

Un scénario de Mandragorus
pour la 7^e édition de l'Appel de Cthulhu

Le retour de Yegg-Ha

*Elles arrivent par légions, portées par la houle du vent du nord,
Avec d'obscènes griffes qui titillent et irritent,
Elles me saisissent et m'emportent vers de monstrueux voyages
En des mondes grisâtres au cœur du puits des cauchemars.*

*Les Maigres Bêtes de la Nuit
Chant XX des Fungi de Yuggoth
H.P. Lovecraft*

En quelques mots...

Alessandra Novaci est une riche héritière, secrètement membre des "Quarante-Huit" — une petite organisation occulte qui s'est donné pour but d'empêcher le retour du Grand Ancien Yegg-Ha —, qui a fait l'acquisition auprès du Gouvernement italien de Mussolini d'une mosaïque romaine renfermant des fragments du Grand Ancien. La mosaïque a été entièrement démontée et remontée à Boston où réside M^{rs} Novaci.

Mais les *Hommes sans visage*, des fanatiques du Grand Ancien, ont pris connaissance du fait qu'Alessandra était membre des XLVIII. Une dizaine d'hommes, sous la conduite du sinistre révérend Kane, se sont introduits nuitamment chez Alessandra Novaci pour l'interroger. La pauvre femme a été torturée longuement mais n'a pas dévoilé l'existence de la mosaïque. Kane l'a ensuite achevée en lui brûlant le visage à l'aide d'un pouvoir impie. Ces hommes brutaux et immoraux sont maintenant à la recherche, à Boston, d'une partie des cendres de leur dieu.

Yegg-Ha

Yegg-Ha est un Grand Ancien mineur qui serait le "père" des Maigres Bêtes de la Nuit. Vers 180 ap. J-C, une monstruosité ailée dénuée de visage et haute de trois mètres aurait massacré une vingtaine (ou une cinquantaine, le chiffre diffère selon les manuscrits) de légionnaires romains, à proximité du Mur d'Hadrien, en Angleterre.

Fiche technique

Investigation	●●●●●●●●
Action	●●●●●●●●
Exploration	●●●●●●●●
Interaction	●●●●●●●●
Mythe	●●●●●●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Nombre de joueurs	3 à 5
Types de personnages	Tous types
Époque	Classique (années 20)

Selon l'érudit Lollius Urbicus, qui rapporte les faits dans *Præsidia Finium*, la bête portant le nom de Yegg-Ha aurait finalement succombé sous le nombre de ses assaillants. Le nombre exacte de légionnaires massacrés est quarante-huit. Ce qui deviendra les ferments d'une organisation secrète baptisée simplement "48" (ou en chiffres romains "XLVIII").

Les XLVIII sont arrivés à découvrir qu'un fragment du Grand Ancien se trouvait dans une mosaïque de la villa de Lollius Urbicus, située non loin des anciens thermes de la cité portuaire d'Ostie.

Alessandra est parvenue à l'acheter en négociant auprès du Gouvernement fasciste de Mussolini. Les *Hommes sans visage* vont tout faire pour mettre la main sur les cendres de leur déité afin de la *ranimer*, tandis que les XLVIII feront également tout pour éviter que cette monstruosité sans visage ne revienne les hanter...

Implication des Investigateurs

Les PJ doivent impérativement se connaître avant de commencer cette histoire et avoir vécu plusieurs enquêtes ensemble. Le fait d'habiter la région de Boston est un plus. Ils vont être reliés à l'histoire par un rêve particulièrement prégnant.

Enjeux et récompenses

- L'enjeu principal de ce scénario consiste à empêcher les *Hommes sans visage* de relever le Grand Ancien Yegg-Ha.

Les Quarante-Huit

Les LXVIII prétendent être les descendants directs des légionnaires tués par Yegg-Ha il y a plus de 2 millénaires. Les membres de cette organisation sont toujours au nombre de 48 et sont dispersés dans différents endroits du monde. Leur but est d'assurer que Yegg-Ha ne revienne jamais à la vie, mais, ces dernières années, ils ont lutté contre un grand nombre de menaces liées au Mythe, avec parfois un zèle étonnant. Leur collection d'artefacts et d'ouvrages "impies" est assez vaste et ils disposent de certaines connexions au sein de l'Eglise Catholique. L'évêque de Rome, M^{gr} Montefalco, est l'un des leurs et il possède un vaste savoir occulte.

Les Hommes sans visage

Amoraux et violents, ces sectateurs sont prêts à tout pour rassembler les parties du corps de leur dieu décédé. Ils prétendent être visités par des songes envoyés par une entité baptisée "*Le Seigneur Noir des Tourbillons Tournoyants*" (le Grand Ancien *Zathog*), qui leur indique les endroits où se trouvent les parties du corps de Yegg-Ha. Pourquoi agit-il ainsi ? Les *Hommes sans visage* l'ignorent. Mais ils suivent ces rêves "prémonitoires" avec un zèle extrême. Les *Hommes sans visage* sont principalement d'origine picte et écossaise et ils possèdent les mots de pouvoir permettant de relever leur "dieu".

"Præsidia Finium"

Cet ouvrage, dont le titre signifie *Garnison frontalière*, a été écrit en 183 ap. J-C par l'érudit Lollius Urbicus. Il fait le récit d'événements mystérieux qui se sont déroulés pendant l'occupation romaine de la Grande-Bretagne. En particulier le massacre d'un être ailé sans visage (sans doute une Maigre Bête de la Nuit...). Plus de cinquante légionnaires y auraient laissé la vie. L'auteur rapporte qu'ensuite les Romains, craignant que les tribus autochtones découvrent la créature morte et tentent de la ramener à la vie, ont discrètement brûlé sa dépouille avant d'enterrer ses restes au pied du Mur d'Hadrien.

L'exemplaire original se présente sous la forme de rouleaux de parchemin, et se trouve dans la collection du Musée Wharby de Londres. Vers 1700, une traduction anglaise du texte latin a été publiée à Londres (il en existe une copie récente à la Bibliothèque Orne de l'Université Miskatonic, mais il faut réussir un *test majeur en Bibliothèque* pour dénicher cet ouvrage de 82 pages intitulé : "*Garnison frontalière — Ex Libris Miskatonic*", par Joan C. Stanley).



- Les gains se matérialiseront par des ouvrages du Mythe et l'apprentissage de nouveaux rituels, notamment un sort d'exorcisme.

Rêve prémonitoire

Les PJ vont tous faire le même rêve étrange, en cette nuit d'avril 1927. Tous vont se voir errer dans une grande ville déserte. Un orage déchire les cieux.

En observant les bâtiments, un PJ érudit en Histoire ou Architecture reconnaîtra le quartier de Beacon Hill, un quartier résidentiel de Boston, qui se trouve sur la colline au nord du *Boston Common* et se développa avec l'édification du nouveau capitol. Il se caractérise par ses cottages et ses maisons en briques de style

victorien qui rappellent l'Angleterre. Une partie d'entre elles ont été dessinées par l'architecte Charles Bulfinch au XIX^e siècle.

Les PJ sont attirés par une silhouette féminine fantomatique qui disparaît derrière une haie qui longe une demeure, qui se distingue des autres par son style Art Déco contemporain.

Malgré le bruit du tonnerre, ils entendent un cri en provenance de l'intérieur de la demeure. En y pénétrant, ils sont assaillis par une insoutenable odeur de brûlé, de viande carbonisée.

Au rez-de-chaussée, les Investigateurs vont découvrir un pentacle peint avec du sang sur le sol en marbre. Aux huit pointes de ce cercle d'invocation se trouve un mot : BEDE — ADULA — BENATIR — LHAN — YESHTO — TALUBSI — ULU — PIT.

