



Introduction

La Demeure de R'lyeh propose cinq scénarios découlant chacun des événements décrits dans une nouvelle d'H.P. Lovecraft. Situés à Boston, à Providence, dans les îles Britanniques, en Europe continentale et au Moyen-Orient, ils peuvent être joués à n'importe quelle date et dans n'importe quel ordre. Cependant, ils peuvent également former une mini-campagne s'ils sont joués dans l'ordre, des enchaînements optionnels permettant de faire passer les investigateurs de l'un à l'autre. Cette campagne s'étalerait sur un semestre, commençant par *L'Art de la folie* en janvier et se terminant avec *Cité sans nom, terreur sans nom* aux alentours de juin.

Une autre option consiste à utiliser ces scénarios pour étoffer des campagnes classiques de *L'Appel de Cthulhu*, comme *Les Ombres de Yog-Sothoth* ou *Les Fungi de Yuggoth*. En effet, toutes deux suggèrent d'intercaler des scénarios supplémentaires entre ceux de la trame principale. Vous trouverez en encart des notes et des conseils pour vous aider à relier les scénarios de *La Demeure de R'lyeh* à ceux de ces campagnes ou d'autres suppléments.

Le premier scénario, *L'Art de la folie*, se déroule après le récit de Lovecraft *Le Modèle de Pickman*. Artiste du macabre, Richard Upton Pickman est dorénavant une goule habitant un univers souterrain infernal en dessous de Boston, où il crée une nouvelle école artistique. Plusieurs pistes peuvent amener les joueurs à enquêter sur ses activités. Bien que dangereux, Pickman n'a pas particulièrement l'intention de tuer. La difficulté sera de résoudre la situation sans se compromettre.

Durant leur séjour en Nouvelle-Angleterre, les investigateurs découvrent *Le Cristal du Chaos*, revivant les événements de la nouvelle de Lovecraft *Celui qui hantait les ténèbres*. Engagés par des professeurs de l'université Miskatonic, ils partent à la recherche d'un cristal fabuleux originaire de l'Égypte antique. Mais ils tombent sur un mal bien plus grand, rôdant dans une église abandonnée de Providence. Ce scénario a déjà paru dans le numéro 34 du magazine *Different Worlds*, de mai/juin 1984. Il a été modifié et développé pour ce livre.

Pour *Le Retour du Molosse*, les investigateurs se rendent dans le Yorkshire, en Angleterre, afin d'assister à la mise aux enchères d'une édition rare du *Necronomicon*. Les propriétaires précédents, des occultistes décadents, sont morts, comme raconté dans *Le Molosse*. Mais ce qu'ils ont exhumé « dans un cimetière hollandais » a gagné en force et en ambition. Les risques qu'affronteront les investigateurs seront à la hauteur de leur détermination à ce que cet ouvrage impie ne tombe pas entre de mauvaises mains.

L'horreur des Jermyn se déroule en Angleterre, d'abord à Londres puis à Huntingdon, à la poursuite d'une édition rare de *Regnum Congo*, qui fut prétendument en possession de la famille Jermyn, dont la chronique est relatée dans *Faits concernant feu Arthur Jermyn*. Lors de leurs recherches, ils sont harcelés par une créature ramenée du Congo par un Jermyn il y a plus de trois cents ans, et qui hante le manoir en attente d'un hôte humain pour s'échapper.

Cité sans nom, terreur sans nom conclut ce recueil par une expédition en Arabie, au cœur du Quart Vide, à la recherche d'Irem, la ville éponyme de *La Cité sans nom*. Mettant leurs corps et leurs esprits en danger dans les ruines arides, ils soulèveront une partie du mystère des Grands Anciens et auront une chance de retarder le réveil de Cthulhu depuis sa tombe sous-marine.

Avant de jouer une aventure, nous recommandons au gardien de lire (ou, sûrement, de relire) l'histoire qui l'a inspirée. Elles sont accessibles dans les nombreuses anthologies des œuvres de H.P. Lovecraft vendues en librairie ou en ligne.

David souhaite transmettre ses remerciements à Angela Challis, Shane Jiraiya Cummings, Adam Crossingham, Jeff W. Edwards, Daniel Harms, Christian Lehmann, Paul McLean, Steve Paulsen et Marty Young. Il remercie également l'Association australienne des Auteurs d'Horreur pour leur soutien. Nous remercions tous deux les intervenants des forums de *Yog-Sothoth.com*, grâce à qui le jeu de *L'Appel de Cthulhu* est ce qu'il est aujourd'hui.

David Conyers et Glyn White, 2012



Joe Minot

41 ans, homme d'affaire et amateur d'art

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	75 %
Baratin	30 %
Comptabilité	65 %
Crédit	55 %
Négociation	65 %
Persuasion	60 %
Psychologie	50 %

Attaques

Aucune

avec dédain. « Il a été rejeté à raison. » ajoute le docteur Benjamin Reid. « Bien qu'issu d'une bonne famille de Nouvelle-Angleterre, il l'a constamment déshonorée avec ses représentations de monstres et de désordre. Dégoûtant. » Si les investigateurs demandent ce qu'il est advenu de Pickman, les membres présents leur répondent qu'on lui a demandé de quitter le club et d'exprimer ailleurs sa vision dérangeante de l'art. Aucun d'eux ne sait ou ne s'intéresse à ce qu'il est devenu depuis.

Walter Eliot croit se souvenir que Thurber était le dernier ami de Pickman avant que ce dernier ne quitte le cercle. Eliot pense que leur amitié a eu un effet délétère sur Thurber, dont le problème de boisson s'est aggravé au moment même où Pickman a disparu de la circulation. Eliot se rappelle que Thurber lui avait parlé des folles aventures nocturnes de l'artiste. « Rien que des affabulations, bien sûr » garantit Eliot. Pourtant, il s'interroge sur le poids que Pickman a eu sur l'imagination de Thurber, ce dernier semblant prendre pour argent comptant les « inventions ridicules » avancées par l'artiste. Si on l'interroge à

ce sujet, Eliot murmure que Pickman paraissait avoir convaincu Thurber que « des monstres rôdaient la nuit sous les rues de Boston ». Avec un rictus moqueur, il ajoute « poser la question à n'importe quel policier, et il sera certainement d'accord ! ».

Maison funéraire Fowler-Williams

Les investigateurs proches de Frederick Briden et enquêtant au sujet du mystérieux médaillon ont peut-être assisté à l'enterrement de sa mère, Joséphine, l'année dernière. Ils se souviennent alors que la cérémonie a eu lieu dans la maison funéraire Fowler-Williams de Brighton (un quartier du nord-ouest de Boston), et l'inhumation dans le cimetière Forest Hills. Freddy Briden peut également fournir cette information si on l'interroge. Il suffit d'un coup de téléphone ou d'une visite à Brighton pour obtenir un entretien avec les responsables, Jerry Fowler et William « Bill » Williams, qui sont des hommes honnêtes et ouverts. Ils travaillent dans la pompe funèbre depuis des décennies, et sont scandalisés par la suggestion qu'ils auraient pu dépouiller les défunts entre les funérailles et l'enterrement. Un test de psychologie réussi confirme leur sincérité.

