

CTHULHU

L'Appel de

6^e ÉDITION FRANÇAISE

Nouvelles Aventures dans la Région d'Arkham

PAR SCOTT DAVID ANIOLOWSKI, BRIAN COURTEMANCHE,
ADAM GAUNTLETT, BRET KRAMER, TOM LYNCH & OSCAR RIOS



Dédicace

Ce livre est totalement et entièrement dédié à la mémoire de Keith « Doc » Herber.
Il a fondé Miskatonic River Press, et est décédé bien avant que nous soyons prêts.

Nous espérons le rendre fier par nos efforts.

Table des matières

Introduction	5
À la recherche du futur perdu	6
PAR SCOTT DAVID ANIOLOWSKI	
Les Fantômes du Florentina	40
PAR BRET KRAMER	
La Caverne de cristal	78
PAR BRIAN COURTEMANCHE	
Problème mécanique	106
PAR TOM LYNCH	
Qui aime bien	124
PAR ADAM GAUNTLETT	
L'Espoir	154
PAR OSCAR RIOS	
Épilogue	185
Aides de jeu à distribuer	188

Remerciements particuliers

Ainsi commence la loooungue liste de remerciements à ceux qui ont aidé à réunir ce livre. Certains d'entre vous sont dans les crédits. Hourra ! Merci à nos testeurs : Tali Teichman, Mike Czaplinski, Earl Gatchalian, Regina Mireau, Andrew Fattorusso, Pat McGrath, Sean Foster, Rob Cortigino, Christopher Macias, Ryan Roth, Joel Chacal, Michael Hurst, Matthew Higgins, Lisa Padol, Anna-Maria Jung, Gibel et Walter Attridge, et bien d'autres dont nous n'avons plus les noms (désolé). Merci également (bien sûr) au très excellent Paul Maclean, hôte et propriétaire de Yog-sothoth.com.

Un grand merci à Andrew Leman et à Sean Branney de la H.P. Lovecraft Historical Society pour leur travail magistral sur les documents contenus dans cet ouvrage (les gars, filez sur la page cthulhulives.org pour en avoir les versions complètes de luxe et en couleur). Et, comme cela devrait aller sans dire, mais que cela ne le sera pas, merci à nos femmes, qui vivent avec nous envers et contre tout.

Crédits

Nous nous félicitons que Scott Aniolowski revienne à l'écriture pour L'Appel de Cthulhu avec *À la recherche du futur perdu*. Bret Kramer a dormi à Kingsport et imaginé *Les Fantômes du Florentina*. Brian Courtemanche, résidant dans les Terres de Lovecraft, a écrit *La Caverne de cristal*. Tom Lynch, président et maître des grillades de Miskatonic River Press, a canalisé son monstre de film d'horreur intérieur et imaginé *Problème mécanique*. Adam Gauntlett a contribué depuis l'outre-mer à *Qui aime bien*. Et enfin, l'habitant de Mikatonic River Press et générateur de prose Oscar « plutôt prolifique » Rios a écrit *L'Espoir*.

L'illustration de couverture a été réalisée par Santiago Caruso, bien que ce soit Tom qui l'ait esquissée. L'illustration de l'introduction et de la postface, ainsi que celle insérée sur la quatrième de couverture viennent des antipodes, dessinées par Ruben Dodd. Toutes les autres illustrations intérieures ont été réalisées par le toujours lovecraftien Jason C. Eckhardt. Le cartographe de Miskatonic River Press, Steff « Twilight-était-mon-premier-nom » Worthington, a créé toutes les nouvelles cartes. Celles des Terres de Lovecraft sont quant à elles utilisées avec la permission de Chaosium, Inc. Toute la mise en page intérieure et la conception ont été réalisées par Badger McInnes.

Osk (Oscar) a fait toute la sélection et les arrangements des scénarios originaux. Mike Hurst a révisé la grammaire, le style et le contenu. Lisa Padol et Christopher Smith Adair ont fait nos corrections et relectures en profondeur. Jeff Okamoto a effectué quelques relectures supplémentaires.

Les documents sont l'œuvre du très inspiré Andrew Leman de la H. P. Lovecraft Historical Society, dont les documents de luxe (en couleur/personnalisables) sont disponibles à l'adresse www.cthulhulives.org. Andrew a été aidé par les talents artistiques de Chris Lackey et de Mary Austin, et par les compétences linguistiques de John Singleton qui ont contribué à faire renaître une langue morte pour ce livre. Bonnie Leman, en plus d'être la fière mère d'Andrew, a été la sténographe de service.

