée et son scribe sont retrouvés mutilés et vidés de leur sang. L'armée lève le camp, en abandonnant le siège, et s'en va conquérir Wallachia.
- **Bibliothèque**  
permet de trouver qu'en 1628, les villageois, dirigés par un moine local, prennent le château d'assaut. Le Baron est manifestement tué et le bâtiment reste inoccupé jusqu'en 1792, date à laquelle l'Autriche reprend la région aux turcs. Un descendant du baron apparaît alors pour revendiquer les terres de sa famille et son titre.

#### Le village de Drosvona (Roumanie)

(page 20)

- Situé en hauteur sur les pentes du Montelui Mare, à 56 km de Klausenbourg, ce petit village triste se tient dans l'ombre du château Hauptman qui, perché sur la montagne, tombe en ruines. Ce col de montagne est peu utilisé de nos jours et la route qui y mène de Klausenbourg est grossière et mal entretenue. Il est infranchissable en voiture et les Investigateurs devront louer un attelage.
- En dehors des humbles demeures des paysans du coin, les Investigateurs trouveront dans le village une petite auberge avec une étable, une vieille église en pierre et un cimetière très mal entretenu. Les villageois sont très superstitieux et s'ils sont interrogés au sujet du baron, ils s'en iront rapidement en faisant le signe de croix et en jetant un coup d'œil craintif en direction du château.

#### L'auberge du village

(page 20)

- L'aubergiste se nomme Drobne et il accueillera les visiteurs avec gentillesse. Il parle principalement roumain, moyennement allemand et un peu anglais. Ses pauvres connaissances en anglais peuvent occasionnellement provoquer des problèmes de communication conduisant peut-être à des méprises ou à des fausses pistes.
- Drobne accepte de parler de tous les sujets sauf du château ou du baron, sur lesquels il se refusera à tout commentaire en faisant son signe de croix.
- Drobne révélera qu'il y a un autre client à l'auberge cet été; s'agit d'un jeune étudiant hongrois qui fait une étude sur l'histoire de la région. Son nom est John Kopeche et il passe la plupart de ses journées à parcourir les collines, ne rentrant à l'auberge pour souper et que lorsque le soleil commence à se coucher.
- Drobne conseillera aux Investigateurs de veiller sur leurs affaires car il y a une bande de bohémiens qui campent juste en dehors du village, près des bois.

#### JOHN KOPECHE

(page 20)

## Les Fungi de Yuggoth

- Le véritable nom de cet homme est Sergei Rosalavitch et c'est un agent du gouvernement soviétique en mission, se faisant passer pour un étudiant hongrois rédigeant un mémoire, il est en réalité à la recherche d'une entrée secrète du château dont l'existence est signalée par un document trouvé à Saint-Pétersbourg après la révolution. Il porte ce document sur lui ainsi que des papiers indiquant sa mission. Ces papiers sont tous écrits en russe. Il tente de suivre les déplacements d'une certaine unité de l'armée russe blanche qui est passée dans cette région il y a près de dix ans. Cette unité fuyait la Russie en emportant des documents compromettants pour le nouveau gouvernement et Sergei a suivi ses traces jusqu'au château où elle semble avoir disparu.
- Rosalavitch est un fervent révolutionnaire et son attitude et ses agissements envers des « capitalistes occidentaux » dépendront largement de ce que diront et feront les investigateurs. Il ne divulguera pas l'objet de sa mission à moins que ce ne soit le seul moyen de réussir à la remplir.

### Sergei Rosalavitch (Agent Secret)

**Compétences :** Bibliothèque **4**, Histoire **3**, Langues **5** (Anglais, Roumain, Hongrois, Russe), Loi **2**, Bureaucratie **1**, Flatterie **1**, Intimidation **1**, Niveau de vie **3**, Réconfort **3**.

**Compétences générales :** Athlétisme **6**, Armes à feu **5**, Bagarre **1**, Camouflage **4**, Discrétion **6**, Organisation **6**, Premiers soins **5**, Sixième sens **5**.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 7

**Equilibre mental :** 7

**Armes :** Revolver .38 (*Dégâts standard*).

### Les hommes de main de Hauptman

(page 20)

- A un moment de la conversation, la porte principale de l'auberge s'ouvrira violemment et trois hommes entrèrent. Ils sont tous, basanés et trapus et le plus vieux, manifestement le chef, exhibe une dent en or et des boucles d'oreille. Jetant un regard

soupçonneux sur le groupe, les trois hommes s'assieront à une table dans un coin de la salle et demanderont à boire, en roumain.

- **Anthropologie** permet de remarquer que ce sont des Magyars.
- Drobne deviendra disert lorsque les hommes apparaîtront et il refusera toute nouvelle discussion
- Les hommes s'attarderont une vingtaine de minutes devant leur chope avant de quitter l'auberge et de partir en chariot.
- S'il est interrogé au sujet de ces hommes après leur départ, Drobne révélera; que le nom du chef est Lazlo et qu'ils sont tous des employés du baron. Ils servent également d'espions pour Hauptman et le villageois les évitent au maximum lorsqu'ils viennent au village.
- **Réconfort ou Flatterie** permet d'apprendre qu'une fois par semaine, les trois hommes vont jusqu'à la ville de Klausenbourg pour s'approvisionner. Ils y restent une nuit et reviennent le lendemain.
- Si un investigateur va à la fenêtre, il verra le cheval qui traîne le chariot chargé de marchandises gravir lentement le chemin qui monte au château.
- Bien entendu, Lazlo fera immédiatement un compte rendu à baron et lui signalera la présence d'étrangers au village.

### Lazlo et ses hommes

(page 20)

- Lazlo a travaillé pour le baron pendant près de vingt ans et il lui sera loyal jusqu'à la mort. Les penchants du baron pour la torture et la souffrance plaisent à Lazlo, mais il n'est pas au courant des sombres activités de Hauptman. C'est un homme puissant, de petite taille, avec une grosse paire de moustaches noires. Il est rarement vu sans son fusil de chasse. Largo est un tueur vicieux et il attend seulement que le baron désigne la prochaine victime.

Lazlo (Exécuteur zélé)

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

**Compétences :** Langues **3** (Anglais, Roumain, Hongrois), Occultisme **2**, Connaissance de la rue **2**, Intimidation **1**, Connaissance de la nature **3**.

**Compétences générales :** Athlétisme **6**, Armes à feu **5**, Bagarre **4**, Discrétion **7**, Filature **3**, Mêlée **5**, Organisation **4**, Piquer **5**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 7

**Equilibre mental :** 7

**Armes :** Fusil de chasse à 2 coups (*Dégâts +1*)  
Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

### Les aides

- Deux jeunes hommes travaillent sous les ordres de Lazlo, l'aidant à l'entretien du château et à l'espionnage du village. Ils ne risqueront pas leur vie pour le baron ou pour Lazlo. Ils ne portent pas d'arme.

### Jerzy (Apprenti serviteur)

**Compétences :** Langues **3** (Anglais, Roumain, Hongrois), Occultisme **1**, Connaissance de la rue **2**, Intimidation **1**, Connaissance de la nature **2**.

**Compétences générales :** Athlétisme **3**, Bagarre **1**, Discrétion **4**, Filature **3**, Mêlée **3**, Organisation **4**, Piquer **3**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 3

**Equilibre mental :** 3

**Armes :** Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

### Yurok (Apprenti serviteur)

**Compétences :** Langues **2** (Roumain, Hongrois), Occultisme **1**, Connaissance de la rue **2**, Intimidation **1**, Connaissance de la nature **2**.

**Compétences générales :** Athlétisme **3**, Bagarre **1**, Discrétion **4**, Filature **3**, Mêlée **3**, Organisation **4**, Piquer **3**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 5

**Equilibre mental :** 5

**Armes :** Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

### L'église du village

(page 20)

- C'est une église romane orthodoxe vieille de plus de 400 ans. Ses pierres sont d'un brun patiné et derrière l'édifice, presque perdus dans les mauvaises herbes, on peut voir les restes de tombes en ruine. La porte principale est verrouillée.
- Si les investigateurs frappent à la lourde porte de bois, ils seront accueillis par Peter Cousescou, un vieil homme ratatiné vêtu d'une robe sacerdotale.
- Après avoir été déçu en constatant que ce ne sont pas des fidèles, il les priera d'entrer comme invités et engagera la discussion. Ce prêtre est cultivé et se réjouira de pouvoir parler avec des personnes venant du monde extérieur. Il a veillé à ses ouailles pendant près de quarante ans et racontera aux investigateurs de nombreuses histoires populaires et légendes locales.
- S'il est interrogé au sujet du château ou des vampires, il changera d'humeur et se mettra à parler avec une voix plus douce. Il dira au groupe qu'effectivement, la région a été sujette aux attaques périodiques d'un vampire au cours des ans; les victimes ont toujours été retrouvées mutilées et vidées de leur sang. La pire des attaques a eu lieu il y a 32 ans lorsqu'un grand nombre de gens du pays a été tué en l'espace d'une semaine.
- S'il est interrogé au sujet du baron, il dira que la plupart des villageois croient que Hauptman est un vampire mais que lui, en tant que prêtre, ne le croit pas. Il dira que, bien que le baron soit rarement entrevu par les villageois, restant parfois invisible pendant des années, d l'a lui-même vu se promener en plein jour. Il décrira le baron comme un homme trapu, très musclé et aux cheveux châtain.
- Si les investigateurs demandent au vieux prêtre si le château reçoit des visiteurs, il leur apprendra que le baron reçoit rarement des invites, le dernier en date étant un jeune anglais que le baron engage comme secrétaire l'été dernier. Il y resta quelques semaines avant de partir subitement au milieu de la nuit (si les Investigateurs interrogent un peu partout, ils découvriront

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

que personne au village ne l'a vraiment vu partir). Si on lui demande à quoi ressemblé l'homme, le prêtre leur dira qu'il mesurait 1,80 m, qu'il était blond qu'il marchait en boitant un peu.

- Le prêtre apprendra aussi aux Investigateurs qu'il y a eu une autre visite, celle d'un jeune garçon qui vint vivre avec le baron vers 1890. Le garçon a toujours été nommé « jeune maître Edward ». Il resta avec le baron pendant plusieurs années. Hauptman expliqua que le garçon était un lointain cousin dont Ès parents avaient été tués dans un tragique accident de bateau (ce qui, bien Sur, n'est pas encore arrivé; c'est juste un autre exemple du sens de l'humour pervers du baron). Lorsque le garçon fut âgé de 17 ans, lui et le baron partirent pour un voyage dont le baron revint seul au bout d'un an.
- S'il est questionné au sujet des bohémiens qui campent à proximité, le prêtre les présentera comme une vieille diseuse de bonne aventure inoffensive accompagnée de son fils dément. Le prêtre ne croit pas aux allégations de Drobne qui prétend que ce sont des voleurs.
- Histoire ou permet de gagner la confiance du prêtre et d'apprendre que sous l'église se trouvent des catacombes humides dans lesquelles sont conservées les archives de la paroisse, archives remontant jusqu'à plusieurs siècles en arrière.
- Le prêtre permettra au groupe de prendre connaissance des vieux livres et des parchemins s'il est convaincu de l'érudition des investigateurs, mais il insistera pour que les documents ne quittent pas leur entrepôt souterrain. Il craint que le brusque changement de température et d'humidité n'abîme les vieux documents.

### Renseignements généraux

(page 22)

- Il faudra des jours à un investigateur ayant une connaissance du roumain pour venir à bout de tout le matériel contenu dans les catacombes. Une demi-journée de lecture permet d'avoir accès à un indice. Si plusieurs personnes s'y mettent, il est possible d'avoir accès à deux indices par demi-journée mais

pas plus à cause du système de rangement et de l'état des catacombes.

- **Roumain**  
permet d'apprendre qu'en 1545, l'église locale a demandé qu'une enquête en règle soit faite sur les activités du baron, accusé de séquestration et de torture.
- **Roumain**  
permet d'apprendre qu'en 1546, le baron Hauptman, septième du nom, est excommunié par l'Église d'Orient.
- **Roumain**  
permet d'apprendre qu'entre 1546 à 1622: un compte rendu sur une poussée de vampirisme qui a eu lieu pendant cette période. Aucune conclusion n'en est tirée.
- **Roumain**  
permet d'apprendre qu'en 1628, un compte rendu affirme que le baron a enlevé Une paysanne du village et la retient prisonnière au château. Plusieurs jours après, son corps mutilé fut jeté du haut des murs du château.
- Lorsque les indices précédents ont été trouvés, la demi-journée suivante, un investigateur découvrira un parchemin sur les étagères, coincé derrière un gros livre. Le parchemin paraît ancien et il est scellé par un cachet de cire portant un étrange symbole.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet d'identifier le symbole sur le cachet de cire comme étant le signe des Anciens.
- **Roumain**  
permet de prendre connaissance du manuscrit de Jan Sarechick, prêtre du village de Drosvona., Pour les détails du manuscrit, voir (Aide de Jeu 3)
- Après la découverte du manuscrit, un dernier indice peut-être trouvé.
- **Roumain**  
permet de prendre connaissance d'un compte rendu daté de 1886 sur la disparition mystérieuse du comte Spanglais de Hongrie, alors qu'il était en visite prolongée chez baron. Un groupe composé d'amis et de parents du comte voyagera jusqu'à Drosvona en le recherchant, mais ils ne parvinrent pas obtenir une entrevue avec le baron. Le comte

## Les Fungi de Yuggoth

est décrit comme étal trapu et musclé, avec des cheveux châtains.

### Le camp des bohémiens

(page 23)

- Le camp des bohémiens est situé à environ 400 mètres du village dans une clairière proche de la lisière d'une grande forêt. Lorsque les Investigateurs s'approcheront, ils verront une seule roulotte peinte en rouge vif, et ornée d'un chapelet de cloches et de carillons. Un vieux cheval fourbu est attaché à proximité, et devant l'animal se tiennent deux personnes; l'une d'elles est une petite vieille toute ride habillée d'une longue robe colorée et l'autre est un homme d'âge mûr, mesurant 1,65 m et mal proportionné. Il s'agit d'une diseuse de bonne aventure, Sarena et de son fils Vech, muet et presque idiot.
- Sarena a près de 85 ans. Elle a vu et entendu de nombreuses choses au cours de ses pérégrinations dans la région, y compris les histoires que l'on raconte au sujet du mystérieux baron Hauptman Elle dira que beaucoup de gens pensent qu'il est un vampire, un mort-vivant, mais Sarena leur dira qu'elle a vu personnellement trois barons différents aller et venir, bien qu'elle ne puisse se souvenir de dates spécifiques.
- Habituellement, les villageois ne sont même pas et courant que le vieux baron est mort, qu'un nouveau baron se présente pour réclamer le titre. Sarena ne se rappelle pas d'avoir vu un jour une baronne au château, les barons semblant toujours préférer le célibat, transmettant le titre à un cousin ou à un neveu. D'un autre côté, Sarena est profondément convaincue qu'il n'existe pas de vampires ou de loups-garous; elle a vu tant de choses étranges dans sa vie.
- Sarena a quelques dons naturels de divination et si on lui demande une séance, elle invitera les investigateurs dans sa roulotte, tandis qu'elle enverra Vech muni de sa hache couper du bois dans la forêt pour le feu.
- Une fois à l'intérieur, Sarena sortira d'un coffret en bois un jeu de tarots très usagé et commencera à étaler les cartes sur la table, face cachée, suivant un motif compliqué.

Sarena tentera de lire les tarots, avec, au loin, le bruit de la hache de Vech. Mais ce sera un échec. Les cartes sombres et sinistres (la Mort, les Épées, le Diable et la Tour), ne cessent de sortir. Sarena essayera de battre nouveau les cartes, mais l'effroyable Mort avec sa faux s'obstinera apparaître dans les trois premières cartes. Finalement, l'air consterné elle lèvera la tête et dira d'une voix tremblante qu'elle ne peut oser faire d'autres lectures aujourd'hui.

### Sarena (Bohémienne et voyante)

**Compétences :** Histoire locale **3**, Langues **3** (Roumain, Allemand, Anglais), Occultisme **3**, Bureaucratie **1**, Flatterie **1**, Niveau de vie **2**, Négociation **3**, Psychologie **2**, Réconfort **1**, Recueil d'indices **2**.

**Compétences générales :** Athlétisme **3**, Camouflage **5**, Discrétion **7**, Organisation **7**, Piquer **6**, Premiers soins **5**, Sixième sens **5**.

Santé : **7**

Seuil de blessures : **3**

Santé mentale : **8**

Equilibre mental : **8**

- Cette vieille bohémienne porte bien ses 85 ans. Son mari est mort il y a bien longtemps et elle a vécu depuis ce temps-là avec la seule compagnie de son fils débile, Vech. Sarena possède quelques pouvoirs psychiques naturels qui lui permettent de voir vaguement dans le futur à l'aide des tarots. Mais elle ne comprend pas vraiment son pouvoir et n'est pas toujours capable d'interpréter clairement ce qu'elle voit.
- Si Vech est tué, Sarena considérera qu'elle a tout perdu et pourra consentir à aider les investigateurs. L'utilisation concrète de ses pouvoirs de prescience est laissée à la discrétion du Gardien, mais, de toutes façons, elle ne pourra fournir que des indices ou des allusions obscures.

### Vech (Bohémien demeuré)

**Compétences :** Connaissance du village **2**.

**Compétences générales :** Athlétisme **4**, Mêlée **8**, Organisation **3**, Piquer **3**, Sixième sens **2**.

Santé : **4**

Seuil de blessures : **3**

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

**Santé mentale** : 3

**Equilibre mental** : 3

- C'est le fils d'âge mûr de Sarena. Il est sourd, presque muet et pas très intelligent, mais s'occupe toujours de sa mère.
- Vers la fin de la lecture des tarots, le cognement de la hache s'arrêtera brusquement, suivi d'un grognement assourdi et de quelque chose ressemblant à un cri perçant étouffé. En entendant cela, Sarena bondira de la table en appelant Vech et, se frayant un chemin parmi les investigateurs, sortira de la roulotte et foncera dans les bois en direction du cri.
- Lorsque les investigateurs atteindront la clairière (en supposant qu'ils suivent Sarena), ils verront Vech suspendu au-dessus du sol, luttant manifestement contre un ennemi invisible. Tout investigateur confronté à cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3.
- Alors que les investigateurs hésiteront, tentant de décider de ce qu'il faut faire, ils verront Vech se plier inexorablement vers l'arrière jusqu'à ce que sa colonne vertébrale se casse net avec un bruit écœurant de broiement. Tout investigateur confronté à cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- Si les investigateurs continuent de regarder, ils verront la silhouette d'une créature dont le corps apparaîtra lentement au fur et à mesure que le monstre se remplira du sang de Vech et lorsqu'il aura fini, ou si les investigateurs attaquent, il partira comme un éclair dans le ciel et disparaîtra.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet de reconnaître la créature comme étant un vampire stellaire.

### Vampire stellaire (LdB p123).

La créature peut être décrite comme une obscénité boursouflée et translucide munie de deux pinces et possédant des pseudopodes.

- Sarena sera incapable d'identifier la créature et aura le cœur complètement brisé par la perte de son fils.

## Le château Hauptman

(page 23)

- Il s'agit d'un vieil édifice en pierre pourrie, les murs d'enceinte sont à moitié en ruine, ainsi que l'une des grandes tours. La tour restante domine le village et, la nuit, des lumières peuvent être aperçues depuis les petites fenêtres. Des gargouilles lorgnent d'un air méchant depuis les remparts et les coins du château et d'énormes blocs de pierre, à moitié enfouis sous les mauvaises herbes, gisent à l'endroit où ils sont tombés il y a des siècles.
- L'énorme marteau en face de la porte principale à la forme d'un crâne inhumain surmonté d'une paire de cornes de démon. Une fois à l'intérieur, les investigateurs verront que la cour intérieure est entièrement pavée de pierres. Devant eux se dresse la demeure du baron avec à droite, la vieille écurie et à gauche, la tour, fermée par une lourde porte en fer.

## La demeure de Hauptman (niveau 0)

(page 23)

### Rez-de-chaussée

Le hall d'entrée: cette pièce, comme le reste du château, est en pierre de taille. Un chandelier en fer, muni de bougies, est accroché au plafond par une chaîne et constitue le seul éclairage de cette pièce. Des lampes à huile placées dans des supports en fer forgé illuminent un côté du bâtiment tandis que l'autre côté reste dans l'obscurité.

### Le petit salon

- Il sert de salle d'attente pour les rares invités de Hauptman. Si le baron est informé qu'il doit bientôt recevoir des visiteurs, il y aura du feu à la cheminée, ce qui ajoute un peu de confort à la pièce.
- La cheminée est encadrée par des étagères couvertes de livres d'histoire écrits en grec,



# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

en latin et dans des langues de l'Europe de l'Est.

- **Histoire**

permet de rendre compte que malgré que leur contenu soit ordinaire, la plupart des volumes sont assez vieux et ont probablement de la valeur pour un collectionneur.

- Les chaises placées dans la pièce ont des dossiers droits et les visiteurs trouvent généralement plus confortables de rester debout.

### La salle à manger

- Cette pièce contient une grande table de bois entourée de chaises ayant la même forme que celles du petit salon. Des tapisseries mitées représentant des scènes de chasse sont suspendues aux murs.

### La cuisine

- On y trouve les ustensiles de cuisine et des denrées alimentaires courantes.

### Les pièces vides

- Ce sont trois pièces froides et inutilisées. Elles contiennent un mobilier pourri recouvert de draps tout aussi pourris.
- **Recueil d'indices**  
(*en examinant la cheminée de l'une des pièces*) révélera une fissure inhabituelle dans la maçonnerie qui constitue le fond de la cheminée. En renversant le candélabre fixé au mur à gauche de la cheminée, le fond de la cheminée basculera à l'intérieur avec le doux crissement du frottement entre les pierres. En regardant à l'intérieur, les Investigateurs découvriront un escalier qui mène à l'appartement du dessus et un autre escalier qui mène sous le château.

### La demeure de Hauptman (niveau 1) (page 24)

#### Les chambres d'amis:

- Il y a quatre chambres d'amis qui contiennent toutes, un lit à baldaquin, un coffre, une cheminée et une fenêtre, fermée part des volets, dominant la cour du château. Une seule d'entre elles diffère des autres par la présence d'une cheminée secrète semblable à

celle de l'une des pièces vides du rez-de-chaussée. Cette partie du château est froide et sombre comme le fez de-chaussée.

### L'entrepôt

- Cette pièce est remplie de caisses, de coffres, de meubles et d'autres objets que le baron n'a pas eu le temps de déballer lorsqu'il revint au château en 1792.

### Le cabinet de travail de Hauptman

- Il y a une immense fenêtre à croisillons qui donne sur la cour et domine le mur bordant le grand ravin situé de ce côté du château. Cette fenêtre est large de 4,50 m et va du sol jusqu'au plafond, soit une hauteur de 3,60 m. Il y a un grand bureau en chêne à un bout de la pièce, avec une bibliothèque derrière lui. Cette bibliothèque contient près d'une centaine de volumes qui constituent le journal personnel du baron qui couvre près de 700 ans.
- Les tomes les plus anciens se désagrégeront s'ils sont retirés des étagères, mais les tomes les plus récents contiennent une grande partie de l'histoire personnelle du baron et de nombreuses références occultes à la Confrérie.
- **Bibliothèque**  
permet de remarquer que les ouvrages sont classés par ordre chronologique.
- **Bibliothèque**  
permet de trouver le dernier volume. Celui-ci est écrit en latin (comme les autres) mais on peut y déchiffrer le nom d'Edward.
- **Latin**  
permet de remarquer que le dernier volume contient des informations sur le « jeune maître Edward » et de sa destinée particulière. Mais la lecture du volume prendrait plus d'une heure.
- D'une manière générale, ces journaux sont écrits en latin et demanderont deux semaines à un investigateur pour les épilucher et les comprendre. Si un investigateur se lance dans cette entreprise, il gagnera 1 point dans la connaissance du Mythe.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### Note pour le Gardien

L'histoire personnelle du baron est laissée à votre discrétion. Elle se basera sur les informations données précédemment.

- Sur le bureau se trouve un grand livre relié cuir, clos par un fermoir.
- Pour forcer la serrure du fermoir il faut réussir à le crocheter (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Latin**  
permet de déchiffrer le titre en latin « La Confrérie de la Bête ».
- Si le livre est ouvert, ils trouveront quelques pages de texte, **une carte incomplète** et ce qui occupe la majeure partie du Livre: un ensemble complexe d'arbres généalogiques qui remonte jusqu'à l'Égypte antique. Les inscriptions les plus récentes sont datées du 19<sup>ème</sup> siècle et contiennent une centaine de noms de famille.
- **Recueil d'indices ou Bibliothèque**  
permet de trouver une feuille de parchemin pliée et glissée entre deux pages.
- **Latin**  
permet de lire l'ouvrage en une heure. Cette lecture donnera 1 point dans la connaissance du Mythe.
- En lisant l'ouvrage, l'investigateur acquerra des renseignements de fond concernant la Confrérie. De plus il découvrira aussi que la carte localise précisément la tombe secrète d'un prêtre égyptien mort depuis longtemps et nommé Nophru-Ka. (**Indice Principal**)

### Note pour le Gardien

Les renseignements concernant la confrérie seront issus de l'appendice B. dont le choix vous est laissé.

- **Archéologie ou Histoire**  
permet de se rappeler qu'en ce moment même, une expédition d'archéologues bien connue du public, formée par l'Université Miskatonic et conduite par le Dr Ronald Galloway recherche la même tombe dans les déserts à l'ouest du Caire.
- **Latin**

permet de se rendre compte que la feuille de parchemin est une transcription d'un sortilège mais sans aucune indication de son utilité.

- **Latin(+1)**

permet d'apprendre le sort en une demi-heure.

### Note pour le Gardien

aucun renseignement concernant le sortilège **Appeler/Renvoyer la Bête** n'est contenu dans le parchemin. L'investigateur ne doit pas savoir où et comment il doit utiliser ce sort.

- **Recueil d'indices**

permet de trouver à l'intérieur du tiroir du bureau, les investigateurs trouveront un anneau de fer avec quatre clés, trois grosses, une petite et une boîte en marqueterie d'origine orientale et mesurant 25 cm x 40 cm x 5 cm.

- Les trois grosses clés attachées à l'anneau peuvent ouvrir les portes du château tandis que la plus petite ouvrira le livre trouve sur le bureau.
- La boîte en bois est une sorte de casse-tête qui est constituée de petites planches de bois coulissantes qui doivent être manipulées dans un ordre précis pour avoir accès au contenu de la boîte. Pour ouvrir la boîte il faut réussir un test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 5.
- Chaque Investigateur a droit à un seul essai. Si l'un d'entre eux s'impatiente et tente d'ouvrir la boîte par la force, le fragile contenu sera perdu.
- A l'intérieur, il y a une feuille de parchemin effritée et visiblement très ancienne à l'écriture mystérieuse.
- **Arabe**  
permet d'identifier l'écriture comme étant de l'arabe médiéval.
- **Arabe (+1)**  
permet de déchiffrer la page. Il s'agit d'une page du al-Azif contenant la prophétie de Nophru-Ka.  
(Aide de Jeu 4)
- **Recueil d'indices**

## Les Fungi de Yuggoth

en fouillant les cheminées de cette pièce, permet de trouver des cendres contenant des fragments calcinés d'enveloppes et de lettres, indiquant qu'une personne a détruit de manière systématique ce qui pourrait être des preuves (ce qui est vrai puisque Hauptman s'apprête à partir).

### La chambre de Hauptman:

- Le meuble prédominant de cette pièce un immense lit à baldaquins. La décoration est faite de tapisserie, de rapières fixées en croix sur les murs.
- Un gros livre est posé sur petite table près du lit qui contient une forme troublante, suggérant vaguement un corps humain sous les couvertures.
- Si quelqu'un retire les couvertures, il découvrira le corps mutilé et en décomposition d'une femme.
- Tout investigateur confronté à cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- **Expertise légale ou Médecine** indique que la mort remonte à plusieurs semaines et que les membres ont été brisés et écrasés.
- Le grand livre a proximité contient vieilles estampes détaillant toutes sortes de tortures imaginables.
- Recueil d'indices permet de trouver les instruments utilisés par Hauptman sont sous le lit.

