

Ce scénario conviendra à un groupe d'Investigateurs expérimentés, dirigés par des joueurs compétents et menés par un gardien des arcanes vétéran. Bonne chance à tous !

Introduction

Les joueurs ont l'habitude de voir leurs Investigateurs devenir fous. Après tout, côtoyer le Mythe provoque les pires désordres mentaux. Il est cependant rare de jouer des personnages fous, en dehors de quelques crises phobiques ou hallucinatoires. Si leur santé mentale est atteinte, les PJ se retirent et laissent faire le temps. Cela donne à la folie un petit côté rassurant. L'esprit, ne pouvant plus supporter la réalité, s'efface. La folie prend le corps en charge, tandis que la conscience soigne ses blessures. Afin de leur faire découvrir des aspects plus variés de cet état, ce scénario est destiné à rendre les PJ fous... de leur plein gré. Pour pouvoir faire jouer cette aventure, il faut que l'un des Investigateurs soit victime d'une maladie mentale. Lorsque l'occasion se présentera, au lieu de déterminer une folie au hasard ou de la choisir selon la situation, faites en sorte que le PJ souffre d'un genre particulier d'hallucinations, les visions de Tshoddl'gnorr (voir leur description plus loin). Ses symptômes persistant, il sera nécessaire de le faire traiter à l'asile Saint-Gilles (voir l'aide de jeu, p.68). Un pavillon lui sera attribué, son état ne semblant pas nécessiter autre chose que des séances de thérapie régulières et une surveillance médicale.

L'aventure commence lors de l'une des visites des personnages à leur ami malade. Bien sûr, il est possible de faire du patient de Saint-Gilles un PNJ proche des PJ sans nuire au déroulement du scénario. L'implication des joueurs sera cependant probablement bien plus grande s'il s'agit d'un Investigateur.

Synopsis

Tshoddl'gnorr est une dimension parallèle, très proche de la nôtre. Le voile ténu qui les sépare a été déchiré par l'arrivée inopinée d'une larve de Dieu Extérieur en fin de croissance. Tshoddl'gnorr contient surtout des cristaux qui oscillent dans les dimensions voisines. Certains ont été perturbés par la larve.

Cecil Simmons, un trafiquant d'armes sorcier qui utilisait des Vagabonds dimensionnels pour acheminer sa marchandise, s'est trouvé fort malin quand ses passeurs se sont retrouvés prisonniers de cette singularité dimensionnelle. Il s'est néanmoins rapidement consolé en découvrant la valeur marchande des cristaux de Tshoddl'gnorr.

Mais les Vagabonds dimensionnels ne souhaitent pas rester éternellement dans cet endroit, d'autant que les cristaux les affectent physiquement. L'un d'eux a mis à profit ses pouvoirs magiques pour s'adjoindre l'aide - indispensable - de quelques malades mentaux de l'asile voisin, afin de libérer la larve et rétablir l'ordre dans cette dimension. Il se sert de leur folie pour les amener à manipuler les cristaux, au péril de leur vie et de ce qui leur reste de santé mentale.

Simmons n'en sait encore rien, mais lorsqu'il le découvrira, il ne va pas apprécier que ses créatures le trahissent. Il va alors s'en prendre aux aliénés... dont l'un des Investigateurs. Il faudra le neutraliser et aider les Vagabonds pour sauver le PJ interné. Mais pour cela, les Investigateurs devront se rendre dans la dimension de Tshoddl'gnorr, ce qui demande un certain état d'esprit...

La larve

Issus d'Azathoth, au cœur du chaos, les Dieux Extérieurs viennent à la vie sous forme de larves fragiles et sans conscience. Celles-ci errent de par l'univers pendant des éons, gagnant en taille, en consistance et, parfois, en intelligence. Quand leur croissance est terminée, la plupart retournent à la cour d'Azathoth. Quelques-uns s'établissent dans une dimension pour y régner. D'autres encore sont si bêtes qu'elles ne parviennent à faire ni l'un ni l'autre, et finissent leur existence de manière prématurée. La larve qui nous intéresse appartient probablement à cette dernière catégorie.

Suite à ses pérégrinations, elle a échoué à la frontière qui sépare la dimension de Tshoddl'gnorr de la nôtre. Cette visite aurait pu bien se passer, si elle n'avait gravement endommagé une structure de cristaux à l'aide de ses monstrueux tentacules d'emportée (elle ressemble à une espèce de calmar de cinquante mètres de long doté d'une trentaine de tentacules lisses).

Cet incident a créé une singularité dimensionnelle, qui attire à elle tout ce qui se situe à la lisière des deux dimensions. Cela a eu pour effet d'immobiliser la larve sur place et de capturer des Vagabonds qui voyageaient dans la région. Ils peuvent toujours aller et venir entre les dimensions, mais ne peuvent plus quitter les abords de l'asile. De plus, comme cette singularité se situe aux abords d'un asile d'aliénés, les ma-

lades susceptibles de percevoir les phénomènes extra dimensionnels sont également sous son influence.