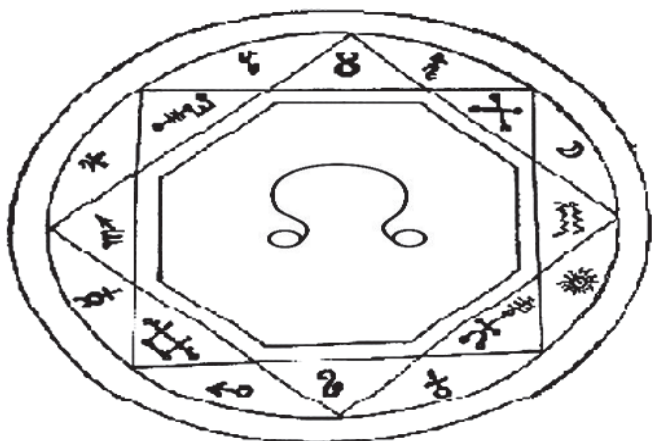
Signification des mots

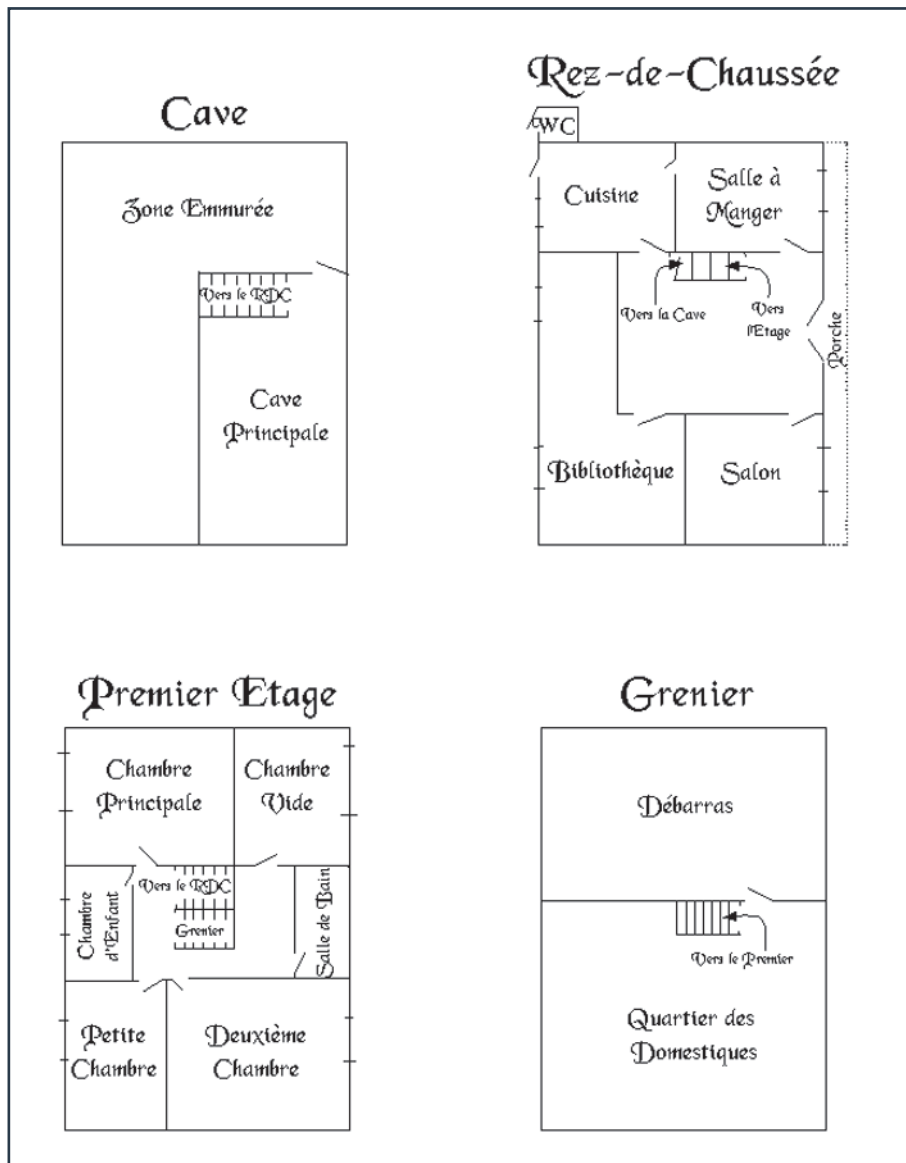
Les mots Bède (*mur*), Lhan (*cimetière*) et Pit (*portion, partie*) sont des mots pictes. Une **réussite extrême en Langue : Anglais** permet d'en connaître la signification.

Le pentacle

Un **test majeur en Occultisme** assure que le pentacle est un cercle d'invocation dédié à ce même rituel, mais avec une modification importante : la présence d'une *Caput draconis* (une *Tête de dragon*) inscrite au centre du pentagramme. Il s'agit probablement d'un cercle permettant d'invoquer une entité. Il s'agit peut être d'une entité spectrale ou d'une invocation de magie goétique. Les autres mots sont extraits du sort *Appeler / Renvoyer Yog-Sothoth* (**test en Mythe de Cthulhu** nécessaire).

Un cri retentit à nouveau, semblant provenir d'une pièce à l'étage, suivi d'un ricanement sinistre étouffé, comme proféré par quelqu'un qui serait bâillonné. Un éclair illumine l'escalier permettant d'accéder à l'étage.





Au sein du mystère

Le lendemain, mus par leurs motivations, les Investigateurs se rendent à Boston. S'ils ont des contacts dans la police ou la presse, ils apprennent que deux personnes ont été trouvées mortes ce matin par la police. Il s'agit d'**Alessandra Novaci**, une riche dilettante habitant au 284 Cooper Street, dans le quartier de Beacon Hill et son chauffeur et homme à tout faire, **Sergio Mancini**.

La maison de M^{rs} Novaci est semblable à celle qu'ils ont vue dans le rêve.

L'architecte

Un *test en Architecture* permet de savoir que l'architecte Guido Traversini s'est inspiré du style Art Déco pour construire cette petite demeure à un étage. Les lignes droites sont adoucies par l'emploi de la polychromie et l'ajout d'une frise et d'une balustre à colonnade.

Dans une pièce où danse au ralenti une poussière blanche (comme de la poussière de plâtre), une douzaine d'individus entoure une femme écartelée, le corps zébré de striures sanglantes. L'un des cultistes se retourne vers les nouveaux arrivés : il ne possède pas de traits, pas de visage. Un jet de **SAN (0/1D6)** est nécessaire. C'est lui qui pousse ces ricanements sinistres. Son corps décharné, enveloppé d'une robe noire, semble soudain grandir, se déformer et adopter l'apparence d'une sorte d'archange monstrueux, dont l'ombre les englobe et semble les poursuivre même s'ils sortent de la demeure en courant.

Les Investigateurs se réveillent tous profondément choqués ou interloqués par ce cauchemar, dont ils se souviendront avec une netteté extrême et force détails.

Plusieurs voitures officielles sont garées devant la demeure et la rue est barrée par des agents en uniforme. Il faudra développer des trésors d'ingéniosité pour parvenir à accéder à la demeure. L'officier en charge de l'enquête est le lieutenant **Clyde Bowmann**, un type élégant, toujours vêtu de costumes de prix, fumant des cigarettes anglaises et doté d'un sens de l'ironie mordant, mais toutefois sensible à la flatterie, surtout venant d'une belle femme (*imaginez l'acteur David Strathairn dans "Good Night, and Good Luck" et vous aurez une bonne idée du type de personnage à interpréter*).

Test majeur de T.O.C.

Les PJ vigilants notent la présence d'un individu posté dans une vieille Ford déginglée, qui observe la maison aux jumelles. L'homme

porte un faux-col de clergyman qui l'identifie comme un prêtre. Il s'agit du père exorciste **Lucius Crosswell** (voir *L'Exorciste*, p. 8).

Au cœur de l'horreur

La maison est envahie d'officiers en uniforme, de détectives et de plusieurs officiels (coroners, Distric Attorney, etc). Dans le salon, à gauche de l'entrée, se trouve le corps de Sergio Mancini, sommairement recouvert d'un drap blanc. Mancini était un type imposant, au physique de bûcheron. Si les PJ jettent un coup d'œil sous le drap, ils découvrent un spectacle horrifiant : la tête de l'homme semble avoir été complètement rongée, laissant à la place un gouffre de chairs noircies : il n'a plus de visage (jet de **SAN 1/1D6**).

Le cadavre de M^{rs} Novaci se trouve dans la chambre principale à l'étage, fermement sanglé à une chaise, le corps affreusement meurtri par des traces de torture et des lacerations. Plusieurs doigts de sa main gauche manquent, de même que des doigts de pied. Elle a également subi le même sort que son chauffeur : elle n'a plus de visage mais un gouffre noirci creusé dans ses chairs (un nouveau test de **SAN** est nécessaire).

Une fois que le travail des *coroners* sera terminé et que plusieurs photos des lieux et des corps auront été prises, le lieutenant Bowmann demande à toutes les personnes présentes de ne rien divulguer de la nature "monstrueuse" des blessures, jusqu'à ce que l'enquête ait permis d'appréhender les auteurs d'une telle tuerie...

La maison Novaci

Le rez-de-chaussée

Le salon

C'est ici que le corps de Mancini a été retrouvé par la police. Table et chaises brisées, projections de sang sur plusieurs murs et le tapis attestent que Mancini s'est sauvagement défendu contre son (ou ses) adversaire(s)... Jusqu'à succomber de façon atroce.

Indice majeur

En fouillant les lieux, les PJ trouvent un fragment de poche et un bout de carte déchirée imbibée de sang, avec les mentions "iablo" et "North End" et "Rates \$2.00 per Day". Il s'agit d'un fragment de carte de l'"Hôtel Diablo" (voir *Annexes*).

La bibliothèque

La première chose visible dans cette pièce est la poussière de plâtre qui couvre les tapis et la table en acajou située au milieu de la pièce. Elle provient d'une fresque située sur le mur ouest, une mosaïque qui a été complètement démontée et emportée.

Archéologie

Des fragments de maçonnerie et des bouts de mosaïque permettent d'identifier cette fresque comme étant d'origine romaine. Une *réussite majeure* permet de deviner qu'il s'agit d'une mosaïque provenant des thermes de la ville d'Ostie. Un *test combiné en Archéologie+Estimation* assure qu'il s'agit d'une copie récente d'une telle fresque, un travail remarquable mais néanmoins contemporain.

T.O.C.