### La demeure de Hauptman (niveau-1)

(page 26)

#### La crypte de la famille Hauptman:

- Quinze cercueils sont posés sur des dalles, chacun portant les armoiries des Hauptman et deux dates.
- Les plus vieux cercueils, trouvés près du fond de la pièce, sont couverts de moisissures et sont en si piteux état que les dates sont illisibles, néanmoins les cercueils datant du 14<sup>ème</sup> siècle peuvent être identifiés.
- Les Investigateurs pourront remarquer une lacune intéressante dans la progression qui commence au début du 18<sup>ème</sup> siècle et s'étend

jusqu'à la fin du 18<sup>ème</sup> siècle : il n'y a pas d'autre membre de la famille présent, tous les cercueils portent le nom de Baron Hauptman.

- Si le cercueil le plus récent, daté 1886-1927, est ouvert, on trouve le corps d'un homme trapu, très musclé et aux cheveux châtain. Il est bien conservé.
- **Expertise légale ou Médecine** indique que la mort ne remonte qu'à quelques jours.

#### L'atelier:

- c'est là que Hauptman conçoit et meule des miroirs et des lentilles de précision..
- **Physique** permet de révéler que les travaux menés ici diffèrent radicalement de l'optique conventionnelle.
- **Recueil d'indices** en inspectant l'atelier permet de repérer un petit tunnel caché les lourds établis. Ce tunnel conduit au pied de la falaise du côté sud-ouest du château.

#### La chambre de torture:

- D'aspect médiéval, elle est complète avec ses chevalets de torture, ses fers, ses braseros ardents, etc.,
- Les murs contiennent un alignement de petites cellules ouvertes.
- **Recueil d'indices** permet de repérer une clé près de la porte d'entrée, suspendue à un crochet.
- Les cellules sont toutes vides mais on peut voir les excréments de locataires ayant séjourné il y a longtemps.

#### L'antre de Nyogtha:

- Cette pièce a été construite, bien avant le château, par des peuples des temps anciens, et c'est la raison pour laquelle Hauptman avait choisi cet endroit.
- Architecture ou Géologie permet de se rendre compte que cette partie est bien antérieure à la construction du château.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Un trou noir de trois mètres de diamètre est entouré d'une margelle en tuile sur laquelle figurent des phrases en latin. Des vapeurs nauséabondes s'échappent lentement du gouffre.
- **Latin**  
permet de se rendre compte que le texte latin figurant sur les tuiles est un sortilège permettant d'invoquer et de contrôler une puissance nommée Nyogtha.
- **Latin(+1)**  
permet d'apprendre ce sort en une demi-heure.

### Le Laboratoire alchimique

- Il contient de nombreux flacons, une balance, des pots non étiquetés se trouvent sur les tables et s'alignent sur les étagères.
- Trois tubes à essais sur un râtelier contiennent une substance gluante jaune.
- **Chimie ou Pharmacologie**  
permet d'identifier la substance comme un somnifère.
- **Recueil d'indices**  
permet de trouver un morceau de papier sur une table proche avec un texte en allemand
- **Allemand**  
permet de se rendre compte que le texte est une traduction d'un sortilège permettant de brasser l'hydromel de l'espace
- **Allemand(+1)**  
permet d'apprendre le sort permettant de *concocter l'hydromel de l'espace* en une demi-heure.  
(LdB p89).

### La chambre

- Cette pièce est coupée du couloir par une maçonnerie différente de celle du reste de l'édifice et est manifestement l'œuvre d'un amateur pressé.
- Ce mur peut être abattu à la masse en un quart d'heure
- Mais il existe une autre entrée à cette chambre. Au cours du dernier printemps, de l'eau s'est infiltrée dans le tunnel de secours et a provoqué un effondrement du mur du fond, permettant d'accéder dans la pièce

- A l'intérieur, les investigateurs découvriront une section de soldats morts depuis longtemps. Les squelettes d'environ deux douzaines d'hommes, vêtus de fragments pourris d'uniforme, seront découverts assis contre les murs, nageant dans les mares d'eau stagnante laissées par l'inondation printanière.
- Tout investigateur confronté à cette scène devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- **Expertise légale ou Médecine**  
indique que les corps squelettiques ont près de dix ans.
- **Recueil d'indices**  
permet de trouver des armes rouillées et inutilisables.
- **Armes à feu**  
permet d'identifier les armes comme étant d'origine russe.
- **Recueil d'indices**  
permet de mettre la main sur une petite caisse, à moitié submergée, qui contient une douzaine de grenades à main en très mauvais état.
- **Explosifs**  
permet d'isoler une ou deux grenades encore en état de fonctionner.
- **Histoire**  
permet d'identifier les hommes comme des soldats de l'armée russe.
- **Histoire (+1)**  
permet d'identifier les hommes comme des soldats de l'armée russe blanche.
- **Recueil d'indices**  
permet de repérer les restes d'un uniforme d'officier, portant un sac en cuir contenant plusieurs documents et un petit livre noir.
- Les papiers ont été détruits par l'eau, mais des parties du livre sont encore lisibles. Le texte du manuscrit est en russe.
- **Russe**  
permet d'apprendre qu'il s'agit du journal de Raspoutine, le moine dément.. La lecture prendra deux heures. Si un investigateur se lance dans cette entreprise, il gagnera 1 point dans la connaissance du Mythe.
- **Russe**

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

permet de se rendre compte que dans une partie du livre, Raspoutine semble faire mention de la grande explosion qui eut lieu en Sibérie en 1907. Les pages suivantes contiennent un sortilège permettant d'invoquer et de contrôler Azathoth.

- **Russe (+1)**  
permet d'apprendre le sort *Redoutable Nom d'Azathoth* en 2D6 semaines.  
(LdB p94).

### Le tunnel:

- Il est renforcé par des pierres et construit en même temps que le château, il était conçu comme sortie de secours et convint très bien au baron en 1628.
- Il débouche au pied de la falaise à trente mètres, en dessous du château
- **Recueil d'indices (+1)**  
permet à un Investigateur explorant le bas de la falaise de découvrir par hasard cette ouverture bien dissimulée.
- La fin du tunnel qui donne sur le sous-sol du château est bloquée par un lourd établi.
- Entrer nécessite de réussir à pousser l'établi (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 4)

### L'écurie

- Ce bâtiment est probablement aussi vieux que le château et a été partiellement aménagé pour pouvoir y vivre.
- La partie de devant, la plus proche de la porte principale, contient les deux chevaux appartenant au baron, tandis que l'autre partie a été séparée par une cloison sur laquelle s'appuie une cheminée allumée.
- Cette pièce est le lieu d'habitation de Lazlo et de ses deux aides. Elle est toujours occupée par l'un des trois hommes sauf si c'est le moment de leur descente à Klausenbourg ou si les Investigateurs tentent de créer une diversion.
- **Recueil d'indices**  
en fouillant la pièce permet de trouver quelques vêtements supplémentaires, des cartouches de rechange pour le fusil de chasse de Lazlo et des bouteilles de vin et de liqueur vides.

### La tour

- Cette tour est haute de près de trente mètres. Elle est accessible par une solide porte en fer située à sa base à l'intérieur des murs du château.
- La porte en fer est toujours verrouillée et il faut soit réussir un test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4 soit un test (combiné) d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 8.
- A l'intérieur, les Investigateurs découvriront que la tour est creuse. Un escalier en pierre, sans rampe, monte en spirale dans l'obscurité.
- Dans le sol il y a une trappe qui n'est pas fermée à clef et qui s'ouvre sur un escalier. Cet escalier mène aux catacombes sous le château tandis que l'escalier qui monte aboutit à une trappe verrouillée.
- Pour ouvrir la trappe, il faut :  
soit réussir un test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4,  
soit un test (combiné) d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 8.
- De l'aube cote de la trappe se trouve l'observatoire de Hauptman.

### L'entrée de l'observatoire

- Il s'agit de la trappe d'entrée de la tour. De là, les Investigateurs peuvent voir les différents objets de la pièce. La pièce est équipée de trois fenêtres aux volets fermés et de plusieurs appliques sur les murs destinées à recevoir des bougies.

### L'observatoire:

- Cette partie de la pièce est principalement occupée par un grand télescope à miroir. Une chaîne descendant du plafond permet à Hauptman de baisser une partie du toit de la tour pour avoir un grand champ d'observation des cieux.
- Sur une table à proximité se trouvent des livres d'astronomie et d'astrologie ainsi que quelques notes manuscrites et des cartes.
- **Physique**  
en examinant le télescope permet de révéler que l'association des miroirs et des prismes

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

contenus a l'intérieur est totalement inconnu de la science.

- **Astronomie**  
en examinant les cartes permet de révéler que quelqu'un a observé les mouvements d'une étoile appelée Xoth pendant des siècles.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet d'apprendre que l'on suppose que Xoth a été une ancienne demeure du Grand Cthulhu.

### L'échelle de fer:

- Des barreaux de fer fixés sur le mur de la tour donnent accès a une trappe qui s'ouvre sur les combles de la tour.

### L'écritoire:

- Un grand livre ouvert repose sur un vieil écritoire en bois. Il s'agit de l'édition originale de la version, en latin, du *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn. (LdB p85).
- **Latin**  
permet de se rendre compte que la page à laquelle est le livre est la description d'un sortilège permettant d'appeler et de contrôler un Vampire Stellaire. (LdB p94).
- **Latin(+1)**  
permet d'apprendre le sort en une demi-heure.
- Dans la marge figurent d'étranges symboles et runes.

### Note pour le Gardien

Ce volume particulier a été enchanté pour diminuer par deux le nombre de points d'équilibre mental nécessaire à l'invocation (soit 2 au lieu de 4).

- **Recueil d'indices**  
en inspectant l'écritoire permet de dévoiler un petit loquet qui libérera un panneau dissimulé sur le devant de l'écritoire. A l'intérieur de l'écritoire se trouvent deux bouteilles en cristal remplies d'un épais liquide doré et scellées par un cachet de cire portant un symbole ésotérique, une petite pierre et un parchemin roulé.

- **Mythe de Cthulhu**  
permet de reconnaître le Signe des anciens gravé sur la petite pierre.
- Les bouteilles sont scellées par un cachet de cire.
- **Mythe de Cthulhu (+1)**  
permet d'identifier le liquide contenu dans les bouteilles comme de *l'hydromel de l'espace*.
- **Mythe de Cthulhu (+2)**  
permet d'identifier le symbole scellant les bouteilles comme un symbole magique permettant de maintenir le pouvoir de *l'hydromel de l'espace* indéfiniment. Si les cachets de cire sont brisés, l'enchantement disparaîtra et l'Hydromel se détériorera à une vitesse normale.
- **Chinois**  
permet de lire le parchemin. (Aide de Jeu 5)
- **Latin**  
permet de lire les deux dernières lignes manuscrites du parchemin :  
*Traduit de l'original du texte R'lyeh par le Baron Hauptman,  
1238 après J. C.*

### Le Baron Hauptman

(page 28)

- Hauptman, bien qu'extrêmement doué et intelligent, se plaît à contempler la souffrance humaine. Cet amour de la cruauté lui a presque coûté la vie en 1628 lorsque les paysans envahirent le château. Hauptman connaît ses faiblesses et a pris beaucoup plus de précautions ces dernières années.

### Baron Hauptman (Etre maléfique)

**Compétences :** Anthropologie 4, Archéologie 5, Bibliothèque 5, Langues 8 (Anglais, Allemand, Français, Latin, Arabe, Chinois), Loi 4, Médecine 4, Mythe de Cthulhu 5, Occultisme 5, Théologie 2, Bureaucratie 1, Flatterie 3, Histoire orale 1, Niveau de vie 6, Psychologie 5, Réconfort 2, Astronomie 5, Chimie 4, Connaissance de la nature 4, Pharmacologie 5, Recueil d'indices 4.

## Les Fungi de Yuggoth

**Compétences générales :** Athlétisme **3**, Armes à feu **8**, Bagarre **2**, Conduire **5**, Discrétion **9**, Mêlée **9**, Organisation **8**, Sixième sens **15**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Revolver .22LR (*Dégâts standard*).

Fusil de chasse à 2 coups (*Dégâts +1*)

Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

**Sorts :** Le baron connaît en outre tous les sortilèges du livre de base, *Destruction de l'Esprit*, *Invoquer et contrôler la bête* et *Transfert d'Esprit*.

### Conclusion

(page 28)

- Il faudra se rappeler que Hauptman prépare son départ du château pour attendre la venue du jour de la Bête. Bien qu'il veuille toujours punir ceux qui cherchent à le faire échouer, il ne risquera pas sa vie dans un combat avec les Investigateurs. S'il y a le moindre indice qu'il puisse arriver malheur à cause d'eux, il fuira l'endroit avec l'aide de son Vampire Stellaire.
- S'il en a le temps, il lâchera Nyogtha sur les Investigateurs et sur le village.
- Si cela arrivait, tout investigateur rescapé devra réussir un test d'équilibre mental de 7 points avec une difficulté de 5. En cas de réussite, la perte d'Equilibre Mental ne sera que de 3 points, à cause de la douleur provoquée par la mort des innocents villageois.
- Hauptman sera informé de la présence des Investigateurs quand Lazlo arrivera au château, et il gardera en permanence un œil sur le groupe en envoyant ses hommes espionner ouvertement leurs activités. Les Investigateurs seront prévenus qu'ils sont surveillés.
- Si le baron se lasse d'attendre que les Investigateurs bougent, il enverra Lazlo au village pour inviter les Investigateurs à dîner. S'ils acceptent l'invitation, ils seront priés d'attendre dans le petit salon à leur arrivée.

- Le baron n'apparaîtra qu'après le coucher du soleil, s'excusant et prétextant qu'il préfère travailler la nuit et dormir pendant la journée (ceci afin de troubler les joueurs en pensant qu'il puisse être un vampire).
- Au souper, le baron leur offrira un somptueux repas contenant un puissant somnifère.
- **Médecine ou Pharmacologie** permet de se rendre compte que la nourriture est droguée.
- Les investigateurs qui ne résisteront pas à la drogue tomberont dans un profond sommeil qui durent 4 ou 5 heures. Ceux qui résisteront seront quand même affectés. Toutes leurs compétences seront réduites d'un point pour quelques heures qui suivent.
- Hauptman et ses hommes de main tenteront de maîtriser Investigateurs qui seront restés éveillés et les enfermeront tous dans les cachots du sous-sol.
- Là, Hauptman torturera les Investigateurs, par un, avec méthode et en pleine vue de leurs compagnons et jettera leurs corps dans le gouffre de la pièce d'à côté.
- Tout investigateur confronté à la vision de la mort. lente de ses amis devra réussir un test d'équilibre mental de 6 points avec une difficulté de 4.
- Sergei, l'espion soviétique, est un élément libre d'entrer ou de pas entrer dans le scénario selon le Gardien.
- Il peut s'allier avec Investigateurs dans l'espoir qu'ils l'aideront sans le savoir, ou il peut essayer de les lancer sur une fausse piste avec de faux renseignements. Il peut rentrer au village après avoir découvert l'entrée secrète château, complètement ahuri et murmurant des paroles au sujet puits et d'étranges choses qui rampent et glissent.
- Cependant, sa fonction la plus importante est d'errer ça et là et de délivrer un groupe d'investigateurs emprisonnés sans espoir dans les cachots. Dans tous les cas, Sergei n'apparaîtra pas tant qu'un ou deux investigateurs n'aient subi leur terrible destin

### CH.4 Les sables du temps

#### Préparer le voyage en Egypte

(page 30)

- Les investigateurs auront des renseignements menant à la tombe perdue de Nophru-Ka, que ce soit par les découvertes faites dans le chapitre précédent ou (si c'est nécessaire) par des enregistrements que leur aura envoyés Irène Le Mond.
- Ils devront être informés qu'une équipe d'archéologues de l'Université Miskatonic est en train de rechercher l'emplacement de la tombe depuis maintenant dix-huit mois. Cette équipe est conduite par un égyptologue bien connu, le Dr Ronald Galloway, mais elle n'a pas réussi, malgré tout le temps passé à localiser la tombe, ce qui a conduit l'Université à envisager de cesser de financer le projet.
- Les Investigateurs devront être encouragés à indiquer d'eux même l'emplacement de la tombe au Dr Galloway. S'ils choisissaient de contacter l'Université Miskatonic auparavant, ils parleront à M. Stafford Evans, un membre du conseil d'Administration. Evans lutte pour rappeler l'expédition et tentera de décourager les Investigateurs de contacter le Dr Galloway. Evans essaye seulement d'économiser l'argent de l'Université mais les investigateurs peuvent trouver ses motivations suspectes. Ils devront décider de porter eux-mêmes les renseignements en Égypte.

#### Le Caire

(page 30)

- Là, les investigateurs seront abordés par deux jeunes arabes qui se présenteront comme des employés du Dr Galloway.
- Les Investigateurs pourront passer quelques jours au Caire pendant lesquels les guides les aideront à se procurer des vêtements et un équipement pour le voyage et leur enseigneront la manière de monter un dromadaire. Les investigateurs tireront bénéfice de cet entraînement et gagneront la

compétence *Equitation Méhariste* avec deux points s'ils possèdent la compétence *Equitation* et avec un point sinon.

- S'ils le désirent, prendre sur ce temps pour explorer un peu les alentours du Caire.

#### Le voyage dans le désert

(page 30)

- Les investigateurs partiront tôt le matin pour un voyage de quatre jours dans le désert. Après avoir franchi le Nil par un pont, ils traverseront la banlieue de Gizeh, passant dans l'ombre des pyramides et près de l'énigmatique Sphinx. La région contient de nombreux sites archéologiques exploités par différents gouvernements et universités.
- Sur l'un des plus grands sites, les investigateurs remarqueront des ouvriers érigeant une grande tour de métal. S'ils sont questionnés, les guides n'en sauront rien mais dès leur retour au Caire, plus tard, les investigateurs pourront glaner des renseignements et découvriront que le site est exploité par la Fondation Chandler
- **Niveau de Vie**  
permet de se rappeler que cette fondation est une organisation de bienfaisance semblable à la Fondation Ford. Les investigateurs devront aller sur le site même pour découvrir que l'étroite tour est destinée à l'amarrage de dirigeables.
- Une fois entrés dans le désert, les investigateurs devront se résigner à supporter un voyage ennuyeux et brûlant, ponctué seulement de temps en temps par des mésaventures causés par des dromadaires hargneux.
- Chaque jour, les investigateurs éprouveront des difficultés avec leur monture. Si un investigateur rate son jet sous sa compétence *Equitation Méhariste* avec un niveau de difficulté de 3, il sera jeté à terre et devra rattraper son dromadaire.
- En cas d'échec, l'investigateur devra réussir Un jet d'*Athlétisme* avec un niveau de difficulté de 3 ou bien perdre 1D3 points de santé



### Les bandits du désert

(page 31)

- Vers la fin du troisième jour de voyage, les investigateurs apercevront dans les dunes, un groupe de cavaliers venant dans leur direction.
- Les guides identifieront immédiatement le groupe comme étant des bandits du désert, des disciples de Kemal, un chef qui rôde dans la région et attaque les caravanes.
- Ils descendront immédiatement de leur monture et prieront les investigateurs de se rendre, en affirmant que s'ils le font, Kemal se contentera de les détrousser. S'ils manifestent une quelconque résistance, les guides affirmeront qu'ils seront tous tués.
- **Psychologie**  
permet de se rendre compte que cette identification est bien trop rapide pour être honnête.
- **Connaissance de la rue**  
permet de se rappeler avoir entendu parler de l'infâme Kemal alors qu'ils étaient au Caire. Bien qu'il soit fourbe, Kemal a la réputation de ne voler que des voyageurs arabes, craignant apparemment que le fait de toucher à des Européens ne lui apporte trop d'ennuis de la part du gouvernement. L'attaque de leur groupe irait à l'encontre de tout ce que les Investigateurs pourraient avoir entendu au sujet de Kemal.

#### Note pour le Gardien

En réalité, les guides sont aux ordres de Kemal qui a été corrompu par Katif. On leur a dit qu'ils auraient la vie sauve s'ils obéissaient aux ordres.

- Kemal est accompagné de ses dix meilleurs hommes qui sont tous des tireurs d'élite aussi bien à pied qu'à dos de dromadaire. Si l'un des Investigateurs devait être assez fou pour tenter de fuir ou de sortir son arme, le Gardien est libre de lui faire voler son chapeau ou de tuer son dromadaire.

- Une autre manière de procéder serait de les laisser découvrir la situation délicate dans laquelle ils sont. Les Investigateurs apprendront que tirer à dos de dromadaire réduit leurs chances de toucher et dépend de leur capacité en *Equitation Méhariste*.
- Un premier tir lorsque la monture est arrêtée peut se faire sans pénalité, mais le bruit de la détonation fera réagir le dromadaire : un test en *Equitation Méhariste* avec une difficulté de 4 permet de garder le contrôle de la monture. Un échec critique (1) signifie une chute (1D3 points de santé) tandis qu'un échec standard empêchera toute autre tentative de tir, la monture s'étant emballée.
- Un tir en mouvement ajoute +1 à la difficulté si l'investigateur réussit son test en *Equitation Méhariste* avec une difficulté de 3 et ajoute +2 en cas d'échec.
- Kemal capturera les investigateurs et les dépouillera de tout objet de valeur. Il gardera les armes et les objets précieux qu'il pourra trouver et remettra à Katif, les livres et papiers qu'il aura trouvés sur les investigateurs.
- **Dissimulation (+1) ou Organisation (+1)**  
permet de conserver sur soi un carnet et un crayon.
- Il devrait alors attacher les investigateurs, leur bander les yeux et tuer les deux guides avant de mettre le groupe en marche. Kemal exécutera les ordres à la lettre sauf en ce qui concerne les jeunes guides arabes qui seront libérés et retourneront au camp du Dr Galloway.
- Une fois attachés, les investigateurs devront marcher dans le sable brûlant pendant une heure ou deux, avant de grimper sur quelques rochers effrités et de ramper, en file indienne, dans une petite ouverture. Après cette ouverture, l'air deviendra sensiblement plus frais et les échos des voix des bandits révéleront aux investigateurs qu'ils sont à l'intérieur de quelque chose.
- Après une courte marche, les bandits arrêteront le groupe et retireront leurs bandeaux. Ils verront qu'ils se trouvent dans une sombre caverne avec, à leurs pieds, un

## Les Fungi de Yuggoth

gouffre circulaire béant. Un par un, les investigateurs seront tirés en avant, et, tandis qu'un bandit coupera la corde leur liant les mains, deux autres bandits pousseront les investigateurs hurlant de terreur, la tête la première dans le puits.

- Chaque investigateur projeté dans les ténèbres devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.

### Kemal et ses bandits du désert

- Ce bandit du désert mène un groupe d'une vingtaine d'hommes qui pille les caravanes passant dans la région. Kemal ne touche pas aux étrangers craignant la colère du gouvernement égyptien. Il a la réputation d'être un fourbe qui tue rarement ses victimes, préférant les relâcher dans l'espoir qu'ils passent à nouveau sur son chemin.
- Kemal craint Katif, et il n'est pas très content d'avoir été obligé de s'associer avec lui mais, en attendant, il coopère. Katif, qui est très vantard a eu l'occasion de parler à Kemal de son association avec le baron et les autres.
- **Flatterie (+1)**  
permet à un investigateur approchant Kemal, de convaincre le bandit de se rebeller contre Katif.

### Kemal (chef bandit)

**Compétences :** Langues 1 (Anglais), Occultisme 2, Bureaucratie 1, Connaissance de la rue 2, Flatterie 1, Intimidation 1, Psychologie 4, Réconfort 2, Connaissance de la nature 4, Recueil d'indices 4.

**Compétences générales :** Athlétisme 8, Armes à feu 7, Bagarre 5, Discrétion 9, Filature 3, Mêlée 7, Organisation 7, Piquer 4, Sixième sens 5, Equitation Méhariste 8.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 8

**Equilibre mental :** 8

**Armes :** Revolver .45 (*Dégâts +1*).

Fusil Lee Enfield (*Dégâts +1*)

Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

- La bande de voleurs est dévouée fanatiquement à Kemal. Ils accepteront de

donner leur vie pour lui. On suppose qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques.

### Les bandits du désert

**Compétences :** Occultisme 1, Connaissance de la rue 2, Flatterie 1, Intimidation 1, Psychologie 2, Réconfort 1, Connaissance de la nature 2, Recueil d'indices 2.

**Compétences générales :** Athlétisme 4, Armes à feu 7, Bagarre 2, Discrétion 4, Filature 3, Mêlée 6, Organisation 5, Piquer 2, Sixième sens 3, Equitation Méhariste 8.

**Santé :** 5

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 8

**Equilibre mental :** 8

**Armes :** Fusil Lee Enfield (*Dégâts +1*)

Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

### Le puits de Nophru-Ka

(page 32)

- Les investigateurs tomberont d'une hauteur d'environ 9 mètres sur un tas de sable moelleux.
- Chaque investigateur devra réussir un test d'Athlétisme avec une difficulté de 4 ou subir une perte de 1D3 points de Santé.
- Le groupe pourra alors voir, à la faible lueur qui s'infiltre du plafond du gouffre, une caverne vaguement circulaire, d'environ 12 mètres de diamètre et ayant la forme d'un entonnoir renversé.
- Un escalier de pierre faisait autrefois le tour des murs, permettant de monter et de descendre, mais il s'est effondré depuis longtemps laissant de gros blocs de pierres jonchant le sol de la caverne. Les murs, autrefois verticaux, s'inclinent vers l'intérieur et la caverne si rétrécit vers le haut rendant impossible toute escalade sans équipement.
- Les investigateurs se rendront compte assez rapidement que la seule issue consiste en un passage sombre qui va en pente dès sa sortie de la caverne. Le passage continue sur à peu près trois kilomètres dans l'obscurité totale

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

jusqu'à ce qu'il débouche finalement sur le Puits de Nophru-Ka, faiblement éclairé, un antique lieu d'adoration du prêtre diabolique et de ses adeptes déments.

- **Sixième sens**

permet d'entendre un sifflement étrange et monotone lorsque les Investigateurs verront la lumière en avant du tunnel.

- Si les investigateurs continuent d'avancer, le tunnel débouchera dans une grande chambre circulaire éclairée par des torches axées au mur dans de petits orifices.
- Les investigateurs trouveront immédiatement à leur droite un autre tunnel semblable qui finit par conduire hors du Puits.
- A l'autre bout de la pièce, à environ trente mètres de distance, un homme habillé à la façon de l'Égypte antique et faisant des suppliques est agenouillé devant un autre homme. La personne qui se tient debout est grande et sa peau est si sombre qu'elle semble presque noire, mais le tremblement de la lumière des torches cache ses traits, ainsi que les traits des deux hommes qui se tiennent derrière lui, les bras Croisés sur la poitrine.
- Le sifflement monotone semble provenir d'un balcon découpé dans la roche et situé juste au-dessus du groupe mystérieux.
- Les deux silhouettes se rapprochent en psalmodiant un chant dans un langage étrange
- **Anthropologie ou Arabe** indiquera qu'il s'agit d'un langage oublié de l'ancienne Égypte, mais ne permettra pas à l'investigateur de le comprendre).
- Assister à cette scène pendant plus d'une minute réveillera de vieux souvenirs génétiques contenus dans les cellules des investigateurs, tout investigateur présent devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 4. En cas de réussite, la perte d'Équilibre Mental n'est que d'un point. Chaque investigateur gagnera également un point dans la compétence Mythe de Cthulhu.
- A l'apogée de cette scène, les deux silhouettes placées dans l'ombre s'avanceront

dans la lumière, mais pas la grande silhouette noire. A la vue de ces hommes à tête de crocodile, tout investigateur présent devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 4.

- A ce moment les torches s'éteindront subitement tandis que la vision se dissipera et la chambre sera plongée dans l'obscurité.
- Si les investigateurs tentent d'interrompre la scène, les torches s'éteindront et la vision cessera immédiatement.
- Après quelques secondes, les yeux des Investigateurs s'habitueront à l'obscurité et ils verront à peu près correctement, aidés par une lueur bleue, phosphorescente, émise par des traces de cristaux situés dans les murs de la caverne. Cette lueur a été en quelque sorte activée par la lumière des torches « immatérielles » et durera environ trente minutes, après quoi elle disparaîtra progressivement.
- Les Investigateurs ne pourront découvrir aucune trace de la cérémonie à laquelle ils viennent d'assister
- Un test d'Athlétisme avec une difficulté de 4 permet d'escalader le rugueux mur de pierre jusqu'au balcon.
- Là, il y a une petite pièce contenant une statue de pierre noire représentant un Sphinx sans visage de 180 m de long La statue est couverte de hiéroglyphes égyptiens.
- **Mythe de Cthulhu** permet d'identifier la statue comme une des nombreuses formes de Nyarlathotep.
- **Hiéroglyphes** permet de se rendre compte que les hiéroglyphes indique la description d'un sortilège permettant d'appeler et de contrôler la Bête.
- **Hiéroglyphes (+1)** permet d'apprendre le sort en une demi-heure.
- Heureusement pour les investigateurs, la sortie n'est située qu'à quelques kilomètres du camp de Galloway et ils pourront le trouver avec un peu de chance. Le premier jour passera dans des recherches sans résultat.