Les deux vieux gentlemen suggèrent que les défunts pourraient avoir été exhumés et volés de façon posthume, mais ils ne sont pas au courant de tels actes récemment. Ils sont dépités par cet étrange événement et offrent leurs condoléances à la famille et aux amis du défunt.

Jerry Fowler et Bill Williams n'ont rien de plus à dire aux investigateurs, si ce n'est de les encourager à aller voir la tombe de Josephine Briden au cimetière Forest Hills afin de vérifier pour leur tranquillité d'esprit qu'elle n'a pas été profanée.





Cimetière Forest-Hill

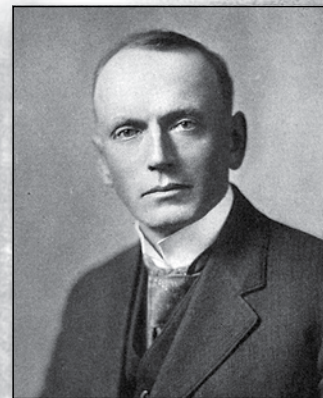
Au terme d'un voyage dans le paysage victorien du cimetière Forest Hill du quartier de Jamaica Plain de Boston, les investigateurs retrouvent le lieu où Josephine Briden repose pour l'éternité. La terre paraît indemne aux yeux du néophyte comme de l'expert.

Si les investigateurs poursuivent sur cette voie, leur seule option serait d'ouvrir la tombe pour examiner le cercueil et ce qu'il contient. Frederick Briden, secoué par cette proposition, s'y opposera violemment. Il sera soutenu par les autorités du cimetière. Des investigateurs appartenant aux forces de l'ordre n'arriveront pas à convaincre leurs supérieurs, la mesure leur paraissant extrême pour un hypothétique vol de bracelet. Si le scénario se déroule durant les mois d'hiver (entre novembre et mars, environ),

souvenez-vous que le sol est gelé et probablement couvert de neige, rendant l'excavation quasiment impossible.

Dans le cas où les investigateurs décideraient d'exhumer illégalement le corps lors d'une visite nocturne au cimetière, le gardien peut exiger de multiples tests de Discrétion, Se Cacher et Agilité pour éviter d'être repéré par le gardien de nuit. Si les investigateurs parviennent à creuser jusqu'au cercueil, une tâche éreintante et salissante qui prend 1D4 +3 heures, ils accéderont en échange à la sinistre vérité. Le cercueil de M^{me} Briden a été profané par en dessous, ce qui impose une perte de Santé Mentale de 0/1D3 points.

Un trou à moitié écroulé s'ouvre à côté du cercueil, à presque deux mètres sous terre. Le couvercle du cercueil a visiblement été forcé à l'aide d'un outil rudimentaire. Un test réussi de Sciences de la vie : histoire na-



Alfred Rosworth

45 ans, architecte et amateur d'art

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	75 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	60 %
Crédit	50 %
Culture artistique	50 %
Français	40 %
Latin	45 %
Négociation	60 %
Persuasion	40 %
Psychologie	40 %

Attaques

Aucune



Dr. Benjamin Reid

60 ans, médecin et amateur d'art

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
--------	-------

Nouveaux ouvrages du Mythe

Sagesse étoilée

Écrit à la main, ce livre relate l'histoire de la secte, depuis sa fondation en 1844 jusqu'à sa dissolution en 1877. Il mentionne l'opposition qu'elle a suscitée auprès de l'opinion publique et des enquêtes de la police en 1853, mais sans confirmer les rumeurs de sacrifices humains ni nommer Nyarlathotep, le désignant sous l'euphémisme de Celui qui hante les ténèbres ou le Chaos rampant.

Complexité : Délicat (30 %)

Durée : Semaines

Mythe : 1

SAN : 1

Sortilèges : Invoquer/Contrôler une Horreur de Nyarlathotep.

Le livre enseigne également les bases de la langue aklo, fournissant une compétence de 5 +1D10 % aux investigateurs réussissant un test d'Intuition.

Carnet du professeur

Böwen

Ce journal codé est écrit en aklo, l'ancienne langue des sorciers et des alchimistes. Il raconte la légende de Nephren-Ka, de la découverte de la tombe du Pharaon Noir par Bowen, certains usages du trapézoèdre rutilant et parle de Celui qui hante les ténèbres. Nyarlathotep est fréquemment mentionné.

Complexité : Cryptique (90 %)