En fouillant la bibliothèque (*remplie de traités d'architecture et de livres d'histoire traitant de l'anti-*

Ostie (Ostia Antica en Italien)

En latin *Ostia*, signifiant "embouchure", Ostie est le port antique de Rome, situé à l'embouchure du Tibre, à 35 km au sud-ouest de Rome. Le port antique importait les céréales, l'huile, le vin, le garum et les autres marchandises en provenance de tout le monde romain, qui étaient ensuite acheminés jusqu'au port fluvial de l'Emporium. La ville portuaire, abandonnée à la fin de l'Empire romain, conserve des rues et des bâtiments antiques, en particulier des entrepôts, des boutiques, des sanctuaires et des immeubles d'habitation (*insulae*), parfois sur une hauteur de plusieurs étages.



quité, il est possible de trouver une enveloppe en papier Kraft contenant des photos montrant la mosaïque représentant un monstre marin. (*Archéologie* : il s'agit effectivement d'une mosaïque tirée des thermes de la ville d'Ostie).

Parmi les ouvrages de la bibliothèque, il est possible de trouver une carte de visite au nom du *D^r Clarence Hamilton*, un psychologue (*voir en Annexes*), glissée dans un exemplaire d'une bible en français (version Louis Segond, 1910). La page est celle du chapitre 3 d'Esaië (ou Isaïe), extraite de l'Ancien Testament. Le passage 3.9 dit : «*L'aspect de leur visage témoigne contre eux, Et, comme Sodome, ils publient leur crime, sans dissimuler. Malheur à leur âme! Car ils se préparent des maux.*».

Ce passage fait allusion aux *Hommes sans visage*.

Le premier étage

Chambre principale

C'est ici qu'a été torturée et assassinée d'Alessandra Novaci. Un lit à baldaquins aux angles vifs en acajou et ébène trône au milieu de la

pièce — qui communique par une porte vitrée avec une salle d'eau. Des photos d'Alessandra, d'une jeune femme blonde (sa fille Sandra) et d'une fillette brune aux grands yeux bleus (sa petite-fille Floria) sont visibles partout dans la pièce et la salle de bains.

Une locution latine est gravée sur le montant du lit : *Abyssus abyssum invocat ad vitam aeternam* ("Le mal entraînera le mal pour la vie éternelle", Psaume de David XLI, 8), suivie du chiffre "XLVIII".

La svastika

En observant les décorations et ciselures des montants de portes et de fenêtres, on y verra une *svastika* — qui n'est pas un motif Art déco !



Test en *Occultisme* : il s'agit d'une svastika dextrogyre d'origine hindoue, que l'on trouve devant les temples Jaïn. Ce symbole représente le *Tirthankara Suparsova*, le septième saint. Tous les temples et textes jaïns portent ce symbole, qui est dessiné sept fois avec du riz autour de l'autel avant chaque cérémonie.

Mythe de Cthulhu

Ce symbole est en réalité un Signe des Anciens qui ressemble à un sceau de protection issue d'une version originale du *Al-Azif*. Il était censé protéger Alessandra d'intrusions de créatures du Mythe.

Crochetage

Dans un beau secrétaire en ébène, il est possible de trouver, parmi de nombreuses lettres, deux lettres en Italien adressées à Alessandra Novaci — la première par un proche du Duce Mussolini et la seconde (manuscrite) par l'évêque de Rome, M^{gr} Ambrosio Montefalco (voir Annexes).

Les autres chambres

Elles sont parfaitement rangées et nettoyées. La chambre d'enfant est celle qu'occupe la petite-fille d'Alessandra, Floria, lorsqu'elle vient chez sa grand-mère.

Le grenier

Il est occupé par deux grandes pièces, une vaste chambre (qu'occupait Sergio Mancini) et un débarras rempli de vieilles poupées et de jouets cassés. Une boîte contenant des cartouches de cal. 20 (pour un shotgun) peut être trouvée sous une penderie dans la chambre.

La cave

La cave principale contient une centrale de chauffe pour alimenter les radiateurs et l'eau chaude aux étages, ainsi qu'une petite pièce renfermant une cave à vins.

Zone emmurée

La réussite d'un *test en Architecture* permet de constater que la cave semble trop petite par rapport à la surface au sol de la maison. Un passage secret savamment dissimulé (et actionné en appuyant fortement sur une dalle au sol) donne sur une grande salle contenant la mosaïque décrite dans la lettre de Matteo

La Bibliothèque secrète d'Alessandra Novaci

Livres du Mythe

La "bibliothèque secrète" contient un exemplaire du *Cultus Maleficarum* (*Necronomicon* en anglais, version dite du "manuscrit du Sussex"), le *Necrolatry* d'Ivor Gorstadt (1702) en Allemand (+5% en Mythe, Sort : *Résurrection*), un manuscrit incunable en latin intitulé *Liber Damnatus* (+6% en Mythe), la *Massa di Requiem per Shuggay*, un exemplaire (très rare) du *Unter Zee Kulten* par Graf Grauberg, un exemplaire en latin (extrêmement rare et parfaitement conservé) du *Cthaat Aquadingen* et un exemplaire du volumineux (plus de 450 pages) les *Monstres et leurs semblables*.

Les Globes prophétiques du Peuple Serpent

Ces deux globes latescents marqués de sinueux symboles en Aklo ont été créés durant le Second Empire du Peuple Serpent, et sont incroyablement anciens. Ils permettent de visualiser une scène (*toujours dramatique ou "prophétique"*) qui apparaît de manière brumeuse entre les globes tenus dans les deux mains de l'invocateur. Il faut toutefois dépenser **3 Points de Magie et réussir un test de POU**. La vision peut également faire perdre de la SAN.

La Poussière de Suleiman

Une bouteille en verre rouge contient six doses de *Poussière de Suleiman* fabriquée par Alessandra.

Dinari. La mosaïque a été maçonnée au sol, derrière un Signe des Anciens.

Une petite bibliothèque encastrée contient plusieurs artefacts et ouvrages liés au Mythe, et des notes sur les *Hommes sans visage*, qui "*propagent le mal en souhaitant faire revivre ce qui devrait être mort*".

Biographie d'Alessandra Novaci

Alessandra Novaci est née à Boston en 1880, d'une famille d'armateurs installée dans le Massachusetts depuis le début du XIX^e siècle. Elle termine ses études de littérature classique à Harvard en 1906, puis part dans la famille en Italie. Elle y rencontre son futur mari, le poète Sandro Manicelli, qu'elle épouse en 1907. Alessandra accouche d'une fille, Sandra, fin 1907.

Sandro est arrêté en 1911 avec son ami républicain Pietro Nenni, lors d'une manifestation contre la guerre de Libye qui se termine par des affrontements violents avec la police. Il subit un an de prison et se lie d'amitié avec Benito Mussolini.

Malgré son attachement à l'Internationale Socialiste, Manicelli est obligé de partir à la guerre et meurt durant le front alpin en 1915. Alessandra revient habiter à Boston, près de sa famille. Malgré les critiques de ses proches et de sa famille, Alessandra finance le Parti national fasciste fondé en 1921. Elle effectue aussi plusieurs voyages dans des pays lointains, en Egypte, en Inde, en Jordanie (Palestine sous mandat britannique).

Pour le Gardien des Arcanes

Giuseppe Novaci, le père d'Alessandra, était aussi membre des XLVIII et il lui "légua" sa charge à partir de 1920. C'est à partir de cette date qu'elle effectuera différents voyages autour du monde pour récupérer des ingrédients permettant d'élaborer plusieurs doses de la précieuse *Poussière de Suleiman*, de rencontrer les autres membres des XLVIII et d'étudier en profondeur le Mythe de Cthulhu.

L'Exorciste

Lucius Crosswell est un prêtre exorciste mais c'est aussi et avant tout un "chasseur de créatures du Mythe" (identifiées à des manifestations du Malin). Crosswell voyage beaucoup et appartient à la fraction de l'*Ordre de l'Épée de Saint Jérôme* basée aux USA et possédant une

"base d'opérations" dans la ville de Fall River, Comté de Bristol, Massachusetts (camouflée en *Ordre des Chevaliers du Christ-Templier*).

Si les PJ ne l'approchent pas après l'avoir repéré lorgnant aux jumelles la maison de Novaci, il prend contact avec eux. L'individu parle vite, de manière nerveuse : il évoque sans détour le fait que la maison Novaci est "*possédée par une Puissance*" et qu'il faut s'y introduire dès que possible pour assainir les lieux.

À toute mention du Mythe, Crosswell explique que ce sont des mots qui ne cachent tous qu'une seule réalité : Satan et ses Cohortes démoniaques. Il insiste pour que les PJ l'accompagnent cette nuit-même dans la maison pour l'exorciser.

Psychologie

Permet de se rendre compte que Crosswell, bien qu'agité, semble sincère. Il cache toutefois quelque chose (son appartenance à l'*Ordre de l'Épée de Saint Jérôme*).

Le calmer permet de lui faire admettre qu'il est vital que la demeure soit exorcisée, «*car le Mal s'y trouve emprisonné dans ses murs*».

Exorcisme nocturne

À la faveur de la nuit, les PJ s'introduisent dans la demeure en compagnie de Crosswell. Un terrible orage frappe Boston.