## Les Fungi de Yuggoth

- Au début du second jour, et pour tous les jours qui suivent, l'investigateur possédant la plus grande réserve dans la compétence *Sixième Sens*, pour tester son bon sens en testant cette compétence avec une difficulté de 5.
- En cas d'échec, tout le groupe perdra 1D2 points de santé.

### Note pour le Gardien

Si un investigateur a quelques raisons de posséder des compétences pour la survie dans le désert, le Gardien peut adapter légèrement la situation.

Si celle-ci devient un peu trop tragique pour le groupe, le Gardien peut faire en sorte qu'ils soient sauvés par l'un des groupes de recherche que Galloway a certainement envoyés à leur rencontre.

Les points de santé perdus seront regagnés raison de un point par jour de repos complet.

## Le camp de Galloway

(page 33)

### L'arrivée

- Si les Investigateurs doivent arriver au camp par leurs propres moyens, ils seront informés de sa présence par un étrange gémissement qui leur parvient de l'autre côté d'une grande dune.
- **Anthropologie**  
permet de révéler aux Investigateurs que ce qu'ils entendent est un muezzin dont la prière est déformée par le vent. Sans cette information, les Investigateurs devront rassembler tout leur courage pour aller jeter un coup d'œil au sommet de la dune.
- En observant une étroite vallée, les investigateurs verront un groupe de trente à quarante arabes agenouillés pour la prière et tournés vers l'est. A peu de distance de là, près d'un petit camp de tentes rassemblées, un groupe de trois hommes en kaki discute avec un grand arabe barbu. Il s'agit du Dr Galloway et de ses étudiants en discussion avec Katif.

- Les environs immédiats sont parsemés d'une demi-douzaine de chantiers, mais les archéologues n'ont rien trouvé pour l'instant. A côté des hommes se trouve un véhicule chenillé portant l'inscription « Université Miskatonic » sur ses flancs.
- Des tentes se trouvent sur l'autre versant de la vallée, soigneusement placées à contrevent des dromadaires attachés.
- Tout le monde sera surpris de voir les investigateurs puisque les guides avaient dit que le groupe entier avait été enlevé par le bandit Kemal.
- **Psychologie**  
permet de remarquer la réaction surprise de Katif, comme s'il ne s'attendait pas à voir les investigateurs ici.
- Le groupe sera conduit aux tentes qui les avaient été préparées; on leur offrira de la nourriture et les premiers soins.

### L'emplacement

- Si les Investigateurs montrent au Dr Galloway la carte ou les renseignements qu'ils possèdent, il sera intéressé mais il ne sera pas d'accord avec eux sur la localisation possible de la tombe. Il a ses propres preuves, rassemblées au cours des ans et il pense que maintenant il fait ses recherches au bon endroit.
- Il est conforté dans ses opinions par Abd Katif, un homme avec qui Galloway avait déjà travaillé avant et qui a prouvé qu'il avait de grandes connaissances sur les Égyptiens.
- Les preuves des investigateurs indiquent que la tombe se situe à seize kilomètres au nord
- **Archéologie (+1) ou Histoire (+1) ou Flatterie (+1)**  
permet de convaincre le Dr Galloway lors d'une discussion. Le Docteur établira des plans pour porter toute l'opération vers le nord.
- Si le Docteur n'est pas convaincu, il admettra charitablement que les investigateurs puissent avoir trouvé quelque chose et leur suggérera de prendre un de ses étudiants et une demi-douzaine de terrassiers pour aller

## Les Fungi de Yuggoth

faire des recherches à l'endroit qui les intéresse.

### DR Ronald GALLOWAY

(page 33)

- Le Dr Galloway est un égyptologue de renommée internationale. Il est au milieu de sa Cinquantaine, solide et le visage buriné par toutes ces années passées sur le terrain. C'est le genre de personne très cartésienne et il est peu probable qu'il soit influençable.
- De même, il n'est pas très intéressé par les histoires de monstres et de sociétés secrètes; du moins tant qu'il ne sera pas passé par le tombeau de Nophru-Ka.
- Si le Dr Galloway survit à ce scénario, il pourra se révéler d'un précieux secours par la suite. Il a une réputation irréprochable de foncière honnêteté et a établi de nombreux contacts parmi des gouvernements officiels et des universités du monde entier.
- Tout ce que les Investigateurs tenteront de proposer sera plus facilement accepté par tous ces gens s'ils ont le soutien du Dr Galloway. Ce soutien se traduit par un point de réserve spécifique en Archéologie.
- A la fin du scénario, Galloway retournera certainement à l'Université Miskatonic pour étudier les résultats de ses recherches.

Dr Galloway (Egyptologue Eminent)

**Compétences :** Anthropologie 2, Archéologie 5, Bibliothèque 4, Géologie 1, Histoire 3, Langues 5 (Arabe, Latin, Hiéroglyphes), Bureaucratie 1, Flatterie 1, Niveau de vie 4, Réconfort 2, Arts 1 (Dessiner carte), Recueil d'indices 3

**Compétences générales :** Athlétisme 4, Armes à feu 4, Bagarre 1, Organisation 7, Premiers soins 7, Sixième sens 11.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 8

**Equilibre mental :** 8

**Armes :** Revolver .38 (*Dégâts standards*).

Fusil Lee Enfield (*Dégâts +1*)

### Composition du camp

(page 33)

Le véhicule chenillé:

- C'est un véhicule à essence capable de franchir la plupart des terrains et allant deux fois plus vite qu'un dromadaire. Malheureusement, il est tombé en panne il y a quelque temps et n'est plus utilisable depuis.
- **Mécanique (+1)**  
permet de réparer le véhicule en quatre heures de travail. « *En fait c'est le même type de direction que le tracteur de mon grand-oncle que je réparais quand j'étais plus jeune* ».
- **Mécanique (+2)**  
permet de réparer le véhicule en seulement deux heures de travail. « *C'était juste un problème au niveau du carburateur, probablement du à l'ensablement des pièces. Il faudra penser à vérifier les filtres régulièrement* ».
- Il peut emporter huit personnes et il y a des provisions d'essence et des pièces de rechange dans la tente à proximité.

### La tente à provisions

- En plus de l'essence et des pièces du véhicule, elle contient de la nourriture, du matériel pour creuser, et une caisse de dynamite de 24 bâtons munis de leur mèche.

### La tente du Dr Galloway

- Elle contient, en dehors de ses livres et de ses papiers, deux fusils 30 06 sous sa couchette ainsi que des munitions. Galloway les a apportés avec lui en cas de pépins. Jusqu'à maintenant, ils se sont révélés inutiles.

### La tente d'Abd Katif

- Sur l'autre versant de la vallée, située près des lentes des ouvriers, se trouve la tente, plus grande, de Abd Katif.
- Si les investigateurs ont l'occasion de fouiller la tente, ils trouveront des livres et des papiers volés par Kemal le bandit.
- **Recueil d'indices**  
permet de découvrir aussi une lettre en arabe portant le cachet de Klausenbourg en

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

Roumanie ainsi que deux parchemins écrits également en arabe.

- **Arabe**  
permet de traduire le texte, les investigateurs prendront connaissance des renseignements contenus dans la lettre.  
(Aide de Jeu 6)
- **Arabe**  
permet de se rendre compte que le premier parchemin est une transcription d'un sortilège mais sans aucune indication de son utilité.
- **Arabe (+1)**  
permet d'apprendre le sort en une demi-heure.

### Note pour le Gardien

aucun renseignement concernant le sortilège *Appeler/Renvoyer la Bête* n'est contenu dans le parchemin. L'investigateur ne doit pas savoir où et comment il doit utiliser ce sort.

- **Arabe**  
permet de se rendre compte que le second parchemin décrit une sorte de signe de conjuration, une passe magique faite avec la main mais sans expliquer son utilité.
- **Arabe (+1)**  
permet d'apprendre cette passe magique en dix minutes.

### Les autres tentes

- Le camp contient d'autres tentes de matériels, la tente des étudiants, etc., toutes présentent peu d'intérêt.

### Les assistants du Dr Galloway

- Ces deux jeunes hommes sont des étudiants de l'université Miskatonic fier d'avoir l'occasion de travailler avec le Dr Galloway.

### Lawrence Daniels

- Il est étudiant en quatrième année à l'université.

**Compétences :** Anthropologie 2, Archéologie 3, Bibliothèque 3, Langues 2 (Hiéroglyphes, Latin), Niveau de vie 4.

**Compétences générales :** Athlétisme 3, Organisation 7, Sixième sens 5.

**Santé :** 5

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 6

**Equilibre mental :** 6

### Richard MacFarland

- C'est un étudiant diplômé et l'un des assistants favoris du Docteur. C'est Un personnage fort solide et résistant au combat. Il a un pistolet 45 dans sa tente mais ne le porte pas sur lui dans le camp.

**Compétences :** Anthropologie 2, Archéologie 3, Langues 3 (Hiéroglyphes, Arabe, Latin), Niveau de vie 4.

**Compétences générales :** Athlétisme 10, Armes à feu 8, Bagarre 8, Organisation 6, Pilotage Avion 2, Premiers soins 7, Sixième sens 8.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 7

**Equilibre mental :** 7

**Armes :** Revolver .45 (*Dégâts +1*).

Fusil Lee Enfield (*Dégâts +1*)

### Les terrassiers arabes

- Cette équipe d'hommes a été recrutée par Katif et bien qu'aucun d'entre eux ne soit vraiment au courant des intentions de Katif, ils savent qu'il est un homme à craindre et peu d'entre eux accepteront de parler de lui aux Investigateurs.
- **Flatterie (+1)**  
permet à une personne parlant l'arabe d'apprendre que Katif a été vu allant à des rendez-vous tard dans la nuit avec un homme étrange (Kemal).
- **Flatterie (+2)**  
permet à une personne parlant l'arabe avec un autre terrassier d'avoir une idée sur l'emplacement de la cachette de Kemal, à environ huit kilomètres à l'ouest de l'oasis utilisée par le camp.

### L'emplacement du tombeau de Nophru-Ka

(page 34)

- Cet emplacement est situé à environ seize kilomètres au nord du camp actuel. Le terrain est fortement accidenté et le trajet prendre

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

quatre heures à dos de dromadaire ou deux heures avec le véhicula chenillé.

- Une fois installé à cet endroit, le groupe devra fouiller le terrain pour trouver des traces de l'emplacement du tombeau.
- **Archéologie (+1) ou Recueil d'indices (+1)** permet à une personne consacrant la journée entière à la recherche de localiser la tombe.
- **Archéologie (+2) ou Recueil d'indices (+2)** permet à une personne consacrant la journée entière à la recherche de localiser la tombe en une demi-journée.
- Une fois le tombeau localisé, l'étudiant partira sur-le-champ pour en rendre compte au Dr Galloway, en prenant avec lui deux terrassiers.
- En apprenant la découverte, Galloway partira pour le nouveau site avec Katif et quelques terrassiers, laissant le soin aux étudiants de s'occuper de lever le camp et de le déplacer au nord.

### L'attaque des chauves-souris de l'horreur

(page 34)

- Chaque nuit que ce petit groupe passera sur le lieu du tombeau, il sera attaqué par 1D4 Byakhee qui ont été contactés par Katif. Ils attaqueront par raids prudents, en essayant de tuer les personnes isolées ou de lacérer les tentes la nuit, pour meurtrir les victimes, endormies, puis ils disparaîtront dans l'obscurité.
- **Sixième sens** permet d'être réveillé par un courant d'air glacial qui fait frissonner l'investigateur.
- **Sixième sens (+1)** permet de se rendre compte qu'une odeur âcre comme celle du genévrier pourrissant titille vos narines.
- Ces attaques cesseront à l'arrivée de Galloway et de Katif. Les investigateurs pourront avoir quelques difficultés pour garder les terrassiers avec eux face à ces attaques.

### Byakhee

(LdB p103)

- Tout investigateur apercevant un Byakhee s'éloignant devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 4.
- Tout investigateur confronté à la vision d'un Byakhee devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- Tout investigateur attaqué par un Byakhee devra réussir un test d'équilibre mental de 5 points avec une difficulté de 4.

**Compétences générales (terre/air) :** Athlétisme 5/20 , Bagarre 6/11

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

**Armes :** Griffes (*Dégâts +1*).

Morsure (*Dégâts standards*)

Drain (*-2 en santé après une morsure*)

**Armure :** -2 contre toutes les attaques.

### Le tombeau de Nophra-Ku

(page 34)

- Une fois que Galloway aura rejoint le groupe, les travaux commenceront au plus tôt. En 24 heures, des marches qui descendent auront été dégagées et de grandes portes de pierre apparaîtront, prêtes à être ouvertes. Le sable bloquant l'entrée est incroyablement meuble. En réalité, Hauptman et ses compagnons, après être sortis du tombeau, ont fait exploser une charge de dynamite et c'est l'éboulement du à l'explosion qui bloque l'entrée.
- **Géologie** permet de constater que c'est très bizarre et inhabituel.
- **Géologie (+1)** permet d'envisager qu'il y a une explication rationnelle à cet état de fait et qu'une action humaine récente est plus que probable.
- Une grande déception se lira sur le visage des membres de l'équipe lorsqu'ils découvriront que le sceau d'argile qui scellait la porte a été brisée: un signe prouvant que des voleurs de tombeaux sont déjà passés.
- Une fois la porte ouverte, l'air stagnant s'étant un peu renouvelé, le groupe se retrouvera sur un petit palier situé au-dessus

## Les Fungi de Yuggoth

d'un autre escalier de pierre qui descend. Cet escalier est recouvert d'une épaisse couche de poussière et il y a de récentes traces de pas sur les marches.

- **Expertise légale**  
permet de constater qu'il y a quatre traces de pas qui descendent et seulement trois qui remontent.
- **Expertise légale (+1)**  
permet de dire que les personnes qui sont entrées portaient des bottes modernes.
- Au bas de l'escalier, un petit corridor s'étend sur environ douze mètres et se termine par une double porte en pierre. Deux profondes alcôves situées environ à la moitié du corridor contiennent chacune un sarcophage en pierre lisse posé à la verticale. Ils ne semblent pas avoir été touchés car ils sont recouverts d'une épaisse couche de poussière et scellés avec une substance verte ressemblant à de la cire. Les scellés sur les portes ont été brisés, cependant, et le groupe constatera qu'il est facile de les tirer.
- En ouvrant les portes, les investigateurs découvriront le dernier endroit de repos de Nophru-Ka, placé ici par ses disciples avec le peu de trésor qu'ils purent sauver. Bien qu'il y ait, de nombreuses empreintes de pas dans la poussière, peu de choses semblent avoir été dérangées au premier coup d'œil. Près du sarcophage de Nophru-Ka gît le corps recroquevillé d'un homme vêtu de vêtements arabes modernes.
- **Expertise légale ou Médecine**  
permet de constater que la nuque a probablement été brisée par un coup de fusil de chasse: des bouts de tissus séchés sont encore collés sur le mur à proximité.
- **Recueil d'indices**  
en fouillant le cadavre permet de trouver des pièces dans la poche de l'homme. Elles portent des dates aussi récentes que 1895. Le corps est partiellement momifié par l'atmosphère sèche du tombeau.
- Les murs sont couverts de hiéroglyphes gravés à la hâte.
- **Hiéroglyphes**

permet de se rendre compte que ces écrits racontent l'histoire de Nophru-Ka (Voir appendice A).

- Il faudra deux semaines pour réussir à traduire tout ce qui est écrit sur les murs.
- Un rapide examen du contenu du tombeau pu des membres de l'équipe archéologique révélera que les pillers de tombeau ont touché à peu de choses. Le seul objet manquant est le vase canope qui contenait le foie du prêtre, et peut-être quelques parchemins posés sur une table.
- **Hiéroglyphes**  
permet de se rendre compte que ces parchemins contiennent des parties manquantes du Livre d'Eibon.
- **Hiéroglyphes (+1)**  
permet d'identifier un sortilège *Renvoyer un Dhole* parmi les écrits.
- Le parchemin contenant ce sortilège est l'objet de la mission de Katif: il ne doit pas tomber aux mains des investigateurs.
- Le vase canope qui manque a été emporté par Lang-Fu pour l'aider à invoquer l'esprit de Nophru-Ka.

## Les Momies Hybrides

(page 35)

- Si le groupe ouvre les portes de la salle intérieure sans avoir fait au préalable le signe spécial de conjuration près des momies gardiennes les sentinelles mort-vivantes seront averties de la présence d'intrus et se réveilleront de leur sommeil millénaire. Le premier signe de ce réveil sera l'écho de la chute des couvercles des cercueils en pierre qui se briseront sur le sol du tombeau.
- Les momies sortiront alors de leurs sarcophages et avanceront vers le groupe en traînant le pas dans la poussière tourbillonnante. Les investigateurs pourront alors voir les corps desséchés d'êtres humains surmontés d'une lourde tête de crocodile fixée au cou par de grossiers points de suture.

## Les Momies Crocodiles

- Dans la vision du Puits, ces êtres apparaissent comme des hommes



# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

extrêmement musclés dont le cou se transforme progressivement en une tête de crocodile munie de dents tranchantes comme des rasoirs.

- Ils se trouvent enterrés sous la forme de momies, avec le corps de Nophru-Ka afin de protéger les restes du prêtre assassiné. Ces momies ne sont pas drapées mais simplement bien conservées. Leur peau ayant séché jusqu'à devenir un épais cuir, et elles ont l'odeur piquante d'étranges épices et de la mort. Les momies sont en réalité des hommes décapités avec une tête de crocodile grossièrement cousue sur le cou.
- Ces créatures sont des gardes animés magiquement et elles ont des caractéristiques identiques.
- Tout investigateur apercevant une momie crocodile devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- Tout investigateur attaqué par une momie crocodile devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 3.

### Momie Crocodile

**Compétences générales :** Athlétisme **6**, Bagarre **9**,

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

**Armes :** Griffes (*Dégâts +1*).

Morsure (*Dégâts +2*)

**Armure :** -3 contre toutes les attaques.

- Après que les tests d'équilibre mental aient été réalisés, et que le groupe en vienne aux prises avec les monstres, Katif profitera de la confusion pour essayer de voler le parchemin et le cacher dans sa robe.
- **Sixième sens**  
permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de s'apercevoir que Katif s'est approché des parchemins.
- **Sixième sens (+1)**  
permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au

corps à corps de s'apercevoir que Katif a caché un parchemin sous sa robe.

- Une fois, le parchemin récupéré, Katif tentera alors de fuir le tombeau, en utilisant le Signe de Conjuración pour passer sans danger près des momies.
- **Sixième sens**  
permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de s'apercevoir que Katif s'enfuit et passe les momies sans encombre.
- **Sixième sens (+1)**  
permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de s'apercevoir que Katif s'enfuit et fait un geste complexe avant de passer les momies sans encombre.
- **Sixième sens (+2)**  
permet à un investigateur, non en état de choc, et ne participant pas à un combat au corps à corps de retenir le geste complexe que fait Katif
- Une fois en dehors du tombeau Katif rejoindra deux hommes de main qui l'attendaient avec les dromadaires, pour rejoindre la cachette de Kemal.
- S'il est capturé par les investigateurs, Katif tentera de détruire le parchemin avant qu'il tombe entre leurs mains.

## Les Fungi de Yuggoth

### Le Signe de Conjuraton

*Il s'agit d'un geste particulier de la main qui doit être fait à l'intérieur du tombeau avant d'ouvrir les portes de la salle intérieure.*

*Si le Signe est fait correctement, les gardes ne seront pas sortis de leur sommeil.*

*Si les gardes sont avertis de la présence d'intrus, ils sortiront de leurs cercueils et les tueront.*

*A ce moment-là, le signe peut être utilisé pour croiser les gardes mais ils ne retourneront dans leurs sarcophages que si les portes de la salle intérieure sont fermées et que si le signe adéquat leur est adressé.*

*Ils retourneront alors d'eux-mêmes dans leurs cercueils et attendront les prochains visiteurs du tombeau.*

Difficulté du test d'équilibre mental : 3

Coût : 1 point d'Equilibre mental.

### Abd Katif

(page 36)

- Katif est grand et élancé; sa barbe noire, presque bleue, donne à son visage un air menaçant. Cela fait des années qu'il est un agent du baron Hauptman, mais c'est la mission la plus importante qui lui a été confiée jusque-là.
- Hauptman aurait préféré une autre personne que lui, pour une opération aussi délicate, mais Katif était le seul homme disponible. Les craintes du baron sont justifiées par le fait que Katif ait raté le meurtre du groupe. Il est cependant un membre consacré de la Confrérie, et s'il survit à ce scénario, il refera son apparition avec Hauptman au chapitre 8..
- Katif affirme être copte et ne prend pas part aux cérémonies musulmanes, suivies par les autres terrassiers.
- Il est le contremaître de Galloway depuis le début de ce chantier et a travaillé avec le Docteur auparavant.
- Galloway considère Katif comme un type étrange, mais il a été amené à reconnaître ses connaissances du passé et son mystérieux

pouvoir de localisation de sites archéologiques mal connus.

- Galloway a une entière confiance en Katif et ne se retournera pas contre lui, à moins qu'on lui fournisse des preuves indéniables. Les terrassiers craignent Katif. Ils ne savent pas ce qu'il veut exactement.
- Si Katif est démasqué avant la découverte du tombeau, il fuira jusqu'au repaire de Kemal avec ses deux hommes de main et attendra que le groupe découvre la tombe, pour tenter alors de remplir sa mission.

### Abd Katif

**Compétences :** Archéologie 1, Mythe de Cthulhu 2, Occultisme 3, Bureaucratie 1, Connaissance de la rue 2, Flatterie 1, Intimidation 1, Réconfort 2, Connaissance de la nature 1.

**Compétences générales :** Athlétisme 5, Armes à feu 3, Bagarre 1, Discrétion 7, Filature 3, Fuite 8, Mêlée 7, Organisation 5, Piquer 7, Sixième sens 3, Equitation Méhariste 8.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Pistolet .32 (*Dégâts standards*).

Grand couteau (*Dégâts standards*)

**Sorts :** *Le redoutable nom d'Azathoth* (LdB p94)

*Invoquer/contrôler un Byakhee* (LdB p934)

*Invoquer/contrôler la bête,*

*Le signe de conjuration*

### Les hommes de mains de Katif

- Ces deux terrassiers arabes travaillent directement pour Katif bien que personne dans le camp ne le sache. Ce sont des tueurs impitoyables qui obéiront à Katif jusqu'à ce qu'ils sentent leurs vies menacées. A ce moment, ils abandonneront Katif et fuiront.
- Ils ignorent l'implication de Katif avec les Autres Dieux.

### Salim

**Compétences générales :** Athlétisme 5, Bagarre 2, Discrétion 4, Mêlée 5, Sixième sens 3, Equitation Méhariste 8.

**Santé :** 5

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 4

**Equilibre mental :** 4

**Armes :** Grand couteau (*Dégâts standards*)

**Abdul**

**Compétences générales :** Athlétisme **7**, Bagarre **4**, Discrétion **4**, Mêlée **7**, Sixième sens **3**, Equitation Méhariste **8**.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 3

**Equilibre mental :** 3

**Armes :** Grand couteau (*Dégâts standards*)

### Conclusion

- Ce chapitre fournit de nombreux renseignements sur les activités de la Confrérie mais laisse apparemment les investigateurs dans une impasse.
- Ne pas oublier à leur retour au Caire de leur rappeler la grande tour de métal en construction (voir début du chapitre 4).
- S'ils retournent dans le puits, la « vision » psychique agira seulement si le Gardien le désire.
- Une interruption de la campagne est possible à ce niveau ce qui donne l'occasion aux investigateurs de vivre d'autres aventures, ou bien le groupe peut entrer directement dans le chapitre suivant.

### CH.5 Les montagnes de la lune (Pérou)

#### Renseignements initiaux

(page 37)

- Les investigateurs recevront un autre enregistrement des rêves de Paul envoyé par Irène Le Mond. Comme les autres, il est en parti incohérent mais, entre les gémissements et les cris du dormeur torturé, les investigateurs entendront Paul marmonner quelque chose au sujet de tremblements de terre et du Pérou. Ces tremblements de terre annonceraient en quelque sorte la venue de la Bête.

#### Renseignements généraux

(page 38)

- Si les investigateurs font quelques recherches dans les journaux et revues scientifiques, ils découvriront qu'il y a eu effectivement une série de violentes secousses sismiques très localisées au cours du passé et concentrées dans un rayon de 80 km dans les hauteurs montagnes au nord-ouest du Pérou. La région connaît de nombreux tremblements de terre et, même en considérant l'étrangeté des secousses, elles n'auraient pas été remarquées si elles n'avaient été proches des installations minières américaines de la NWI. Bien l'épicentre des secousses fut très près de la station, un porte-parole la mine révéla qu'ils n'avaient senti que de petites secousses et qu'il n'y avait aucun blessé.
- **Niveau de vie**  
permet de se rappeler que la NWI est une gigantesque société (voir l'appendice D: l'image publique).
- **Géologie (+1)**  
permet de se rappeler qu'il s'agit d'une station minière expérimentale et qu'une des buts du projet est la récupération des métaux précieux grâce à une nouvelle technique.
- **Géologie (+2)**  
permet de se souvenir que la NWI conformément à son style de relations publiques, a adopté un politique consistant à

héberger les dignitaires et les scientifiques e visite. De temps à autres, des équipes scientifiques se sont servies du site de la NWI comme base d'études dans la région.

#### En route direction, le Pérou

(page 38)

- Le Pérou est actuellement gouverné par le Président Augusto Leguía un ancien ministre des Finances étroitement lié avec des groupes d'affaires.
- Les passeports s'obtiennent facilement et le voyage de New York jusqu'à Lima en bateau prendra environ six jours.
- Une fois à Lima, les investigateurs devront trouver une voiture ou un camion pour parcourir les 88 km qui les séparent du petit village de Huancucho, situé à mi-chemin des montagnes, là où la route s'arrête.
- Un voyage de 88 km à l'arrière d'un camion transportant des légumes ou du bétail pourrait se révéler inconfortable et des investigateurs ingénieux pourront essayer de s'arranger pour voyager en jeep avec les patrouilles de l'armée qui parcourent régulièrement la route.
- Depuis Huancucho, les investigateurs devront emprunter un sentier de montagne sinueux qui monte jusqu'à l'emplacement de la mine. Il est possible de se procurer des guides à Huancucho.
- La langue nationale du Pérou est l'espagnol mais les Investigateurs ne devraient pas avoir trop de problèmes dans une grande ville comme Lima, de nombreuses personnes y parlent un peu l'anglais. Une fois en dehors de Lima, les Investigateurs verront que la plupart des indigènes parlent seulement l'espagnol, et que plus loin, dans les hautes montagnes, la plupart des gens parlent le Quechua, un dialecte indien parlé par les Incas.
- Cette aventure se passe à très haute altitude et toutes les activités des investigateurs, qui demanderont des actions d'endurance ou de force devront prendre en compte la rareté de l'oxygène. Il serait de bon ton d'augmenter

## Les Fungi de Yuggoth

de 1 la difficulté des tests liés à des épreuves physiques (comme l'Athlétisme).

- Les indiens natifs de la région ont en fait une physiologie différente qui tel permet de profiter de l'atmosphère raréfiée. Un habitant des plaines aura des problèmes pour courir, même sur une courte distance, et l'ascension d'un flanc de la montagne sera tout ce que l'investigateur moyen pourra supporter.