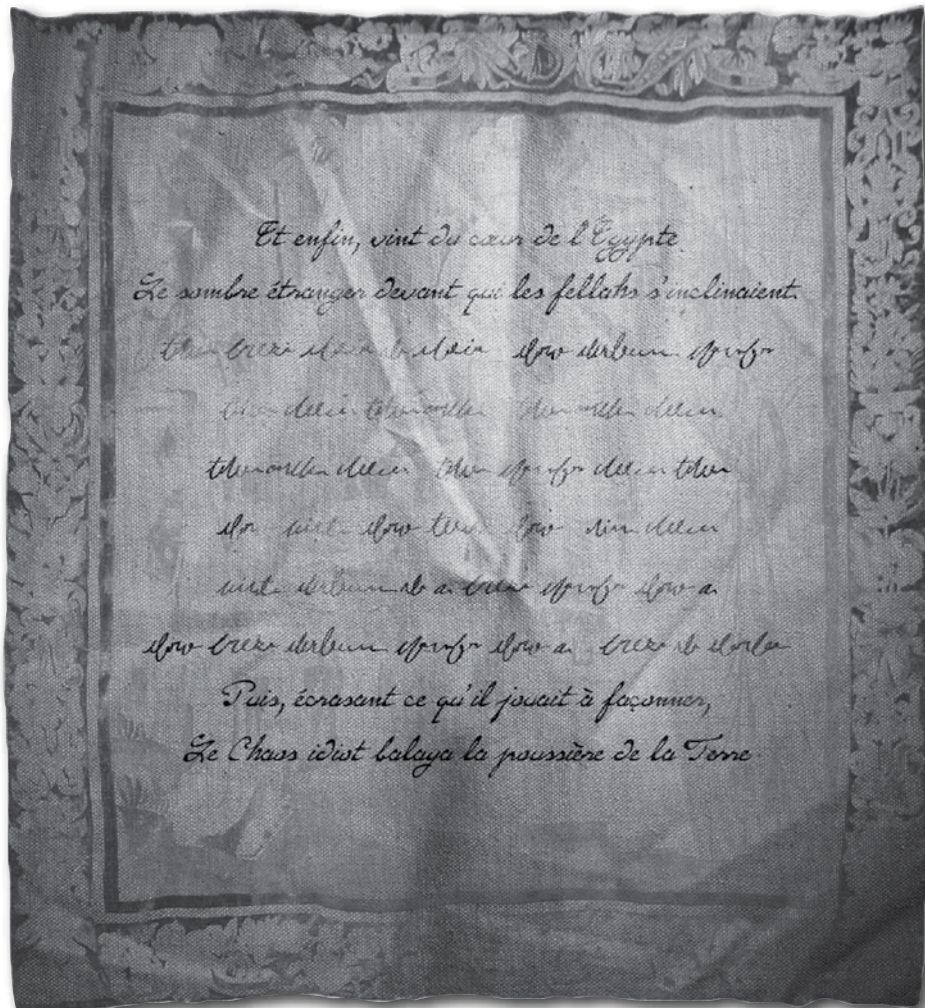
Durée : Semaines

Mythe : 2

SAN : 2

Sortilèges : Appeler Nyarlathotep (Celui qui hante les ténèbres). Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Disparition, Voler la Vie.

Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 3



Aide de jeu - Le Cristal du Chaos, document 2

de fragments d'os. Un test de Biologie ou de Médecine indique que ce sont des restes humains, et un test de Trouver Objet Caché montre qu'ils semblent avoir été

partiellement brûlés. Il s'agit des victimes sacrifiées au nom de Nyarlathotep qu'il n'a pas dévoré.

Autour des tombes sont disposés six cercueils plus ou moins mal conservés. Trois contiennent d'anciens squelettes, les trois autres sont ouverts et vides.

Dans le coin sud-ouest est dressé un sarcophage égyptien, une autre découverte du professeur Bowen. Un test d'Archéologie ou d'Égyptologie le date de la troisième dynastie, la même période

que l'ascension de Nephren-Ka. Un test de Trouver Objet Caché révèle une petite fente dans le couvercle, à peu près à la hauteur des yeux. À l'intérieur attend une momie animée, ramenée à la vie par la secte pour servir de gardien. Observant à travers la fente, ce monstre va attaquer des étrangers qui restent plus de cinq minutes dans la crypte, qui ouvrent son sarcophage ou qui découvrent le puits. Elle ne les poursuit pas en dehors de l'église.

Clôcher

Un escalier de pierre monte dans la tour. Contre le mur est se trouvent quatre tonneaux couverts de mousse. S'étant fêlés il y a des années, ils sont vides.

Salle du cristal

L'escalier en colimaçon s'arrête ici, après une centaine de marches. Les quatre petites fenêtres, une dans chaque mur, ont été fermées par des planches, mais la lumière passe par de minuscules fentes. Au centre de la pièce se dresse un piédestal en marbre, de plus d'un mètre de haut, sur lequel repose le trapézoèdre rutilant, dont la lueur est étouffée par la poussière. Le couvercle est ouvert. La nuit, ou si quelqu'un tombe sous le pouvoir du cristal et referme le couvercle, on

juillet 1844
 Le professeur Bowen achète l'église du Libre arbitre,
 Federal Hill

août 1853
 Enquête de la police sur la secte de la Sagesse étoilée
 Aucun lien avéré entre la secte et les disparitions dans
 la région

février 1866
 Nouvelles disparitions dans le quartier de Federal Hill

Mai 1869
 Plusieurs enfants sont kidnappés
 Une foule de gamins irlandais en colère s'introduit
 dans l'église, casse les fenêtres et détruit des meubles
 pour se venger de la disparition d'un de leurs amis
 Une fois de plus, aucune preuve et aucune arrestation

Mars 1872
 Cultes de sorcières
 Sacrifices humains
 On signale des sons étranges provenant du clocher
 condamné, mais l'enquête de police ne révèle rien

entend des bruits d'une chose qui se traîne et qui cogne dans la pièce au-dessus.

Sept sièges à haut dossier sont disposés autour du piédestal. Sur le mur, derrière chacun des sièges, se trouvent sept images sur du plâtre à moitié défoncé, s'étendant du sol au plafond et représentant les monolithes de l'île de Pâques.

Dans un tas de poussière du coin sud-est gît un squelette. Un badge de reporter sur le revers de son costume troué permet d'identifier un journaliste du *Providence Telegram*. Un carnet dans sa poche révèle son nom, Edwin M. Lillibridge, ainsi que des informations sur ses découvertes (document 3), qui peuvent correspondre à ce que savent déjà les investigateurs. Un agenda de 1893 ne renferme que des entrées sans intérêt, mais s'arrête en août. Un test de Trouver Objet Caché montre que ces ossements ont été fondus et calcinés, comme par de l'acide. Une échelle posée contre le mur sud-ouest mène à une trappe coulissante donnant dans la salle supérieure.

Pièce vide

La pièce est complètement vide. Le plafond est bas, un mètre et demi, et il n'y a pas de fenêtres. Le sol est propre, sans la moindre poussière. Un test de Trouver Objet Caché révèle d'étranges taches jaunes.

La nuit, quand le cristal est plongé dans les ténèbres, Nyarlathotep se matérialise ici. Toutefois, il ne peut quitter la pièce à cause de la lumière des lampadaires filtrant à travers les fentes dans les planches occultant partiellement les fenêtres à l'étage inférieur. Il ne peut pas rassembler la force nécessaire pour soutenir la lumière sans entrer en contact avec un humain par l'intermédiaire du trapézoèdre.

Si Nyarlathotep est là, parce qu'il fait nuit ou que le cristal l'a convoqué, l'investigateur qui ouvre la trappe entend un bruit précipité et aperçoit un mouvement dans l'ombre du coin de l'œil. Celui qui hante les ténèbres vient d'être dissipé par la lumière venue d'en dessous.

Dans la pièce, l'air est chargé de l'odeur de carcasses depuis longtemps oubliées. Toute personne ratant un test d'Endurance perd 1D3 points de CON pour une durée de 1D6 heures à cause de cette puanteur irrésistible.

Le trapézoèdre rutilant

Cette étrange babiole est une pierre précieuse ressemblant à un cristal, presque totalement noire à l'exception de quelques stries écarlates. Il donne l'illusion curieuse de briller de l'intérieur. Ce polyèdre aux facettes irrégulières, d'une dizaine de centimètres d'épaisseur, est souvent rangé dans une boîte métallique d'un jaune particulier, avec un couvercle à charnières. Les parois

de la boîte sont décorées de hiéroglyphes inconnus, constitués de points. À l'intérieur de la boîte, le trapézoèdre est maintenu au centre à l'aide d'une série de supports fixés aux parois intérieures.

Incroyablement ancien, le trapézoèdre rutilant est visiblement de conception non-humaine. D'après le *Necronomicon*, il aurait été créé sur la planète Yuggoth et amené sur Terre par les mi-go. Le *De Vermis Mysteriis* prétend qu'il ne vient pas de Yuggoth, mais qu'il y a été apporté par le dieu extérieur Nyarlathotep. Quelle que soit son origine, l'objet a toujours été sacré pour les sectes vénérant le Chaos Rampant.