La larve n'a pas conscience de tout cela. Les seuls stimuli qu'elle est capable d'analyser sont l'appel d'Azathoth, qui lui donne l'envie de s'en aller, et sa faim, qui lui fait battre des tentacules quand n'importe quoi d'organique passe à sa portée. Comme la nourriture est rare (il n'y en a pas dans la dimension de Tshoddl'gnorr et, dans la nôtre, elle se trouve à plusieurs dizaines de mètres sous terre), sa faim augmente. Il lui faudra cependant plusieurs millions d'années avant d'y succomber. Elle est trop stupide pour penser à aller chercher des proies en surface.

Simmons et les Vagabonds

Cecil Simmons, dit «La Pointe», est un sorcier atypique. S'il a bien passé des années, penché sur des grimoires moisis, il n'a pas eu à les chercher bien loin. Il a en effet hérité son savoir magique de son père, Jebediah, qui faisait autorité dans le domaine de l'occultisme. Beaucoup plus pragmatique que son père, qui mourut dans d'horribles circonstances, Cecil n'a pas cherché à accroître sans cesse ses pouvoirs ou à obtenir des faveurs de dieux fous. Il a préféré se servir de ses sorts pour s'enrichir.

La façon la plus efficace et la moins dangereuse qu'il ait trouvée est d'utiliser des Vagabonds dimensionnels pour faire entrer des marchandises discrètement aux États-Unis. L'activité la plus lucrative étant le trafic d'armes, Simmons est devenu le fournisseur des gangsters locaux. Il a bien pensé à s'introduire dans des salles des coffres de banques à l'aide de ses Vagabonds, mais il ne souhaite pas pour l'instant voyager lui-même entre les dimensions (il connaît mal les risques encourus), ni permettre à un autre de le faire à sa place. De plus, il a appris qu'il n'était pas bon d'attirer l'attention des spécialistes de l'occulte.

Son surnom lui vient de son bien le plus cher, le poignard de fer qui ne le quitte jamais. Il est indispensable au sort d'invocation des Vagabonds. Simmons est persuadé qu'il renforce son pouvoir en le trempant dans le sang de ses ennemis, ce qu'il fait le plus souvent possible. Il n'accorde (partiellement) sa confiance qu'à trois hommes Louis Speznik et Joey Villalente, qui lui servent de manutentionnaires et de gardes du corps, et John Burton, son fournis-



seur, qui n'apparaîtra pas dans cette histoire. Seules ces trois personnes connaissent la nature magique de ses opérations. Quand la larve de Dieu Ex-térieur est apparue entre la Terre et Tshoddl'gnorr et a perturbé les cristaux, un Vagabond en mission pour Simmons, transportant un chargement d'armes, s'est retrouvé captif de la singularité dimensionnelle. Simmons n'a pu le découvrir qu'en invoquant un autre Vagabond qui, lui aussi, a été capturé quand il a tenté de récupérer les armes. Le trafiquant avait cependant appris la position de ces dernières. Elles avaient échoué dans une grotte, sous l'asile Saint-Gilles, non loin de l'entre-pôt où devait se rendre le Vagabond. Après avoir découvert une entrée, Simmons a envoyé ses hommes chercher sa marchandise.

En dépit du fait que les Vagabonds qu'il invoquait restaient prisonniers de la singularité, Simmons a continué son trafic. Lui et ses hommes se protègent de la vengeance des Vagabonds en portant sur eux en permanence des cristaux de Tshoddl'gnorr, qu'ils ont trouvé sur le sol de la grotte. Ils ont en effet remarqué que les Vagabonds ne peuvent s'approcher de ce matériau. Ce qu'ils ignorent, c'est que les cristaux les font imperceptiblement passer dans la dimension de Tshoddl'gnorr. Lors d'une de leurs prochaines visites, ils y seront suffisamment pour, eux aussi, en devenir prisonniers et percevoir la larve... ce qui est mauvais signe, car il est probable qu'elle les percevra aussi.

Les visions de Tshoddl'gnorr

Sur Terre, la présence de la singularité affecte certains esprits fragiles. Suite à un choc ou à une longue période d'instabilité, ils commencent à avoir des hallucinations. En fait, ils perçoivent par intermittence la dimension de Tshoddl'gnorr. La fréquence et la durée des visions va en augmentant, jusqu'à ce que le malade soit complètement incapable de vivre dans le monde réel. À proximité de la singularité, dans un rayon de trois kilomètres autour de l'asile, les personnes affectées ont plus de chance : lors de leurs visions, elles peuvent évoluer dans Tshoddl'gnorr. Cependant, cela ne fait que renforcer la réalité des visions et diminuer leurs chances de guérison. C'est d'autant plus vrai que Drughlath, l'un des Vagabonds dimensionnels prisonniers, influe sur les rêves de ces personnes pour les plonger de plus en plus dans Tshoddl'gnorr, afin qu'elles le délivrent.