### Huancucho

(page 38)

- Huancucho est un petit village somnolent d'environ 250 habitants. La majeure partie de la population est indienne et très pauvre. La majorité habite ce qui n'est guère mieux qu'une hutte, bien qu'il y, des bâtiments plus solides. Quelques chiens traînent dans les rues

### le comptoir commercial

(page 38)

- Le plus grand bâtiment est de loin le comptoir commercial. Créé autrefois pour servir les fermiers indiens du coin, il a été utilisé comme base avancée pour le matériel envoyé à la mine de la NWI.
- Ceci, en dehors du fait que les mineurs n'ont pas d'autre endroit pour dépenser leur argent, a contribué à augmenter considérablement l'activité commerciale.
- Une fois à l'intérieur, les Investigateurs verront que le magasin contient des outils, des boîtes de conserve et d'autres objets. Un coin du bâtiment a été transformé en un petit bar ou une taverne. Un homme moustachu habillé avec des vêtements paysan froissés et portant un revoiver.45 dans un étui attaché à cuisse, est assis à l'une des tables. Lorsque les investigateurs verront, il se retournera lentement de manière à leur tourner le do. Une femme indienne, dont l'air ennuyé se lit sur le visage, est accoudée derrière le bar.
- Juste après l'entrée des Investigateurs, un homme aux cheveux ans, d'environ 55 ans, sortira d'une pièce du fond. Il sera un peu surpris de voir le groupe d'étrangers, mais, après avoir reconnu l'homme qui est assis à

la table, il les accueillera cordialement, d'abord en français, puis en anglais.

- Il se présentera comme étant Victor, le propriétaire du comptoir commercial, et sera enthousiasmé de voir des gens qui viennent d'une « partie civilisée du monde ».

#### Note pour le Gardien

Il serait bon que Victor reconnaisse un des Investigateurs, lorsqu'ils se présenteront, comme une personne de sa connaissance. Victor sera un vieil ami du père de cet Investigateur et racontera des histoires convaincantes sur la façon dont il le faisait sauter sur ses genoux lorsqu'il était petit. L'investigateur était jeune à cette époque, mais il se souviendra certainement de l'« Oncle Victor ~ qui venait à la maison. Les circonstances exactes des relations qu'ils avaient entre Victor et son père sont inconnues, mais l'investigateur se souviendra de lui comme d'un homme chaleureux et de bonne nature) même si sa mère ne semblait pas l'aimer.

- Victor les invitera dans sa pièce privée, derrière le bâtiment, pour boire un verre d'un « truc pas mauvais ». Là, il leur racontera comment il est arrivé dans cette partie du monde et comment il en vint à tenir le comptoir commercial.
- Victor ne connaît rien des projets de la NWI concernant les Mi-Go, mais il sert effectivement de lien entre Peale et les rebelles, en utilisant le comptoir comme lieu de livraison des armes.
- Il n'en révélera rien à moins d'être menacé de mort. S'il est arrêté par le gouvernement péruvien, il se retrouvera très certainement devant un peloton d'exécution. Il pourra révéler aux investigateurs une petite partie de la légende de l'Ombre, mais sa version est très inexacte. Il pourra recommander Sancho, un habitant du coin qui est le frère de sa femme, comme guide de confiance pour aller à la mine.

## Les Fungi de Yuggoth

### Les coups de feu

(page 38)

- La conversation sera soudainement interrompue par des bruits de coups de feu et de verres brisés venant de la pièce d'à côté.
- En se ruant par la porte, les Investigateurs verront trois soldats péruviens gesticulant et parlant rapidement en Quechua. Un autre soldat sera couché sur le sol dans une mare de sang. La femme indienne, l'épouse de Victor, se sera éclipsée derrière le bar et l'homme moustachu aura disparu, la vitre brisée près de la table témoignant de son départ.
- Les soldats ramasseront en hâte le corps du soldat tué, sortiront du poste de commerce et s'éloigneront rapidement en direction des quartiers-généraux à Lima. Ils signaleront qu'ils ont juste vu Goyo.
- **Psychologie**  
permet de se rendre compte que Victor est visiblement bouleversé par cet incident.
- **Psychologie (+1)**  
permet de penser que sa peur semble plus grave qu'une simple réaction à ce qui s'est passé.
- **Réconfort**  
permet de laisser Victor leur révéler qu'il pense que l'homme sur lequel les soldats ont tiré était Goyo, le chef des guérilleros rebelles.
- Victor offrira au groupe un logement pour la nuit et pourra le vendre tout approvisionnement qu'ils pourraient emmener, à un prix inférieur aux habituels prix exagérés !

### Victor MONTAIN

- De nationalité française, Victor vit en Amérique du Sud depuis près de 18 ans, dont les dix dernières années comme propriétaire du comptoir commercial de Huancucho.
- Victor a été arrêté en France en 1909 pour faux Usage de taux, et condamné à être emprisonné à l'île du diable
- L'ingénieur Victor s'évada de prison en bateau et passa plusieurs années au Brésil

exploitant un petit cargo sur l'Amazone, avant de venir au Pérou.

- Arrivé à Huancucho, Victor s'est marié et a construit le comptoir commercial qu'il tient depuis.
- Jusqu'à récemment, Victor se sentait en sécurité, le gouvernement péruvien ne s'étant pas intéressé à son passé.
- Il était donc en sécurité jusqu'à ce qu'il commence à aider Melvin Peale à fournir des armes aux rebelles de la région. Peale lui offrait en retour de fortes sommes d'argent pour son aide, mais, ce qui a obligé Victor coopérer, c'était la menace dissimulée de la dénonciation de ses crimes au gouvernement péruvien.
- Victor est devenu par la suite attentif à tous les soupçons que le gouvernement pourrait nourrir sur le comptoir commercial, comme lieu de réunion possible des rebelles et il est devenu chaque jour un peu plus nerveux.
- Victor peut fournir au groupe de nombreux détails sur la région, mais il ne révélera pas ses rapports avec les rebelles. Il ne connaît rien d'autres des activités de Harris et des Fungi ainsi qu'une version inexacte de la légende dite l'« Ombre », à laquelle il ne croit pas.
- Si Victor est présenté aux investigateurs comme un vieil ami de famille, il se sentira vraisemblablement responsable d'eux et fera de son mieux pour les prévenir des dangers de la région sans se mettre en cause.
- Si les Investigateurs sont vraiment en danger et que Victor pense pouvoir les aider, il prendra tous les risques au nom de l'amitié. Victor a toujours choisi de rester éloigné de la violence, préférant escroquer les riches par son charme et sa personnalité. En d'autres termes, c'est vraiment un type sympathique.
- Hormis les fournitures habituelles, Victor fait également commerce de têtes réduites et d'autres objets « façonnés » provenant de la région de l'Amazone qu'il vend aux mineurs qui s'ennuient.
- **Recueil d'indices (+1)**  
permet à une personne fouillant dans les étagères de trouver, cachée parmi des objets,

## Les Fungi de Yuggoth

la « carte d'un trésor » que Victor amena à Huancucho il y a des années.

- Cette carte, achetée à un marchand sur l'Amazone indique l'emplacement d'un énorme trésor situé dans les hautes montagnes péruviennes: une grande idole en or ornée de pierres précieuses. Convaincu qu'il aurait bientôt fait fortune, Victor trouva l'idole et constata qu'elle était en pierre et qu'il n'y avait aucun bijou serti. Déçu, Victor s'établit à Huancucho pour y vivre le reste de ses jours avec sa femme. Cette idole est l'Autel de Yig et Victor l'a presque oubliée; il peut ou non le mentionner spontanément au groupe.

### Victor MONTAIN

- Victor a la cinquantaine bien tassée, les cheveux gris dégarnis et un certain embonpoint. Il est habituellement vêtu d'un complet blanc fripé légèrement sali, et d'un chapeau.

**Compétences :** Langues **5** (Français, Anglais, Espagnol, Quechua), Bureaucratie **1**, Flatterie **1**, Niveau de vie **5**, Négociation **5**, Réconfort **1**.

**Compétences générales :** Athlétisme **3**, Organisation **5**, Sixième sens **7**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 4

**Equilibre mental :** 4

### La femme de Victor

- La femme de Victor est une indienne de pure race, née et élevée à Huancucho. Elle s'occupe de la plupart des livraisons du comptoir commercial, Victor lui donnant les ordres en Quechua. Elle ne parle pas l'anglais, mais si le groupe réussit à communiquer, elle pourra leur fournir une version la plus précise qui puisse être obtenue de la légende de l'« Ombre ».

**Compétences :** Langues **3** (Français, Espagnol, Quechua), Occultisme local **3**, Réconfort **1**.

**Compétences générales :** Athlétisme **3**, Organisation **5**, Sixième sens **2**.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 5

**Equilibre mental :** 5

### L'armée péruvienne

- Deux fois par semaine, un groupe de soldats patrouille sur la route de Huancucho. Ce groupe est constitué de trois hommes et d'un sergent en jeep ou en petit camion. Le gouvernement est conscient des activités locales de Goyo et a commencé récemment à soupçonner le comptoir de Victor.
- Jusqu'à présent, il n'est pas au courant de l'implication de la NWI. Si les Investigateurs devaient aller voir le gouvernement avec des faits incriminant la NWI, l'armée se rendrait rapidement sur place pour enquêter.
- Malheureusement, une grande partie des soldats patrouillant la région ont été soudoyés par Peale. Si les investigateurs vont voir une des patrouilles avec leurs renseignements, il y a de fortes chances (50 %) que celle-ci soit « dans le coup ». Si c'est le cas, elle ira immédiatement rendre compte des activités des investigateurs à Peale, qui prendra des mesures pour les éliminer.

### Le sentier jusqu'à la mine

- Escarpé et rocaillieux, le sentier qui mène jusqu'à la mine est par moment si mal tracé qu'il est presque impossible de le suivre sans l'aide d'un guide. Une fois que les investigateurs auront parcouru le sentier une fois, ils n'auront aucun mal à le retrouver. Il n'y a qu'une vingtaine de kilomètres jusqu'à la mine mais l'escarpement du sentier, la rareté de l'oxygène et les lamas qui n'en font qu'à leur tête concourront tous à une arrivée tardive au camp.
- Si les investigateurs sont ingénieux, ils auront engagé Sancho, le beau-frère de Victor, pour les guider. La famille de Sancho est de pure souche indienne, et cela, doublé d'une curiosité insatiable, fait de lui une mine de renseignements. Voir ses caractéristiques pour le détail de ses connaissances.
- il est le plus jeune frère de la femme de Victor et c'est le natif du village q l'esprit le plus moderne. Son but est de quitter la région

## Les Fungi de Yuggoth

et d'aller à Lima pour faire fortune. Avec cette idée en tête, Sancho est prêt à faire pratiquement n'importe quoi pour de l'argent et il marchande âprement. Il connaît peut-être mieux que quiconque ce qui se passe au village et dans environs et monnaiera tous ces renseignements. Il demandera 10 \$ pour louer des lamas et guider le groupe jusqu'à la mine. La plupart des bribes de renseignements coûteront 5 \$.

- **Négociation (+1) ou Flatterie (+1)** permet de faire baisser le prix de moitié.
- Outre les travaux occasionnels au comptoir commercial pour Victor et l'aide à l'approvisionnement de la mine, Sancho agit comme l'espion Goyo au village, en rapportant immédiatement tout renseignement qui serait susceptible d'intéresser le chef rebelle. Sancho n'est pas orienté politiquement mais il craint Goyo. Sancho sait que les armes des rebelles proviennent de la NWI, mais il ne l'a dit à personne. Il sait où se cachent les rebelles
- Si les investigateurs demandent à Sancho de les guider plus loin dans la montagne, il refusera en prétextant que les indiens primitifs qui vivent près des pics méprisent les gens des vallées, et qu'ils capturent et torturent les intrus.
- Le seul endroit où Sancho consentira à les guider est l'Autel de Yig. Il ne sait pas où il se trouve, mais si les investigateurs ont la carte de Victor, il les conduira. Lorsque Sancho était jeune, Victor lui raconta l'histoire de la carte du trésor et comment il découvrit une idole en or couverte de bijoux haut des montagnes. Cette histoire est restée ancrée dans l'esprit du jeune homme. Jusqu'à ce jour, il croit que le trésor existe. Il peut proposer aux Investigateurs d'acheter la carte à Victor (il en veut 100 \$), de rechercher l'idole ensemble et de se partager le trésor. Victor peut nier l'existence d'un trésor, Sancho est convaincu qu'il ment pour le garder pour lui.

### Sancho

**Compétences :** Langues 3 (Français, Espagnol, Quechua), Négociation 1.

**Compétences générales :** Athlétisme 9, Bagarre 2, Equitation 8, Organisation 5, Sixième sens 4.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 6

**Equilibre mental :** 6

### Note pour le Gardien

Pendant toute la durée du trajet, le Gardien peut prévoir des rencontres qui lui conviennent, Ce peut être des rebelles, militants indiens, l'hostilité de la nature sauvage ou un gros nid vipères. Sancho affirmera que ces serpents désagréables sont communs dans ces régions,

### Le camp minier

(page 40)

#### L'arrivée

- Entouré d'une haute clôture en fer barbelé et patrouillé continuellement par deux gardes armés, le camp est composé de plusieurs bâtiments de bois perchés sur un petit plateau à flanc de montagne. Les gardes peuvent voir toute personne venant du sentier et ils ouvriront les portes pour permettre au groupe d'entrer lorsqu'il arrivera. Une fois à l'intérieur du complexe, un garde se présentera et accompagnera le groupe jusqu'au bâtiment administratif pour rencontrer M. Harris, le responsable de la mine.
- Lorsque les Investigateurs traverseront le complexe, ils verront, plus haut dans la montagne de minuscules silhouettes manipulant des machines luisantes sur le véritable site de la mine.
- **Organisation (+1)** permet de prendre une paire de jumelles et de voir que ces hommes sont gardés par d'autres hommes en uniforme et armés de fusil.

#### Les bâtiments

- Le bâtiment administratif, comme tous les autres bâtiments du complexe, est une construction en bois non peint faite d'éléments modulaires.



## Les Fungi de Yuggoth

- Les autres bâtiments se composent de deux grands baraquements pour les mineurs et un bâtiment plus petit pour les visiteurs, une cuisine et un mess, et de plusieurs entrepôts pour l'équipement et les fournitures. Un petit hangar contient le générateur électrique du camp. Le groupe sera présenté dans le bâtiment administratif et rencontrera Jonathan Harris dans son bureau.

### La visite

- En supposant que les investigateurs aient un bon prétexte d'être ici, Jonathan Harris sera amical et enclin à rendre service aux Investigateurs. Le baraquement des visiteurs est actuellement inoccupé.
- Cependant, Harris attend un groupe d'administrateurs de la NWI qui doit arriver très bientôt et, à son arrivée, les Investigateurs devront se loger autre part.
- **Psychologie** permet de douter de cette affirmation. En effet ceci est faux. Harris utilisera cette excuse pour chasser les investigateurs si leur présence devenait gênante. A part camper dans la montagne, il n'y a pas d'autre endroit où rester.
- Harris est habitué aux visites de groupes scientifiques et ne devrait avoir aucune raison de suspecter les Investigateurs.
- Il peut essayer d'obtenir des informations complémentaires à leur sujet mais les communications sont lentes, et le voyage du message entre les États-Unis et Lima prendra plusieurs jours.
- Harris mettra en garde les Investigateurs contre les trajets isolés sur les pentes de la montagne; les indiens de la région sont très hostiles et ont récemment réussi à obtenir des fusils. Ils tireront à vue sur tout homme blanc. Il y a aussi des rebelles dans les collines, mais, Harris ne les considère pas comme une grande menace.
- S'il est questionné sur les véritables opérations minières de la NWI, Harris leur proposera une visite guidée sur le chantier, situé 800 mètres plus haut dans la montagne.

- S'ils acceptent, Harris leur montrera comment l'appareillage expérimental, développé par une autre branche de la NWI, creuse soigneusement la surface du sol, extrait les métaux précieux contenus dans ce sol, puis le remet en place, le tout en une seule opération. Harris est très compétent en matière de relations publiques et pour expliquer la politique de la

### Jonathan HARRIS

- Harris est un homme grand, bon de sa personne, qui arrive à la fin de sa trentaine. Il est bronzé et ses traits sont durcis par ses années d'ingénieur des mines. Récemment engagé par la NWI pour diriger cette opération, il est hautement qualifié mais ce sont ses précédentes relations avec les Fungi qui constituent la raison majeure du fait qu'il ait été choisi.
- Harris prit contact pour la première fois avec les Fungi il y a plusieurs années, alors qu'il était en vacances dans le Vermont. Il consentit à agir: comme leur agent et il le fit jusqu'à ce qu'il soit contacté par Hauptman et engagé par la NWI. Harris n'est pas un véritable membre de la Confrérie et il est considéré comme sacrificiable. On ne lui a rien dit au sujet du Jour de la Bête.
- Harris est toujours méfiant vis-à-vis des étrangers, mais il est tellement occupé et les communications avec le reste du monde si difficiles qu'il ne se posera probablement pas de questions sur la venue des investigateurs à moins qu'ils ne révèlent leurs véritables intentions.
- Environ deux fois par semaine, avec l'aide de Peale et des gardes, Harris sort furtivement du camp à la tombée de la nuit et va jusqu'au secteur A48 pour superviser les opérations des Fungi.
- Si Harris devait découvrir qui sont les investigateurs, il n'hésiterait pas à les éliminer, maquillant le crime pour taire croire qu'ils ont été tués par des indiens. Il porte toujours son revolver.45 sur lui lorsqu'il quitte son bureau.

## Les Fungi de Yuggoth

Jonathan Harris

**Compétences :** Géologie **5**, Langues **1** (Espagnol), Mythe de Cthulhu **3**, Chimie **2**.

**Compétences générales :** Athlétisme **5**, Armes à feu **5**, Bagarre **3**, Organisation **5**, Sixième sens **8**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Pistolet .45 (*Dégâts +1*).

**Sorts :** *Contacter les Mi-Go* (LdB p90)

### Le bâtiment administratif

- C'est une mine de renseignements mais malheureusement il est généralement occupé dans la journée et ferma à clé la nuit.
- La porte extérieure est renforcée et fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 6).
- Si la porte est enfoncée, le bruit alertera les gardes en patrouille.
- Une fois à l'intérieur, les investigateurs découvriront que les portes du bureau de Harris et du bureau de Peale sont toujours fermées à clé lorsqu'ils sont sortis, tandis que la porte du bureau du docteur n'est jamais fermée à clé.

### Le bureau de Harris

- La porte du bureau est fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3).
- Il contient un bureau et un meuble de rangement à tiroirs fermé à clé.
- Un examen du contenu du bureau révélera un ensemble de cartes de relevés géologiques qui datent de deux ans.
- **Bibliothèque**  
permet de remarquer que les cartes indiquent qu'un certain nombre de sites ont été analysés avant que l'emplacement actuel n'ait été choisi. Un des endroits signalés sur les cartes, le secteur A 48, est repéré par un astérisque.

- Le bureau contient également un brouillon de lettre écrit par Harris  
(Aide de Jeu 7)
- Pour forcer la serrure du meuble de rangement à tiroirs (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
  - Si le meuble à tiroirs est ouvert, les investigateurs verront qu'il contient les dossiers des affaires de la mine.
- **Comptabilité (+1)**  
permet de révéler que l'opération consomme chaque jour une quantité phénoménale d'argent même si elle atteint actuellement un rendement maximal.
- **Bibliothèque**  
permet d'inspecter une pile de polices de chargement liée par un élastique se trouvant dans un autre tiroir. Ces factures se rapportent toutes au transport d'un matériau appelé Jean-Bleu.
- **Bibliothèque (+1)**  
permet de découvrir que de petites quantités ont été envoyées par bateau à une certaine adresse de San Francisco au cours de l'année passée. Cette adresse est suivie de deux idéogrammes chinois.
- **Chinois**  
permet de déchiffrer les idéogrammes qui signifient Lang-Fu.
- **Géologie**  
permet d'apprendre que le Jean-Bleu est un minéral extrêmement rare. On n'en connaissait qu'un seul gisement auparavant, en Angleterre.

### Le bureau de Peale

- La porte du bureau est fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3).
- Dans le bureau de la sécurité, les investigateurs trouveront un mobilier identique à celui du bureau de Harris ainsi qu'un râtelier fermé à clé contenant dix fusils, six revolver.45 et une abondance de munitions.

## Les Fungi de Yuggoth

- Le meuble de rangement n'est pas fermé et contient des tableaux de services et des papiers de style militaire.
- Dans le bureau, les Investigateurs trouveront un jeu de clés pour l'armoire aux armes ainsi que pour la plupart des serrures du chantier.
- La seule exception est le meuble de rangement de Harris.
- Avec les clés, les investigateurs découvriront une petite note sur laquelle il y a écrit:  
*V.M.: 2 fusils pour G-M.P.*

Cette note est destinée à Victor et lui indique combien de fusils du prochain envoi doivent être détournés p Goyo et les rebelles.

### Le bureau du Docteur

- La porte du bureau n'est pas fermée à clef.
- Le bureau du docteur est constitué de deux pièces. L'une contient les dossiers et des papiers similaires, l'autre sert d'hôpital d'urgence et elle est bien aménagée.
- **Bibliothèque**  
permet d'inspecter les dossiers des patients et de révéler que deux mineurs sont morts récemment de morsure de serpent. Ces accidents sont intervenus en l'espace d'une semaine et les deux hommes semblent avoir été mordus des dizaines de fois et sont morts rapidement. Il semble que les deux hommes soient sortis du complexe dans la soirée pour se promener et ne soient pas revenus. Leurs corps ont été retrouvés le lendemain matin par les gardes; leur chair était boursouflée et noircie. Seuls le docteur, Harris, Peale et les quatre gardes qui firent la sinistre découverte connaissent la vérité.
- La compagnie coupe court à tout commentaire en racontant aux mineurs que leurs camarades ont été tués par des indiens, et essaye en même temps de réduire la publicité faite sur l'affaire.
- La chaleur et la distance ont rendu le rapatriement des corps par le bateau impossible, aussi ont-ils été enterrés dans un coin éloigné du complexe, signalé pu de petites croix de pierres. Si les corps sont exhumés, ils pourront être examinés.
- **Expertise légale ou Médecine**

indique facilement qu'ils n'ont pas été tués par balles.

- **Expertise légale (+1) ou Médecine (+1)**  
permet de connaître les causes de la mort après un rapide examen.

### Les mineurs

(page 41)

- Ces hommes ont signé un contrat de travail d'un an, renouvelable, avec la NWI. La plupart de ces hommes possèdent des compétences techniques car la majeure partie du travail nécessite la manipulation d'un appareillages spécial. Il y a peu d'exploitation minière traditionnelle. Les hommes sont bien payés mais l'isolement d l'ennui les conduisent de temps en temps à se bagarrer.
- Une atmosphère de peur règne parmi les ouvriers qui sont restés inquiets a la suite de la mort mystérieuse de deux de leurs co-équipiers.
- **Réconfort**  
permet au cours d'une discussion avec l'un des hommes, il révélera ses craintes et fera mention des récentes sorties nocturnes de Harris malgré l'interdiction de sortir du camp après le coucher du soleil.
- **Réconfort (+1)**  
permet au cours d'une discussion avec l'un des ouvriers de faire ressortir la rumeur selon laquelle les hommes n'ont pas été tués par des indiens.

### Les Indiens morts

- Quand les Investigateurs se réveilleront au camp pour la première fois, ils trouveront le camp minier en pleine effervescence. Il ne faudra pas beaucoup de temps aux Investigateurs pour découvrir qu'un des mineurs est porté manquant. Au même moment, Peale et quatre de ses gardes fouilleront les environs pour trouver des traces du disparu. Tout travail a été suspendu et personne n'est autorisé quitter le camp.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Vers les dix heures du matin, Peale et ses hommes reviendront en portant les corps de deux indiens tués par les gardes. Les habitants du camp se rassembleront autour des cadavres, désireux de jeter un coup d'œil, et, grâce à la confusion qui en résultera, personne ne remarquera l'un des gardes portant un objet enveloppé dans une couverture vers le bâtiment administratif.
- **Sixième sens (+1)**  
permet de remarquer le garde et d'apercevoir par un endroit mal dissimulé par la couverture, qu'il porte deux fusils probablement ceux qui ont été pris aux indiens.
- **Flatterie (+1)**  
Permet de se renseigner auprès des gardes et d'apprendre que ces armes sont identiques à celles des gardes. Ce sont des armes que les indiens ont volées aux rebelles et Peale ne veut pas que ces armes soient mises en relation avec la NWI.
- **Anthropologie**  
permet d'identifier les corps des Indiens comme des Huari. L'un des hommes est paré d'une importante quantité de bijoux primitifs et sa tête est difforme.
- **Anthropologie (+1)**  
permet de révéler que c'est une pratique peu courante parmi les indiens de la région,
- **Mythe de Cthulhu**  
permet de remarquer qu'il porte la tache de Yig.
- Une tablette en bois, arrachée du cou de l'un des indiens, sera montrée aux investigateurs. Elle est couverte de pictogrammes utilisés par les Huaris mais la partie du bas est manquante: elle a été coupée par la balle qui a tué l'Indien.
- **Anthropologie (+1) ou Cryptographie (+1)**  
permet d'obtenir une traduction des inscriptions de la tablette. La tablette contient une invocation de Yig.
- Si aucun des investigateurs ne manifeste d'intérêt pour la tablette, elle sera donnée à Lawrence Richards, le docteur du camp qui est archéologue et anthropologue amateur, et qui réussira à la traduire.

### Melvin PEALE

- Peale est responsable de la sécurité de la mine et il a été choisi pour ce poste en raison de sa fidélité.
- il approuve les manœuvres politiques dirigées par la NWI dans la région et a fait tout ce qu'il a pu pour soutenir cette cause.
- Cependant Peale n'acceptera pas d'être employé à une fonction qui sera en contradiction avec ses opinions. Il ignore tout des relations de la NWI avec des êtres du Mythe ou des projets de domination du monde de la société et serait révolté par l'un ou par l'autre.
- Averti seulement qu'il serait responsable de la sécurité de la mine ainsi que de la fourniture d'armes aux rebelles, Peale a fait serment de loyauté envers la NWI. Il admire énormément Edward Chandler. La Confrérie considère que Peale est sacrificable si besoin est.
- **Flatterie (+2) ou Réconfort (+2)**  
permet de convaincre Peale qu'Harris n'est pas aussi bien qu'il le pense. Mais il faudra lui fournir des preuves incontestables pour l'amener à agir contre la NWI.
- Le manque de preuves pourra amener Peale à prendre des mesures sérieuses contre les Investigateurs. Ne pas oublier que Peale a fait un serment de loyauté à la NWI.

### Melvin PEALE

**Compétences :** Bureaucratie 1, Flatterie 1, Intimidation 1, Niveau de vie 2, Psychologie 2, Réconfort 2, Connaissance de la nature 3, Recueil d'indices 4.

**Compétences générales :** Athlétisme 5, Armes à feu 7, Bagarre 1, Camouflage 5, Discrétion 7, Organisation 5, Sixième sens 6.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 3

**Equilibre mental :** 3

**Armes :** Pistolet .45 (*Dégâts +1*).

### Les gardes de la sécurité

(page 42)

## Les Fungi de Yuggoth

- Ce sont tous des combattants d'élite et ils sont dévoués à leur commandant, Melvin Peale. Peu enclins à engager la conversation avec les investigateurs, ils ne leur révéleront rien qui soit important et rendront compte à Peale de ce que les investigateurs leur auront dit. La seule chose qui puisse affecter loyauté de ces gardes est une confrontation directe avec un événement surnaturel.
- Les seize hommes sont en service suivant un emploi du temps qui couvre les trois huit. Deux gardes sont toujours affectés le long de la clôture du complexe, quatre autres font la garde sur le véritable lieu de la mine pour empêcher les sabotages des indiens.
- La mine est éclairée la nuit par de projecteurs alimentés par le générateur du camp. Les deux hommes qui restent disponibles sont affectés à Peale et l'accompagnent dans ses raids et ses voyages jusqu'à Huancucho.

### Les gardes

**Compétences :** Intimidation **1**, Niveau de vie **2**, Connaissance de la nature **4**, Recueil d'indices **4**.

**Compétences générales :** Athlétisme **7**, Armes à feu **8**, Bagarre **5**, Camouflage **5**, Discrétion **7**, Mêlée **5**, Organisation **5**, Sixième sens **4**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 4

**Equilibre mental :** 4

**Armes :** Pistolet *.45 (Dégâts +1)*.

Fusil *(Dégâts +1)*.