L'histoire du trapézoèdre rutilant une fois qu'il a atteint la Terre est longue et diverse. Les Choses Très Anciennes l'ont possédé pendant un temps; ce sont elles qui l'ont inséré dans sa boîte en métal jaune pour le protéger de la lumière. Le peuple serpent l'a récupéré dans les ruines d'une de leurs cités, avant de le ramener en Valusie. On trouve ensuite sa trace dans divers royaumes anciens, dont la Lémurie, où des humains purent le regarder pour la première fois, la Valusie et Atlantis. Après la disparition de cette dernière cité sous les flots, on perdit la piste de la pierre jusqu'à ce qu'elle soit sortie des eaux par un pêcheur minoen. Elle fut vendue aux marchands de Khem, puis tomba entre les mains du pharaon noir, Nephren-Ka. Après des années d'utilisation, il l'enterra aux côtés d'un miroir enchanté dans une crypte scellée. Les deux objets furent découverts par la maléfique reine Nitocris. Après sa chute, le trapézoèdre rutilant disparut de nouveau, jusqu'à ce qu'il apparaisse à Providence, entre les mains la secte de la Sagesse étoilée, en 1844. Une fois la secte dispersée en 1877, la gemme extraterrestre fut abandonnée dans leur église désertée. Son histoire ne s'arrête pas à ce scénario, puisqu'elle resurgira à l'époque moderne dans le scénario « Coming of Age », publié dans *Unseen Masters*.

Momie animée

Troisième dynastie

CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	14
Déplacement	8

Compétences

Discrétion	50 %
Prendre par surprise	40 %

Attaques

• Bagarre	70 %
Dégâts 1D6 + Impact	

Protection: 2 points d'armure. Les armes à empalement sont inefficaces, à moins de trancher un membre, ou la tête, etc.

Perte de SAN: 0/1D8

Poursuivre la piste Lillibridge

Si les investigateurs examinent attentivement les numéros d'août 1893 du *Providence Telegram* et qu'ils réussissent un test de Bibliothèque, ils exhument un petit article sur la disparition du reporter « alors qu'il effectuait des recherches en vue d'une série d'articles sur le surnaturel. Il a été vu pour la dernière fois dans la bibliothèque centrale de Providence. On ignore ce qu'il est advenu de lui par la suite. » Les investigateurs n'apprennent rien de plus.



L'amulette du Molosse

Cette petite amulette est un artefact fabriqué par une secte de Tcho-Tcho nécrophages. Gravée dans le style oriental à partir d'un morceau de jade vert, elle représente un molosse ailé, prêt à bondir, semblable à un sphinx, mais aux traits typiquement canins. Sur la base de l'amulette se trouve une minuscule inscription en langue tcho-tcho, tandis que le fond exhibe un crâne. On la porte toujours autour du cou.

Quand le Molosse tue une victime, ou quand un membre de la tribu tcho-tcho tue et dévore une victime au cours d'un rituel spécial, son âme est attirée dans l'amulette, puis vers la dimension où habite le Molosse. Là, son âme est ouverte, déchiquetée et ingurgitée par la bête, encore et encore, pour toute l'éternité. Comme l'amulette est la source de l'emprisonnement de l'âme, elles sont liées, sous la forme de la moitié des points de magie totaux de la victime. Le porteur peut les utiliser, mais une fois dépensés ils ne reviennent plus, à l'exception d'un minimum d'un point par victime. Par exemple, si un nécrophile tuait et mangeait 15 personnes de façon rituelle, alors son amulette contiendrait toujours 15 points de magie, qui se régénèrerait chaque nuit. L'amulette contient actuellement 27 points de ce type.

L'objet est dangereux pour qui n'appartient pas à la secte. Non seulement les Tcho-Tcho pourchassent les porteurs, mais deux forces surnaturelles s'assureront que leur vie sera courte et déplaisante. Toutes les âmes liées à l'amulette hantent et tourmentent le porteur. Les Tcho-Tcho connaissent des sorts permettant d'éviter cet inconvénient, mais ce ne sera pas le cas d'un investigateur malchanceux. Comme si cela ne suffisait pas, le Molosse lui-même apparaît tôt ou tard à toute personne osant profaner sa représentation. La bête excelle à la chasse et à l'intimidation de sa proie. On ne connaît pas de moyen de lui échapper une fois qu'il est sur une piste.



juste entendu les cris. Ils ont continué longtemps, et j'étais incapable de bouger. Je n'ai rien vu. Un vieux clodo était plus près. Un gars tout maigre, couvert de saleté. Il était plein de sang et marmonnait en s'éloignant. Quand j'ai fini par sortir de l'allée, les corps étaient peut-être à cinq mètres de moi, déchiquetés. Des oiseaux ou des chauves-souris étaient en train de les bouffer, emportant des bouts dégoulinants... Beurk! Antje a été l'une des premières à trouver les cadavres, mais elle est vite partie dans l'autre direction après avoir ramassé quelque chose. Cette putain détrousseuse de cadavres méritait son sort plus que ces deux-là. Ce quelle a ramassé? Un genre de montre à gousset, je n'ai pas bien vu.»

Indices

Certaines informations pourraient diriger les investigateurs vers le véritable coupable des crimes, et relier le Slachter à ce qui s'est passé dans le manoir Sleetmoor. Notez que l'événement-clé du scénario est la tuerie du 19 décembre 1921. Minette Dekker (cf. page 61) finira par contacter les investigateurs s'ils ne la trouvent pas avant.

On peut obtenir un indice en examinant les articles parlant de la victime Jeroen Havercamp ou liés à Sint Jan, ou simplement en suivant une piste de profanation de sépulture. Il montrera que Havercamp a signalé à la police qu'une tombe de Sint Janskerkhof a été ouverte dans la nuit du 21 septembre 1921, quoique son contenu lui ait paru intact. Il a supposé avoir dérangé les pillards. Cela correspond à une plainte déposée par le vicaire de Sint Jan à propos de l'exhumation de la même tombe le 30 novembre, soit le lendemain des premiers meurtres du Slachter. Parler au vicaire permet d'obtenir ou de confirmer cette information. Elle sera utile aux investigateurs ayant rendu visite à Nicholaas van Scheveningen. Aucun autre meurtre n'est lié à une profanation de tombe.