La portion de Tshoddl'gnorr voisine de la Terre est un réseau de galeries et de grottes composées de deux matériaux, le « jade » et les cristaux. Le jade (il s'agit en réalité d'une toute autre

matière, mais elle y ressemble) forme l'essentiel des parois. Quelques cristaux verts émeraude aux reflets bleutés y sont incrustés, mais la plupart sont agglutinés en structures complexes, de quelques centimètres à plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Ces structures, comme les galeries, ne respectent pas la géométrie euclidienne. La gravité elle-même joue des tours, collant des cristaux aux « plafonds » et aux « murs ». La lumière glauque et diffuse, sans source apparente, se reflète sur les facettes des cristaux. L'impression finale est celle d'un tableau d'Escher trempé dans de la peinture fluorescente verte et bleue. Suite à l'intervention de la larve, quelques cristaux épars sont passés dans notre dimension, et plus précisément dans la grotte qui se trouve sous l'asile. Speznik et Villalente en ont récupéré une partie. Lors d'une vision, le malade affecté voit en superposition les deux dimensions. Au début, c'est la Terre qui est la plus nette. L'influence de Tshoddl'gnorr ne fait qu'affecter l'apparence des choses. Les formes des objets (portes, outils) semblent étranges et le malade a le plus grand mal à s'en servir. Les couleurs virent au vert-bleu. Les sons s'atténuent jusqu'à disparaître (Tshoddl'gnorr est très silencieuse). Le malade a tendance à vouloir suivre le relief de l'autre dimension et titube sans cesse, tente de marcher sur un mur, etc. Un goût métallique lui envahit la bouche. Plus tard, c'est la Terre qui deviendra l'élément « parasite » de ces visions, donnant une apparence terrestre aux structures de cristaux ou traduisant la géométrie des lieux à l'aide d'une unique gravité, forçant par exemple le voyageur à ramper sur une paroi au lieu de simplement marcher dessus. Il est très important de comprendre que l'espace vide (galeries et grottes) dans Tshoddl'gnorr ne représente qu'environ un cinquième de l'espace total. Ainsi, la plupart du temps, le malade a l'impression d'être emprisonné dans du jade. Cela provoque un comportement névrotique aigu : respiration difficile, rythme cardiaque accentué, sueurs, tremblements, etc. Un malade en pleine crise tentera du mieux qu'il peut de trouver un espace dégagé dans Tshoddl'gnorr, par exemple en se rapprochant de l'asile, où ils sont plus nombreux. Mais comme les règles de déplacement dans les deux dimensions ne sont pas les mêmes, cela n'a rien d'aisé.

De la SAN et de Tshoddl'gnorr

Tenez soigneusement le compte de la SAN perdue à cause des visions de Tshoddl'gnorr. En effet, les phases de la folie correspondent à la perte de points de SAN.

De 1 à 15 : phase 1.

De 16 à 30 : phase 2.

31 et plus : phase 3.

Pendant l'aventure, comptabilisez ces pertes séparément, car elles ne seront pas récupérées selon le système classique. Voici une liste non exhaustive des phénomènes liés à Tshoddl'gnorr qui peuvent faire perdre de la SAN.

- Première vision de Tshoddl'gnorr : 1d3/1d6+1.
- Visions suivantes : 0/1d2.
- Première confrontation avec la topologie de Tshoddl'gnorr (voir quelqu'un marcher dans l'air ou traverser un mur) : 1d2/1d6.
- Confrontations suivantes : 0/1d2.
- Première visite dans Tshoddl'gnorr : 1d4/1d10.
- Visites suivantes : 1d2/1d4.
- Voir un Vagabond changer de dimension : 1d2/1d6 (plus la perte de SAN causée par la créature).
- Rêves et hallucinations provoqués par Drughlath : 1d3/1d6+1, sauf si la victime a déjà eu une vision/un rêve/une hallucination. Dans ce cas : 1/1d3.
- Voir la larve à travers les dimensions 1d2/1d6+1.
- Succomber volontairement à une vision 1d3/1d6+1. Cela signifie explorer consciemment la nature d'une vision pendant qu'elle se produit et requiert un jet d'idée.
- Parler pendant une heure de la nature de Tshoddl'gnorr avec Calvin Brimer : 1d2 - 1/1d4+1.
- Porter un cristal de Tshoddl'gnorr sur soi 1d3 - 1 par jour (automatiquement). Si un personnage perd plus de 5 points de SAN en une fois, il n'est pas frappé d'une autre folie. S'il perd plus de 20 % de sa SAN en une heure, il passe automatiquement en phase 3. Selon la phase, les visions spontanées ont 25 % 50 % et 25 % de chances de se produire (deux jets par jour. Bien sûr, les personnes en phase 3 ont une vision de la Terre). Si le résultat du jet est compris entre 01 et 05, il s'agit d'une crise algue. Une vision dure 2d6 minutes, une crise 1d00+10 minutes. Tous ces chiffres sont là pour vous faire comprendre qu'une fois le processus enclenché, il s'accélère rapidement.
- S'il passe une journée sans perdre de SAN, le personnage regagne 1d2 - 1 points de la SAN perdue à cause de Tshoddl'gnorr. Ce gain passera à 1d6-1 quand les cristaux auront été restaurés. Après ça, si le personnage n'a pas conservé de cristal sur lui, il ne risque plus de faire de crise.