### DR Lawrence RICHARDS

- Ce médecin du camp est un jeune homme d'une trentaine d'années. Il ne sait absolument rien sur les agissements douteux de la NWI ou de ses employés. Ses seuls soupçons tournent autour de la mort mystérieuse par morsure de serpent des deux mineurs. Il a consenti à rester silencieux au sujet des morts jusqu'à ce que la compagnie prenne une décision.
- A l'origine, Richards postula pour ce poste à la fois parce qu'il est bien payé et parce que le lieu de travail lui permettait de s'adonner à ses passions d'amateur en archéologie et en anthropologie. Ce sont ces connaissances qui

lui rendent suspecte l'implication des indiens primitifs dans la mort des mineurs.

- Si on lui donne sa chance, Richards est capable de traduire avec précision les pictogrammes inscrits sur la tablette de bois.
- **Réconfort ou Flatterie** permet d'amener Richards à parler de la mort des mineurs et les investigateurs pourront s'assurer son concours s'ils lui révèlent la vérité sur la situation.

### DR Lawrence RICHARDS

**Compétences :** Anthropologie **2**, Archéologie **2**, Langues **1** (Latin), Médecine **6**, Niveau de vie **4**, Réconfort **1**, Chimie **1**, Expertise légale **1**, Pharmacologie **1**.

**Compétences générales :** Athlétisme **2**, Organisation **6**, Premier soins **8**, Sixième sens **9**.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 7

**Equilibre mental :** 7

### Les militants Indiens

(page 42)

- Les Huari sont des adorateurs primitifs de Yig et ils habitaient ces montagnes bien avant les incas. Ils parlent leur propre langue et la tribu a toujours évité les contacts avec des groupes extérieurs pendant des siècles. Ils ont récemment été stimulés par l'accomplissement d'une de leurs légendes et, dès lors, ils ne cessent de harceler le camp minier. Par peur, les indiens ont évité les Fungi, croyant que l'« Ombre qui marche » viendrait bientôt détruire les esprits de la montagne.
- Aucun indien n'apparaît dans ce scénario excepté les deux tués par les gardes de la sécurité. L'un d'eux est responsable de l'invocation d'un enfant de Yig qui a tué les deux mineurs. Le Gardien des Arcanes peut organiser une rencontre avec les indiens si les investigateurs sont au bon endroit.

### Le secteur A-48

(page 42)

- Cet endroit a été dévasté par les tremblements de terre de l'an passé et

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

d'énormes blocs de croûte terrestre sont dressés, presque à la verticale, mettant à jour les couches sous-jacentes.

- Le jour, tout sera tranquille, peut-être un peu trop tranquille.
- **Connaissance de la nature**  
indiquera que l'activité du milieu naturel est anormale.
- **Géologie**  
permet de révéler que la façon dont les blocs de terre ont été rejetés est anormale, dans le sens où ils ont été carrément projetés.
- **Recueil d'indices**  
en examinant les blocs permet de repérer les traces d'une soigneuse extraction minière apparemment centrée sur une fine couche bleue.
- **Géologie (+1)**  
permet de révéler que cette bande de terre est vieille d'environ 70 millions d'années. Si des échantillons sont extraits et examinés (il y a de nombreuses installations le permettant au camp minier), les Investigateurs trouveront des traces d'un composé jusqu'ici inconnu de Jean-Bleu.
- **Recueil d'indices (+1)**  
en examinant le sol permet de repérer de curieuses empreintes.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet de révéler que ces empreintes sont en relation avec des Fungi de Yuggoth.
- **Connaissance de la nature (+1)**  
permet aux investigateurs de suivre les étranges empreintes en remontant su près de 400 mètres dans la montagne jusqu'à la caverne cachée des Mi-Go.
- Si les Investigateurs approchent de l'endroit en pleine nuit, ils entendront le ronronnement de l'étrange machinerie que les Fungi utilisent. De temps en temps, le bruit d'une voix humaine peut être entendue.
- Pour approcher prudemment, il faut réussir un test de *Discrétion* avec un niveau de difficulté de 2.
- Le premier Investigateur franchira un petit fossé et lorsqu'il arrivera de l'autre côté, il se trouvera tout d'un coup au sommet d'une butte, à environ 15 mètre des Mi-Go.

- Si l'investigateur ne se rend pas compte que sa silhouette qui se découpe sur le ciel est visible pour les êtres en dessous, il devra réussir un test de *Discrétion* avec un niveau de difficulté de 4. En cas d'échec, il sera repéré par Harris et le Mi-Go. Deux des Mi-Go sont munis de petites armes de leur conception tandis qu'Harris possède son revolver.45 dans son holster.
- De sa position élevée, l'investigateur pourra voir huit Fungi utilisant deux machines inhabituelles sous la direction de Jonathan Harris. Tout investigateur confronté à la vision des Mi-Gos devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

## Les Fungi

(page 43)

- Ces créatures prennent d'énormes précautions pour ne pas être vues, et si elles savent que leur existence est connue des investigateurs, elles dirigeront tous leurs efforts pour les capturer. Cela sera fait sans témoin, probablement lorsque le groupe sera sur les lieux.
- Les Fungi tenteront de capturer les Investigateurs vivants afin de les transporter sur la lune et de leur retirer leurs cerveaux pour les emmener sur Yuggoth.
- Si la résistance des Investigateurs est trop grande, les Fungi tenteront de les tuer et prendront leur corps, en laissant à Harris le soin d'expliquer leur disparition du mieux qu'il le pourra.

### Mi-Go

(LdB p115)

**Compétences générales (terre/air) :** Athlétisme 4/10, Armes à feu 6, Bagarre 7/10,

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 4

**Armes :** Pincés (*Dégâts -1*).

Fusil à brume (*Dégâts +4 sur un cône de 3m*)

Drain (*-2 en santé après une morsure*)

**Armure :** -2 contre toutes les attaques.

## Les Fungi de Yuggoth

### La caverne des Mi-Go

- La caverne secrète des Mi-Go est cachée dans les hautes montagnes. L'entrée de la caverne est relativement grande
- **Recueil d'indices**  
en examinant le sol près de l'entrée permet de remarquer des traînées indiquant que quelque chose de lourd a été introduit ou sorti de la caverne.
- Cette caverne est profonde d'environ 30 mètres.
- **Géologie**  
à l'intérieur permet de révéler que la caverne a été creusée artificiellement.
- Cette caverne s'arrête brusquement sur un mur plat et lisse, couvert d'étranges motifs. Toute personne connaissant le sortilège « Création d'une Porte » reconnaîtra ces motifs comme faisant partie du sortilège.
- Deux machines en métal mat montées sur des coussinets sont parquées à proximité.
- **Géologie**  
permet de révéler que les machines bien que de conception étrange doivent être utilisées pour l'extraction ou la transformation de minéraux
- Le mur du fond de la caverne est une « Porte » créée par les Fungi pour leur permettre de voyager rapidement entre les anciennes mines dans les Andes et une petite colonie vivant dans des tunnels sous la surface de la Lune. Franchir la « Porte » coûtera 3 points d'équilibre mental à un investigateur.

### La colonie lunaire

(page 44)

#### De l'autre côté

- Si les Investigateurs franchissent la « Porte », ils seront surpris par le soudain changement de gravité, lors du passage, qui les fera rebondir irrésistiblement et les obligera à marcher d'un pas hésitant une fois qu'ils seront de l'autre côté.
- Il faut réussir un test d'Athlétisme pour réussir à coordonner ses mouvements. Un

échec signifiera un malus de +1 à la difficulté des tests de compétences générales.

- Une fois que les Investigateurs auront franchi la « Porte », ils se trouveront face à face avec un Mi-Go non armé. Cette créature n'est pas un garde, elle passait uniquement par-là. Elle profitera de ce que les l'investigateurs ne sont pas habitués à la faible gravité, soit pour les détruire, si le groupe est petit, soit pour fuir, s'il est trop important, en détalant dans le couloir en direction du Dispensaire Mi-Go.
- Une fois que le Mi-Go aura été achevé ou qu'il aura fui les lieux, les Investigateurs pourront examiner les alentours plus attentivement. La petite salle dans laquelle ils sont est creusée à même la roche semble avoir été vitrifiée par une chaleur intense. Le sol est couvé de carreaux blancs lisses en céramique. Le petit couloir qui sort de pièce est également carrelé, sa section étant pentagonale.
- **Géologie**  
permet de révéler que la nature des roches est radicalement différente de celles trouvées au Pérou.
- Le petit passage s'étend dans l'obscurité sur environ 150 mètres avant de couper à angle droit un couloir plus large et mieux éclairé. S'ils regardent vers la droite, les investigateurs verront que le large couloir continue sur cinquante mètres avant de tourner sur la droite où le sol monte progressivement.
- De cette direction, le groupe peut entendre un vrombissement grave ressemblant à la cadence d'une machine

#### Le dispensaire

- Si les investigateurs tournent à gauche, ils verront qu'après virage, le couloir s'arrête brusquement sur une double-porte munie de petites fenêtres et portant d'étranges motifs de lumière phosphorescente (le symbole Mi-Go pour Dispensaire).
- En s'approchant de la porte, les investigateurs entendront à l'intérieur le bruit de Mi-Go en plein travail.

## Les Fungi de Yuggoth

- il faut réussir un test de *Discrétion* avec un niveau de difficulté de 3 pour jeter un coup d'œil par l'une des fenêtres de cristal sans se faire repérer.
- Tout investigateur confronté à la vision des Mi-Gos devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- A l'intérieur, un groupe de quatre Mi-Go travaille dans une pièce d'environ douze mètres carrés. Si l'investigateur reste sain d'esprit, il verra que le mur opposé est muni d'une double porte identique à celle près de laquelle il se tient, tandis que sur le mur de gauche sont accrochés des cylindres de métal brillant étiquetés. Un autre de ces étranges récipients est posé sur une table au centre de la pièce et il est connecté à un appareil électrique au moyen de nombreux fils.
- A proximité, il y a une plaque en plastique sur un socle et sur cette plaque repose le mineur manquant dont le sommet de la tête a été soigneusement coupé, montrant un crâne vide, dépourvu de cerveau. Tout investigateur confronté cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- Si les investigateurs réussissent à entrer dans la pièce, ils verront que les étiquettes de cinq des cylindres sont remplies tandis que les trois autres sont vierges. (Une étiquette remplie indique que le cylindre contient un cerveau préparé et l'identifie. Une étiquette vierge signifie que le cylindre est vide).
- **Mécanique**  
permet d'ouvrir un des récipients. Si l'étiquette du cylindre choisi est vierge, les Investigateurs verront un cylindre vide et sec. S'ils ont choisi une étiquette remplie, ils verront que le cylindre contient un cerveau humain vivant, flottant dans un épais liquide et rattaché au récipient par plusieurs petits fils. Tout investigateur confronté cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3.
- **Electricité**  
pendant l'examen de la machine à proximité, permet à l'investigateur de comprendre comment la mettre en marche. Si les

Investigateurs mettent la machine en marche, ils pourront discuter avec le cerveau du mineur manquant, maintenant contenu dans le cylindre à proximité. Cette épreuve l'a rendu fou. Entre des hurlements et des cris incohérents, il racontera aux Investigateurs comment il en vint à soupçonner Harris et à le suivre une nuit jusqu'au secteur A 48. Là, il découvrit qu'Harris était de connivence avec d'horribles créatures provenant de l'entrée d'une caverne dans la montagne. Il fut découvert et capturé par les Mi-Go. Lorsqu'il se réveilla, il se retrouva dans le noir sans entendre le moindre bruit, même le son de sa voix. Il ne peut bouger et ne comprend pas ce qui lui est arrivé; il implorera les Investigateurs de l'aider à s'évader de sa prison.

- Tout sauvetage est impossible et quiconque entendant les plaintes pathétiques de l'homme devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3, simplement par manque de sang-froid. Le mieux qu'on puisse faire est de l'achever.
- La double-porte de l'autre Cité de la pièce conduit à un réseau de couloirs et les Investigateurs qui décident d'explorer cette partie de la colonie rencontreront de plus en plus de Mi-Go au fur et à mesure

### A droite

- Si les Investigateurs se dirigent vers le vrombissement provenant de la droite, ils marcheront environ sur deux cents mètres en empruntant le tunnel en pente qui débouchera dans une grande salle circulaire construite dans la roche et éclairée du dessus par une lumière bleu-verte.
- D'où sont les investigateurs, à environ quinze mètres de l'ouverture, ils ne peuvent voir le sol de la salle mais regardant à travers l'ouverture, ils verront que la salle, d'environ cent mètres de large, est ouverte sur le ciel; un ciel noir constellé milliers d'étoiles. Le bord éloigné de la salle est formé d'une dentelure de rochers et, au-dessus du mur, les Investigateurs verront suspendue dans le ciel, une grosse planète bleue et verte qui est source de lumière.



# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Un coup d'œil attentif et les Investigateurs pourront reconnaître les océans et les continents de la planète Terre.
- S'ils ne s'en doutaient pas auparavant, les investigateurs se rendent alors compte qu'ils sont sur la lune et que le tunnel qu'ils ont pris mène sur le bord d'un cratère lunaire. Tout investigateur confronté cette révélation devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 3.
- Le bourdonnement ou le vrombissement vient du sol du cratère
- **Mythe de Cthulhu** permet de révéler que cela correspond à une tentative d'invocation d'un type de créature.
- Les investigateurs peuvent vouloir s'approcher pour mieux voir, ce qui est aisément réalisable puisque la pente du sol les cache effectivement des créatures situées au fond du cratère.
- Les Investigateurs seront incapables de dire si c'est un champ ou un dôme transparent qui retient l'atmosphère au-dessus d'eux, dans le cratère mais ils remarqueront que le cratère est muni de plusieurs entrées similaires à celle qu'ils ont empruntée.
- Lorsque les Investigateurs regarderont, ils verront de temps en temps des formes roses sortir de chemins sinueux qui mènent au cratère. En regardant soigneusement les bords du fond du cratère, les investigateurs éprouveront de la répulsion à la vue de plus d'un millier de Fungi et d'au moins une centaine d'humains sautant et se faufilant les uns au-dessus des autres devant un gigantesque autel en plastique.
- Pour supporter la vue de cette scène, tout investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 6
- Un Investigateur audacieux peut vouloir continuer à observer la cérémonie qui a lieu sous ses yeux. S'il le fait, il sera assailli par une odeur de tombe fraîchement ouverte et ses yeux verront la masse noire, informe et visqueuse de Shub-Niggurath, le Bouc aux Mille Chevreux !!!

- Tout cri ou coup de feu attirera l'attention des créatures d'en dessous qui viendront immédiatement enquêter.

### La planque des rebelles

(page 45)

- Sancho constitue le moyen le plus vraisemblable de connaître l'emplacement de ce lieu, et ce sera très dur. La façon dont les Investigateurs obtiendront ce renseignement de lui est laissée à la discrétion du Gardien.
- Si les investigateurs doivent approcher l'endroit, ils verront qu'il est constitué d'un réseau de petites cavernes situées sous une saillie rocheuse. Deux rebelles montent la garde en permanence. Ils sont armés avec des fusils fournis par la NWI et sont très méfiants à l'égard des étrangers. Ils tireront d'abord et poseront des questions ensuite.
- Tout investigateur capturé dans cet endroit sera exécuté sommairement, comme intrus ou espion, ou les deux à la fois.

### Goyo

- Ancien bandit, il est maintenant galvanisé par des rêves de révolution. Il est totalement dévoué à sa cause et ne laissera rien se dresser sur son chemin. Il ne veut aucun mal aux investigateurs mais si Sancho lui révèle qu'ils amènent des explosifs ou une quantité d'armes sur le chemin qui monte à la mine, il s'embusquera pour les voler.
- Si les investigateurs livrent les biens, il restera à peu près poli et amical mais il s'emporte facilement et s'il insulte, il peut faire sauter le doigt d'un investigateur ou pire.
- Goyo, toujours méfiant, a suivi Harris jusqu'au secteur A-48 et il a assisté aux tractations entre l'homme et les Fungi.
- Il a été terrifié par ce qu'il a vu mais il reste indécis sur ce qu'il doit faire car il a peur d'une interruption des livraisons d'armes de la NWI.
- Goyo peut-être persuadé d'agir contre Harris mais seulement si on arrive à lui faire comprendre l'importance de la situation.
- Il connaît également l'Autel de Yig.

## Les Fungi de Yuggoth

Goyo (El libertador)

**Compétences :** Langues **3** (Anglais, Espagnol, Quechua), Bureaucratie **1**, Connaissance de la nature **2**, Flatterie **1**, Intimidation **1**, Psychologie **4**, Réconfort **2**, Arts **1** (Dessiner carte).

**Compétences générales :** Athlétisme **6**, Armes à feu **8**, Bagarre **1**, Discrétion **8**, Filature **3**, Mêlée **8**, Organisation **6**, Piquer **7**, Premiers soins **7**, Sixième sens **5**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 6

**Equilibre mental :** 6

**Armes :** Pistolet .45 (*Dégâts +1*).  
Fusil (*Dégâts +1*).

### Les Rebelles

- Il y a en tout vingt-cinq hommes plus ou moins loyaux envers leur chef. Peu d'entre eux partagent la ferveur révolutionnaire de Goyo et la plupart se considèrent simplement comme des bandits.

### Rebelle

**Compétences :** Langues **3** (Anglais, Espagnol, Quechua), Bureaucratie **1**, Connaissance de la nature **2**, Intimidation **1**

**Compétences générales :** Athlétisme **4**, Armes à feu **7**, Bagarre **1**, Discrétion **6**, Filature **3**, Mêlée **7**, Organisation **5**, Piquer **5**, Sixième sens **2**.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 5

**Equilibre mental :** 5

**Armes :** Pistolet .45 (*Dégâts +1*) OU  
Fusil (*Dégâts +1*).

### Les cavernes des rebelles

- Si les Investigateurs entrent dans les cavernes et les fouillent, ils trouveront des papiers prouvant que Peale et la NWI sont les fournisseurs des aunes des rebelles. Le gouvernement péruvien sera très intéressé par ces preuves, pour ne pas dire plus.

### L'Autel de Yig

(page 45)

- Caché parmi les rochers à pic se dresse un vieil édifice en pierre de près de quatre

mètres de haut. Il a été sculpté dans un seul bloc de pierre et décoré de serpents entrelacés. Le centre de l'autel est dominé par une énorme tête, mi-humaine, mi-serpent, avec des yeux bridés et une bouche ouverte découvrant des crochets courbés et une langue fourchue.

- Sous la tête, gravés dans le roc, figurent d'étrange pictogrammes semblables à ceux de la tablette de bois trouvée sur corps de l'un des indiens.
- Pour supporter la vue de cette idole, tout investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 3
- **Recueil d'indices**  
permet de révéler des traces pas assez récentes autour de l'autel
- **Recueil d'indices (+1)**  
permet d'identifier les traces de pas comme étant celles d'indiens.
- **Archéologie ou Anthropologie**  
permet aux Investigateurs de savoir que cet autel a été construit par les Huari, une tribu indienne antérieure aux incas.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet de révéler que cet autel est consacré au dieu-serpent Yig.
- **Mythe de Cthulhu (+1)**  
permet de révéler que ce monument a la possibilité d'accroître le pouvoir de certains sortilèges lancés près de lui.
- Le sortilège « invocation d' Enfant de Yig » lancé sur l'autel provoquera l'éruption soudaine 10 x 1D10 Enfants de Yig de la bouche de la tête en pierre, forma un tapis de serpents vivants aux pieds du jeteur du sort et de ses compagnons. Tout investigateur témoin d'une telle invocation devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4. Les enfants ne feront aucun mal à ceux qui ne leur font rien, à moins d'y commandés par un prêtre de Yig ou d'être sous l'influence d'un sortilège.
- Un sortilège pour contacter Yig lancé à cet endroit formera le même tapis de serpents, mais en présence de Yig.

## Les Fungi de Yuggoth

### YIG

- Le Père des Serpents a dominé la région pendant des siècles et il est irrité par l'intrusion d'étrangers.
- Il a ordonné à ses adorateurs Huari de défendre leur terre contre les étrangers et c'est Yig qui est la source de la légende de l'« Ombre qui marche ».
- Si les investigateurs osent contacter Yig, les Grands Anciens enrôleront les investigateurs pour les aider à détruire les installations de la NWI et les Fungi.
- Les termes de l'accord ressembleront à quelque chose du genre: si les investigateurs font exactement ce qu'a dit, il ne les tuera pas immédiatement avec des centaines de serpents venimeux.

### Invocation/Contrôle d'un Enfant de Yig

*Ce sortilège agit comme les invocations habituelles et doit être lancé seulement dans les endroits où existe le culte de Yig ou bien dans les endroits où Yig a été puissant au cours des derniers siècles.*

*Si le test de réussite échoue, l'Enfant s'enroule subitement autour de la jambe du jeteur du sortilège, sans prévenir nécessitant tout investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3*

Difficulté du test d'équilibre mental : 4  
Coût : 2 point d'Equilibre mental.

- Les investigateurs devront s'agenouiller et se prosterner lorsqu'ils contacteront Yig et ils ne devront pas le regarder. La vision du tapis de serpents qui l'accompagne demandera de réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- Si un Investigateur échoue dans l'exécution des instructions qu'on lui a données, il recevra la visite d'un Enfant de Yig.
- Yig tentera d'apprendre aux investigateurs les sortilèges « Invocation et de contrôle d'un Enfant de Yig ».

- **Mythe de Cthulhu (+1)**  
permet de retenir effectivement les sortilèges.

### L'ombre qui marche

(page 46)

- Le nom de cet homme est Ngansa et c'est un indien Montagnais du Grand Nord canadien. Il a voyagé à pied jusqu'en Amérique du Sud car il a été psychiquement averti de la présence des Fungi.
- Il a déjà eu affaire à ces créatures lorsqu'il a rencontré dans le nord du Vermont, Jonathan Harris traitant avec les Fungi. Les ancêtres de Ngansa furent déjà destinés à se confronter à ces êtres et il porte avec lui un bâton ancien utilisé maintes fois contre les Fungi.
- Cet indien est plus que centenaire et il apparaît comme tel, bien qu'il soit encore en bonne santé. Il a peint son corps avec une pâte blanche collante qui lui donne une apparence fantomatique et s'il devait surprendre un Investigateur en surgissant brutalement de derrière quelque chose comme il le fait habituellement, l'investigateur devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 3.
- Ce chaman mystique peut s'assurer le concours des investigateurs s'il pense qu'ils peuvent l'aider, mais il ne tolérera aucune interposition et détruira tous ceux qui se dresseront sur son chemin. Son intention est d'appeler Cthugha, et de se servir du monstre pour détruire la caverne des MI-Go et la « Porte » qu'elle contient. Après quoi, il dirigera Cthugha contre le camp de la NWI pour tout détruire.
- Ngansa n'a aucun lien avec Yig bien que le Grand Ancien ait été capable de prédire sa venue,

### Ngansa (Ermite Errant)

**Compétences :** Langues **2** (Anglais, Français), Mythe de Cthulhu **1**, Niveau de vie **2**, Connaissance de la nature **5**, Recueil d'indices **4**.

**Compétences générales :** Bagarre **1**, Discrétion **11**, Organisation **9**, Sixième sens **9**.

**Santé :** 8

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 7

**Equilibre mental :** 7

**Armes :** Bâton de Ngansa

**Armure :** La pâte que Ngansa a étalée sur son corps est une mixture spéciale qu'il a lui-même préparée. Elle sert à repousser les Fungi qui y sont allergiques. La matière est toxique pour la biologie étrangère des Mi-Go et leur donne une intense sensation de brûlures douloureuses s'ils y touchent. La pâte fournit également une protection contre l'intense chaleur créée par Cthugha.

**Sorts :** *Invoquer Cthugha* (LdB p98)  
*Invoquer Ithaqua* (LdB p98)

### Le bâton de Ngansa

Cette branche de chêne gravée, d'un mètre cinquante de long et couverte de symboles, est vieille de plusieurs siècles et a appartenu à la famille de Ngansa pendant des générations. S'il est utilisé correctement, le bâton ramènera le niveau de difficulté des sortilèges *Invoquer Cthugha* et *Invoquer Ithaqua* à 2. Le niveau de difficulté des sortilèges pour renvoyer Cthugha/Ithaqua est de 3.

Si Ngansa devait être mortellement blessé au cours de cette aventure, il tenterait de transmettre le bâton à l'un des Investigateurs, probablement celui qui lui apparaîtrait comme le plus honnête. Ngansa aurait dû normalement transmettre sa possession à un fils ou à un petit-fils, mais il n'a pas de descendance. L'individu qui accepte ce don sera amené à développer un lien psychique avec le bâton.

Lorsque le bâton est « légué » à un nouveau possesseur, ce possesseur devient immédiatement conscient des pouvoirs du bâton ainsi que des sortilèges qui sont nécessaires pour l'activer.

L'investigateur recevra également la même perception psychique des Mi-Go que celle qui a amené Ngansa à cet endroit

L'investigateur peut se considérer comme l'« esclave » d'un bâton qui le mènera continuellement à la recherche des Fungi pour les détruire.

### Note pour le Gardien

Il n'y a pas de moment précis pour la venue de Ngansa; son rôle dans le scénario est laissé à l'appréciation du Gardien.

Il peut servir à aider ou à gêner les Investigateurs, ou même à sauver l'un d'entre eux d'un sort funeste. Cependant, le Gardien ne doit pas se sentir obligé de l'utiliser s'il ne le désire pas.

### **CONCLUSION**

(page 46)

- Ce scénario a de nombreuses conclusions possibles mais le renseignement le plus important est constitué par les factures de transport par bateau du Jean-Bleu trouvées dans le meuble à tiroirs de Harris. Elles contiennent une adresse dont les investigateurs auront besoin pour entrer dans le prochain chapitre.
- S'ils négligent cet indice au cours de leurs recherches, le Gardien devra veiller à ce qu'ils l'obtiennent par d'autres moyens. Par exemple : un survivant de la destruction de la mine le trouvera ou bien il leur sera fourni par le Dr Richards, voire même par le méfiant Peale. Si cela est vraiment impossible, le Gardien peut toujours faire appel à Paul Le Mond pour remettre les Investigateurs sur la piste.
- Un autre indice important est la lettre sur le bureau de Hard C'est la première preuve solide du lien qui existe entre Edward Chandler et la Confrérie. Jusque-là, seul le prénom « Edward » aura été mis en relation avec la Confrérie. Les investigateurs peuvent facilement savoir que le nom du directeur de la compagnie est Edward Chandler. Un investigateur peut se souvenir du nom de Chandler dans le livre de la Confrérie.
- Le dernier indice de la mine est contenu dans l'enseigne qui surmonte la porte principale du camp. Elle annonce que le camp appartient à la NWI et représente le logo de la compagnie: il s'agit d la silhouette d'une bête léonine rampante.

### CH.6 Près de la baie (Part.1)

#### Renseignements initiaux

(page 47)

- Les investigateurs devront être en possession de l'adresse de la compagnie maritime mentionnée sur les polices de chargement trouvées dans le bureau de Jonathan Harris au chapitre V. Une partie de l'adresse de ces factures contient des idéogrammes chinois signifiant « Lang-Fu ».

#### Renseignements généraux

(page 47)

- Si les Investigateurs font des recherches sur Lang-Fu, ils trouvera les renseignements suivants à une bibliothèque d'une grande ville.
- **Bibliothèque**  
permet de trouver au rayon Histoire que le nom est cité en relation avec un souverain démoniaque d'une province au sud de la Chine aux 12e et 13e siècles.
- **Bibliothèque (+1)**  
permet de trouver au rayon Histoire que'il est dit que ce Lang-Fu était un magicien et qu'il tenait des conversations avec une grande créature venue de la mer. Il a été tué et ses adeptes ont été exterminés par Kublai Khan en 1264.
- **Bibliothèque (+2)**  
permet de découvrir au rayon Occultisme que le nom de Lang-Fu est relié à celui de Thion-a-Hwir (Ligue des Cieux et de la Terre), une confrérie mystique d'intellectuels chinois qui aura disparu en 1674.
- Si les investigateurs se renseignent dans les rues de Chinatown, ils pourront obtenir des renseignements pour peu qu'ils parlent le chinois à raison de un par jour.
- **Flatterie (+1) ou Négociation (+1)**  
Permet d'obtenir deux renseignements dans la journée.
  1. Lang-Fu est le chef d'une étrange secte de bouddhistes.