Un dernier coup pour la route

Si les investigateurs ne partent pas en compagnie de la police néerlandaise, ils peuvent

choisir comment repartir en Angleterre, mais avant d'embarquer, ils liront en une : « Le Slachter à Rotterdam ! ». S'ils peuvent traduire l'article ou se le faire résumer, ils apprennent les faits suivants : les six meurtres commis dans un zeemansherberg (hôtel pour marins) de Rotterdam rappellent la première tuerie attribuée au Slachter, qui a aussi eu lieu à Rotterdam. Il a fallu deux jours de spéculation avant que ces meurtres soient finalement ajoutés à sa liste. Si les investigateurs sont au courant d'un lien entre le Slachter et la mort de De Wynter, ils peuvent effectuer un test d'Intuition. Le gardien peut les prévenir que l'idée que le Slachter est déjà en route pour l'Angleterre provoque une perte de 0/1 SAN. S'ils expriment leurs pensées à voix haute, le reste du groupe est soumis à la même perte.

Marskramer

La source de tous les malheurs du scénario n'est autre qu'Albrecht Marskramer, un explorateur du quinzième siècle qui aurait fait un excellent conquistador, s'il avait été obsédé par l'or plutôt que par la vie éternelle.

Revenu d'orient avec l'amulette de jade du Molosse (cf. l'encart ci-contre), il a brièvement tenté de vivre à la façon des Tcho-Tcho, mais il a rapidement réalisé qu'il risquait d'être découvert par les autorités. Mettre un terme à son régime nécrophage signifiait encourir la colère du Molosse, mais Marskramer a conçu un plan pour échapper à la bête, en se tuant d'une façon qui liait son esprit à l'amulette sans être victime du Molosse (cf. document 4).

Marskramer est donc un esprit attaché à l'amulette, sans en être prisonnier. Il est capable de puiser dans les points de magie de l'objet pour se faire obéir de ses victimes et accomplir ses projets. Il lui faut toutefois vaincre la volonté de sa proie, avec un test opposé de POU contre POU, toutes les trois heures en moyenne. Cette influence sur l'esprit du porteur lui coûte 6 points de magie toutes les trois heures, et donne les mêmes résultats qu'une réussite critique en Persuasion (i.e. la victime agit selon sa personnalité et ses capacités). Toutefois, Marskramer peut employer Domination (1 point de magie par round, POU contre POU) sur une victime pour la faire agir à sa guise et Suggestion Mentale (8 points de magie, POU contre POU) pour la forcer à des actes contre-nature, y compris le lancement de sorts (à l'aide des PM et du POU de la victime). Si la victime a un POU faible (8 ou moins), comme l'actuelle, Davey, il réussira toujours, mais ce n'est pas le cas de toutes. Même avec des sujets, il peut arriver à court de points de magie, ou avoir à concentrer son attention sur son autre corps (cf. le paragraphe suivant), ce







Vanessa
Adeline De Wynter
 18 ans, esprit libre

APP	15	Prestance	75 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 1D4
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétences

Allemand	30 %
Anglais	70 %
Athlétisme : ski	35 %
Baratin	45 %
Discretion	45 %
Dissimulation	30 %
Français	60 %
Latin	20 %
Pratique artistique : esquisse	20 %
Sciences occultes	20 %
Se Cacher	45 %

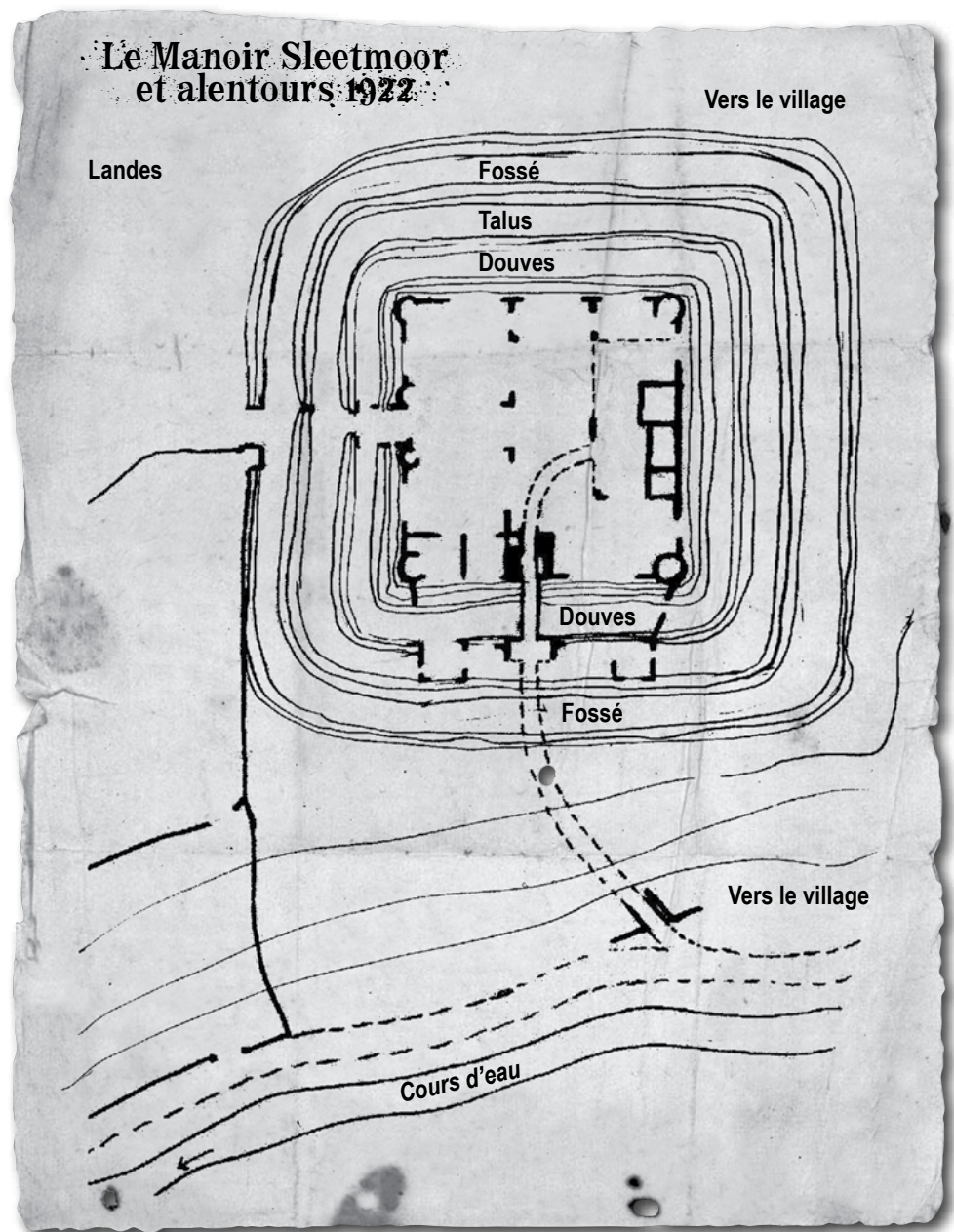
Attaques

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	



82 **Gaston Riton**
 34 ans, français lunatique

APP	07	Prestance	35 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	07	Volonté	35 %



perdent 1/1D4 +1SAN. S'ils l'examinent de plus près, et réussissent un test de Trouver Objet Caché, ils reconnaissent les implications de la boucherie, ce qui vaut une perte supplémentaire de 0/1.