Alors qu'ils se sont introduits après avoir forcé une fenêtre ou une porte, les PJ sont soudain confrontés, dans une pièce, à la silhouette sombre d'un homme, de dos. Il ne répond pas à leurs questions et ignore leurs menaces ou leurs attaques éventuelles. Puis leurs lampes torches s'éteignent toutes et ils entendent le bruit d'un corps qui tombe au sol.

Lorsque les lumières se rallument, Crosswell gise face contre terre, le visage ravagé, rongé, comme l'a été celui d'Alessandra Novaci (jet de **SAN 1/1D6**).

Quelques instants plus tard, trois voitures de la Police de Boston s'arrêtent face à la maison et une dizaine d'officiers commandés par le lieutenant Bowmann pénètrent dans la maison, pour y procéder à l'arrestation des PJ.

Les officiers découvrent le cadavre de l'exorciste et un coroner descend sur place, ainsi qu'un révérend, le père **Theodor Kane**, le "maître des *Hommes sans visage*".

Révérend Kane

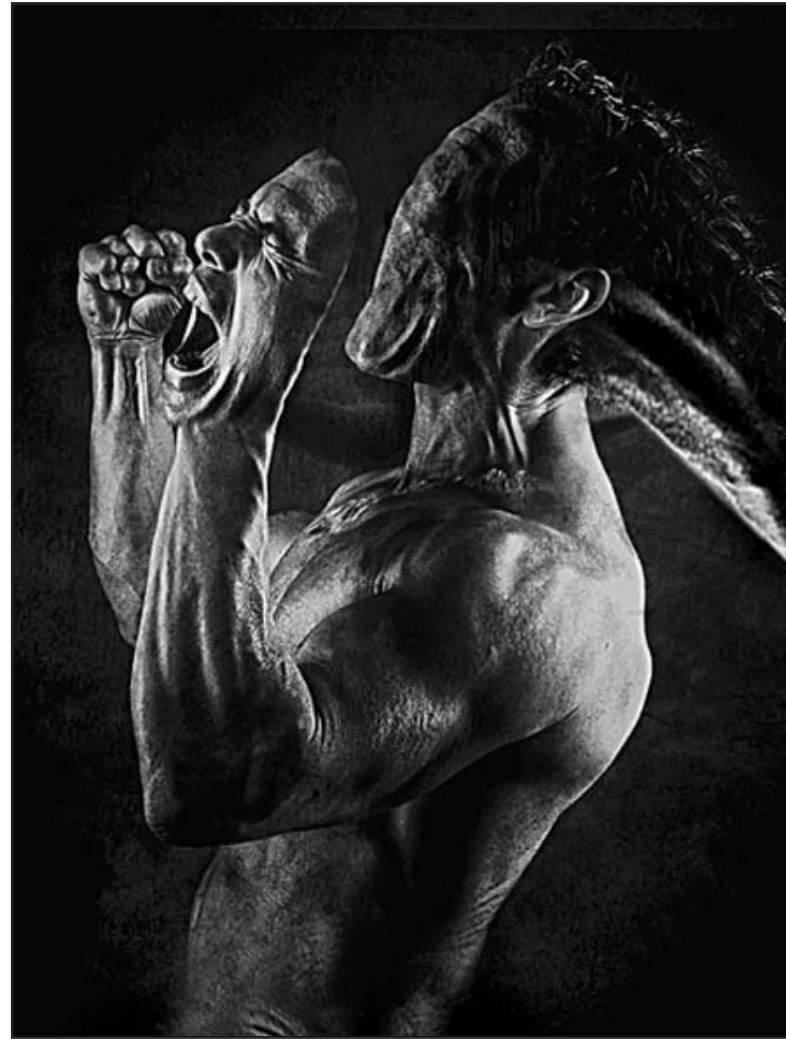
L'homme est grand et bien bâti, mais grâce à sa magie, il peut apparaître sous les traits d'un petit homme rond et souriant. Sous cet aspect, il leur pose diverses questions sur leurs liens avec le mort et sur les raisons de leur présence en ces lieux, en pleine nuit. *Psychologie* permet de se rendre compte que les questions du révérend sont très pressantes, mais en aucun cas la compétence ne permet de lever le masque parfait de Kane...

Le révérend Kane monte à bord d'une voiture avec chauffeur (une Cadillac V-63 de location immatriculée à Boston) qui s'éloigne rapidement vers le sud. Si les PJ le prennent en filature, ils le perdent sur l'*interstate* reliant Boston et le Rhode Island (Providence).

Hôtel Diablo

En utilisant quelques contacts ou grâce à une bonne recherche dans un bottin de la ville, il est possible de retrouver le nom de l'hôtel sur la carte de visite déchirée : il s'agit du *Diablo* situé 232 Elm Street, dans le North End.

C'est un hôtel minable, le réceptionniste désabusé est habitué à recevoir des prostituées et des étrangers en situation illégale. Seule l'*Intimidation* lui fait avouer que plusieurs types (probablement des Irlandais) ont loué 4 chambres pour une semaine (les chambres 24, 27, 32 et 35). *Baratin* (ou un pourboire de 10 \$) lui fait admettre que 2 hommes occupent toujours la chambre 32.



Les 2 hommes laissés en arrière par le révérend Kane sont des *hybrides*, des créatures issues d'un accouplement entre un *Avatar* de Nyarlathotep (la *Mare d'ombre*) et des humaines. Ils peuvent "s'arracher" le visage tel un masque, qui devient alors une gueule s'ouvrant au bout d'un de leurs bras, et avec lequel ils peuvent voir, sentir, attaquer.

La seule manière de faire parler ces Hybrides est d'utiliser la *Terrible Malédiction d'Azathoth*. Pour le cas improbable où ils parleraient, ils avoueraient :

«Les Hommes sans visage résident dans les cryptes de l'église de Free Will, à Providence».

En fouillant la chambre 32, les Investigateurs découvriront une carte froissée : *Swift & Bones, Warehouse District, Independence Ave*. Il s'agit apparemment de l'adresse d'un *speakeasy* mal fâmé situé dans le quartier des entrepôts.

Filature des Hommes sans visage

Les PJ sont suivis par une Chevrolet grise depuis North End. Ce sont 3 *Hommes sans visage* (armés) qui suivront les moindres faits et gestes des Investigateurs.

Warehouse District

Trouver le *Swift & Bones* nécessite des contacts parmi les dockers ou la pègre. Sinon, il est très difficile de dénicher l'adresse de *speakeasy* borgne, essentiellement fréquenté par des marins, des prostituées bas de gamme, leurs souteneurs et des *bootleggers*. Un test de *Baratin* ou *Séduction* permet de converser avec un certain **Malcolm "Four Fingers" Walcott**, un trafiquant de whisky. Le faire parler à propos du révérend Kane et des *Hommes sans visage* sera très difficile.

Trois approches sont possibles :

- Lui graisser la patte et le faire parler à propos des *Hommes sans visage*.
- L'intimider en lui faisant comprendre que son trafic risque d'être interrompu s'il ne parle pas.
- Le suivre à la sortie du *Swift & Bones*. Il rejoindra un cargo qui sert à faire transiter l'alcool de contrebande et de temps à autre à faire passer des illégaux désireux de rejoindre la "terre promise américaine".

Quelle que soit la technique utilisée, les PJ parviendront finalement à apprendre que Walcott a embarqué clandestinement une douzaine d'Écossais, dont un (soi disant) révérend du nom de Kane, depuis l'île de Man, il y a un mois. Ils sont arrivés à Boston depuis deux semaines et il ne sait rien d'autre. Cependant, ils ont payé rubis sur l'ongle.

Sandra Novaci-Conti

Mariée à un jeune avocat de Providence — Robert Conti — le couple vit dans une belle villa située 128, Keene Street, à un bloc de la maison qu'occupe Lovecraft (Barnes Street, au nord).

Une domestique Italienne, vêtue d'une robe noire, refuse que quiconque dérange *la Signora Conti*. Il faut l'intimider ou la séduire pour qu'elle accepte de faire entrer les PJ.

Sandra est une belle jeune femme blonde élégante, qui semble assez frivole et plus préoccupée par ses toilettes et ses chaussures que par tout autre chose, et ce malgré le récent décès de sa mère.



Psychologie permet de se rendre compte que cette attitude semble trahir un désengagement émotionnel, comme cela s'observe parfois lors de certaines fortes émotions. Sandra ne cesse de se toucher et de remettre tout en place autour d'elle, trahissant un Trouble Obsessionnel Compulsif. À toute question liée aux passions occultes de sa mère, au Mythe ou à la mosaïque, Sandra feint de manière convaincante de ne rien connaître à ce sujet. Mais elle cache quelque chose.

Elle finit par se lever et met les Investigateurs à la porte, sous le prétexte que leurs questions deviennent trop déplacées. Elle les menace si nécessaire et leur rappelle que son époux est avocat et qu'il leur causera de gros ennuis s'ils persistent à la harceler...

Le Providence Athanæum

Il s'agit de la bibliothèque de Providence, qui est un endroit utilisé par les membres du XLVIII pour passer des messages. Elle est située à l'angle de Benefit et de College Street, au sud de Keene Street.