Voyager dans Tshoddl'gnorr

La topologie des lieux n'est pas le seul obstacle au voyage dans Tshoddl'gnorr. Il est également bon de savoir que cette dimension ne comportant pas de plantes, l'air n'y est (difficilement) respirable qu'aux alentours de l'asile, là où il s'est mélangé à celui de la Terre, et il a une odeur cuivrée entêtante. De plus, un feu a beaucoup de mal à y brûler, donnant des flammèches vertes. Les cartouches ont 30% de chances de mal fonctionner.

Il existe trois moyens de se rendre dans Tshoddl'gnorr : être amené par un Vagabond dimensionnel, subir l'attraction d'un cristal ou devenir fou. Seuls les Vagabonds peuvent se trouver entièrement dans Tshoddl'gnorr. Les autres créatures n'y sont que partiellement. Outre le sentiment d'oppression provoqué par la présence de matière solide à l'emplacement de son corps, un personnage présent dans les deux dimensions est handicapé. Toutes ses actions subissent un malus équivalent à la portion de son corps entourée de solides. Par exemple, un personnage à moitié pris dans un mur aura un malus de 50%. De plus, il ne peut bouger ses parties « encastrées » qu'au ralenti, comme



s'il se déplaçait dans de la mélasse. Aussi curieux que cela puisse paraître, exister partiellement dans de la matière solide ne provoque aucun dommage physique. Le cerveau nie cette impossibilité et garde toujours une parcelle du corps sur Terre.

Si le transfert a lieu à l'aide de cristaux ou parce que l'état mental du voyageur s'est détérioré, il faut considérer trois phases successives.

- ❖ Phase 1. Le voyageur est majoritairement présent sur Terre. Il reçoit quelques brèves visions de Tshoddl'gnorr, qui ne font que le handicaper dans sa vie de tous les jours. S'il conserve un cristal sur lui ou explore la nature de ses visions, il commence à percevoir les cristaux de Tshoddl'gnorr, les Vagabonds dimensionnels et la larve. Une crise aiguë le place momentanément en phase 2.
- ❖ Phase 2. Le voyageur est à mi-chemin entre les deux dimensions. Un cristal amène son porteur dans cet état en plusieurs semaines, mais il suffit de quelques chocs mentaux pour l'atteindre. Pour les Terriens, le voyageur semble en général « normalement fou » bien que certains indices trahissent sa nature : état névrotique en certains lieux, déplacement au ralenti, comportements aberrants liés à ses visions quasi permanentes. Lors de crises de visions particulièrement aiguës, le voyageur passe en majorité dans Tshoddl'gnorr et peut y agir (mais il est cette fois handicapé par la topologie de la Terre).
- ❖ Phase 3. C'est l'inverse de la phase 2. Le voyageur est présent en permanence dans Tshoddl'gnorr. Il ne peut agir sur Terre que pendant l'une de ses rares phases de lucidité. Il lui faut réussir un jet d'Idée à -50% pour regagner ses esprits pendant quelques minutes (une seule tentative par heure). Il lui est physiquement impossible de quitter les alentours de la singularité (il ne pourrait plus respirer). Sur Terre, si on peut le voir, il passe à travers les murs ou marche dans les airs... la tête en bas. Heureusement, les Vagabonds dimensionnels s'arrangent pour guider les voyageurs afin qu'il n'y ait pas de témoins de leurs pérégrinations (en se déplaçant essentiellement sous la surface terrestre).

Premiers pas vers la folie

Pour faciliter la lecture de ce scénario, nous appellerons le PJ malade Fred. Le choc mental qu'il a subi l'a fait entrer dans la phase 1. Une bonne thérapie aurait suffi à le soigner si Drughlath, le Vagabond dimensionnel, ne s'était ingénié à lui envoyer des rêves de Tshoddl'gnorr et à provoquer des hallucinations. L'état de Fred a donc pro-

gressivement empiré. Tshoddl'gnorr a pris de plus en plus de consistance, et il est maintenant en fin de phase 1.

Le docteur DeMuir, le directeur de Saint-Gilles, se charge personnellement de son cas, dont l'aggravation l'inquiète. Ses méthodes ne donnent pas les résultats escomptés. Il soupçonne Calvin « Houdini » Bröner d'avoir une influence néfaste sur Fred comme sur un autre patient, Jerry Gray. Tous deux ont développé les mêmes symptômes que Bröner. Ce dernier est en fin de phase 2, et doit son surnom au fait qu'il semble impossible de le maintenir dans une cellule d'isolement, quelles que soient les précautions prises. Aucune des théories rationalistes de DeMuir ne permet d'expliquer comment Calvin passe en une nuit d'une cage de contrainte au toit d'un des pavillons. De plus, les hallucinations de ses trois patients semblent tellement intenses qu'elles résistent même à l'hypnose. En désespoir de cause, DeMuir finit par conseiller aux PJ de venir voir Fred plus souvent, pour l'ancrer dans la réalité. Lors d'une visite matinale, les Investigateurs découvrent Fred étendu en travers de son lit, inconscient, son pyjama déchiré au niveau de la poitrine. Une profonde balafre lui barre le torse, comme faite par un large fouet. Une légère odeur métallique plane dans l'air. Cela devrait convaincre les PJ qu'il se passe quelque chose de louche dans cet asile, non ?