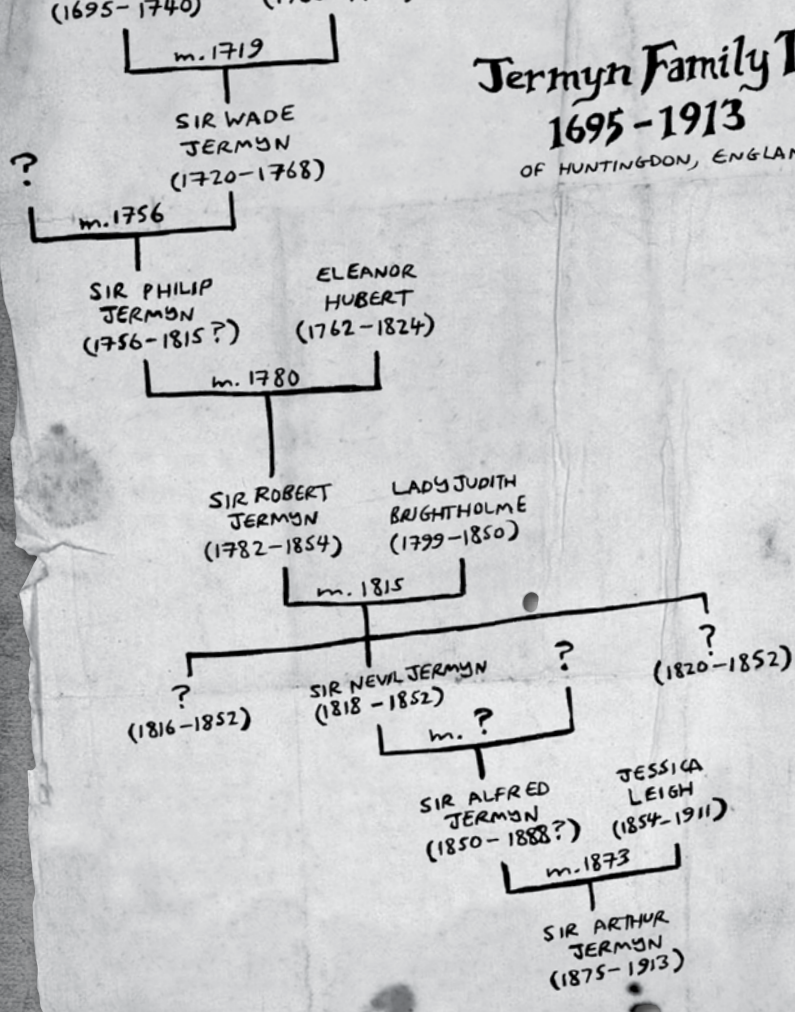
Il sera bien plus compliqué de trouver d'autres indices dans cette vaste étendue déserte. Si les personnages restent longtemps dans les landes sans appartenir à une équipe de recherche officielle et sans un guide local, ils finissent par rencontrer un garde-chasse armé d'une carabine travaillant pour des propriétaires lointains, les Duncombe. Il leur signalera qu'ils sont sur un terrain privé où ils ne sont pas les bienvenus, qu'ils dérangent les oiseaux (des Lagopède d'Écosse pour être précis) et qu'ils mettent leurs vies en danger, le climat et le terrain des landes étant loin d'être hospitaliers. Cela peut se résoudre calmement. Si les investigateurs sont hostiles ou agressifs dans leurs réponses, le garde-chasse bat

en retraite et la police locale les attendra à leur retour à Sleetmoor. Face à des violences physiques, en sous-nombre, il peut être contraint à utiliser sa carabine, avec laquelle il n'est pas manchot. Si un cadavre a déjà été découvert dans les landes, l'alibi s'écrit de lui-même. Un test de Persuasion, un appel à l'aide ou une offre de dédommagement pour éviter les deuxièmes et troisièmes points de son argumentation peuvent faire des merveilles.

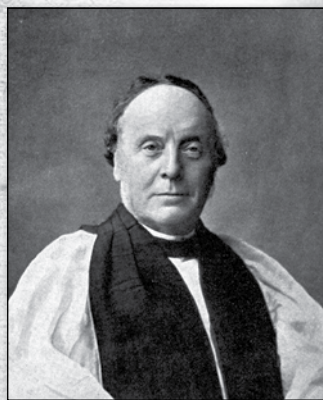
Tout guide engagé par les investigateurs ressemble beaucoup au garde-chasse. Parlant sans détour, pince-sans-rire et connaissant la région comme sa poche. Avec son aide, le groupe court moins de risques, mais ils peuvent toujours se fouler la cheville dans un terrier de lapin ou une racine d'ajonc. Ils trouveront aussi plus facilement les zones intéressantes, surtout s'ils sont honnêtes quant à ce qu'ils recherchent. Un guide ou un garde-chasse

SIR BEDFORD JERMYN (1695-1740) LADY JANE EASTON (1700-1744)

Jermyn Family Tree 1695-1913 OF HUNTINGDON, ENGLAND



Aide de jeu - L'horreur des Jermyn, document 4 - L'arbre généalogique de la famille Jermyn



Révérend Brian Whittle
48 ans, vicaire de campagne

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Soames, vient boire une pinte ou deux presque chaque soir. Il peut également indiquer le chemin vers le manoir Jermyn, qui est laissé à l'abandon depuis 1913. On parle de fantômes, mais le vicaire ne croit pas à ses balivernes. Pourtant, il n'aimerait pas s'y promener seul. Il déclare également qu'un journaliste a visité Huntingdon il y a quelques jours, un jeune homme plaisant, dit s'appeler M. Craven. Il semble être parti en urgence, néanmoins.

Si le gardien le souhaite ou si les joueurs sont peu nombreux, le révérend Whittle peut se joindre au groupe durant leur exploration du manoir Jermyn. Il serait alors la deuxième victime après Craven à succomber à la magie du hurleur rampant et commencer sa transformation.

Le révérend Whittle est tout à fait disposé à laisser des universitaires et des gentilshommes respectables compulser ses archives, qui remontent jusqu'au début du 17^e siècle et comprennent de nombreuses références à la famille Cromwell. Toute personne ne correspondant pas à ces catégories devra réussir un test de Crédit pour recevoir le même privilège. Durant les recherches des investigateurs, le révérend Whittle leur prépare du thé et, si on l'y autorise, discutera des points de détails de la vie et de son interprétation personnelle de la théologie.

Les archives de l'église sont principalement écrites en anglais, avec quelques documents anciens en latin. Si les investigateurs passent une demi-journée dans les certificats de naissance, de mort et de mariage, et s'ils réussissent un test de Bibliothèque, ils compilent l'arbre généalogique de la famille Jermyn de 1695 à 1913 (document 4).