Patients à leur corps défendant

Les patients sont gardés et mis en quarantaine contre leur gré, si besoin est. Les malades indisciplinés ou récalcitrants sont attachés à leur lit avec des sangles en cuir. Les quatre policiers à temps plein de Kingsport prennent des tours de garde dans le service de l'hôpital, conjointement à 1D2 membres du personnel hospitalier tels que des aides-infirmiers et infirmières, tout ce petit monde s'assurant qu'il n'y ait aucune entrée ou sortie non autorisées. Seul le personnel hospitalier a le droit de pénétrer dans le service de mise en quarantaine et quelqu'un effectue des rondes toutes les 30 minutes et va voir les patients. Des malades réellement récalcitrants souhaiteront peut-être tenter une évasion du service (voir « S'échapper du Congregational Hospital », p.20).

Les Dormeurs de Kingsport

En effectuant des recherches dans les registres du Congregational Hospital ou en

interrogeant le personnel hospitalier, un investigateur peut retrouver la liste des noms de l'ensemble des Dormeurs de Kingsport connus, s'il réussit à lui seul trois tests parmi les compétences suivantes : *Baratin*, *Persuasion*, *Crédit*, *Volonté*, ou *Médecine* (voir *Aide de jeu À la recherche du futur perdu n°2*, p.17).

Les investigateurs mis en quarantaine peuvent établir leur propre liste, tout simplement en questionnant leurs camarades d'infortune, ce qui prend 1D6 heures.

Tous les Dormeurs de Kingsport racontent jusqu'au moindre détail la même histoire et le même rêve. Les seules choses qu'ils ont en commun, en dehors du rêve, est qu'ils se trouvaient à Kingsport, près d'une fenêtre ouverte. Il faudra peut-être plusieurs rencontres aux investigateurs pour qu'ils réalisent cet unique lien entre eux.

Les investigateurs ayant croisé d'autres personnes durant leur rêve seront réunis avec elles à l'hôpital. Les Dormeurs de Kingsport partageront tous le souvenir de ce qu'ils ont





échec indique qu'il a subi 1D4 points de dégâts et est toujours pris au piège par les plantes. Les investigateurs coincés doivent continuer à effectuer chaque round le test d'opposition FOR contre FOR pour essayer de se dégager. Un échec indique que l'investigateur reste emprisonné et subit 1D4 nouveaux points de dégâts. Les investigateurs qui parviennent à se libérer doivent réussir chaque round qui suit un test d'*Athlétisme* pour éviter d'être à nouveau frappés et piégés par les plantes. Chaque plante monstrueuse possède 2D6 points de vie, mais là où une a été détruite, une autre repousse immédiatement.

Tandis qu'ils luttent pour se libérer, eux et leurs compagnons, les investigateurs entendent une voix douce et sonore à la fois dire : « Voici, je viens ». La fleur géante rouge au centre de la serre s'ouvre alors et révèle le Tisseur de Rêves qui observe les investigateurs en détresse avec un sourire froid. Il ne fait aucun mouvement en leur direction, à moins qu'ils ne l'attaquent. Les investigateurs peuvent se libérer et fuir ou tenter de vaincre le Tisseur de Rêves. S'ils parviennent à réduire de moitié les points de vie de ce dernier, il saute dans la fleur rouge géante, qui se referme autour de lui.

Toutes les plantes tueuses se ramollissent soudain, libérant les investigateurs encore emprisonnés. Lorsque le Tisseur de Rêves est tué ou chassé, ou si les investigateurs meurent, ces derniers se réveillent. Les personnes tuées perdent 0/1D6 points de Santé Mentale.

La légion invisible

Les plantes sont partout dans Barrows Hall. Le manoir est entouré de bosquets et de jardins. Les plantes remplissent le solarium et la serre, et chaque pièce accueille au moins quelques plantes en pot dont la taille varie de la fleur jusqu'aux petits arbres. Bien plus qu'une simple décoration, ces plantes représentent une armée secrète n'attendant que le lancement du sort *Dominer les plantes* (voir encadré p.36). Au premier signe de trouble dans le manoir ou le parc, Chaucer Wentworth-Smith ou M. Black lancent le sort, activant cette forme mortelle de défense de la demeure.