Fred est particulièrement résistant mentalement (ou, plutôt, il a eu beaucoup de chance). Il n'a perdu que 12 points de SAN liés à Tshoddl'gnorr alors que, au cours d'une crise la nuit précédente, il est malencontreusement passé dans cette dimension. Errant dans les galeries souterraines, il est entré violemment en contact avec un tentacule de la larve, ce qui a eu pour effet de l'assommer avant d'affecter davantage sa SAN. Un Vagabond dimensionnel l'a secouru et ramené dans son lit avant que la larve ne le dévore. À son réveil, il aura tout oublié.

Les recherches

L'enquête ne doit pas nécessairement basculer tout de suite dans le surnaturel. Il se passe suffisamment d'événements étranges à Saint-Gilles pour induire les PJ en erreur (du moins partiellement). Voici quelques exemples de faits et de rumeurs circulant dans l'asile.

Le bâtiment et ses alentours

Quelqu'un d'attentif peut déterminer la zone d'influence de la singularité. En effet, la présence de matière transdimensionnelle dans le ciel a tendance à repousser les nuages bas et à créer un

microclimat très peu pluvieux. Les jardiniers ne cessent de s'en plaindre.

De plus, les plantes réagissent elles aussi assez mal à ce phénomène. Celles qui sont superposées à du jade dans Tshoddl'gnorr dépérissent lentement. Cela permet à la fois de repérer des espaces dégagés dans Tshoddl'gnorr qui se trouvent près de la surface terrestre (jet de TOC), mais aussi de délimiter la zone d'attraction de la larve, des Vagabonds et des personnages en phase 2 ou 3.

Les fous

Les patients sont, comme de juste, passablement atteints. Ils souffrent de toutes les variétés de folies décrites dans les règles plus, pour une partie des indigents, de quelques états de choc ou de stupeur induits par les traitements dispensés par le bon docteur Shaumelmann. On ne pourra pas apprendre grand-chose de pertinent si on les interroge, à moins de parvenir à percer le voile de psychoses et d'obsessions qui obscurcit leur discours (jet de Psychanalyse ou, éventuellement, de Psychologie). Le plus intéressant d'entre eux est Théo Hall, un restaurateur paranoïaque, logé dans l'une des chambres du second étage. Il sera difficile d'obtenir sa confiance. Lorsque ce sera fait, les PJ découvriront que Théo a l'oeil pour repérer tout ce qui se passe d'étrange à Saint-Gilles... même s'il en imagine environ 75%, l'un des patients ayant son pavillon, lord Sheldon, est un aristocrate anglais en exil souffrant de pulsions sadiques. On l'a surpris plus d'une fois molestant le personnel, à coups de cravache ou de bottes. Ce fait, combiné à son arrogance, explique qu'il soit cordialement haï par toute la population de Saint-Gilles, à l'exception de DeMuir. C'est un suspect tout désigné pour l'agression contre Fred...

Gray, Philsby et Bröner

Ces trois malades sont tous attirés par Tshoddl'gnorr. Ils ne comprennent pas ce qui leur arrive, et ont tous les trois une vision assez différente de leurs problèmes.

- ❖ Jerry Gray est un peintre qui tentait de se remettre d'une tentative de suicide consécutive à un dépit amoureux. Il est au début de la phase 2, et reste assez fréquentable. DeMuir l'a retiré des griffes de Shaumelmann, qui a testé sur lui sa machine à électrochocs. Le jeune homme en garde des traces de brûlures sur les bras et les jambes. Il pense que c'est la cause de ses visions, lesquelles ont en effet commencé peu de temps après l'intervention de Shaumelmann.
- ❖ Coralyn Philsby est une jeune artiste de la région, qui vient d'être admise dans un pavillon. Depuis quelques



semaines, elle venait errer, apparemment sans raison, dans le parc de Saint-Gilles. Son amant, un dandy gominé, vient la voir tous les jours. Coralyn est la victime indirecte de Simmons. Elle s'est fait offrir une bague par son amant. Un éclat de cristal de Tshoddl'gnorr y était serti. Le joaillier l'avait acheté au trafiquant, croyant avoir affaire à une pierre semi-précieuse. Irrésistiblement attirée par la singularité, Coralyn va bientôt passer en phase 2.

- ❖ Calvin «Houdini» Bröner est un industriel qui possède plusieurs usines de médicaments. Il est rentré à Saint-Gilles pour une simple dépression nerveuse, avant de tomber sous l'emprise de Drughlath. Il approche dangereusement de la phase 3.