Asile pour lunatiques d'Huntingdon

Construit en 1630, durant la Révolution anglaise, ce bâtiment était alors une prison. En 1712, il fut converti en asile pour lunatiques. Son premier rôle, comprenant une tourelle, explique que les chambres sont petites et mal éclairées. Toujours humides, elles sont sujettes aux infestations de rats et d'insectes. En 1887, l'asile faillit être fermé en raison du traitement inhumain des patients. À la dernière minute, il fut réaménagé grâce à une généreuse donation de Dame Jessica Jermyn. Malgré ces changements, le taux de guérison reste bas, à 20 %. Jour et nuit, les patients hurlent, gémissent et crient depuis leurs cellules individuelles, demandant de la compagnie, de la nourriture ou suppliant que les ombres vacillantes cessent de les harceler. C'est un endroit pour ceux que l'on a oublié.

Les investigateurs cherchant des informations sur les Jermyn ont peu de chance d'être confronté aux détenus, puisque les archives se trouvent à l'avant, près de la réception. Un portrait d'Oliver Cromwell est accroché dans le hall d'entrée.

L'infirmière de service, Amanda Wilson, n'a pas spécialement envie d'aider les investigateurs à parcourir de vieux fichiers. La Persuasion et le Baratin ne fonctionnent pas, mais des menaces de plaintes d'obstruction à l'accès à des informations publiques et un test réussi de Médecine ou de Droit lui fait ouvrir les archives. Il faudra à chaque investigateur une heure et un test réussi de Bibliothèque pour trouver les documents intéressants.

- Un document de 1765 relate l'internement de Sir Wade Jermyn dans l'asile. Une note déclare qu'il est mort trois ans plus tard de leucémie. Durant son incarcération, il parlait constamment de l'Afrique et des singes blancs pour qui il éprouvait un mélange de répulsion et d'attraction. À plusieurs reprises, il a mentionné l'horrible statue que sa femme (qui n'est pas nommée) a ramenée du Congo. Supposée protéger Sir Wade et ses héritiers, il était troublé par la statue, même s'il ne croyait pas en ses pouvoirs.

- Un second document daté de 1852 dit que Sir Robert Jermyn a été envoyé à l'asile. Il venait d'assassiner ses trois enfants à l'aide d'une hache, juste après avoir étranglé un visiteur, l'explorateur africain Samuel Sea-

du sang. À la fin de cette période, la peau de la victime se déchire, laissant sortir le hurleur rampant, qui tue le reste des investigateurs. Le hurleur rampant ne peut pas détruire la statue de bois, puisqu'elle est dans le cercueil de Wade Jermyn et qu'il lui est interdit de profaner la tombe d'un Jermyn. Une fois libre des chaînes de la statue, il n'est plus soumis aux termes de sa servitude et peut faire ce qu'il veut.

La première victime du hurleur rampant après Craven sera l'investigateur ayant le POU le plus bas, ou le révérend Whittle s'il s'est joint au groupe. Il prend possession de son corps en réussissant un test de POU contre POU. C'est une tâche facile vu le POU élevé du monstre, tout comme maintenir la Barrière de Douleur. La victime choisie perd 1 point d'APP, CON, DEX et FOR toutes les six heures et 2/1D10 SAN chaque jour. Dès qu'une caractéristique atteint zéro, le hurleur rampant contrôle le corps et se libère. Les investigateurs peuvent tuer un compagnon infecté avant que la transformation ne soit complète, mais le personnage suivant au POU le plus bas devient aussitôt la cible du monstre.

Tant qu'elle est piégée, la créature est patiente. Une fois relâchée, elle est violente et brutale dans son massacre des survivants, puis des habitants des fermes environnantes. Heureusement, les investigateurs ont le temps de vaincre la créature avant qu'elle ne se libère. Même s'ils ne peuvent pas quitter la maison, des indices et des outils sont éparpillés dans le manoir délabré. Le hurleur rampant va espionner les investigateurs, en possédant les têtes d'animaux accrochées aux murs, les rats morts, les carpettes en peau de lion et les différents animaux africains empaillés parsemés dans la maison. Quand il réalise que les investigateurs ont l'intention de se défendre, il utilisera ces animaux possédés pour leur faire peur, puis pour se battre.

Le parc

Le domaine Jermyn est froid et silencieux. Les visiteurs sont rares, et ceux qui explorent la propriété ne restent pas longtemps, sentant que quelque chose d'anormal, voire maléfique. Pas assez longtemps, en tout cas, pour que le hurleur rampant les piège, mais assez pour qu'il les effraie. On ne voit ni

Hurleur rampant

Race Supérieure de Serviteurs

La jungle explosa. Une immense silhouette de taille vaguement humaine tendit ses maigres bras griffus sur le soldat en fuite, le souleva et le déchira en deux comme un morceau de papier. Elle enfonça la moitié supérieure du bakongo dans sa bouche en groin, un réceptacle de dents fines comme des aiguilles, à la façon d'un cactus l'endroit à l'envers. Tout le corps de la créature trembla comme une mare de boue noire, explosant en geysers de bitume chaud. Là où la créature touchait le corps démembré du bakongo, la peau de l'homme bouillonnait, se cloquait et noircissait. Le hurleur rampant était plus gros qu'un éléphant, mais ce n'était visible qu'à travers ses longs membres et ses jambes pesantes. Pourtant il se déplaçait avec la grâce et la vitesse d'un guépard, renversant les arbres avec la force d'une tornade. Sa puanteur rappelait l'ammoniaque. L'œil unique de la créature, noir et ovale, semblait tout regarder, comme s'il comptait combien de personnes il lui restait à dépecer. Elle vit son propre visage se réfléchir sur l'œil, la seule surface lisse sur le corps de la créature. Elle vit sa propre peur.

David Conyers, Hurleur rampant

Ces créatures sont connues dans le Congo, l'Afrique de l'Est et peut-être d'autres régions du continent où les prêtres du culte du Ver Spirale les invoquent pour des missions importantes. Un hôte humain doit manger un morceau de chair de Nyarlathotep durant un rituel spécial, ce qui déclenche la transformation. Plusieurs jours plus tard, quand l'hôte humain est entièrement recouvert d'une peau grasseuse, noircie, cloquée et collante au toucher, quelque chose commence à bouger dans ses entrailles. Arrivée à ce point, la victime ne peut plus que hurler d'agonie. Alors, le hurleur rampant se libère en détruisant ce qui reste de son hôte.

La créature se déplace très rapidement, même à travers des sous-bois épais, d'un pas lourd, presque en rampant, d'où son nom. Contrairement aux autres serviteurs, le hurleur rampant reste sur terre jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il poursuit ses adversaires sans relâche, pendant des jours et des semaines si nécessaire.