Les investigateurs confrontés à ces plantes animées seront l'objet d'attaques s'ils passent à portée de l'une d'entre elles. Même si, dans la plupart des pièces du manoir, de telles attaques peuvent être évitées (en réussissant



Arbre animé

(1-2 sur 1D8)

Caractéristiques

CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	0	Intuition	0 %
POU	0	Volonté	0 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Mouvement	0

Combat

- Branche-gourdin 35 %
- Dégâts 1D6 + Impact

Protection

2 points d'écorce ; les dégâts infligés par des armes perforantes sont divisés par deux



Arbuste épineux animé

(3-5 sur 1D8)

Caractéristiques

CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	0	Intuition	0 %
POU	0	Volonté	0 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Mouvement	0

Combat

- Fouet formé de branches recouvertes d'épines 35 %
- Dégâts 1D3+2

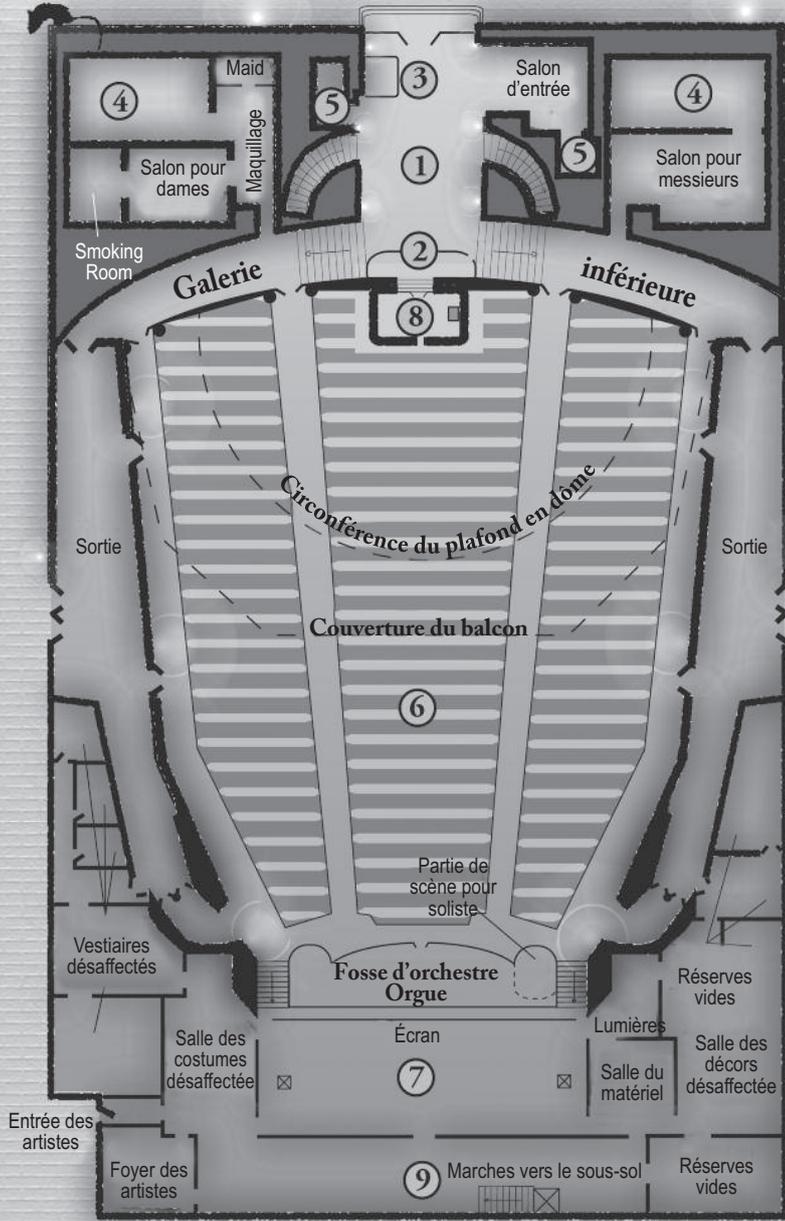
Protection

Aucune ; les dégâts infligés par des armes perforantes sont divisés par deux

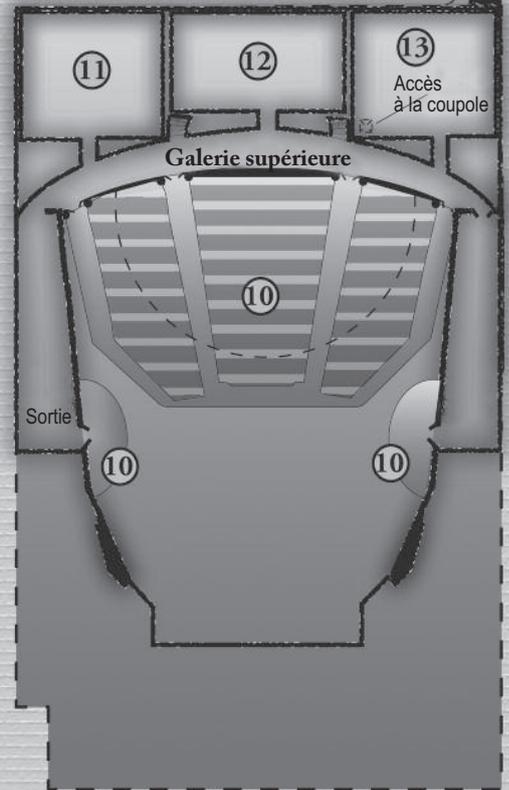
Hawthorne Street

The Florentina

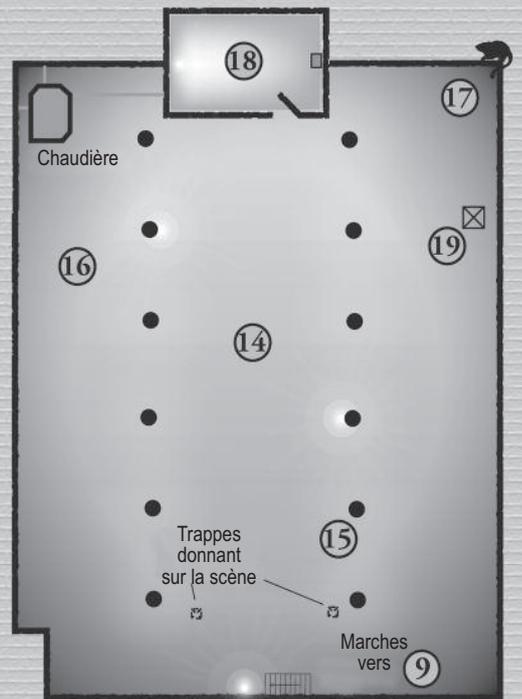
Théâtre de Rêves sombres



Rez-de-chaussée



Étage



Sous-sol



Tunnels

S.J. Worthington



Un examen de ces empreintes effectué par un expert (test réussi de *Sciences de la vie : histoire naturelle*) permet de déterminer qu'elles n'appartiennent à aucune espèce canine ou vulpine connue. Les empreintes de bottes de chasse les suivent, car Miles les a repérées et a commencé à traquer la « Bête de Foxfield ».

La Caverne de cristal

L'entrée de la Caverne de cristal est marquée par un étrange monticule de terre nue d'une centaine de mètres de large environ. Les investigateurs qui s'en approchent doivent tenter à la fois un test d'*Ecouter* et d'*Intuition*.