Sandra s'y rendra rapidement (*munie d'une carte du Dr Clarence Hamilton — Voir ci-dessous*). Elle glissera la carte dans un exemplaire du *New Lands* de Charles Fort (rayon littérature américaine contemporaine).

Dans le courant de la journée, un homme râblé vient chercher la carte. Il est sur ses gardes et n'est pas facile à suivre ou à surprendre. Il est toujours armé d'un Colt 45. Il s'agit de **William Vingard**, un ancien flic, désormais détective privé et agent des XLVIII dans la lutte contre Yegg-Ha.

Dès que Vingard est certain de ne pas être suivi, il se rend dans un café pour y passer un coup de fil à Emmanuel Corti. Si les Investigateurs parviennent à le suivre, ils peuvent obtenir l'adresse de son correspondant auprès de la standardiste, en étant persuasif : 1085, Westminster Street.

Chez le Mage Corti

Si les PJ suivent Emmanuel Corti jusque chez lui (*ou trouvent son adresse en fouillant chez Sandra Novaci*), ils découvrent une petite maison aux volets clos entourée d'un jardin bien entretenu, située au 1085, Westminster Street, de l'autre côté de la Providence River, très à l'ouest de Keene Street.

La demeure renferme quantité d'objets d'art et archéologiques, notamment des objets égyptiens (pectoraux, masques mortuaires, figurines d'Horus, Thoth, Isis et Osiris...).

À l'étage se trouve une porte blindée (*réussite majeure en Crochetage* pour la forcer) renfermant une collection d'objets liés au Mythe (plusieurs vitrines contiennent des "parchemins" — sur peau de serpent — couverts de



"hiéroglyphes" en Aklo ; une vitrine contient le crâne d'une Maigre Bête de la Nuit ; une autre vitrine contient divers artefacts enchantés (Sabre de Barzaï, dague sacrificielle...) et une dernière vitrine (blindée) contient plusieurs ouvrages du Mythe.

Dra`aka, la Femme-Serpent

Derrière une porte (couverte d'un entrelacs de signes cabalistiques, parmi lesquels une branche d'arbre asymétrique — *un Signe des Anciens*) se trouve une pièce plongée dans l'obscurité.

Si les PJ en franchissent le seuil (*Crochetage*), ils entendent une étrange voix rauque leur demander de ne pas allumer la lumière. S'ils approchent du centre de la pièce plongée dans l'obscurité, ils voient émerger lentement des ténèbres le visage écaillé d'une Femme-Serpent (jet de **SAN 0/1D6**), qui se transforme presque instantanément en une belle femme aux cheveux roux.

Celle-ci leur demande d'effacer les traces au sol qui la retiennent prisonnière ici (*les Signes des Anciens peints sur le plancher*). Elle négocie avec les PJ en leur offrant diverses informations sur le Mythe et la possibilité de leur apprendre des sorts et autres rituels. Mais elle souhaite plus que tout échapper à l'"emprise" de Corti.

Si les PJ allument une lampe-torche, ils voient une chambre désordonnée, occupée par un lit aux draps défaits. 3 Signes des Anciens (*sous forme de branches d'arbre asymétriques*) marquent le sol autour du lit.

En réalité, cette Femme-Serpent est **Dra'aka, un des 11 Dragons Guerriers de Yig**, qui peut prendre l'apparence d'une belle femme aux cheveux ardents ou d'une Femme-Serpent. Corti est parvenu à l'invoquer et en a fait son "esclave sexuelle". Elle souhaite avec ardeur se libérer de ses chaînes et sera prête en contrepartie à expliquer aux Investigateurs comment annihiler définitivement Yegg-Ha (*voir page suivante*).

Il est évident que Dra'aka sera beaucoup moins charmante une fois libérée, et pourra même faire payer aux PJ son emprisonnement par Corti. Elle souhaite le voir *mort*. Un moyen de négocier avec elle est de lui offrir les *Globes prophétiques* trouvées chez Alessandra.

Interroger les XLVIII

Faire parler l'un des membres des XLVIII à propos de la "secte" à laquelle ils appartiennent est presque impossible. Seule la violence physique fonctionnera (uniquement sur Sandra) ou la rhétorique (sur Corti). Vingard se montre inflexible, il sait que les agents des Grands Anciens peuvent adopter n'importe quel apparence trompeuse et de ce fait il ne fait confiance qu'aux autres membres des XLVIII.

Parler avec Corti du Mythe en termes précis permet de le rendre plus "amadouable". Il accepte alors de donner quelques informations aux PJ, mais il les questionne surtout sur ce qu'ils savent à propos de Yegg-Ha.

S'ils ne connaissent rien à propos du Grand Ancien, il se radouci et leur explique qu'il s'agit d'une puissante créature qu'une secte d'adorateurs — descendants d'une tribu de Pictes dévoyés — voue son énergie à relever d'entre les morts. Corti n'en dit pas plus, mais il est prêt à aider les PJ, s'il a le sentiment de travailler pour de vrais "chasseurs de mystères" et non des mystificateurs. Les PJ peuvent aussi servir de "chèvres" aux *Hommes sans visage*.

Souffrances et Maigres Bêtes

Malheureusement, si les PJ ont été suivis par les *Hommes sans visage*, ceux-ci captureront Corti et/ou Sandra pour le(s) questionner. Leur prisonnier sera emmené dans la demeure de Corti ou la crypte de l'église de Federal Hill, pour y être interrogé, sous la torture, sur l'endroit où se trouve la mosaïque.

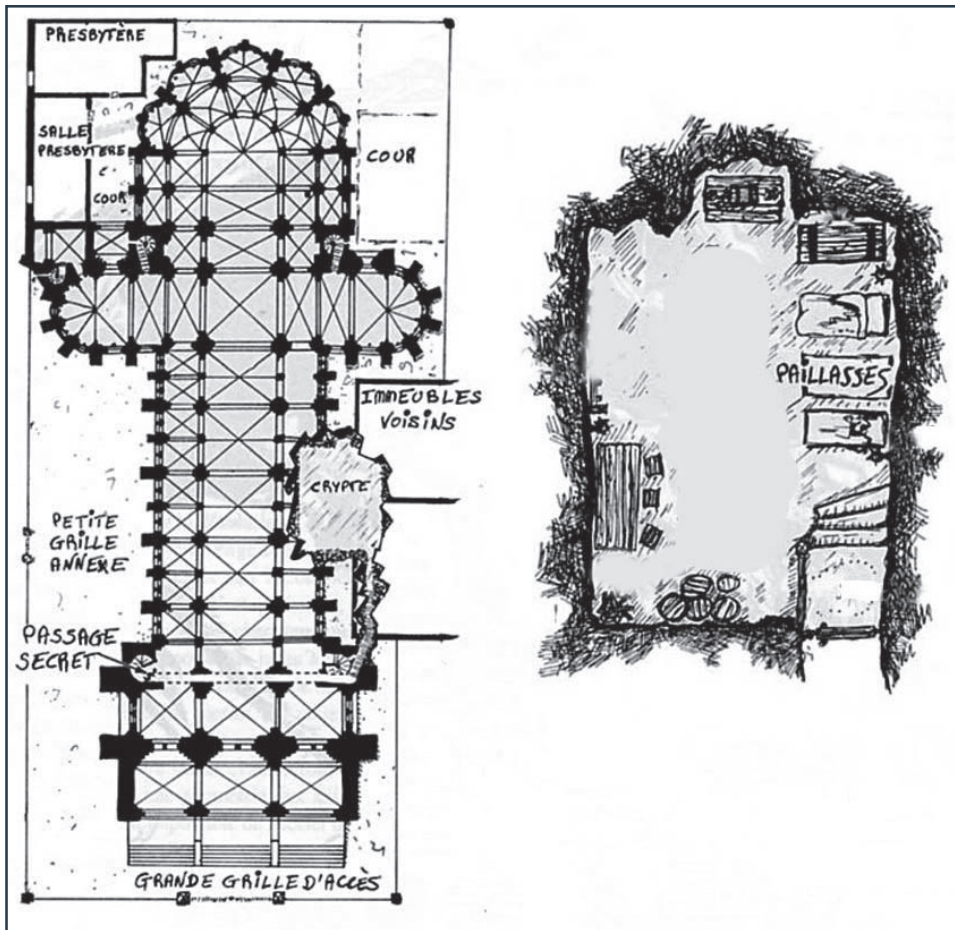
Si Sandra a été capturée, elle sera retrouvée le lendemain dans la Providence River par des marinières, le corps meurtri, le visage défiguré, comme rongé par un acide.

La mosaïque contenant une partie de l'essence de Yegg-Ha sera démontée durant la nuit par les *Hommes sans visage* et promptement emmenée jusqu'à Providence. Les sectateurs seront accompagnés par des Maigres Bêtes de la Nuit, qui serviront à couvrir leur fuite, si nécessaire.

Sur la piste des Hommes sans visage

Indices majeurs

• **LE CARNET** : Les Investigateurs peuvent trouver cet indice chez Corti ou chez Sandra Novaci. Il s'agit d'un carnet de notes mentionnant l'existence avérée de la *Secte de la Sagesse étoilée*, et sa dissolution après 1877. Il s'agissait d'une secte congrégationaliste impopulaire et non orthodoxe, qui se réunissait dans une église de Federal Hill située Primrose Street, au sud de Broadway. Une coupure de presse du *Providence Journal* datant de 1877 mentionne le fait que



Un test de T.O.C. permet de repérer un soupirail, entre la grille et le côté gauche de l'église. Il est assez facile de s'y glisser.