2. Lang-Fu est aperçu en ville de temps en temps, à bord d'une grande limousine noire.
3. Lang-Fu est lié à l'Organisation du crime.
4. L'adresse du temple mystérieux mené par Lang-Fu.
5. Lang-Fu célèbre parfois des cérémonies, en extérieur, sur une plage déserte de la côte.
6. Lang-Fu est un médecin qui utilise d'anciennes médecines pour soigner ses patients.

#### L'entrepôt

(page 47)

- C'est l'adresse de la compagnie maritime au sud de Market Street qui est mentionnée sur les polices de chargement. Les Investigateurs verront qu'il s'agit d'un vieil entrepôt sur les quais avec des bassins de chargement dans la rue attenante.
- A l'intérieur, ils trouveront un magasinier à l'air ennuyé qui les mènera derrière un comptoir dissimulé dans un coin. Un mégot de cigare détint est collé à sa bouche.
- Le magasinier ne donnera que de vagues renseignements jusqu'à ce que les investigateurs le soudoient. Il demandera \$10.
- **Négociation (+1)**  
Permet de faire baisser cette somme à \$5.
- Il pourra révéler aux Investigateurs que « des bidons » de cette marchandise sont arrivés en une ou deux fois, depuis maintenant plus d'un an. Le ramassage est effectué régulièrement par des chinois. Il leur révélera qu'il y en a encore maintenant deux bidons dans le fond, à droite, mais, en aucune circonstance, il ne permettra à des personnes non autorisées de s'approcher de cet endroit; il pourrait perdre son travail.
- Si un ou deux Investigateurs devaient choisir de surveiller l'entrepôt, ils verraient, le deuxième jour, un camion tout cabossé et conduit par deux chinois venir se garer près des bassins du chargement. L'un des hommes descendra du camion et se dirigera vers

## Les Fungi de Yuggoth

l'entrepôt en boitant légèrement. Quelques minutes plus tard, il reviendra sur les quais en roulant deux bidons jusqu'à l'arrière du camion. Il signera un reçu au magasinier et s'éloignera avec son compagnon en camion.

- Si les investigateurs tentent de suivre le camion, ils devront faire attention de ne pas éveiller les soupçons (test de Filature avec un niveau de difficulté de 4) ou conduire de manière détachée (test de Conduite avec un niveau de difficulté de 5).
- Si le test est raté, les hommes du camion seront avertis qu'ils sont suivis et feront tout ce qu'ils peuvent pour semer les Investigateurs. Une course poursuite s'engagera alors. Le conducteur a une compétence de Conduite de 8.
- Si la tentative de fuite se solde par un accident et qu'ils sont capturés par les investigateurs ou par la police, les deux hommes refuseront de parler.
- Si les investigateurs réussissent le test, ils suivent le véhicule jusqu'à ce qu'il tourne dans une ruelle étroite et s'arrête devant une porte nue.
- **Discrétion**  
Permet de s'approcher de la ruelle et de voir les deux hommes décharger les deux bidons en métal et les rouleront par la porte.
- Si les investigateurs attendent, au bout de dix minutes, les deux sortent de l'endroit et repartent avec leur véhicule.
- Toute filature supplémentaire ne leur apprend rien de plus, les hommes ont des activités normales durant le restant de la journée.
- **Bureaucratie (+2)**  
Permet d'obtenir l'adresse du propriétaire du camion grâce à la plaque d'immatriculation du camion. Il s'agit d'un atelier situé dans une ruelle d'un quartier de la banlieue de San Francisco.

### Les hommes du camion

(page 48)

- Ces deux hommes travaillent pour Lang-Fu et ont du sang de Ceux de Profondeurs. Ils se battront jusqu'à la mort si cela est nécessaire,

mais fuiront si c'est possible. S'ils sont pris, ils ne dévoileront pas le moindre renseignement.

### Conducteur

**Compétences :** Langues 2 (Anglais, Chinois)

**Compétences générales :** Conduire 4, Mécanique 3, Mêlée 3, Organisation 5, Sixième sens 3.

**Santé :** 5

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** couteau

### Passager

**Compétences :** Langues 2 (Anglais, Chinois)

**Compétences générales :** Conduire 2, Mécanique 3, Mêlée 5, Organisation 3, Sixième sens 2.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** couteau

### Le Temple de la ruelle

(page 48)

#### Le temple

- Si les investigateurs ouvrent la porte anonyme de la ruelle, ils verront un long corridor qui se termine par une autre porte dont la boiserie dorée est décorée de symboles chinois
- **Anthropologie**  
permet d'identifier le style comme étant typique de celui des temples bouddhistes, mais avec quelques différences étranges.
- **Chinois**  
permet de remarquer certains des symboles ne sont pas du tout chinois.
- Si les investigateurs décident d'ouvrir la porte; ils verront un petite pièce décorée à l'orientale et dans laquelle règne une forte odeur d'encens.
- **Pharmacologie**  
Permet de repérer que derrière l'odeur d'encens, il y a une odeur de musc.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Les murs sont décorés de panneaux de bois avec des gravure complexes qui couvrent le mur de plâtre dénudé. A l'opposé de la pièce une petite statue dorée du Bouddha, sise sur un piédestal de bois, est flanquée de deux braseros rougeoyants en fer. Un homme habillé avec une longue robe, se tient près de la statue et regarde les Investigateurs entrer. Ses traits orientaux sont difficilement discernables à la faible lumière du temple.
- Si les investigateurs s'adresse à lui, l'homme prétendra ne pas comprendre l'anglais et leur demandera de quitter le temple interdit aux étrangers.
- Si les investigateurs insistent et avancent dans la pièce, il ira vers eux avec une démarche étrange, mélange de pas traînant et de sautilllements.
- Tout investigateur confronté à la vision du visage du prêtre, hideusement déformé et semblable à celui d'un batracien, devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

### Le Prêtre du Temple

- Le prêtre est méfiant vis à vis des étrangers et il se tiendra à une distance respectable.
- Au premier signe de menace, le prêtre attaquera avec un lot couteau courbé qu'il tenait caché dans sa robe. Le prêtre sortira couteau et frappera une fois avant d'appeler au secours.
- S'il crie ou un coup de feu est tiré, le groupe sous le temple sera averti et viendra en aide au prêtre. Il surgira brusquement d'une trappe placée sous Bouddha qui se brisera sur le sol.
- Si les Investigateurs peuvent maîtriser le prêtre sans faire beaucoup de bruit, le groupe du dessous ne saura pas ce qui s'est passé.

### Prêtre semi-profond

**Compétences :** Langues 4 (Anglais, Chinois)

**Compétences générales :** Discrétion 4, Mêlée 6, Organisation 7, Sixième sens 5.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** couteau

**Sorts :** *Contacter les profonds* (LdB p91)

*Contacter Cthulhu* (LdB p90)

*Redoutable Nom d'Azathoth* (LdB p94)

- Si les Investigateurs ont la possibilité d'examiner le temple, ils découvrent d'autres écritures, semblables à celles trouvées sur boiserie de la porte.
- **Recueil d'indices**  
permet de révéler de petites silhouettes de créatures des mers mélangées parmi d'au gravures plus traditionnelles.
- **Recueil d'indices (+1)**  
permet en examinant le Bouddha en plâtre révélera que le plâtre est fissuré, laissant apparaître une autre statue en métal. La statue très lourde et si le plâtre est cassé, la forme qui apparaîtra est celle d'une statue de l'un de Ceux des Profondeurs, sculptée dans de l'or dans un style asiatique.
- Tout investigateur confronté à la vision de cette statue hideuse devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- **Mythe de Cthulhu (+1)**  
permet de reconnaître la statue comme étant Hydra grand-mère de Ceux des Profondeurs.
- **Recueil d'indices**  
permet de repérer une inscription en chinois à la base de la statue.
- **Chinois**  
permet de lire l'inscription : Il s'agit d'un cadeau pour un certain Lang-Fu.
- Si les investigateurs déplacent le piédestal en bois sur les repose le Bouddha, ils découvriront qu'il cache une trappe sur le sol.
- En ouvrant la trappe, les investigateurs seront assaillis par une forte odeur de poisson. L'air est humide.
- **Connaissance de la nature**  
permet d'entendre le bruit lointain du clapotis des vagues.
- Une lumière brille au bas d'un escalier de bois.

### Sous le temple

(page 49)

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### Les escaliers

- En poursuivant leur chemin dans les escaliers, les investigateurs entendent deux voix humaines, venant du dessous, parlant dans une langue étrangère.
- **Chinois** permet de d'identifier la langue comme du chinois.
- Ils arrivent sur un palier avec un escalier qui descend à sa gauche. A ce moment, l'odeur de poisson est beaucoup plus forte et le son des voix facilement discernable.
- Toute personne empruntant l'escalier à gauche doit descendre doucement (test de Discrétion avec un niveau de difficulté de 4) ou il alertera les personnes d'en dessous.
- Arrivés vers le bas de l'escalier, les investigateurs voient que la lumière provient d'une petite pièce, au plafond bas, à gauche. A leur droite, il y a un tunnel en pierre et avec un sol en terre. C'est de ce tunnel que semble provenir l'odeur de poisson et les bruits d'eau. Une brise humide souffle de cette direction.

### La petite pièce

- A l'intérieur de la pièce de gauche se trouvent deux Chinois; l'un d'eux manipule une sorte de petite presse mécanique tandis que l'autre est penché sur une table, tournant, le dos aux Investigateurs (si tous les tests de Discrétion ont été réussis).
- Si les investigateurs se sont fait repérés alors les deux hommes attendront les intrus de même que Ceux des Profondeurs qui sont dans le tunnel. Ces deux hommes portent la marque du sang de Ceux des Profondeurs et combattront jusqu'à la mort. Par contre, Ceux des Profondeurs s'enfuiront vers l'eau si les investigateurs se révèlent trop forts pour eux.

### Les Hommes sous le Temple

(page 50)

- Ces deux hommes sont des disciples de Lang-Fu. L'un d'eux est initié aux arts de la Magie. Ils ont tous les deux du sang de Ceux des Profondeurs et préféreront mourir au combat que de se rendre.

### Homme à la table

**Compétences :** Langues **2** (Anglais, Chinois), Mythe de Cthulhu **4**, Occultisme **2**

**Compétences générales :** Discrétion **2**, Mêlée **5**, Organisation **7**, Sixième sens **6**.

**Santé :** 5

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** couteau

**Sorts :** *Contacter les profonds* (LdB p91)

*Contacter Cthulhu* (LdB p90)

*Domination* (MM p19)

*Enchantement de l'encens* (voir plus bas)

### Homme à la presse

**Compétences :** Langues **2** (Anglais, Chinois), Mythe de Cthulhu **2**

**Compétences générales :** Bagarre **1**, Discrétion **1**, Mêlée **8**, Organisation **4**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** couteau

- **Pharmacologie (+1) ou Mécanique (+1)** permet en examinant l'appareillage utilisé par le hommes de comprendre que l'engin était utilisé pour fabriquer des blocs d'encens. Les deux bidons en métal contenant le Jean-Bleu sont à proximité ainsi qu'un récipient de résine servant à lier les ingrédients en blocs.
- **Recueil d'indices** permet de trouver parmi les papiers éparpillés sur la table un feuille en chinois
- **Chinois** permet de lire et de comprendre qu'il s'agit de notes concernant un sortilège appelé « *Enchantement de l'Encens* ». Un certain nombre de blocs d'encens sont à côté d cette feuille.
- A proximité, il y a une boîte en caoutchouc de fabrication récente ayant environ la taille d'une petite valise. Ses fermoirs s'ouvrent aisément. Elle est à moitié remplie de bloc d'encens et elle contient aussi une feuille de parchemin soigneusement pliée. Le parchemin est écrit en espagnol



# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- **Espagnol**  
permet de lire et de comprendre qu'il s'agit d'un sortilège: « *Invoquer/Contrôler un Dhole* ».
- Si la boîte est vidée, les investigateurs verront le texte suivant, moulé au fond de la boîte: « *Fabriqué par Pendleton Rubber Co., Peaslee, Ohio: une division de la NWI* ».
- **Niveau de vie (+1)**  
permet de se souvenir d'avoir vu une publicité récente de ce produit dans un magazine. Ces boîtes sont disponibles sous plusieurs formes et en plusieurs tailles. Elles peuvent être utilisées pour le stockage ou le transport par bateau d nombreux objets et, entre autres, elles sont garanties imperméables et à l'épreuve de l'humidité. Elles sont disponibles dans les meilleurs magasins.
- **Recueil d'indices**  
permet de remarquer une espèce de liste écrite en chinois, accrochée au mur au-dessus de la table. Toutes les lignes sont rayées sauf la dernière.
- **Chinois**  
permet de lire et de découvrir qu'elles contiennent de adresses situées chacune dans l'une des plus grandes villes du monde. La seule ligne non rayée correspond à une adresse de la ville d Mexico. L'une des adresses se trouve juste être à San Francisco.
- **Bibliothèque (+1)**  
permet de trouver que l'adresse correspond à celle du temple de Rhon-Paku local (*voir l'appendice F1*)
- **Bibliothèque (+2)**  
permet de trouver que le reste des adresses écrites sur la liste sont toutes des adresses de Rhon-Paku.
- **Recueil d'indices**  
Permet de trouver sur les hommes un morceau de papier avec des caractères chinois.
- **Chinois**  
permet de lire les mots « Pearl Beach », suivis d'une date correspondant au quatrième jour depuis leur arrivée.

### Le tunnel dans la roche

- Le tunnel de droite s'ouvre sur une petite salle souterraine. Le sol est couvert de vase et la pièce est à moitié envahie par la mer qui arrive de la baie par un passage souterrain.
- Il y a de 2 à 6 êtres des Profondeurs qui attendent là, la préparation de leur colis dans pièce d'à-côté. (Le nombre est à adapter en fonction de la puissance des investigateurs).

#### Note pour le Gardien

Si les investigateurs devaient arriver au temple après le troisième jour, ils trouveraient l'endroit abandonné et vide. Le Gardien devra faire en sorte qu'une preuve ait été oubliée et trouvée par les Investigateurs.

### Profonds

(LdB p118)

- Tout investigateur apercevant un profond s'éloignant devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 4.
- Tout investigateur confronté à la vision d'un profond devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- Tout investigateur attaqué par un profond devra réussir un test d'équilibre mental de 5 points avec une difficulté de 4.

**Compétences générales (terre/eau) :** Athlétisme 8/12 , Bagarre 8/12 , Mêlée 6/4

**Santé :** 9

**Seuil de blessures :** 4/5

**Armes :** Griffes (*Dégâts +1*).

Morsure (*Dégâts standards*)

**Armure :** -1 contre toutes les attaques.

### Pearl Beach

(page 50)

### Renseignements généraux

- **Bibliothèque**  
permet de localiser relativement facilement la plage de Pearl beach à 32kms au nord de San Francisco. L'endroit est visiblement assez isolé.  
'adresse correspond à
- **Bibliothèque (+2)**

## Les Fungi de Yuggoth

permet de trouver parmi les documents concernant Pearl Beach, une série d'articles écrits en juillet 1910, sur la mort accidentelle d'Alexandre Chandler, un homme d'affaire de la région de Chicago et de sa femme Pauline, tout deux apparemment perdus en mer lorsque leur petit bateau à voile fut pris dans une bourrasque soudaine qui s'était levée dans la région de Pearl Beach. Ces deux personnes, en vacances à San Francisco n'étaient pas de retour sur le quai le soir et les gardes-cotes furent mis en alerte. Le lendemain des débris de la petite embarcation furent retrouvés échoués juste au nord de Pearl Beach, par Peter Baird, un homme se prétendant « ermite » qui vit dans une cabane à proximité. Le récit continue par la description des entreprises Chandler et mentionne que le fils des Chandler, Edward, est le seul héritier de la fortune de son père. (Aide de Jeu 8)

### La cabane de Peter Baird (page 50)

- Cette petite cabane rustique, toute en pierre, est située à environ 3 km au nord de Pearl Beach, sur les hauteurs, et à environ 800 mètres de la mer.
- Lorsqu'ils approcheront, les Investigateurs remarqueront un étrange objet d'environ 60 cm de diamètre au-dessus de la porte, qui semble fait de bois d'épave ou de bois de cerf.
- Avant que les investigateurs puissent l'examiner, ils seront stoppés par un coup de fusil d'avertissement, bien placé. Peter Baird veut resta un ermite et demandera à tout intrus de quitter son territoire immédiatement.
- **Négociation (+1) ou Réconfort (+1)**  
Permet de gagner sa confiance et il autorise la personne à le rejoindre dans sa cabane.
- Une fois à l'intérieur, l'investigateur sera prié de s'asseoir tend que Baird restera assis près de la fenêtre, le fusil sur ses genoux. S' est interrogé au sujet de Pearl Beach,
- Baird dira seulement qu'il se passe d'étranges choses la nuit et qu'il ne s'en approche jamais après le coucha du soleil. « Les Chinois y

vont parfois, mais c'est pas un endroit pour les blancs ». Il n'en dira pas plus (il n'en connaît pas plus).

- S'il est interrogé au sujet de l'étrange objet placé au-dessus d sa porte, il racontera à l'investigateur que c'est son grand-père, un capitaine de San Francisco, qui le lui a donné. Son grand-père l'a eu quelque part dans le Pacifique sud et c'est une sorte de porte bonheur.
- S'il est interrogé au sujet du bateau échoué qu'il a découvert il y a des années, il deviendra plus silencieux et jettera plus souvent un coup d'œil par la fenêtre, comme s'il faisait un effort pour vol quelque chose. « *J'connais rien d'plus que c'que j'ai dit à la police. C'est qu'c'est pas des rochers qu'ont fait éclater ce p'tit bateau C'bateau l'était mordu en deux !* »
- **Réconfort (+2)**  
permet de convaincre le vieil ermite de les aider à Pearl Beach.
- **Anthropologie**  
permet de découvrir qu'il a été fabriqué en Polynésie.
- **Biologie ou Connaissance de la nature**  
permet de d'identifier le matériau comme un fanon de baleine.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet de reconnaître la forme du signe des Anciens.

### PETER BAIRD

- Ce vieil ermite grognon, d'environ 65 ans, a vécu dans cet endroit retiré depuis plus de trente ans. Son grand-père, un capitaine de marine, raconté au jeune Peter de nombreuses histoires au sujet des choses étranges qu'i avait vues au cours de ses voyages dans le Pacifique sud. Peter a de petites connaissances sur le Mythe de Cthulhu.

**Compétences :** Mythe de Cthulhu 1, Connaissance de la nature 3

**Compétences générales :** Armes à feu 7, Bagarre 1, Organisation 5, Premiers soins 4, Sixième sens 4.

**Santé :** 6

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

**Seuil de blessures** : 3

**Santé mentale** : 4

**Equilibre mental** : 4

**Armes** : Fusil 30.06

### La plage

(page 51)

- Si les investigateurs y vont en reconnaissance pendant le jour, ils trouveront l'endroit désert avec seulement les restes de plusieurs feu de bois.
- **Recueil d'indices**  
permet de repérer la présence de traces de pieds palmés sur le sable de la plage.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet d'identifier les traces comme appartenant à un petit monstre.
- **Recueil d'indices**  
permet en scrutant l'horizon de déceler une fine spirale de fumée située à environ 3 kms au nord sur la cote (c'est la cabane de Peter Baird).
- Environ une heure avant le coucher du soleil, deux camion bosselés (l'un d'eux est celui qui a été vu à l'entrepôt) arriveront chargés d'environ deux douzaines de Chinois. La plupart de passagers marchent en boitant ou en traînant les pieds: une façon d marcher que les investigateurs auront pu remarquer auparavant. Le groupe est constitué de disciples de Lang-Fu. Tandis qu'une partie d'entre eux construisent de grands feux de bois, les autres joueront de la musique sur des petits tambours, des gongs et des flûtes qu'ils ont amenés avec eux.
- Juste avant que la nuit tombe, une grande limousine noire vient s'arrêter près de la plage, et un vieux Chinois vêtu d'une robe de soie verte décorée de symboles dorés en descend.
- **Organisation (+2)**  
permet d'observer la scène avec des jumelles et d'observer plus précisément les symboles.
- **Occultisme**  
permet grâce aux symboles d'identifier la robe comme une «Robe de Vie », un cadeau que font généralement les enfants à leurs parents afin de leur assurer une longue vie.

- Sous l'un de ses bras, il porte un grand vase en céramique et, sous l'autre bras, une étrange boîte en caoutchouc que les investigateurs peuvent ou non reconnaître.
- Deux homme plus grands, tout deux enveloppés dans des vêtements de soie noire descendent également de la voiture. Ils escortent le vieil homme jusqu'à la plage avant de retourner à leur véhicule.
- **Archéologie**  
permet d'identifier le vase comme d'origine égyptienne.
- **Archéologie (+1)**  
permet d'identifier le vase comme un vase canope utilisé pour contenir les organes momifiés des égyptiens décédés.
- **6<sup>e</sup> sens (+1)**  
permet de se rappeler qu'il manquait l'un des vases canope dans le tombeau de Nophru Ka).
- De retour à la voiture, les deux hommes ouvrent le coffre et ils sortent une forme enveloppée dans des couvertures et qui se débat
- Si la scène est observé aux jumelles, il est possible de remarquer qu'il leur manque le petit doigt de la main gauche.
- **Anthropologie**  
permet de reconnaître la marque d'une sombre bande d'assassins que l'on pensait dissoute et oubliée depuis longtemps.
- Ils portent leur fardeau jusqu'à la plage et le déposent sur le sable entre le bord de l'eau et le plus grand des feux de bois, puis retournent se placer entre les véhicules et les membres du culte, l'air vigilant.
- A cet instant, les membres du culte commencent à chanter au rythme de la musique tandis que Lang-Fu jette de petites pierres dans l'eau et lit un grand livre pris dans la boîte en caoutchouc.
- **Chinois**  
permet de comprendre les paroles de Lang-Fu. C'est une incantation
- **Mythe de Cthulhu**  
permet de comprendre que l'homme tente de contacter ceux des profondeurs.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Au bout d'un peu moins de cinq minutes, quatre profonds émergent des flots et avancent sur la plage tandis que les chants et la musique s'arrêtent.
- Tout investigateur confronté à la vision des profonds sortant des flots doit réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- **6<sup>e</sup> sens**  
permet de prendre conscience que d'autres formes obscures s'agitent dans les flots.
- Les investigateurs voient les monstres ouvrir les couvertures du paquet sur la plage qui laissent apparaître une jeune Chinoise. Ceux des Profondeurs la saisissent et plongent dans la mer. A ce moment, l'un des membres du culte retire ses robes, dévoilant son corps déformé et grotesque, et se traîne jusqu'au bord de l'eau pour plonger lui aussi, à la suite de ses « frères ».
- Les membres du culte forment alors un cercle en se tenant par les mains, autour de Lang-Fu qui prend le vase en céramique et en sort un petit objet noir. Il le tient comme s'il méditait.
- **6<sup>e</sup> sens ou Occultisme**  
permet de se rendre compte que le groupe participe à une cérémonie semblable à celle tenues par Paul Le Mond avec sa faculté d'invoquer les Esprits.
- Les membres du culte forment alors un cercle en se tenant par les mains, autour de Lang-Fu qui prend le vase en céramique et en sort un petit objet noir. Il le tient comme s'il méditait.
- L'invocation est réussie et le vieux chinois commence à chanter avec une voix grave et profonde qui n'est plus la sienne.
- **Egyptien ou Hiéroglyphes**  
permet d'envisager qu'il puisse s'agir de la langue oubliée de l'Égypte antique. Les mots sont incompréhensibles.
- Lorsque le chant culmine, l'homme prononce le simple mot « Hydra », après quoi la mer, à environ 30 mètres du rivage, se met à bouillonner et explose, écumante, alors qu'une horreur colossale et bouffie, émerge des profondeurs et sorte de l'eau.
- Tout investigateur confronté à cette vision doit réussir un test d'équilibre mental de 6 points avec une difficulté de 6.
- Les investigateurs non choqués peuvent voir Hydra et Lang-Fu, possédé, discuter pendant quelques minutes dans le même langage étrange.
- Puis l'esprit qui possédait Lang-Fu part. Alors, Lang-Fu replace le livre dans la boîte en caoutchouc et grimpe sur le dos de Hydra et il est emporté dans la mer. Le vase est écrasé dans le sable par la patte géante de Hydra. Les membres du culte retournent à leurs véhicules et regagnent San Francisco.

### En cas d'attaque

- Dans le cas où les investigateurs décident d'attaquer au milieu de ses activités, Lang-Fu tente d s'échapper par la mer, aidé par Hydra et Ceux des Profondeurs.
- Comme Lang-Fu a déjà utilisé ses pouvoirs durant la cérémonie, il évite de gaspiller plus de puissance en lançant de nouveaux sorts.
- Les membres du culte attaquent de manière démente avec des petits couteaux, des gourds ou des bâtons enflammés provenant des feux, mais aucun d'eux ne continuera à combattre s'il est blessé.
- Ceux des Profondeurs restent au combat jusqu'à ce qu'ils aient emmené Lang-Fu dans l'eau, après quoi ils se retirent.
- Les deux assassins se placeront entre Lang-Fu et ses attaquants et y laisseront leur vie si c'est nécessaire.
- Il est peu vraisemblable que les investigateurs parviennent à sauver la malheureuse jeune fille ou à empêcher le diabolique Lang Fu de partir pour l'Égypte.
- Cependant, une attaque soudaine obligera Lang-Fu à abandonner ce qu'il porte: le vase et la boîte en caoutchouc avec son contenu.
- Si cette dernière est retrouvée par les investigateurs, ils verront qu'elle contient une édition originale du Texte de R'lyeh que Lang-Fu possédait pendant des siècles.
- Il est, bien entendu, en chinois. En ouvrant le livre, les investigateurs découvriront qu'il contient deux feuilles de parchemin

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

pliées. L'une est en chinois, l'autre est en anglais.

- **Chinois**  
permet de lire le parchemin et de découvrir un sortilège « Appeler/Renvoyer la Bête ».
- La lettre en anglais est manuscrite. Elle est datée du 29 juillet 1910. Elle est signée Edward Chandler. Les Investigateurs verront que c'est une note d'Edward Chandler à Lang-Fu, le remerciant pour l'assassinat efficace de ses parents.

### LANG-FU

(page 52)

- Lang-Fu n'a pas de sang de Ceux des Profondeurs, et il utilise sa « Robe de vie » pour prolonger son existence.

**Compétences :** Langues **2** (Anglais, Chinois), Mythe de Cthulhu **4**, Occultisme **2**

**Compétences générales :** Discrétion **10**, Organisation **17**, Premier soins **8**, Sixième sens **14**.

**Santé :** 5

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** couteau

**Sorts :** Tous ceux existant notamment  
*Contacter les profonds* (LdB p91)  
*Contacter Cthulhu* (LdB p90)  
*Domination* (MM p19)  
*Enchantement de l'encens*  
*Contacter Hydra*  
*Invoquer/Contrôler un Dhole*  
*Flétrissement* (LdB p92)

### La Robe de Vie

*C'est un ancien objet magique que Lang-Fu a porté pendant siècles. Elle est faite de soie verte brodée de symboles magiques fil d'or. C'est un objet personnel et ne fonctionnera que pour Lang-Fu. Ses pouvoirs sont les suivants:*

*1. Elle protège Lang-Fu de toutes les attaques utilisant l'énergie cinétique (Protection d'armure de -3). La robe n'offre aucune protection contre le feu,*

*l'électricité,...*

*2. Elle emmagasine et fournit à Lang-Fu jusqu'à 8 points de magie supplémentaires.*

*3. Elle constitue le secret de la longue vie de Lang-Fu. S'il la retire ne serait-ce que quelques minutes, le corps de Lang-Fu subit un processus de vieillissement irréversible qui le conduirait rapidement à la mort. Les témoins d'une telle scène doivent réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 4.*

### Invoquer/Contrôler un Dhole

*On pense qu'à l'origine, cette incantation se trouvait dans le Livre d'Eibon, dont il n'existe plus qu'une partie aujourd'hui. A l'époque de l'ancienne Egypte, la Magie d'Eibon, un grand sorcier l'Hyperborée perdue, fut apportée dans la vallée du Nil par des voyageurs d'Atlantis.*

*Ce sortilège d'invocation doit être chanté en chœur par un nombre important de personnes qui donnent chacune un point de Magie. Ces points s'ajoutent à la compétence Magie de celui qui dirige le chant qui en dispose jusqu'à la fin de l'invocation.*

*Le dirigeant du chant doit réussir un test d'une difficulté de 8 pour invoquer la créature puis il doit réussir à la contrôler périodiquement en réussissant un test d'une difficulté de 4.*

*Si le test de réussite échoue, le Dhole apparaît et rampe sur le groupe obligeant chaque participant à faire un test d'Athlétisme ou de Fuite d'une difficulté de 4 pour éviter de se faire écraser.*

Difficulté du test d'équilibre mental : 8 / 4

Coût : 6 point d'Equilibre mental.