Il est extrêmement riche. En fait, la rumeur prétend qu'il possède une partie de Saint-Gilles (ce qui est faux, mais les PJ auront du mal à s'en assurer). DeMuir pense qu'il s'occupe de l'un des infirmiers pour pouvoir sortir d'isolement durant ses crises de délire. Ses soupçons se portent sur Greg, l'un des infirmiers de nuit. En fait, Bröner est le patient sur lequel Drughlath a porté la plus grande part de son attention et qu'il transporte épisodiquement vers Tshoddl'gnorr. Lorsqu'il aura basculé en phase 3, le Vagabond se concentrera sur Jerry Gray ou sur Fred, selon l'état de leur SAN. En effet, si les travaux préliminaires de réorganisation des cristaux sont bien avancés, le gros oeuvre ne pourra être accompli que par plusieurs personnes travaillant de concert. De plus, il y a toujours le risque que la larve n'avale l'un des humains. S'il a conscience de l'étrangeté de son état, Bröner a bien compris qu'il doit se montrer circonspect. Il ne parlera de Tshoddl'gnorr que si on lui montre qu'on le croit. Il se montrera alors très loquace, et très persuasif. D'un autre côté, son comportement devient si étrange qu'il ruine sa crédibilité. Bröner fait des efforts pour se contrôler, mais il affectionne tout particulièrement le toit de l'un des pavillons, qui correspond à une grande salle dans Tshoddl'gnorr.

Pour la petite histoire, Bröner se sert de Saint-Gilles, parmi d'autres établissements hospitaliers, pour tester certains des nouveaux médicaments sortis de ses laboratoires de recherche. L'un d'eux, un puissant opiacé, a fait des ravages quelques années auparavant. Certains survivants à ce traitement hantent encore les cellules du sous-sol. Il en est un qui pourrait même avoir assez de lucidité pour se montrer violent, s'il apprenait la vérité.

Le docteur Shaumelmann

Le bon docteur est un thérapeute re-

nommé, ce qui, à l'époque, signifie qu'il est capable d'imaginer de nombreuses nouvelles façons de torturer ses patients. Afin de publier régulièrement dans les revues scientifiques, il expérimente des traitements de choc étranges sur les patients que DeMuir ne peut lui soustraire. En avance sur son temps, il vient de faire installer tout un appareillage susceptible de provoquer d'importantes décharges électriques.

Shaumelmann ne se limite pas à cette thérapie. C'est également lui qui, en toute illégalité, teste les médicaments pour le compte de Bröner. Il en profite d'ailleurs pour créer ses propres cocktails.

Le nouvel infirmier

Louis Manston a été engagé il y a quinze jours à peine. Même s'il est calme avec les patients, il est souvent dans la lune. Un ami à lui vient parfois le chercher dans une camionnette couverte. On aurait vu cette même camionnette stationnée dans la carrière qui se trouve non loin de l'asile (pour le savoir, il faudra aller poser des questions en ville). «Manston» est en fait Louis Speznik, l'un des associés de Simmons. Comme Coralyn Philsby, le port permanent d'un cristal l'a conduit à l'asile (et à la fin de la phase 1). Speznik est en train de perdre la boule, mais il possède la couverture idéale pour réceptionner les chargements des Vagabonds. Les créatures les déposent dans la carrière, où se trouve une galerie d'accès qui mène au sous-sol de l'asile. Simmons l'a barricadée et cadenassée, mais des traces de passage récent sont visibles.

Simmons et Villalente

Contrairement à Speznik, Simmons et Villalente ont compris le danger que représentent les cristaux. Ils n'en portent que lorsqu'ils entrent dans le périmètre accessible aux Vagabonds dimensionnels, afin de se protéger.

Depuis le départ de Speznik, Cecil Simmons a établi son quartier général dans un de ses entrepôts, à proximité de Saint-Gilles. L'endroit comporte un petit appartement où Simmons et Villalente résident tous les deux quand ils ne traitent pas des affaires en ville.

Sauf lorsqu'ils prennent possession d'une livraison sous l'asile, l'un des deux hommes est toujours présent à l'entrepôt. Il est possible de suivre la camionnette de Villalente jusque là (ou de faire parler Speznik. Le meilleur moyen d'y parvenir est de le menacer de lui enlever son pendentif en cristal, ce qui le rendrait vulnérable aux Vagabonds dimensionnels). L'entrepôt contient des caisses de marchandises non encore écoulées, dont plusieurs de mitraillettes et de munitions. Dans l'appartement se trouve un exemplaire

de *The Book of Doors*, un ouvrage emprunté à la bibliothèque fournie de Simmons père. Ce livre se lit aisément (en deux jours au minimum) car il est relativement clair. Il traite des autres dimensions et des moyens d'y accéder, sans donner de sorts. Sa lecture confère +2% au Mythe de Cthulhu et coûte 1d4+1/1d8+2 points de SAN.

L'entrepôt est la propriété de Simmons, et ce dernier possède des bordereaux falsifiés pour ses marchandises. De plus, une cache aménagée dans le sous-sol lui permet de dissimuler les armes qu'il a sur place. Si les PJ découvrent l'endroit, il leur faudra faire preuve de beaucoup de finesse pour amener la police à l'investir.

Événements dramatiques

- ❖ Quelque temps après le début de l'enquête des PJ, selon leur rythme, Jerry Gray est découvert par Simmons et ses hommes lors d'une de leurs livraisons (Simmons en fait deux à trois par mois), Jerry, en train de manipuler des cristaux entre les dimensions, est en partie encastré dans l'une des parois de la grotte. Le spectacle est assez terrifiant. Simmons s'affole et lui tire dessus. Jerry s'enfuit, une balle dans le bras, et regagne l'asile. Il est possible que certains des PJ soient témoins de cette scène, du moins auditivement, s'ils sont en phase 2. Il est très difficile de s'orienter dans Tshoddl'gnorr, où les galeries se croisent et se superposent en dépit de la logique, mais des jets d'Écouter ou d'Idée leur permettent de s'orienter. Si aucun des PJ n'est présent, Jerry va chercher de l'aide auprès de Fred, qu'il a déjà vu dans Tshoddl'gnorr (Bröner travaille dans un autre coin du labyrinthe). Le peintre a reconnu Speznik parmi ses agresseurs.