L'armoire secrète

Une armoire dissimulée dans le presbytère, rempli d'une poussière nauséabonde, abrite quelques ouvrages du Mythe en piteux état (*Liber Ivonis, Manuscrits Pnakotiques, Livre de Dzyan...*).

L'intérieur de l'église est plongé dans une obscurité malsaine (les vitraux ont été recouverts par un épais papier huilé presque

les habitants du quartier ont presque menés une émeute pour lyncher les "adorateurs du Diable" qui occupaient l'église. Les notes se poursuivent pour expliquer la disparition du journaliste Edwin Lillibridge, venu fouiller les lieux pour le *Providence Journal* en 1893.

• **LE RITUEL PERMETTANT D'ANNIHILER YEGG-HA** : Il peut être déniché en fouillant chez Corti ou chez Alessandra Novaci. De la même manière, le *Dragon Guerrier Dra'aka* peut également l'enseigner aux PJ, à condition qu'elle soit libérée de son emprisonnement. Ce rituel est expliqué ci-contre.

L'église de Federal Hill

Située sur une place dégagée, à l'angle de la Primrose Street, l'église abandonnée est dans un sérieux état de décrépitude. Les fenêtres gothiques noircies de suie ne sont pas brisées, pour la plupart, ce qui peut paraître étrange (vu de l'extérieur). Une grille en fer forgé entoure l'église. Un espace du côté gauche permet d'en faire le tour et permet d'accéder au presbytère, à condition de l'escalader.

Rituel pour Annihiler Yegg-Ha

Pour que l'âme puisse être annihilée, le Grand Ancien doit être décapité. Son esprit doit être séparé de ses entraves terrestres, de sa chair. L'incantation suivante doit être récitée (*au moins 7 fois d'affilée*) de façon à ce que l'âme puisse l'entendre (c'est à dire au plus proche de la tête) :

«Toi qui demeure dans les Ténèbres de la mort, toi, Yegg-Ha, Créature sans visage, je t'ordonne de quitter notre Sphère sans délai et à jamais ! (Faire le signe de Kish). Yegg-Ha ! Tashim ! Cararkau ! Benatir ! Herebus ! Dedos ! Terahim ! Partez !»

Le rituel peut être pratiqué jusqu'à une douzaine d'heures après la mort.

Si le sort est correctement exécuté, l'âme du Grand Ancien deviendra tangible, sombre, redoutablement inquiétante (jet de **SAN 1/1D6**), avant de se dissoudre dans l'obscurité et de disparaître.

opaque). Au fond de la nef se trouve un autel décoré de croix égyptiennes (*Crux ansata*) et d'étranges bas-reliefs égyptiens à moitié effacés.

T.O.C.

Des traces dans la poussière attestent de plusieurs passages récents, notamment vers l'escalier en colimaçon menant à la tour. Mais, ces traces ne semblent pas aboutir dans le clocher.

La tour

Si les PJ se rendent dans la tour, ils entendent des grattements et des croassements rauques provenant du haut de l'escalier (*test de Mythe de Cthulhu* : les cris caractéristiques d'un Byakhee). La créature veille à ce que des intrus ne s'emparent pas du *Trapézoédre étincelant*.

Si les Investigateurs parviennent à la vaincre, ils découvrent un étrange pilier heptagonal au centre de ce clocher (dont les abat-son des fenêtres ont été rabattus et calfeutrés) entouré de 7 chaises à haut dossier.

Sur cet "autel" se trouve une boîte en acier contenant un étrange objet de forme irrégulière d'où émane une lueur sourde : le *Trapézoédre étincelant*. Les PJ découvrent les restes du corps du journaliste Lillibridge, aux os étrangement tordus.

La crypte

Le passage secret

Au pied de l'escalier montant vers la tour se trouve un passage secret, activé en appuyant fortement sur une moulure décorative de la rampe : le découvrir nécessite *un test majeur de T.O.C.*

Ce passage donne sur un étroit corridor qui aboutit dans une crypte secrète, fermée par une épaisse porte en chêne. C'est ici, dans une odeur de charnier et de moisi, que résident plusieurs *Hommes sans visage*, veillant nuit et jour sur les restes de Yegg-Ha, en vue de son réveil.

Les hommes dorment sur des paillasses ; les ossements du Grand Ancien (*un crâne immense et sans orifices, de la poussière et différents os longs et noueux*) sont disposés sur un cercle d'invocation identique à celui que les Investigateurs ont vu dans le "rêve prémonitoire".

Un lourd coffre en bois contient des marteaux, des ciseaux, de la corde, des lampes tempête, des vêtements solides, plusieurs tenues de clergyman et diverses armes blanches courtes (poignards, épissoirs et crocs de boucherie).

Des chaînes et des anneaux en fer servant à accrocher les victimes des *Hommes sans visage* se trouvent sur le mur ouest.

Nuit d'orage : le réveil de Yegg-Ha

Si les Investigateurs n'arrivent pas à temps pour empêcher la cérémonie d'invocation de Yegg-Ha (qui durera toute la nuit), le Grand Ancien est relevé de ses cendres, alors que l'orage redouble de puissance, des éclairs déchirant les cieux.

Sitôt réveillé, le Grand Ancien est enragé et tente de tuer tout être vivant à sa portée. Le révérend Kane parvient à fuir les lieux, en attendant que la fureur de la créature s'apaise. Il utilise ensuite sa magie pour contrôler la Créature sans visage et la libérer de l'église.

Tel un ténébreux phoenix, Yegg-Ha prendra son envol dans la nuit orageuse...

Le trapézoédre étincelant

Encore une dernière chose importante : les Investigateurs ne pourront PAS conserver le *Trapézoédre étincelant*. La Mare d'ombre s'en emparera ou Kane enverra plusieurs Byakhee pour s'emparer du précieux artefact... Afin que la *Secte de la Sagesse étoilée* puisse le récupérer ultérieurement...

Gains et pertes de SAN

L'issue du scénario dépend, comme souvent, des Investigateurs.

- Participer à cette aventure rapporte 1 point d'Aplomb (si vous utilisez cette règle).
- +1D6% en Mythe de Cthulhu.
- Détruire un Hybride sans visage : +1D3 points de SAN.
- Empêcher le retour de Yegg-Ha : +1D6 points de SAN.
- Anéantir le révérend Kane : +1D4 points de SAN.
- Échouer à arrêter Yegg-Ha et savoir qu'il va laisser derrière lui une sanglante traînée destructrice entraîne la perte de 1D6 points de SAN supplémentaires.

Flint Glass — Yegg-Ha (From Beyond)

Organigramme

Jour J - 1 : Les Investigateurs font le rêve "prophétique". Torture et meurtre d'Alessandra Novaci.

Jour J : Les Investigateurs arrivent à Boston et constatent la mort d'Alessandra Novaci. Pendant ce temps, les Hommes sans visage et Theodor Kane tentent de relever de ses cendres Yegg-Ha mais sans y parvenir. Ils ont été dupés par la fausse mosaïque.

Jour J + 1 : Lucius Crowell meurt pendant la nuit, dans la maison d'Alessandra, en tentant de l'exorciser.

Jour J + 2 : Un membre des XLVIII (probablement Sandra Novaci) est torturé et exécuté par les Hommes sans visage, qui dérobent la mosaïque la nuit même.

Jour J + 3 : Si les Investigateurs ne s'interposent pas, le rituel pour relever Yegg-Ha de ses cendres et de ses os est couronné de succès. La majorité des Hommes sans visage est massacrée par le Grand Ancien, le révérend Kane survit et la Créature sans visage est libérée dans la nuit.



Casting

Les membres du XLVIII

• “D^r Clarence Hamilton”

Trouver le D^r Hamilton ne sera pas possible en se basant sur sa carte de visite... tout simplement parce qu'il n'existe pas ! D'ailleurs, son adresse est on ne peut plus vague et fantaisiste. Le D^r Hamilton est en fait un *mot de passe* utiliser par les XLVIII pour véhiculer le message suivant :

«Faites attention ! Présence des Hommes sans visage. Redoublez de vigilance».

• William “Bill” Vingard

Ancien flic qui adorait passer à tabac les criminels et les prévenus, Vingard est un homme d'action, un boxeur émérite et un individu prompt à la brutalité.

Caractéristiques

Points de Vie : 16 - Impact : +1D6

Carrure : +2 - Mouvement : 7 - SAN 70

Compétences : Discrétion 50%, TOC 75%

Combat : Corps à corps (coup de poing américain) 75 %, 1D3+1+1D6 de dégâts ; Colt 45, 60 %, 1D10+2 (E) de dégâts ; Esquive 50 %

Personnalité : Froid, brutal, dur à cuire.

• Sandra Novaci-Conti

Elle a repris la “charge” de sa mère, et, bien qu'elle s'entendait à merveille avec elle de son vivant, elle lui en veut secrètement pour ce “legs” indésirable. Légèrement parano depuis la mort de sa mère, elle prend toute personne un peu “louche” pour un *Homme sans visage*...