Si ces deux tests sont réussis, les investigateurs se rendent compte que les bruits et signes de la présence d'une faune locale sont curieusement absents. Les animaux, dont les sens sont beaucoup plus développés que ceux des humains, ressentent en effet la présence des choses anormales qui imprègnent l'endroit et en évitent le voisinage. Tout semble incroyablement calme, mais pas paisible pour autant. Les investigateurs s'arrêtant ici doivent effectuer un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale, ceux qui le réussissent ayant un vague sentiment de malaise, de menace et l'impression qu'ils sont surveillés.

Une fissure érodée par le temps s'enfonce dans les profondeurs de la colline. Ce passage de granite est étroit et bas, praticable avec difficulté pour quiconque dépasse une TAI 14. Ce passage court sur environ 15 m et débouche sur une grande et unique salle souterraine.

Cette caverne est de forme ovale, faisant 12 m dans sa plus grande largeur et atteignant 60 m de longueur. Le plafond se dessine à une petite vingtaine de mètres au-dessus et est couvert de stalactites rejoignant des stalagmites. Dispersées dans la caverne, une demi-douzaine de stalagmites et de stalactites s'est en effet réunie en colonnes. La plus grande est située au centre de la salle (voir ci-dessous). Tout est recouvert de cristaux de quartz scintillants de différentes teintes. Les investigateurs réussissant un test de *Sciences de la terre : géologie* se rendent compte que ces formations, ainsi que l'emplacement de la caverne, contredisent toute théorie géologique admise. Selon la science, rien de cela ne devrait en effet se trouver ici.