Pour en savoir plus, Simmons envoie Speznik voler le dossier de Jerry. S'il parvient à s'en emparer, Simmons comprend, d'après les notes de DeMuir, que Jerry, Bröner et Fred représentent une menace pour son petit commerce. Il ordonne donc à Speznik de les éliminer, en commençant par Jerry (dont il est certain qu'il peut voyager vers Tshoddl'gnorr). Il cherche à faire croire à un accident, par exemple à une expérience malheureuse de Shaumelmann ou à une erreur de dosage des médicaments.

Si, pour une raison ou pour une autre, Speznik est incapable d'agir à l'intérieur de l'asile, Simmons lui fait prendre ses quartiers dans la grotte, afin de surprendre ceux qui y retourneraient. Lorsqu'il passera en phase 2, Speznik commencera à voir la larve. Cela le rendra beaucoup moins téméraire que pré-



vu.

- ❖ Si on lui donne suffisamment de temps, Coralyn Philsby arrive en phase 2 et commence à arpenter les galeries de Tshodd'gnorr. L'expérience est cependant traumatisante pour la jeune femme, qui refuse de retourner à la surface et est bien incapable d'aider les PJ avec les cristaux. Comme les Vagabonds ne peuvent pas l'aider, à cause de sa bague, ce sera aux PJ de la prendre en charge et de l'éloigner des zones fréquentées par la larve.

- ❖ Dès qu'un personnage entre durablement en phase 2, Drughlath le contacte personnellement afin de lui expliquer, à sa façon, la cause de ses troubles mentaux. Le Vagabond est assez malin pour cacher son rôle dans cette affaire, imputant les visions des PJ à la singularité dimensionnelle. Il se contente d'expliquer la nature des cristaux et la nécessité de rebâtir la structure endommagée pour libérer tant les PJ que les Vagabonds. S'il admet que les Vagabonds ne peuvent manipuler les cristaux, il leur cache que ceux-ci leur causent des dégâts. De même, il n'évoque la larve et Simmons qu'en cas de nécessité.

Si leur libération est leur priorité principale, la vengeance anime également les Vagabonds. Quand les travaux de reconstruction de la structure cristalline seront bien entamés, et s'il sent les PJ capables d'affronter Simmons, Drughlath prétendra que les cristaux détenus par le trafiquant et ses hommes sont indispensables à l'accomplissement de la tâche. Comme il souhaite également déposséder Simmons de son poignard magique, il leur dira que l'arme confère au trafiquant des pouvoirs occultes et qu'elle doit être détruite.

Conclusion

Si les PJ parviennent à reconstituer la structure cristalline, la singularité dimensionnelle disparaîtra en quelques heures. Mue par son instinct, la larve ne tardera pas à reprendre son chemin. Si Simmons et ses hommes sont toujours en vie, les Vagabonds tenteront de persuader les Investigateurs de subtiliser leurs cristaux. En cas de refus, les Vagabonds se contenteront d'une vengeance par procuration, par exemple à l'aide d'un chien de Tindalos. Quoi qu'il en soit, ils proposeront de récompenser les PJ de leurs efforts. Ceux-ci peuvent demander des pouvoirs magiques (après que Drughlath ait contacté une créature capable de leur rendre ce service, chacun d'entre eux gagnera un point de POU et se verra implanter dans la mémoire l'un des sorts du grimoire supérieur). S'ils préfèrent, Drug-

hlath ira leur chercher un objet d'une TAI inférieure à 10, où qu'il se trouve dans l'univers, pourvu qu'on puisse lui indiquer sa position exacte. La fin des visions permettra de gagner 1d6+6 points SAN «normale». La SAN perdue à cause de Tshodd'gnorr commencera à remonter selon les règles décrites dans l'encadré De la San et de Tshodd'gnorr.

Dernière bonne nouvelle, Fred est désormais en voie de guérison. Il va pouvoir quitter Saint-Gilles... jusqu'à la prochaine fois !

Cristaux, structures et larve

Drughlath ne peut pas se contenter de transférer des humains dans Tshodd'gnorr pour leur faire reconstruire les structures cristallines détruites par la larve. En effet, celles-ci suivent les lois de la géométrie locale et sont incompréhensibles pour un humain normal. Afin d'être capable de les appréhender, il faut être au moins en phase 2. Drughlath préfère prendre un peu de temps pour y amener ses victimes, grâce aux rêves et aux hallucinations qu'il provoque. Des chocs trop violents pourraient rendre les victimes totalement incapables à leur tâche.