### Les Assassins

(page 53)

- Ces hommes sont des membres d'une ancienne secte présumée disparue depuis

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

longtemps. Ils peuvent être identifiés à leur petit doigt de la main gauche qui manque puisqu'il est brûlé lorsque l'individu se joint à la secte. Ces hommes sont vêtus de soie noire et sont entraînés dans l'utilisation des couteaux et des poisons. Ils sont fanatiquement dévoués à Lang-Fu et sacrifieront leur vie sans hésiter.

Premier assassin.

**Compétences générales :** Athlétisme **12**, Lancer couteaux **7**, Bagarre **6**, Discrétion **9**, Fuite **10**, Mêlée **7**, Organisation **6**, Piquer **8**, Sixième sens **5**.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Couteau de lancer (*Dégâts -1*)  
Couteau de combat (*Dégâts +1*)

Deuxième assassin.

**Compétences générales :** Athlétisme **14**, Lancer couteaux **7**, Bagarre **7**, Discrétion **9**, Fuite **8**, Mêlée **8**, Organisation **5**, Piquer **7**, Sixième sens **5**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Couteau de lancer (*Dégâts -1*)  
Couteau de combat (*Dégâts +1*)

Pearl Beach après la cérémonie

- Si les Investigateurs arrivent à Pearl Beach après le quatrième jour, ils trouveront l'endroit désert avec seulement les restes de feu de bois et des traces un peu partout sur la plage.
- **Recueil d'indices**  
permet de repérer la présence de traces de pieds humains et palmés sur le sable de la plage. Il y a aussi des empreintes de pied gigantesques.
- **Mythe de Cthulhu**  
permet d'identifier les petites traces comme appartenant à des profonds.
- **Recueil d'indices (+1)**

permet remarquer des tessons de poterie dans une des grandes traces de pas. Une étude révélera que ce sont les restes d'un vase en céramique qui a été cassé et écrasé dans le sable par l'énorme patte.

- **Archéologie ou 6<sup>e</sup> sens (+1)**  
permet d'identifier les fragments comme le vase canope qui manquait dans le tombeau de Nophru-Ka. En creusant pour obtenir des morceaux de poteries
- **Recueil d'indices (+2)**  
permet en plus des fragments du vase de trouver le petit objet noir qu'il contenait.
- **Biologie ou Expertise légale**  
permet d'identifier l'objet comme étant un petit morceau de chair séchée, semblable à cuir.
- **Biologie (+1) ou Expertise légale (+1)**  
permet d'identifier l'objet comme étant un foie séché.

Carte de Pearl beach

(page 54)

- Les environs de Pearl Beach sont plats et sableux, avec des bosquet d'herbes dures et de petits affleurements de rochers.
1. Un chemin unique qui s'écarte d'environ 200m de la route principale. Il n'y a de la place que pour un seul véhicule mais des voitures peuvent se ranger pour passer. Cependant, si un conducteur devait s'écarter de plus d'un ou deux mètres du chemin, il devrait conduire pour ne pas s'ensabler (test de Conduite avec un niveau de difficulté de 5). Une fois ensablée, il faudra pousser la voiture (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 6).
  2. C'est l'endroit où les deux camions des membres du culte et 1a. limousine se sont garés.
    - **Recueil d'indice**  
permet de découvrir des traces de pneus usés à cet endroit.
  3. L'endroit des feux de bois.
  4. (et 5) Ce sont deux petites falaises rocheuses qui forment l'anse où se trouve la plage. Elles grimpent depuis le sol jusqu'à une hauteur ne dépassant pas 3 à 4 mètres, et s'affaissent dans la mer. Sur ces positions

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

avantageuses, les Investigateurs pourront « se dissimuler » tout en regardant les cérémonies en-dessous. Ce sont les seuls endroits où une automobile peut être tenue hors de vue, bien qu'il faille réussir à la cacher (test de Camouflage avec un niveau de difficulté de 4)

### CONCLUSION

(page 54)

- Il est prévu que Lang-Fu s'échappe dans ce scénario et le Gardien doit concentrer tous ses efforts sur ce point.
- A ce moment, les Investigateurs peuvent continuer leurs recherches au temple de Rhon-Paku à San Francisco, ou même remonter jusqu'à sa source en Inde. Le Gardien peut utiliser les renseignements contenus dans l'appendice F pour leur donner des informations

### CH.7 Près de la baie (Part.2)

#### L'attaque

(page 55)

- Alors qu'il dormait dans sa chambre d'hôtel à San Francisco, l'un des investigateurs est réveillé par un brusque éclair de lumière vive dans la pièce suivi d'un discret bruit de succion et d'aspiration provenant d'un coin sombre du plafond.
- **6<sup>e</sup> sens (+2)** permet à un autre investigateur dans la même pièce de se réveiller également.
- Si l'investigateur allume la lumière près du lit, il verra une horrible chose jaune suintante collée dans un coin du plafond. Les témoins d'une telle scène doivent réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.
- A la lumière, la chose ouvrira un grand œil rouge, grand comme une soucoupe, et se lancera sur l'investigateur, volant à moitié et tombant à moitié à travers de la pièce. L'investigateur peut tenter une esquive pour évacuer le lit (test d'Athlétisme ou de Fuite avec une difficulté de 5). En cas de réussite, la chose termine alors sa course sur l'oreiller.

#### La chose d'entre les plans

- Cet être apparaît comme une masse jaune suintante d'environ 80 cm de diamètre. Elle se déplace lentement sur des surfaces planes avec un bruit de succion et d'égouttement, en émettant un liquide collant qui laisse une tache brune sur tout ce qu'elle touche. Elle voit au moyen d'un unique grand œil noyé au milieu de la masse.
- Tout investigateur apercevant la chose en train d'attaquer une autre personne devra réussir un test d'équilibre mental de 2/4 points avec une difficulté de 4.
- Tout investigateur subissant une attaque réussie par la chose devra réussir un test d'équilibre mental de 5 points avec une difficulté de 4.

**Compétences générales :** Athlétisme **12**, Mêlée **10**

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Armes :** Acide (*Dégâts -2*) \*.

Vrille (*Points de compétence*) \*\*

**Armure :** -3 contre toutes les attaques.

- (\*) *Les dégâts du à l'acide s'appliquent au premier round suivant l'accrochage à la tête, et pour tous ceux qui suivent car la créature reste fixée au visage de sa victime. Les dégâts sont provoqués par de minuscules cils qui agrippent et sécrètent de l'acide brûlant.*
- (\*\*) *De plus la créature forme des vrilles qui se frayent un passage dans le nez, oreilles et la gorge de la victime. Deux rounds après une attaque réussie, ces vrilles atteindront le cerveau et détruiront 1 point de compétence d'investigation par round. (simule les dégâts provoqués au cerveau par la créature).*
- Après cinq rounds, que la chose soit vivante ou morte, il y a un autre éclair de lumière et la chose s'évanouit rapidement, ne laissant que de vilaines taches brunes sur les murs et les couvertures (l'hôtel insistera probablement pour que les investigateurs payent les dégâts).

#### Au matin

- Le lendemain matin, les investigateurs trouveront dans le journal un petit article concernant un étrange éclair qui a été vu au dessus de la baie, tôt dans la matinée. Les témoins qui l'ont vu prétendent était environ 1 heure 20 du matin (la même heure que l'attaque). Ils décrivent un rayon de lumière remarquablement droit qui a traversé la baie entre la ville et Oakland. Un professeur de l'université du coin est cité; d'après lui, c'était probablement une forme singulière de boule de foudre.
- Directement en dessous de l'article, sur la même page, les investigateurs verront une publicité annonçant l'ouverture des visites publiques du centre de recherche de la NWI à Oakland. « Venez voir les Merveilles de l'Ére de l'électronique ». Des visites guidées ont lieu toutes les heures entre 9 h du matin et 5 h du soir. Une carte indique l'emplacement du centre.



## Les Fungi de Yuggoth

### Note pour le Gardien

L'attaque provient du centre de recherches de la NWI et a été suggérée par Lang-Fu au Dr Dieter, directeur des recherches de ces nouvelles installations modernes. Heureusement, l'appareil qui servait à diriger la créature a eu une avarie après seulement une minute de fonctionnement, et la créature est retournée dans son plan d'existence. Si les Investigateurs ne découvrent pas le secret du laboratoire, les attaques recommenceront bientôt.

### Le centre de recherches

(page 55)

- Cet unique bâtiment est situé sur les collines d'Oakland, il est construit entièrement en béton et en acier. L'architecture est moderne et ce bâtiment d'un seul niveau est assez plaisant à voir.
- Il y a un bon nombre de personnes qui attendent leur tour pour la visite, à cause de l'importante publicité qui a été faite sur le centre et les investigateurs pourront attendre plusieurs heures avant d'être autorisés à entrer dans le bâtiment. La NWI a bâti un pavillon à ciel ouvert pour les touristes à une centaine de mètres du centre; là, les visiteurs peuvent s'asseoir et acheter des rafraîchissements aux étudiants de collège que la NWI a engagé comme hotes ou hôtesse

### La visite guidée

(page 56)

- Après avoir été appelés, les investigateurs seront regroupés avec environ 25 autres personnes, et ils entreront par la porte principale de la clôture qui entoure le centre. Là, ils rencontreront leur guide, un jeune étudiant de collège nommé Brad Thompson qui travaille à temps partiel pour la NWI.
- Il explique au groupe en visite que tout le site est gardé par un système de surveillance électrique qui rend, inutile la présence de gardes humains. Ce système oblige tous le visiteurs à porter un petit badge en

permanence (ces badges sont numérotés et sont soigneusement récupérés à la fin de la visite).

- La visite dure 55 minutes et commence par la montée du chemin en gravier jusqu'à la porte principale de gauche. De là, le guide se promène lentement dans le couloir en forme de U en expliquant les différents points d'intérêt et en répondant aux questions. Les visiteurs peuvent suivre ou rester en arrière pour regarder « les Merveilles de l'ère de la Science.
- Les investigateurs qui prennent part à la visite auront l'occasion de voir les véritables recherches de laboratoire menées par la NWI ainsi que des affiches et des maquettes montrant les nombreuses facettes de la compagnie internationale.

### Les expositions

1. En regardant au travers d'une épaisse vitre, les investigateurs pourront voir un laboratoire situé, comme tous les autres laboratoires, au sous-sol. Là, ils verront des végétaux et des plantes qui poussent sans être plantés en terre. Ils sont suspendus dans des réservoirs en métal contenant une solution colorée, leurs racines s'étendant dans le liquide.
  - **Biologie**  
permet de préciser qu'il s'agit d'un laboratoire de culture hydroponique
2. Il s'agit d'une grande vitrine faisant office de soufflerie et qui montrent les réactions des différents types d'avions aux changements conditions atmosphériques. La vitrine contient un modèle d'autogire expérimental mis au point par la NWI.
3. C'est un panneau lumineux décrivant quelque chose ressemblant à la théorie du transistor avec une présentation graphique partiellement animée.
4. C'est une grande vitrine contenant des lumières animées qui représentent le ciel à une échelle réduite.
  - **Astronomie**  
permet de remarquer qu'il y a quelque chose d'anormal dans le modèle. Il

## Les Fungi de Yuggoth

semble contenir des étoiles importantes à des endroits où il ne devrait pas y en avoir.

5. Ce grand laboratoire en forme de L est sali par de l'huile et autres lubrifiants, mais il est toutefois exempt de poussière. Là, plusieurs techniciens travaillent sur différents aspects de la robotique industrielle. Le travail est limité à de simples bras mécaniques et autres mais les mouvements effectués semblent assez complexes.
6. C'est un panneau lumineux, décrivant la formation des gisements pétroliers qui montre les nouvelles méthodes développées par la NWI pour les exploiter.
7. C'est un autre grand laboratoire en forme de L rempli d'aquariums et de petites cages contenant des animaux. Il est surveillé par des techniciennes. C'est dans cette zone que la NWI réalise des expériences primitives de clonage sur des salamandres et d'autres formes de vie inférieures.
8. Ce panneau lumineux présente les nouvelles méthodes mises au point pour aider à conserver les objets archéologiques ainsi que de nouvelles méthodes de datation
9. Cette grande vitrine est éteinte et condamnée.
  - **Recueil d'indices**
    - permet de remarquer qu'il y a un diorama partiellement démonté du site d'une mines expérimentale de la NWI au Pérou
10. Ce petit laboratoire contient deux techniciens qui expérimentent une sorte de caméra dirigée sur une poupée représentant Félix le Chat'. Une image du jouet, en noir et blanc, apparaît sur un petit écran rond en verre situé à trois mètres de là..

### A l'intérieur du centre de recherche (page 56)

- En cours de visite, les investigateurs remarqueront probablement les deux portes qui conduisent hors du couloir principal. Ces deux portes donnent accès aux laboratoires et portent clairement l'inscription « Défense d'entrer. Réservé aux employés ».
- Lorsque les Investigateurs passeront devant la première porte (entre les expositions 1 et 3), un des techniciens l'empruntera et les

investigateurs auront ainsi l'occasion de jeter un coup d'œil dans le couloir ainsi révélé. Les investigateurs verront une deuxième porte sur laquelle il y a écrit « Zone réservée. Personnel autorisé seulement ».

- **6<sup>e</sup> sens**

permet de se rendre compte que le groupe de visiteurs s'allonge et que le pauvre étudiant fait de moins en moins attention au groupe, son attention étant sans cesse détournée par les questions des visiteurs et qu'après les vingt premières minutes de la visite, il aura tourné au premier coin du couloir et sera hors de vue des personnes s'attardant sur les premières expositions.

### Derrière les portes

- Si les investigateurs devaient choisir d'explorer les lieux, ils découvriraient que la plupart des couloirs mènent à des laboratoires ou à des lieux de service. S'ils entrent dans une des pièces, ils rencontreront des employés qui les escorteront poliment jusqu'au groupe de visiteurs.

### La Zone réservée

- Si les Investigateurs choisissent de pénétrer dans la «zone réservée », ils la trouveront inoccupée; le Dr Dieter et son assistant (les deux seules personnes autorisées dans cet endroit) feront, à ce moment-là, une pause à la cafétéria.
- Au bout du couloir, il y a deux portes. En regardant par celle de gauche, ils verront un laboratoire d'hydro-mécanique occupée principalement par un gros robot industriel monté sur des bandes de roulement, alors qu'un coup d'œil par la porte de droite révélera un gros appareil électronique, placé sur le sol, près d'un tableau couvert de symboles mathématiques et de formules.

### Le laboratoire hydro-mécanique (page 56)

- **Recueil d'indice**
  - permet en inspectant le robot de révéler une plaque sur le devant dissimulant une sorte d'arme munie d'un barillet en cristal plein.

## Les Fungi de Yuggoth

- Sur un établi à proximité, il y a une petite boîte noire munie de plusieurs interrupteurs non étiquetés. Un schéma électrique se trouve à côté du boîtier.
- **Electricité (+1)**  
permet en examinant le schéma de comprendre l'utilisation correcte de la boîte. Sans ce renseignement quiconque essayant de faire fonctionner le robot, l'amènera à agir dangereusement et d'une manière désordonnée.

### Le laboratoire d'électronique (page 57)

- **Physique (+2)**  
permet à un investigateur étudiant les inscriptions du tableau de découvrir qu'il s'agit peut-être de la preuve mathématique de l'existence d'autres dimensions que celles, peu nombreuses, perçues par les humains.
- **Electricité (+1)**  
permet en examinant les plans sur une table à proximité, de révéler que la machine sur le sol est utilisée pour générer une sorte de champ électromagnétique et le projeter à grande distance.
- **Electricité**  
Permet en examinant la machine de révéler qu'une partie des circuits sont grillés. Ces circuits ont été enlevés et placés sur un établi pour être réparés. Cette opération est presque finie.
- **Electricité (+1)**  
permet à un investigateur le souhaitant de terminer la réparation
- **Recueil d'indices**  
permet de repérer une sorte de journal de bord qui se trouve sur l'établi près des circuits. Il est écrit en allemand.
- **Allemand**  
permet de parcourir rapidement le journal et de découvrir qu'il contient les rapports des expériences effectuées avec la machine placée au sol.
- **Allemand(+1)**  
permet de remarquer que la dernière expérience est à indiquée à cette date et son but et l'heure de réalisation (il y a marqué

1h20) sont explicitement écrits. Il deviendra alors évident que la machine est à l'origine de la chose qui est apparue dans sa chambre d'hôtel.

### La machine à voyager dans les plans

*Cette machine a été inventée par le Dr Dieter qui lui a incorporé des lentilles fabriquées pour lui par le Baron Hauptman. Cette machine est capable de générer un champ qui crée une ouverture entre des plans permettant à un ou plusieurs êtres de dimensions extérieures d'exister dans notre univers. Si le champ est interrompu, le ou les êtres retournent dans leur dimension d'origine.*

*Dieter a aussi construit un projecteur, à partir de lentilles et de prismes spéciaux, qui lui permet de focaliser le champ jusqu'à 30 kilomètres de distance. Des lentilles supplémentaires devraient augmenter cette portée dans le futur. Lorsque le projecteur est mis en marche ou lorsqu'il est arrêté un bref éclair de lumière va du projecteur à l'endroit visé.*

*L'engin est encore très expérimental et a subit un nombre important de surchauffes et de pannes.*

- L'autre porte, au fond du laboratoire d'électronique est fermée à clé (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4).
- Si les investigateurs réussissent à l'ouvrir, ils découvriront un petit couloir qui mène aux quartiers du Dr Dieter (à gauche) et ensuite à son cabinet médical (en face)

### Les quartiers du Dr Dieter (page 58)

- Les quartiers du docteur sommairement meublés, avec seulement un lit, une commode et un bureau encombré.
- La commode contient que les vêtements du docteur, mais sur le bureau, les investigateurs trouveront: un rapport d'analyse de laboratoire du minerai appelé Jean~Bleu, une

## Les Fungi de Yuggoth

lettre (en anglais) de Lang-Fu adressée à Dieter, l'informant de la présence de troubles-fêtes en ville et lui donnant l'adresse et les numéros des chambres d'hôtel des investigateurs, et une autre lettre (également en anglais) de Dr Dieter et adressée à Edward Chandler (*Aide de Jeu 9*).

- Dans l'un des tiroirs du bureau, les Investigateurs trouveront un grand schéma intitulé « Système de navigation entre bateaux de la NWI ».
- **Electricité (+2)**  
Permet en 24 de déterminer que ce n'est pas la description d'un système de navigation mais une sorte d'arme extraordinaire.  
6<sup>e</sup> sens (+2)  
permet si les investigateurs sont ou deviennent familiers avec l'arme du robot de reconnaître les ressemblances entre les deux. Celle du plan, prévue pour des bateaux, est cependant beaucoup plus grande.

### Le cabinet médical

(page 58)

- Dans la pièce du fond, les investigateurs trouveront un mélange de laboratoire électronique et de cabinet médical complet avec une table d'opérations. Dans un coin de la pièce se trouve un gros récipient rond fixé au sol et bouché avec un couvercle qui peut facilement s'enlever.
- A proximité, il y a de nombreuses petites cages suspendues et couvertes de tissus. De l'intérieur sortent de petits bruits grattements et de raclements. La pièce contient un grand meuble rangement.
- Si la cuve couverte est examinée, ils verront qu'elle contient un acide extrêmement puissant (qui est utilisé pour se débarrasser des « expériences ratées »).
- Si quelqu'un soulève les rideaux des cages pour voir leurs occupants, les investigateurs seront horrifiés à la vue de ce qui autrefois de simples rats de laboratoire et tout personne regardant les cages devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3. La plupart n'ont plus de poils et sont difformes. Certains ont trois yeux, d'autres six pattes. Quelques uns n'ont plus

de pattes et ils se tortillent dans les cages comme saucisses roses et grasses.

- **Recueil d'indices ou Biologie**  
Permet en prenant un des animaux (ils ne sont pas dangereux, juste laids) de remarquer que chaque rat a une petite cicatrice nette sur le haut du crâne.
- **Recueil d'indices**  
Permet en déplaçant les cages de découvrir que chacune d'elles dissimule un petit appareil fixé dans le sol.
- **Recueil d'indices**  
Permet en soulevant une couverture rouge, de remarquer un commutateur suspect mais sans avoir une idée de son utilité.
- **Recueil d'indices**  
permet en fouillant le meuble de rangement de découvrir les notes du Dr Dieter (écrites en allemand), un schéma électrique et un paquet de photographies.
- L'examen des photographies entraîne un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3. Il s'agit de photos d'animaux ou d'humains dont des parties du corps ont été amputées et remplacées par des appareils mécaniques.
- **Electricité ou Mécanique**  
Permet en examinant le schéma de découvrir qu'il décrit la fabrication d'une sorte d'interrupteur de contrôle à distance. Il n'y a rien de décrit sur l'utilisation qui en est faite.
- **Allemand (+1)**  
permet de feuilleter les volumineuses notes du docteur qui nécessiteraient au moins 24 heures de lecture. Cette rapide lecture conduit à un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 4 pour supporter la terrible réalité. Ses notes les plus récentes parlent de l'implantation d'appareils électriques dans le cerveaux d'animaux afin de modifier leur comportement. Elles décrivent ensuite l'application de ces mêmes techniques aux humains. Récemment, Dieter utilisa ces implants pour induire des modifications organiques chez les animaux, comme la croissance de membres ou d'organes supplémentaires, etc. Les tentatives sur des humains ont jusque-là, conduit à des

## Les Fungi de Yuggoth

échecs, mais Dieter a confiance dans sa technique.

- **Allemand (+2)**

permet de remarquer en plus qu'une partie des notes décrit les succès qu'il a eu avec un groupe de personnes contrôlées électroniquement et qu'il appelle les Fils de la Terreur .. Le texte révèle comment ces « Fils » ont réussi à influencer des groupes politiques, dont les noms ne sont pas mentionnés, dans le monde entier, permettant à la NWI de le orienter vers ses projets. Il décrit aussi le dispositif de sécurité qui est placé dans chacun des « Fils ». Il y a un petit explosif qui est relié aux appareils qui contrôlent actions des « Fils ». Si quelque chose devait aller de travers avec « Fils », un interrupteur de contrôle à distance déclencherait la mise à feu d'une bombe qui ferait éclater la tête du Fils. Le mécanisme est efficace jusqu'à 50 mètres et pourrait facilement être fabriqué à partir du plan.

### Le retour de Dieter

- Arrivés à ce point dans leur enquête, les investigateurs entendront une porte s'ouvrir et verront entrer un petit homme e aux cheveux blancs vêtu d'une blouse de laboratoire.
- Si les investigateurs sont encore dans un des laboratoires, Dieter sera accompagné de son assistant Phillip Jurgens. Cependant, si les investigateurs ont réussi à entrer dans le cabinet médical secret ou dans ses quartiers, le Dr Dieter sera seul puisque personne d'autre n'a le droit de venir à cet endroit.
- Dieter sera très embarrassé par la présence d'étrangers dans la zone réservée, et encore plus s'ils sont dans ses quartiers ou dans le cabinet médical secret.
- **Réconfort (+1) ou Flatterie (+1)** permet de le troubler suffisamment pour qu'il accepte n'importe quelle histoire venant des investigateurs.
- Sinon le docteur commence à questionner d'une voix grave les investigateurs sur les motifs de leur présence jusqu'à ce qu'il soit interrompu par son assistant. Jurgens intervient alors en faveur des investigateurs

et convainc Dieter qu'ils sont simplement victimes des circonstances; il offrira aux investigateurs de les raccompagner vers le groupe de visiteurs.

- En chemin, Jurgens se présentera dans l'espoir d'obtenir le nom des investigateurs et d'autres renseignements

### DR DIETER

- Cet homme est un savant très intelligent, mais complètement fou. Incarcéré en Allemagne pour de nombreux meurtres, il s'évada grâce à Hauptman et à la Confrérie, et fut emmené aux Etats-Unis où, sous un pseudonyme, il se mit à travailler pour la NWI. Il est au courant des complots, de Chandler et de la Confrérie et y adhère sans réserve 11 a mis au point de nouvelles armes qui seront utilisées sur les bateaux provenant des chantiers navals de la NWI et a participé à de nombreux projets de la Confrérie, légaux et illégaux.
- Son plus grand apport est constitué par les Fils de la Terreur, des hommes dont les volontés sont contrôlées par des implants électroniques conçus et placés par Dieter. Ces hommes ont réussi à s'infiltrer dans de nombreux groupes sans rien laisser paraître, et ont parfaitement rempli leur mission.
- Le docteur a environ 65 ans et porte toujours un bandage autour de sa main gauche. Dieter est paranoïaque à l'extrême et ne quitte pratiquement jamais le centre de recherches de peur d'être reconnu. Il est irrité par l'ouverture du centre aux visites publiques et c'est déjà plaint plusieurs fois à Chandler.

**Compétences :** Anthropologie 2, Archéologie 1, Bibliothèque 5, Géologie 5, Histoire 1, Langues 3 (Anglais, Allemand), Médecine 5, Mythe 1, Bureaucratie 1, Flatterie 2, Niveau de vie 4, Réconfort 2, Astronomie 2, Chimie 5, Connaissance de la nature 5, Pharmacologie 5.

**Compétences générales :** Athlétisme 4, Fuite 6, Electricité 9, Mécanique 9, Organisation 3, Sixième sens 12.

**Santé :** 4

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

## Les Fungi de Yuggoth

### Phillip JURGENS

- Jurgens apparaît dans ce scénario sous deux états Le premier est son état normal, le second est celui d'un « Zombie » contrôlé et assujéti aux commandes du dispositif implanté dans son cerveau par Dieter. Ces deux états sont décrits ci-dessous.
1. *Ancien agent du ministère des Finances des États-Unis, Jurgens a passé les trois dernières années à exercer une profession nouvelle dans le monde, celle d'espion industriel. Travaillant pour la NWI, il s'est arrangé pour devenir l'assistant du Dr Dieter. Ayant réussi à voler suffisamment la NWI pour prendre une retraite définitive, il était sur le point de partir lorsqu'il tomba par hasard sur des documents impliquant la NWI comme ce conspiratrice dans des activités illégales Abandonnant ses projets personnels, il tenta d'obtenir suffisamment de preuves pour permettre au gouvernement d'arrêter la NWI. Malheureusement, ses projets furent découverts par Dieter et entre cet instant et le coup de téléphone donné aux investigateurs, Jurgens fut transformé en l'un des « Fils de la Terreur » de Dieter.*
  2. *Il s'agit de la forme « zombie » de Jurgens. Si les investigateurs pouvaient lui retirer son chapeau, ils découvrirait une tonsure sur sa tête et une cicatrice à nu de 15 centimètres. Dieter n'a pas eu le temps de programmer complètement le nouveau zombie d n'a laissé qu'un simple Programme d'autodestruction. Si les aventuriers devaient démasquer Jurgens, le mécanisme à l'intérieur de sa tête se court-circuiterait. Tandis que le corps de Jurgens s'effondrerait sur le sol, avec des spasmes, ses tempes se mettraient à fumer et fondraient sous la force de la chaleur générée l'intérieur du crane. Cela le tuera, naturellement, et les investigateurs témoins de cette scène devront réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 4. Si Jurgens n'est démasqué, il s'autodétruira dès que le robot de Dieter entrera en action.*

**Compétences :** Bibliothèque 3, Géologie 3, Psychologie 3, Chimie 4, Connaissance de la nature 4, Recueil d'indices 4.

**Compétences générales :** Athlétisme 8, Bagarre 1, Conduire 7, Discrétion 8, Fuite 9, Organisation 5, Premier soins 8, Sixième sens 8.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 4

**Santé mentale :** 6

**Equilibre mental :** 6

### Renseignements pour les investigateurs (page 59)

- **Niveau de vie (+1)**  
permet à la fin de la visite de se rappeler qu'un nom semblable a été cité lors d'un procès bizarre pour meurtres, en Allemagne vers 1920.
- **Bibliothèque (+1)**  
permet de trouver dans les archives que le 23 août 1920 en Allemagne: un certain Dr Dieter Heinmann a été condamné et incarcéré dans une prison de haute sécurité en attendant d'être exécuté pour avoir été reconnu coupable de plusieurs crimes en relation avec de bizarres opérations chirurgicales. Les détails des expériences n'ont pas été révélés au public.
- **Bibliothèque (+2)**  
permet de trouver dans les archives, un article daté du 14 septembre 1920 en Allemagne. Cet article établit que le Dr Dieter Heinmann a trouvé le moyen de s'échapper de sa cellule fermée à clef en plein milieu de la nuit. Hormis les étranges traces de craie sur le mur, la police n'a aucune piste.