Caractéristiques

Points de Vie : 12 - Impact : +0

Carrure : +0 - Mouvement : 8 - SAN 65

Compétences : Psychologie 40%, TOC 50%, Mythe de Cthulhu 22%

Combat : Derringer Remington .41, 35 %, 1D10 (E) de dégâts ; Esquive 28 %

Personnalité : Frivole et bavarde, méfiante, agressive.

Sorts : *Signe des Anciens, Signe de Voor.*

• Emmanuel Corti

C'est un petit homme souriant et observateur, mais inflexible avec les suppôts des Grands Anciens. Archéologue et linguiste, c'est aussi un excellent mage hermétiste, ayant une large connaissance du Mythe et de l'occultisme traditionnel.

Caractéristiques

FOR 50 DEX 70 CON 70 TAI 55 APP 65
INT 85 POU 80 EDU 85

Points de Vie : 12 - Impact : 0 - Carrure : 0 -
Mouvement : 8 - SAN 72

Compétences : Archéologie 75%, Séduction 60%, Discrétion 60%, Langues (*Italien, Anglais, Latin, Grec ancien, Senzar, Aklo, notions de Tsath-Yo hyperboréen*), Mythe de Cthulhu 34%, Occultisme 70%, TOC 60%

Combat : Canne-épée bénie, 40 %, 1D6 (E) de dégâts ; Esquive 28 %

Personnalité : Curieux, prudent, nerveux.

Sorts : *Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Bénir la Lame, Créer un Portail, Contacter le Peuple-Serpent.*

Dra' aka, Dragon Guerrier de Yig Femme-Serpent

Caractéristiques

FOR 80 DEX 90 CON 90 TAI 70 APP 90/
NA INT 100 POU 100

Points de Vie : 16 - Impact : +1D4 - Carrure :
+1 - Mouvement : 8

Compétences : Séduction 80%, Discrétion 80%, Mythe de Cthulhu 90%, TOC 75%

Combat : Combat rapproché (Morsure), 80 %, 1D8 de dégâts+poison (*la victime doit réussir un test extrême de CON. En cas d'échec, elle subit 1D8 points de dégâts*) ; Esquive 60 %

Protection : 2 points de peau écailleuse.

Sorts : *Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Yig, Contacter le Peuple-Serpent, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Chant de Thoth, Déflagration Mentale, Domination, Enchanter un Couteau, Fascination, Infliger/Guérir la Cécité, Ressemblance dévorante, Signe Rouge de Shudde M'ell.*

Perte de SAN (sous sa vraie forme) : 0/1D6

Les Hybrides sans visage

Engance de la Mare d'ombre

Caractéristiques

FOR 90 DEX 70 CON 90 TAI 70 APP 40
INT 40 POU 60

Points de Vie : 16 - Impact : +1D6 - Carrure :
+2 - Mouvement : 8

Compétences : Discrétion 75%, TOC 75%

Combat : Combat rapproché (morsure), 40 %, 1D6 de dégâts ; Esquive 30 %

Armure : Aucune, mais toutes les armes normales n'infligent que le minimum de dégâts, quel que soit le résultat.

Perte de SAN : 0/1D4

Les Hommes sans visage

Ce sont tous de solides Écossais versés dans l'occultisme et la magie païenne. Cruels, impitoyables et portés sur la boisson, ce sont des cultistes brutaux prêts à tout pour satisfaire leurs maîtres ténébreux, surtout lorsqu'il s'agit du révérend Kane, un Avatar de Nyarlathotep !

Exemples de noms des *Hommes sans visage* : Ian Gallagher — Roarke O'Sullivan – Steven Mulryan — Patrick O'Brian – Liam Mogg – Sean Robertson – Cal MacGregor.

Caractéristiques

Points de Vie : 14 - Impact : +1D4

Carrure : +1 - Mouvement : 8

Compétences : Discrétion 50%, TOC 60%

Combat : Corps à corps (poignards, crocs, épissoirs) 60 %, 1D4+1+1D4 (E) de dégâts ; Esquive 36 %

Personnalité : Cruels, brutaux, fanatiques.

Révérend Theodor Kane

Avatar humain de Nyarlathotep

Ce soi-disant clergyman est l'un des nombreux Avatars à visage humain de Nyarlathotep. Son but, sous ce Masque, est de relever Yegg-Ha pour amorcer le retour des Grands Anciens.

Si ce Masque est tué, le corps se fissurera rapidement et une ombre noire, informe, jaillira du cadavre : celle de la *Mare d'ombre*, un autre Masque du Chaos Rampant. Cet Avatar se contentera de tourner autour des meurtriers du

révérend avant de disparaître dans la nuit (en emportant au passage le *Trapézoédre étincelant*).

Caractéristiques

FOR 80 DEX 90 CON 200 TAI 70 APP 60
INT 300 POU 300

Points de Vie : 27 - Impact : +1D4 - Carrure :
+1 - Mouvement : 9 - Points de magie : 60

Compétences : Discrétion 90%, Intimidation 90%, Séduction 75%, TOC 90%

Combat : Combat rapproché (poignard), 100 %, 1D6+1D4 de dégâts ; Esquive 50 %

Armes : *Souffle des ténèbres* : il s'agit d'une attaque presque toujours létale visant la tête de la victime et fonctionnant comme un sort de *Flétrissement*.

Armure : Aucune.

Sorts : Sous cette forme, Nyarlathotep a accès à tous les sorts. De plus, il peut évoquer n'importe quelle créature qui peut être invoquée ou contactée, au prix de 1 Point de Magie pour 1 Point de Vie de la créature.

NB : Lorsqu'il aura relevé de ses cendres Yegg-Ha, Kane ne possédera plus que 30 Points de Magie.

Yegg-Ha, Grand Ancien mineur

Créature sans visage (M.M. v7, p. 253)

Yegg-Ha est une monstruosité haute de trois mètres, sans visage, une chose trapue avec d'immenses ailes membraneuses.

FOR 130 DEX 150 CON 490 TAI 100

INT 90 POU 125

Points de vie : 59 - Impact : +2D6

Carrure : 3 - Points de magie : 25

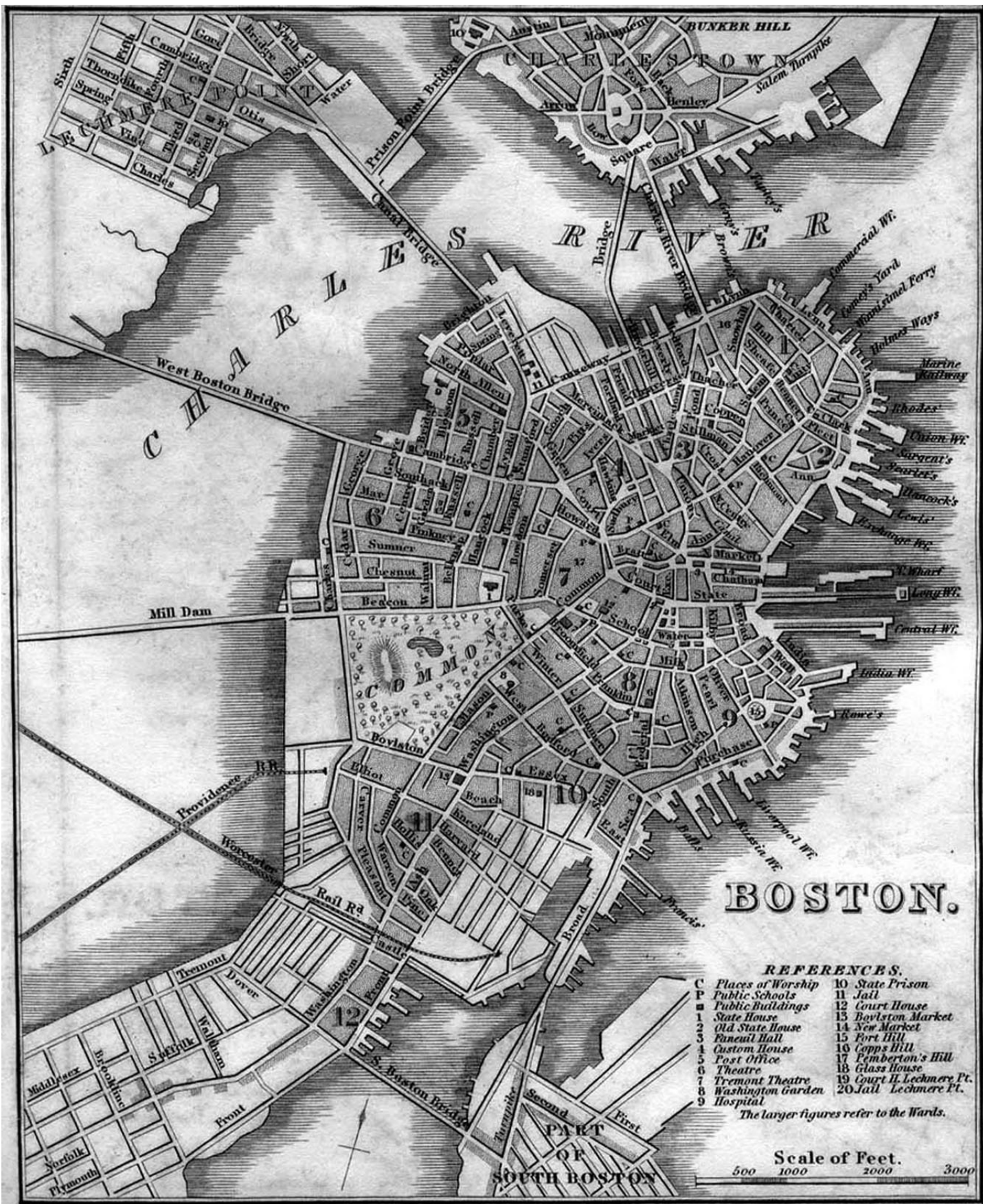
Mouvement : 12

Armes : Griffes 80%, dégâts : 1D6+2D6 (peut effectuer jusqu'à 4 attaques par tour).