Le pouvoir des cristaux

À l'entrée de cette caverne se trouve une large dalle de granite plate offrant une plate-forme d'observation naturelle sur l'ensemble de la

Ses pierres et ses tombes ne sont pas entretenues. Dans la chaleur du jour, le seul bruit qu'on peut y entendre est le grondement lointain de la ville. La nuit, le cimetière est plongé dans l'obscurité, car les rues à proximité ne sont pas équipées de réverbères et le seul bruit est alors le couinement sourd des Goules.

Une vieille clôture en fer haute de 1 m entoure le cimetière, même si des brèches sont visibles à plusieurs endroits (on pourrait penser qu'elles ont été réalisées par des enfants, mais en réalité elles sont le fait des Goules locales) et peut facilement être escaladée. Le cimetière est dominé par un saule antique, dont le tronc tortueux a englouti une pierre tombale en ardoise. Une recherche minutieuse autour des racines révèle des ossements humains disséminés et un trou bien caché (le tas de déchets de la Goule et l'entrée du tunnel).

Hangman's Hill forme un sommet nu et herbeux. On peut y trouver, à côté d'étranges marques de sabots qui semblent fraîches, de vieux ossements secs. Une fouille archéologique minutieuse permettra de découvrir trois supports en pierre qui formaient la base de la potence qui se dressait ici autrefois, maintenant enfoncés dans la terre.

Toute personne se rendant ici la nuit rencontrera Fowler et ses Goules, tandis que ceux qui viennent durant la journée seront remarqués et approchés par Elijah Potts, un résident du quartier et tailleur de pierre de son métier.

Elijah, le tailleur de pierre

Elijah Potts se montre si les investigateurs se rendent au cimetière de jour. C'est un tailleur de pierres qui sculpte les pierres tombales d'Arkham depuis plus de soixante ans.

Il vit et travaille dans une grande demeure délabrée du XVII^e siècle faisant directement face au cimetière, ce qui lui donne une excellente vue sur tout ce qui s'y passe. Il sait que les Goules infestent les lieux, a aperçu par deux fois le fantôme de Fowler et l'a vu tuer un homme imprudent qui tentait une veillée à la Toussaint. Elijah est mort de trouille vis-à-vis de la vieille sorcière et de ses serviteurs Goules. En temps normal, il reste muet sur cette question, terrifié par sa vengeance.

Cependant, la présence de la lumière spectrale, ajoutée à l'augmentation de l'activité des Goules, continuent de l'alarmer toujours davantage, et il ne veut pas être témoin d'une nouvelle mort.





minuit, le vent se lève, et une tempête se prépare. Fowler veut Seaton pour deux raisons : la vengeance et la liberté. Seaton la répugne pour l'avoir trahie et laissée mourir sur Hangman's Hill.

Être liée à ce site n'était guère le sort qu'elle avait envisagé et ce qui rend la situation d'autant plus exaspérante, c'est que Seaton, le seul responsable, puisse lui se déplacer librement.

La boule de lumière spectrale apparaît et semble planer près des Goules qui s'emploient à arracher à Seaton membre après membre.

Le mort-vivant se tord de douleur avant de pouvoir se régénérer et se réformer. Fowler l'oblige à accomplir ce processus plusieurs fois, avant de se rapprocher du sol, tandis que les Goules pressent le visage de Seaton contre la boule « pour embrasser l'ourlet de ma jupe, comme je m'étais promise que tu le ferais ».

La stratégie de libération de Goody Fowler

Après cette humiliation, l'attention de Fowler se concentre sur son espoir de retrouver un corps physique. Elle a l'intention de transférer sa conscience dans celui, décomposé, mais solide et libre de mouvement, de Seaton, détruisant en passant l'âme de ce dernier. Cela lui permettra de quitter Hangman's Hill et de se déplacer dès lors sans entraves.

Pour achever ce plan et prendre possession du corps de Seaton, Fowler doit d'abord détruire les restes de l'âme de ce dernier, y compris les fragments piégés dans sa poupée enchantée. Cette dernière, à ce stade, se trouve dans l'un des deux endroits suivants : dans la poche de Seaton ou en possession des investigateurs. Quoi qu'il en soit, Fowler saura exactement où elle se trouve et utilisera tout ce qui est à sa disposition (les Goules) pour la récupérer.

Petit groupe de Goules

	Goule n°1	Goule n°2	Goule n°3	Goule n°4
FOR	15	16	15	12
CON	13	10	9	12
TAI	13	14	15	18
INT	12	10	17	12
POU	11	14	13	15
DEX	14	13	12	17
Mouvement	09	09	09	09
Points de Vie	13	12	12	15
Impact	+2	+2	+2	+2