### Le coup de sifflet

(page 59)

#### Prise de contact

- Peu après leur visite au centre de recherches (peut-être le soir même) les investigateurs sont appelés au téléphone par Phillip Jurgens qui désire parler à l'un des investigateurs qu'il aura rencontré auparavant dans la journée. Si Jurgens n'a rencontré aucun Investigateur, il devra en avoir reconnu un parmi le groupe de

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

visiteurs qu'il aura croisé. Jurgens reconnaîtra au moins un investigateur pour un exploit passé.

- Jurgens demande un rendez-vous dans un restaurant du coin avec l'un des investigateurs.
- **Réconfort** permet à deux personnes de se rendre au rendez-vous.
- Une fois au restaurant, Jurgens révèle aux investigateurs toute la vérité (ou au moins la majeure partie) sur son passé et ses présentes activités.
- Il explique qu'en cherchant des secrets industriels qu'il pourrait vendre, il tomba sur des documents compromettant le Dr Dieter et la NWI dans une conspiration impliquant l'activité anarchiste mondiale. Il apparaît que les groupes sont en quelque sorte coordonnés pour l'attaque de différents endroits à une date qui n'est référencée que par le terme « Le Jour de la Bête ».
- Jurgens donne aux investigateurs une copie de ces renseignements ainsi qu'un numéro de téléphone à Washington D.C. et il charge les investigateurs d'appeler ce numéro et de donner un certain mot de passe qui les mettra en communication avec un certain M. Albertson.
- Jurgens pense que Dieter doit commencer à soupçonner ses intentions, mais il veut voir s'il ne peut pas obtenir d'autres renseignements avant de baisser le masque. Il quittera le restaurant rapidement en promettant aux investigateurs de les rappeler dans 3 ou 4 jours.
- Le lendemain, les investigateurs recevront un autre appel de Jurgens. Il leur révèle qu'il soupçonne Dieter de connaître la vérité à son sujet et qu'il a besoin de leur aide. Il a réussi à obtenir un certain nombre de badges qui annulent les systèmes de sécurité, et si les investigateurs viennent le rejoindre près du centre à la nuit tombée, ils pourront entrer dans les laboratoires et prendre toutes les preuves qu'ils trouveront. Il a besoin de leur aide pour maîtriser Dieter si dernier devait poser un problème.

- **Psychologie (+1)** permet de remarquer qu'il y a quelque chose d'étrange dans le comportement de l'homme.
- Si les Investigateurs décident de rencontrer Jurgens, ils voient qu'il porte un complet et un chapeau. S'ils lui demandent pourquoi leur répondra que dès qu'ils auront fini, il prendra un train pour Washington.

### Retour au centre de recherches

- Les investigateurs pénètrent facilement dans le bâtiment.
- **6<sup>e</sup> sens** permet de se rendre compte qu'ils sont tombés dans d'un piège.
- Dieter, caché dans un coin du couloir, dirige le robot géant vers les investigateurs tandis que le malheureux Jurgens, qui s'est fait piégé par Dieter qui lui a implanté un dispositif de contrôle du comportement ainsi qu'une petite bombe, commencera à s'autodétruire sous les yeux des investigateurs.
- Dieter ne laissera voir de lui que ce qui est nécessaire pour diriger le robot; quiconque tire sur lui aura un test de tir avec un niveau de difficulté de 8 à 10
- S'il le désire, l'investigateur peut viser le boîtier de contrôle du robot (niveau de difficulté 9). Si le boîtier est détruit, Dieter se réfugiera dans son cabinet médical secret. Le boîtier de contrôle sera aussi difficile à toucher que Dieter.

### ROBOT

- Conçu apparemment comme un prototype de robot-ouvrier industriel, ce modèle présente certaines options particulièrement destructrices. Il est commandé par radio et peut être manœuvré jusqu'à une distance de 300 mètres. Cependant des murs épais bloquent les transmissions.
- Le boîtier de contrôle est un petit appareil grand comme une main et muni d'une antenne circulaire. Sur le devant de l'appareil se trouvent un douzaine de commutateurs non étiquetés.

## Les Fungi de Yuggoth

- Le robot lui-même est constitué d'un grand cylindre de métal de deux mètres de haut. Il se déplace relativement rapidement sur le sol grâce à des chenilles motorisées. Il peut tourner sur place. Il a quatre bras télescopiques munis de pinces et un petit rayon de la mort caché dans sa poitrine.
- La vision de ce robot de métal se déplaçant tout seul demande la réussite d'un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3.

**Compétences générales :** Athlétisme **6**, Tir (rayon) **6**, Fuite **4**, Mêlée **12**, Organisation **5**, Piquer **7**, Sixième sens **5**.

**Santé :** 20

**Armes :** Pinces x 4 (*Dégâts standards*)  
Rayon de la Mort (*Dégâts + 2*)

**Armure :** -2 contre toutes les attaques.

- la machine est construite dans un métal épais et toutes les armes feront le minimum de dégâts. Un tir, d'une arme à feu, signifiera qu'une jointure ou un circuit partiellement découvert aura été touché rendant inutilisable une des fonctions du robot au choix du Gardien. Un seau d'eau ou un extincteur pourra court-circuiter la machine, la rendant inutilisable: Un '6' sur un D6 par seau ou par round d'utilisation de l'extincteur que cela réussisse.
- Si le docteur se retire dans son cabinet médical, il renversera les cages des rats, libérant les animaux et mettant ainsi en évidence le mécanisme de mise à feu qui est en dessous, sur le sol. Ce commutateur est relié à une réserve d'explosifs suffisamment puissante pour détruire entièrement le centre de recherches, et Dieter n'hésitera pas à l'utiliser, ce qui fera clignoter les lumières du bâtiment et hurler les sirènes. Les investigateurs trouveront Dieter accroupi près du commutateur tandis que d'horribles rongeurs difformes détaieront dans toute la pièce. Dieter protégera le commutateur. Les investigateurs n'auront que trois minutes avant l'explosion. S'ils parviennent jusqu'au commutateur, ils pourront tenter de désarmer le système de mise à feu en retirant les fils

adéquats (Il faut réussir un test d'Electricité avec une difficulté de 6). Un échec signifie une destruction immédiate.

## CONCLUSION

(page 60)

- Si les investigateurs font confiance à Jurgens et contactent Albertson, ils verront que Jurgens avait dit la vérité. En fournissant à Albertson et au ministère des Finances les renseignements que leur avait donné Jurgens, ils aideront le gouvernement à réprimer les attaques lorsqu'elles interviendront.
- Si les investigateurs empêchent Dieter de détruire le laboratoire, ils trouveront (dans le meuble de rangement des renseignements supplémentaires qui aideront le gouvernement américain à dénicher les anarchistes ainsi que des documents qui les localiseront en Europe de l'Ouest. La perte de ces renseignements signifient que les attaques auront lieu comme prévu, faisant plus de morts et causant de grandes destructions.
- Il faut se rappeler que Dieter fera tout ce qui est en son pouvoir pour se faire sauter avec le laboratoire.



### CH.8 Le Jour de la Bête

#### Introduction

(page 61)

- La date à laquelle se situe ce chapitre doit être déterminée par Gardien qui doit également trouver le moyen de fournir, renseignement aux investigateurs. Il y a plusieurs moyens de le faire au cours de l'aventure, soit en utilisant les scénarios facultatifs, soit en dernier ressort, comme le produit des étranges rêves de Paul Le Mond. Les investigateurs pourront aussi l'apprendre grâce et documents qu'ils ont découvert concernant les Fils de la Terre, ou ils pourront surveiller les temples de Rhon-Paku en attendant qu'ils fêtent le Jour Sacré.

#### Renseignements initiaux

- La somme d'informations que les investigateurs aura dépendu largement des indices qu'ils auront découverts dans les chapitres précédents. Le Gardien décidera de combien de temps à l'avance ils prendront connaissance de la date. Cependant, ils sauront au moins que la Confrérie doit se rassembler, à l'aube d'une certaine date, sur le plateau de Gizeh.

#### Le Caire

(page 61)

- Edward Chandler arrivera en dirigeable près du Caire vers les trois heures du matin; et s'amarrera sur le chantier de la Fondation Chandler. La nuit, les investigateurs verront les lumières du ballon et la journée, l'immense carcasse argentée du dirigeable attirera l'attention de tous.
- **Organisation (+1)** permet d'observer le dirigeable avec une paire de jumelles et repérer la présence du logo de la NWI sur le côté du dirigeable.

#### Le plateau de Gizeh

(page 61)

- **6<sup>e</sup> sens**

permet de remarquer l'absence totale de gardes dans la région. Le gouvernement égyptien tient cet endroit bien protégé contre les pillards de tombeaux et il pourra sembler étrange aux investigateurs de voir l'endroit aussi désert (les gardes ont tous été tués par des agents de la Confrérie et leurs corps ont été entassés dans les nombreux tombeaux et temples en ruine situés sur le plateau).

- Quelques minutes avant le lever du soleil, plusieurs voitures arriveront par la route qui mène à l'extrémité nord du plateau. En suivant une route contournant la Grande pyramide par l'est, les voitures viendront se garer à environ une centaine de mètres des pattes avant du Sphinx. Quatre Arabes, armés de mitraillettes, descendront des voitures et tandis que deux d'entre eux chasseront les arabes qui dormaient sur les lieux, les deux autres iront en reconnaissance pour vérifier que les lieux sont sûrs.

#### Les gardes arabes

(page 61)

- Ces hommes de main ont été entraînés par Katif et sacrifieront leur vie pour Edward Chandler.

#### Garde 1

**Compétences générales :** Athlétisme **7**, Armes à feu **5**, Bagarre **4**, Mêlée **6**, Organisation **4**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Couteau (*Dégâts standards*).

Mitraillette (*Dégâts +1*).

#### Garde 2

**Compétences générales :** Athlétisme **7**, Armes à feu **4**, Bagarre **3**, Mêlée **7**, Organisation **5**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 7

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Couteau (*Dégâts standards*).

Mitraillette (*Dégâts +1*).

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### Garde 3

**Compétences générales :** Athlétisme **6**, Armes à feu **5**, Bagarre **2**, Mêlée **4**, Organisation **5**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Couteau (*Dégâts standards*).  
Mitraillette (*Dégâts +1*).

### Garde 4

**Compétences générales :** Athlétisme **7**, Armes à feu **6**, Bagarre **5**, Mêlée **6**, Organisation **5**, Sixième sens **3**.

**Santé :** 8

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 0

**Equilibre mental :** 0

**Armes :** Couteau (*Dégâts standards*).  
Mitraillette (*Dégâts +1*).

- Sur le signe de l'un des gardes, les portes des voitures s'ouvrent et Hauptman, Lang-Fu et six Arabes vêtus de robes noires descendront.
- Ces arabes sont 13 pour fournir des points de Magie supplémentaires pour le sortilège et Chandler a pris le soin de se vêtir comme eux.
- **6<sup>e</sup> sens (+2)**  
permet de se rendre compte que l'un des reconnaît un occidental en examinant les Arabes.
- **6<sup>e</sup> sens (+3)**  
permet de reconnaître Chandler en examinant les Arabes.
- Le groupe approchera du Sphinx et commencera immédiatement à psalmodier le chant qui appellera la Bête. L'Appel sera couronné de succès et dès que le Sphinx montrera des signes de vie, le groupe courra jusqu'aux voitures et s'en ira, en faisant confiance aux destructions provoquées par la Bête pour dissimuler leur présence sur les lieux. Le groupe se séparera bientôt et Chandler retournera vers son dirigeable pour voler vers les États-Unis et préparer son plan conquête du monde.

### La Bête

(page 62)

- La Bête ne peut revêtir une forme terrestre lorsqu'elle est appelée que grâce à un sortilège particulier lancé dans le voisinage du Grand Sphinx sur plateau de Gizeh. Les archéologues affirment que le Sphinx fut sculpté dans un affleurement de calcaire qui fut laissé par les bâtisseurs de la Grande Pyramide, mais les légendes maintiennent qu'il était là, sur le sable, bien avant la venue de l'homme. Le nom arabe du Sphinx est Abu Hol, « Père la Terreur ».
- Lorsque le sortilège sera réussi, le sol au-dessous du Sphinx tremblera légèrement, ce qui signifiera que l'essence de la Bête est entrée dans la pierre. Le corps fléchira et les membres commenceront à bouger, dans craquement de pierre, tandis que le visage, placé là jadis par le pharaon Khafre, se fissurera et tombera, laissant apparaître un ovale de vide lequels on peut voir des soleils tourbillonnants et des galaxies.
- Tout investigateur confronté à la vision de cette bête prenant vie devra réussir un test d'équilibre mental de 5 points avec une difficulté de 5.
- Ce monstre n'a pratiquement pas d'intelligence et il commencera immédiatement à détruire ce qui est à proximité, écrasant les hommes et les constructions sous ses grosses pattes. Il dévastera le Caire avant de se diriger au sud vers Luxor, lieu de l'ancienne Thèbes. Après y avoir saccagé, la Bête continuera son chemin vers Jérusalem, et de là, continuera autour de la Méditerranée, en saccageant les villes où elle passera.

### La Bête

**Compétences générales :** Athlétisme **24**, Bagarre **24**

**Santé :** 75

**Seuil de blessures :** 2

**Armes :** Pattes (*Dégâts +12*).

**Armure :** -10 contre toutes les attaques.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### CONCLUSION

(page 63)

- Ce scénario est celui qui nécessite le plus d'apport de la part du Gardien. Au cours des essais de jeu, les investigateurs n'ont eu que quelques heures entre l'instant où ils sont arrivés au Caire et l'instant de l'Appel de la Bête, mais les Gardiens peuvent leur laisser davantage de temps. De même, la relative puissance de feu des gardes comparée à celle des investigateurs doit être soigneusement examinée. Il est prévu que les investigateurs anéantissent cette menace par eux-mêmes et en utilisant la magie. Les différents points des projets des investigateurs devront paraître évidents au Gardien. Il devra y répondre en rendant ce point culminant de l'histoire difficile, mais pas complètement impossible.
- Si les investigateurs devaient choisir d'attaquer le groupe avec des armes lorsqu'il s'approchera, les gardes ouvriraient immédiatement le feu sur eux tandis que les membres de la confrérie se retireraient dans la limousine blindée de Chandler. Là, ils attendraient que les gardes éliminent les investigateurs et, s'ils échouent, ils aideraient les gardes en attaquant les investigateurs avec des sortilèges. Chandler tient énormément à relâcher la Bête, mais si les investigateurs l'en empêchent, il quittera le plateau et les investigateurs devront trouver autre chose pour l'arrêter.
- Magiquement, les investigateurs pourtant essayer de renvoyer la Bête mais cela demandera une somme importante de points d'équilibre mental et de magie et la réussite ne sera pas garantie. La méthode la plus efficace, bien que coûteuse en terme d'équilibre mental, est d'ériger la Barrière de Naach-Tith (trouvée sur Celaeno) pour retenir la Bête. Si elle est dressée immédiatement, elle prendra également au piège les membres de la Confrérie, à l'intérieur des murs de la barrière, qui mourront probablement piétinés par la Bête stupide. Si le trio s'échappe de la barrière, les investigateurs devront les poursuivre. La

Bête tentera de briser la barrière en opposant sa FOR contre celle de la barrière, mais si elle échoue, elle quittera volontairement le Sphinx qui retournera en pierre.

### Conclusion de la Campagne

(page 65)

- Les succès des investigateurs contre les puissances de la Confrérie dépendent en partie du Gardien. Il est tout à fait possible que les Investigateurs fassent échouer certaines parties du complot tout en ne réussissant pas à en découvrir d'autres aspects. Les récompenses et les conséquences proposées sont les suivantes:
- La défaite de la Bête par n'importe quel moyen permettra aux Investigateurs de regagner 2 points de santé mentale chacun.
- Fournir au gouvernement des États-Unis les renseignements donnés par Jurgens au chapitre 7 (*Partie 2*) permettra aux agents fédéraux de prendre des actions préventives et de réprimer les attaques des Fils de la Terreur. Cela rapportera 2 points de compétences à chaque investigateur et le gouvernement pourra les récompenser secrètement de leur aide en leur offrant à chacun la somme de \$2000.
- Si les Investigateurs devaient récupérer et lire les documents trouvés dans le laboratoire du Dr Dieter, les autres nations pourraient prendre des mesures similaires contre les groupes anarchistes. La défaite des anarchistes contrecarrera sérieusement les projets de Chandler. Si les États Unis sont sauvés, les investigateurs gagneront chacun 2 points de compétences. Si le reste du monde est également
- Stopper l'invocation des Dholes pourra se révéler être la tâche la plus difficile. Les temples sont répartis dans le monde et n'ont de relations entre eux que par le nom. Une des possibilités pour le Investigateurs est d'établir des copies du sortilège « Appeler un Dhole » (dans les langues respectives) et de les poster, accompagnez de lettres d'explications officielles en coopérant avec le gouvernement des États-Unis, pour les

envoyer aux différents chefs des temples. Si les chef sont prévenus d'une éventuelle tragédie, ils seront capables de Assembler assez de fidèles du temple pour renvoyer les Dholes d'où ils viennent ou dans un premier temps pour empêcher de les appeler. Le Gardien pourra donner aux investigateurs 2 points de compétences et leur permettre de regagner 1D2 points de santé mentale chacun.

- Le meurtre d'Edward Chandler stopperait tous les projets de la Confrérie mais pourrait s'avérer désastreux pour les investigateurs. S'ils ne sont pas tués sur le champ par les compagnons de Chandler, ils auront probablement à expliquer ce qui s'est passé aux autorités égyptiennes. Le meurtre d'un individu, mondialement connu, sur le sol égyptien ne sera pas pris à la légère et si les investigateurs sont incapables de prouver la culpabilité de Chandler, ils pourront être exécutés pour ce crime. La meilleure sentence qu'ils puissent espérer est la prison à vie. Provoquer la mort de Chandler grâce au Sphinx est certainement la méthode la plus sûre, car les destructions provoquées par la Bête dissimuleront les preuves et les investigateurs pourront profiter de la confusion pour s'enfuir.
- Si les investigateurs ne peuvent faire échouer le projet entier, ils perdront 5 points de santé mentale.
- Si le Gardien pense que les investigateurs n'ont pas réussi à stopper la Confrérie, il pourra décider que les efforts des investigateurs ont sérieusement paralysé le projet et que Chandler sera finalement vaincu par les gouvernements du monde entier. Les ravages provoqués par le projet et le fait de savoir que c'est dû à leur échec 3 points de santé mentale pour chaque investigateur.
- D'un autre coté, Chandler pourra parvenir à ses fins et, après avoir été élu président du Congrès par un vote d'exception, il

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

commencera à étendre secrètement son pouvoir dans le monde, préparant un autre jour. L'état du monde ne sera pas profondément modifié (du moins pas au début) et la vie continuera normalement pour la plupart des gens. Mais les investigateurs sauront qu'il y a quelque chose de changé et Chandler en sera probablement conscient. Les investigateurs se retrouveront plongés dans un monde où des gouvernements hostiles voudront leur mort et où les serviteurs des Grands Anciens pourront agir plus librement que jamais. Au lieu d'être les chasseurs, les investigateurs deviendront les proies.

## Annexes

### Synthèse des compétences utiles

#### Préambule

#### CH.1 Le Rêveur (NEW YORK)

- Psychologie
- Flatterie
- Flatterie
- Flatterie (+1) ou Psychologie
- Connaissance de la rue
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices (+1)
- Connaissance de la rue
- Comptabilité
- Loi
- Bibliothèque
- Psychologie
- Déguisement(+1)
- Bibliothèque
- Mythe de Cthulhu
- Bibliothèque
- Bibliothèque
- Bibliothèque
- Mécanique
- Electricité
- Electricité (+1)
- Recueil d'indices

- Recueil d'indices
- Psychologie
- Psychologie (+1)
- Recueil d'indices
- Flatterie
- Flatterie (+1)
- Loi ou Bureaucratie
- Loi ou Bureaucratie(+1)

#### CH.2 La chose dans le puits (BOSTON)

- Bibliothèque
- Loi ou Jargon policier
- Loi ou Jargon policier
- Loi ou Jargon policier (+1)
- Flatterie
- Flatterie (+1)
- Bibliothèque
- Bibliothèque (+1)
- Bibliothèque (+2)
- Flatterie ou Réconfort
- Flatterie (+1)° ou Réconfort (+1)
- Flatterie (+2)° ou Réconfort (+2)
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices
- Biologie ou Connaissance de la nature
- Psychologie
- Psychologie (+1)
- Médecine ou Psychologie
- Recueil d'indices
- Biologie ou Connaissance de la nature
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices (+1)
- Occultisme
- Recueil d'indices
- Latin
- Latin
- Latin
- Latin
- Latin
- Latin
- Latin (+1)
- Latin (+1)
- Allemand
- Latin

#### CH.3 Le Château des Ténèbres

- Bibliothèque
- Bibliothèque

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Bibliothèque
- Bibliothèque
- Anthropologie
- Réconfort ou Flatterie
- Roumain
- Roumain
- Roumain
- Mythe de Cthulhu
- Roumain
- Roumain
- Mythe de Cthulhu
- Histoire
- Recueil d'indices
- Bibliothèque
- Bibliothèque
- Latin
- Latin
- Recueil d'indices ou Bibliothèque
- Latin
- Archéologie ou Histoire
- Latin
- Latin(+1)
- Recueil d'indices
- Arabe
- Arabe (+1)
- Recueil d'indices
- Expertise légale ou Médecine
- Physique
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices
- Latin
- Latin(+1)
- Chimie ou Pharmacologie
- Recueil d'indices
- Allemand
- Allemand(+1)
- Expertise légale ou Médecine
- Recueil d'indices
- Armes à feu
- Recueil d'indices
- Explosifs
- Histoire
- Histoire (+1)
- Recueil d'indices
- Russe
- Russe

- Russe (+1)
- Recueil d'indices (+1)
- Recueil d'indices
- Physique
- Astronomie
- Mythe de Cthulhu
- Latin
- Latin(+1)
- Recueil d'indices
- Mythe de Cthulhu
- Mythe de Cthulhu (+1)
- Mythe de Cthulhu (+2)
- Chinois
- Latin
- Médecine ou Pharmacologie

### *CH.4 Les sables du temps*

- Niveau de Vie
- Psychologie
- Connaissance de la rue
- Dissimulation (+1) ou Organisation (+1)
- Flatterie (+1)
- Sixième sens
- Anthropologie ou Arabe
- Mythe de Cthulhu
- Hiéroglyphes
- Hiéroglyphes (+1)
- Anthropologie
- Psychologie
- Archéologie (+1) ou Histoire (+1) ou Flatterie (+1)
- Mécanique (+1)
- Mécanique (+2)
- Recueil d'indices
- Arabe
- Arabe
- Arabe (+1)
- Arabe
- Arabe (+1)
- Flatterie (+1)
- Flatterie (+2)
- Archéologie (+1) ou Recueil d'indices (+1)
- Archéologie (+2) ou Recueil d'indices (+2)
- Sixième sens

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Sixième sens (+1)
- Géologie
- Géologie (+1)
- Expertise légale
- Expertise légale (+1)
- Expertise légale ou Médecine
- Recueil d'indices
- Hiéroglyphes
- Hiéroglyphes
- Hiéroglyphes (+1)
- Sixième sens
- Sixième sens (+1)
- Sixième sens
- Sixième sens (+1)
- Sixième sens (+2)

### **CH.5 Les montagnes de la lune (Pérou)**

- Niveau de vie
- Géologie (+1)
- Géologie (+2)
- Psychologie
- Psychologie (+1)
- Réconfort
- Recueil d'indices (+1)
- Négociation (+1) ou Flatterie (+1)
- Organisation (+1)
- Psychologie
- Bibliothèque
- Comptabilité (+1)
- Bibliothèque
- Bibliothèque (+1)
- Chinois
- Géologie
- Bibliothèque
- Expertise légale ou Médecine
- Expertise légale (+1) ou Médecine (+1)
- Réconfort
- Réconfort (+1)
- Sixième sens (+1)
- Flatterie (+1)
- Anthropologie
- Anthropologie (+1)
- Mythe de Cthulhu
- Anthropologie (+1) ou Cryptographie (+1)

- Flatterie (+2) ou Réconfort (+2)
- Réconfort ou Flatterie
- Connaissance de la nature
- Géologie
- Recueil d'indices
- Géologie (+1)
- Recueil d'indices (+1)
- Mythe de Cthulhu
- Connaissance de la nature (+1)
- Recueil d'indices
- Géologie
- Géologie
- Géologie
- Mécanique
- Electricité
- Mythe de Cthulhu
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices (+1)
- Archéologie ou Anthropologie
- Mythe de Cthulhu
- Mythe de Cthulhu (+1)
- Mythe de Cthulhu (+1)

### **CH.6 Près de la baie (Part.1)**

- Bibliothèque
- Bibliothèque (+1)
- Bibliothèque (+2)
- Flatterie (+1) ou Négociation (+1)
- Négociation (+1)
- Discrétion
- Bureaucratie (+2)
- Anthropologie
- Chinois
- Pharmacologie
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices (+1)
- Mythe de Cthulhu (+1)
- Recueil d'indices
- Chinois
- Connaissance de la nature
- Chinois
- Pharmacologie (+1) ou Mécanique (+1)
- Recueil d'indices
- Chinois
- Espagnol

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- Niveau de vie (+1)
- Recueil d'indices
- Chinois
- Bibliothèque (+1)
- Bibliothèque (+2)
- Recueil d'indices
- Chinois
- Bibliothèque
- Bibliothèque (+2)
- Négociation (+1) ou Réconfort (+1)
- Réconfort (+2)
- Anthropologie
- Biologie ou Connaissance de la nature
- Mythe de Cthulhu
- Recueil d'indices
- Mythe de Cthulhu
- Recueil d'indices
- Organisation (+2)
- Occultisme
- Archéologie
- Archéologie (+1)
- 6<sup>e</sup> sens (+1)
- Anthropologie
- Chinois
- Mythe de Cthulhu
- 6<sup>e</sup> sens
- 6<sup>e</sup> sens ou Occultisme
- Egyptien ou Hiéroglyphes
- Chinois
- Recueil d'indices
- Mythe de Cthulhu
- Recueil d'indices (+1)
- Archéologie ou 6<sup>e</sup> sens (+1)
- Recueil d'indices (+2)
- Biologie ou Expertise légale
- Biologie (+1) ou Expertise légale (+1)
- Recueil d'indice

### **CH.7 Près de la baie (Part.2)**

- 6<sup>e</sup> sens (+2)
- Biologie
- Astronomie
- Recueil d'indices
- 6<sup>e</sup> sens
- Recueil d'indice
- Electricité (+1)

- Physique (+2)
- Electricité (+1)
- Electricité
- Electricité (+1)
- Recueil d'indices
- Allemand
- Allemand(+1)
- Electricité (+2)
- Recueil d'indices ou Biologie
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices
- Recueil d'indices
- Electricité ou Mécanique
- Allemand (+1)
- Allemand (+2)
- Réconfort (+1) ou Flatterie (+1)
- Niveau de vie (+1)
- Bibliothèque (+1)
- Bibliothèque (+2)
- Réconfort
- Psychologie (+1)
- 6<sup>e</sup> sens

### **CH.8 Le Jour de la Bête**

- Organisation (+1)
- 6<sup>e</sup> sens
- 6<sup>e</sup> sens (+2)
- 6<sup>e</sup> sens (+3)

### **Conclusion de la Campagne**

### **Annexes**