Armure : 8 points de peau. Régénération de 1D10 PV pour chaque personnage tué.

Sorts : Tous ceux que vous souhaiterez. Mais Yegg-Ha a peu recours à la Magie, sauf peut être pour invoquer et contrôler des Maigres Bêtes de la Nuit.

Perte de SAN : 1/1D10.



BOSTON.

REFERENCES.

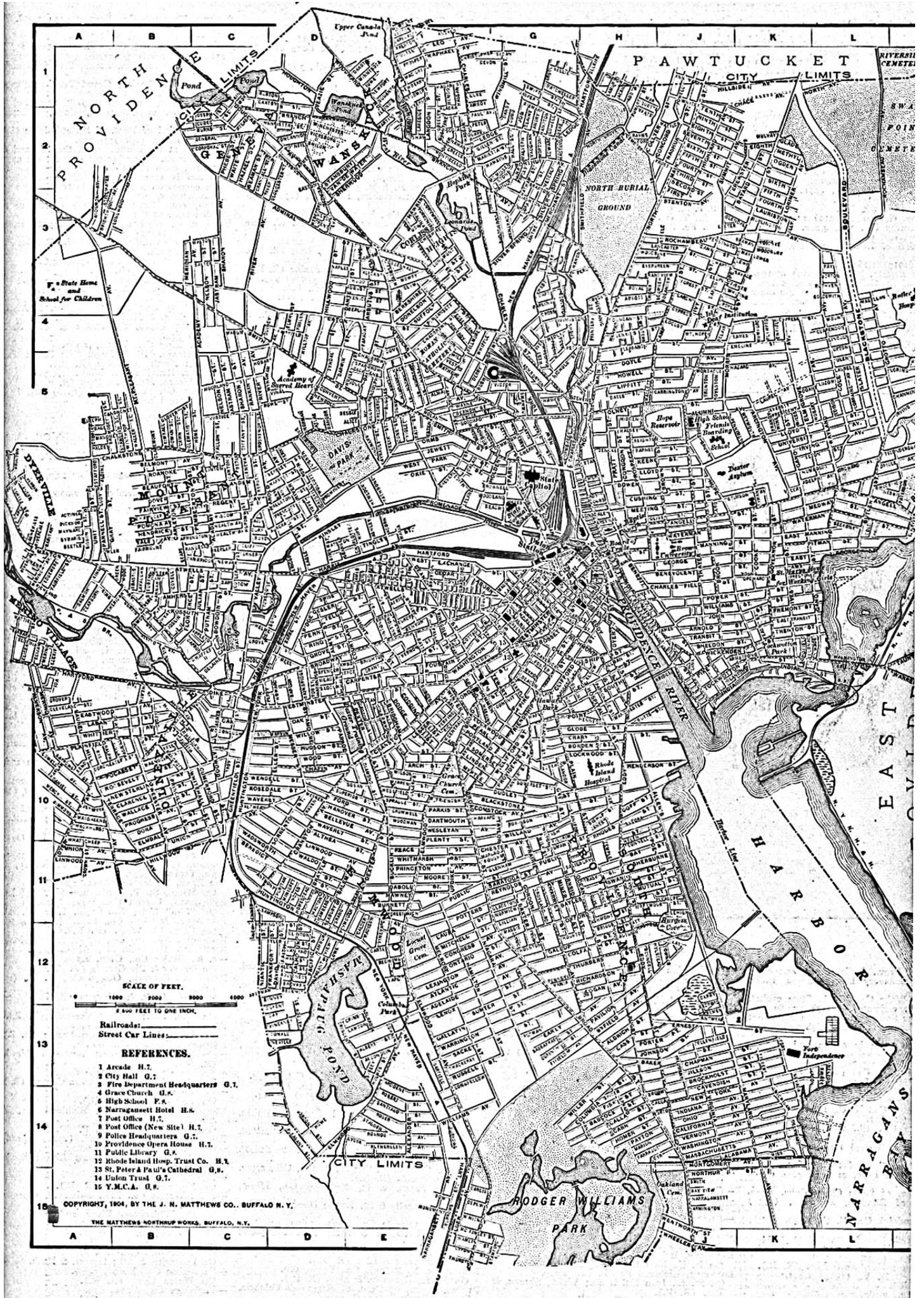
- | | | | |
|---|-------------------|----|-----------------------|
| C | Places of Worship | 10 | State Prison |
| P | Public Schools | 11 | Jail |
| ■ | Public Buildings | 12 | Court House |
| 1 | State House | 13 | Boylston Market |
| 2 | Old State House | 14 | New Market |
| 3 | Faneuil Hall | 15 | Fort Hill |
| 4 | Custom House | 16 | Copps Hill |
| 5 | Post Office | 17 | Penberton's Hill |
| 6 | Theatre | 18 | Glass House |
| 7 | Tremont Theatre | 19 | Court H. Lechmere Pt. |
| 8 | Washington Garden | 20 | Jail Lechmere Pt. |
| 9 | Hospital | | |

The larger figures refer to the Wards.

Scale of Feet.

500 1000 2000 3000

Providence, Rhode Island



SCALE OF FEET.
 0 1000 2000 3000 4000
 2500 FEET TO ONE INCH.

Railroads: ———
 Street Car Lines: ———

REFERENCES.

- 1 Arcade H.T.
- 2 City Hall G.T.
- 3 Fire Department Headquarters G.T.
- 4 Grace Church G.T.
- 5 High School P.G.
- 6 Narragansett Hotel H.S.
- 7 Post Office H.T.
- 8 Post Office (New Site) H.T.
- 9 Police Headquarters G.T.
- 10 Providence Opera House H.T.
- 11 Public Library G.T.
- 12 Rhode Island Hosp. Trust Co. H.S.
- 13 St. Peter & Paul's Cathedral G.S.
- 14 Union Trust G.T.
- 15 Y.M.C.A. G.S.

COPYRIGHT, 1904, BY THE J. N. MATTHEWS CO., BUFFALO N. Y.
 THE MATTHEWS NORTHUP WORKS, BUFFALO, N. Y.

Rome, 24 avril 1926,

Chère Dona Alessandra Novaci,

C'est avec grand plaisir que Benito Mussolini a lu votre lettre d'encouragement concernant les fouilles menées activement sur ses ordres, malgré l'attentat dont il a été victime le 7 avril dernier. Vous aurez à coeur de savoir que les équipes travaillant pour le Duce ont remis à jour des vestiges antiques importants de la ville et du port. Parmi ces vestiges, l'archéologue Dino Galleazo a mis à jour une fresque qui a appartenu à une villa proche des anciens thermes. Cette mosaïque, représentant un groupe d'athlètes foulant aux pieds des serpents, semble correspondre exactement à la description de la mosaïque du bassin de la villa de l'érudit Urbicus, telle que vous nous l'avez décrite. Dino Galleazo se tiendra à votre disposition pour vous présenter l'ouvrage.

Au plaisir de vous lire et de vous rencontrer,
Matteo Dinari,
pour le Duce
Benito Amilcare Andrea Mussolini.

Chère Alessandra,

Es-tu sûre qu'il s'agit de la fresque que nous cherchons ? Si c'est le cas, tu dois l'obtenir au plus vite, soit pour la détruire, soit pour la substituer aux Hommes sans visage, sans tarder.

*Par le Signe du Kish
et par Notre Seigneur,*

A. M.

Rates \$2.00 per Day.

IABLO

North End

Under An Entire
New Management

Rates \$2.00 per Day.

HOTEL DIABLO

Walls & Hibbetts
232 Elm Street

North End

APPOINTMENT ONLY

MONDAY- FRIDAY

DR. CLARENCE HAMILTON



LICENSED PSYCHOLOGIST

966 HUNGERFEAR DR., SUITE 18B



Swift & Bones

Fine Beverage Distribution & Packaging

Independence Ave.

Warehouse District

Formule à réciter 7 fois de façon à ce que l'âme puisse l'entendre :

Toi qui demeure dans les Ténèbres de la mort, toi, Yegg-Ha, Créature sans visage, je t'ordonne de quitter notre Sphère sans délai et à jamais ! (Faire le signe de Kish). Yegg-Ha ! Tashim ! Cararkau ! Benatir ! Herebus ! Dedos ! Terahim ! Partez !