Les cristaux sont en fait des créatures intelligentes, avec lesquelles il est impossible de communiquer. Ils sont capables de se réorganiser d'eux-mêmes... à la vitesse de quelques millimètres par jour. Or, les perturbations causées par la larve sont suffisamment importantes pour les en empêcher, et les Vagabonds dimensionnels sont pressés. En effet, chaque semaine passée sous l'influence des cristaux leur fait perdre définitivement 1 PdV. Ils ne peuvent s'en approcher de leur plein gré, mais si l'un d'eux venait à entrer en contact avec un cristal, il perdrait définitivement 1d6 PdV. L'un des Vagabonds est déjà décédé de cette façon. Le plus ancien du groupe est là depuis environ deux mois, et est en piteux état. Heureusement pour eux, il existe de nombreux endroits dépourvus de cristaux dans Tshodd'gnorr.

C'est en endommageant une structure de trois mètres de diamètre que la larve a créé la singularité dimensionnelle. La destruction d'autres structures mineures n'a fait qu'amplifier son effet. Pour la reconstruire, il faut au moins deux personnes travaillant de concert. À deux, il y en a pour 5 heures. À trois, pour 3 heures 20, et ainsi de suite.

Cependant, chaque créature présente dans Tshodd'gnorr (Vagabonds mis à part) augmente de 5 % les chances d'attirer l'attention de la larve. Si les PJ (et les autres fous) sont trop nombreux, ils risquent d'être pris en chasse par des tentacules. Dans ce cas, la tactique à suivre est d'inonder les cavernes de bestioles (par exemple des poules) pour distraire la larve. Il suffit d'en procurer (sur Terre) à un Vagabond, qui fera le transfert. Par ailleurs, il est possible d'évaluer la position de la larve en repérant le bruit du battement de ses tentacules (jet d'Écouter).

Casting

Docteur Perceval DeMuir

FOR 9 DEX 10 INT 16 CON 12
APP 13 POU 13 TAI 11 SAN 65
EDU 16 PdV 12

Compétences : Médecine 50%, Pharmacologie 40%, Premiers Soins 55%, Persuasion 65%, Psychanalyse 80%, Psychologie 80%, Hypnose 65 %.

Docteur Maximilian Shaumelmann

FOR 14 DEX 11 INT 13 CON 13
APP 15 POU 10 TAI 16 SAN 50
EDU 14 PdV 15

Compétences : Médecine 65%, Pharmacologie 60%, Premiers Soins 70%, Baratin 75%, Persuasion 50%, Psychanalyse 40%, Psychologie 45%.

Calvin «Houdini» Bröner

FOR 11 DEX 8 INT 14 CON 12
APP 10 POU 12 TAI 14 SAN 25*
EDU 15 PdV 13
* Tshodd'gnorr lui a fait perdre 28 points de SAN.

Jerry Gray

FOR 13 DEX 16 INT 14 CON 13
APP 13 POU 14 TAI 17 SAN 50*
EDU 10 PdV 15
* Tshodd'gnorr lui a fait perdre 16 points de SAN.

Cecil Simmons, dit La Pointe

FOR 14 DEX 14 INT 14 CON 12
APP 9 POU 15 TAI 13 SAN 0
EDU 14 PdV 13

Compétences : Compétences de combat 40%, Mythe de Cthulhu 20%.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Flétrissement. Il possède deux revolvers, un talisman de lucidité (qui ne marche que pour un membre de sa famille et permet de garder le contrôle de sa volonté, de ses pensées et de ses rêves) et un poignard en fer donnant +70% pour Invoquer/contrôler un Vagabond dimensionnel.

Louis Speznik et Joey Villalente

FOR 15 DEX 14 INT 10 CON 14
APP 11 POU 11 TAI 13
SAN 40 et 50 EDU 9 TAI 14

Compétences : Compétences de combat 65 %, Autres compétences physiques 50%, Mythe de Cthulhu 5%.

Ils possèdent chacun un revolver et un poignard. Louis Speznik est en fin de phase I.

Vagabonds dimensionnels

Ils sont cinq, tous prisonniers de la singularité. Utilisez les caractéristiques moyennes sauf pour Drughlath :

CON 19 TAI 20 INT 13 POU 16
PdV 18 (les autres Vagabonds ont perdu définitivement 1d4+1d6PdV).

Sorts : Domination, Envoyer des rêves fonctionne sans composantes), Épuiser le pouvoir, Induire des hallucinations (comme Envoyer des rêves, mais agit lorsque la victime est éveillée. Il coûte deux fois plus cher en PM). Les Vagabonds ne dépensent qu'un PM pour voyager entre la Terre et Tshodd'gnorr, ainsi que un point supplémentaire par 20 points de TAI qu'ils transportent avec eux.

La larve de Dieu Extérieur

Elle est immortelle et invulnérable. Majoritairement dans Tshodd'gnorr, elle s'y déplace lentement, car son corps est toujours en partie dans de la matière solide sur Terre. Cependant, ses tentacules peuvent jaillir violemment de n'importe où, de manière peu coordonnée. Si une proie est à por-



tée, elle subit chaque round 1d4-1 attaques à 20%
pour 1d10 de dommage. Perte de SAN :
1d4/1d10+2 si le corps de la larve est visible.