Autres caractéristiques

L'eau est le moyen le plus efficace de détruire un hurleur rampant, mais de vastes volumes sont nécessaires. Une averse d'une heure retire de façon permanente un point de CON au Hurleur. S'il nage à travers un lac ou une rivière, il perd aussi un point de CON. L'eau est l'élément qui finit par renvoyer la créature sur sa dimension en la dissolvant lentement.

Attaques et effets spéciaux : chaque round, un hurleur rampant attaque avec ses deux griffes ou avec une seule morsure. Les blessures qu'il inflige noircissent, cloquent et bouillonnent, formant des infections à l'aspect de bitume qui ne guérissent jamais. Le cri d'un hurleur rampant ressemble à celui d'un animal mourant, massacré de la pire des façons. On ne peut pas éviter les sons en se bouchant les oreilles, car ils résonnent directement dans la tête de la victime. Il est impossible de percevoir d'autres sons tant que la créature hurle... et elle peut hurler longtemps, pendant des heures ou plus si elle le souhaite.



Cher Sir Wade,

J'espère que cet ouvrage saura vous intéresser. En retour, je suis très curieux de savoir ce que vous pensez des trois chapitres originaux et que, jusqu'à présent, l'on croyait perdus. J'attends impatientement de vos nouvelles après votre retour du Congo. La Côte Grise est bien réelle, autant d'Liem ou Peleano, bien que je n'aie pas eu l'occasion de la visiter en personne. Vous vous interrogez sur la Fraternité? Si vous trouvez ce que vous espérez trouver en Afrique, alors il se peut que je vous demande de rejoindre notre organisation. Peut-être serez-vous alors prêts à apprécier les vérités que nous sommes si rares à supporter, et moins nombreux encore à savoir canaliser pour obtenir un grand pouvoir.

Gloire à Yag-Sothoth,
Baron Hauptmann, 1753 de notre ère.

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn,
document 6

Aide de Jeu - L'horreur des Jermyn,
document 7

félé. Le carrelage tombe des murs et le plâtre du plafond. Il n'y a pas l'eau courante.

Chambre d'ami

Contrairement à la plupart des pièces de la maison, cette chambre est restée fermée et relativement propre. Elle ferait un bon endroit où se cloîtrer si les investigateurs

devaient passer une nuit ou plus dans le manoir Jermyn. Toutefois, le lit est vieux et pourri, et il s'écroulera si on y place plus de 12 points de TAI. L'investigateur responsable ne risque rien, mais il en est quitte pour une bonne frousse. On ne trouve pas de poils blancs dans cette pièce.

Salle de bain

Cette pièce secondaire inclut une baignoire en fonte et une bassine, mais elles ont été mangées par la rouille. Un broc contient une eau brune et sale.

Chambre de Philip

Autrefois partagée par Sir Philip Jermyn et Dame Eleanor. Étrangement, le lit double est en bon état. Peu d'eau ou d'humidité ont traversé les fissures. Les bibelots en porcelaine et en os de baleine, ainsi que les meubles élégants et intacts, confèrent un air digne à la pièce. Si les investigateurs réussissent un test de Psychologie, ils sentent que l'occupant était nettement plus sain d'esprit que la plupart des Jermyn.

En fouillant sous les draps, les investigateurs découvrent un matelas déchiré et usé le long d'une large tâche brune. Un test de Biologie ou de Médecine identifie du sang séché, suffisamment pour certifier que la victime est morte soit de ses blessures, soit de la perte de sang subséquente.

Si la déserte, à côté d'un miroir brisé, est posé le journal intime de Dame Eleanor. Il faut réussir un test d'Anglais et y consacrer 1D3 heures pour le lire entièrement. Le document 8 (page 132 à 134) résume les principales dates. Après avoir lu le journal, les investigateurs réussissant un test d'Intuition réalisent qu'ils n'ont trouvé aucune lettre de Philip à Eleanor où que ce soit dans le manoir.

Chambre de Robert

La fenêtre de cette chambre est depuis longtemps brisée, et la pluie et le vent ont détruit la plupart des meubles et du bric-à-brac. Des fusils de chasse rouillés pendent sur les murs. Un masque africain Massai du Kenya tombe en morceaux si on le touche. Les cartes et les journaux des voyages de Sir Robert en Afrique sont illisibles, l'encre ayant bavé. Cependant, une recherche méticuleuse combinée à un test réussi de Trouver Objet Caché permet de trouver un petit coffre de voyage (FOR 6). Il contient un télescope, des cigares pourris, des vêtements de voyage (bottes, casque colonial, etc.), des bandoulières de munitions, un revolver .45 vide, une gourde d'eau et un rouleau de feuilles arrachées à un journal intime (document 9 p. 135).

Les Pygmées sauvages de la forêt Ituri parlèrent du hurleur rampant. Ils disent qu'il évitait l'eau, que de vastes volumes le dissipait lentement. Quand on l'envoyait les massacrer, ils préféraient plonger dans le puissant fleuve Congo, où ils étaient dévorés par les crocodiles et les hippopotames, plutôt que de l'affronter. Leurs hommes-médecins connaissaient une magie leur offrant une certaine protection, ne leur permettant pas de vaincre la créature, mais de passer inaperçu et de ralentir les effets d'autres magies. C'était une potion verte, qui amenait la mort à celui qui la buvait, pendant quelque temps.



horreur des Jermyn

Nouvel ouvrage du Mythe

Les Habitants du désert profond

(Dwellers of the Deep Desert)

Bien que Malcolm Garwell soit versé dans l'adoration de Cthulhu, après avoir décidé d'aller à Irem, il a réalisé qu'il entraînait dans un terrain inconnu. Grâce à ses relations dans le milieu clandestin de l'occultisme, il s'est procuré ce petit livre parlant des horreurs que l'on peut affronter dans les ergs. Il le garde en permanence dans sa tente, où les investigateurs peuvent le trouver s'ils vont jusque-là.

Écrit en anglais en 1875 par David Fischner, qui prétend avoir rencontré ces horreurs alors qu'il appartenait à la légion étrangère française, le livre relate les légendes, le folklore et les mythes de nombreuses cultures du désert. S'intéressant plus particulièrement à l'Afrique et au Proche-Orient, il contient de brefs chapitres sur l'Amérique du Nord et l'Australie.

Complexité : Délicat (30 %)

Durée : Semaines

Mythe : 2

Anthropologie, Histoire naturelle et Sciences occultes :

1

SAN : 2

Sortilèges : Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler un Chthonien.

Dans ce cas, il revient au gardien de décider du résultat. Si les investigateurs suivent un plan bien pensé, il n'y a pas de raison de ne pas les récompenser avec une victoire facile. Inversement, s'ils foncent dans le tas sans se soucier de tactique, ils récolteront ce qu'ils sèment.

Si vous ne voulez pas que Garwell soit tué si facilement, faites-le appeler à l'aide un ou deux chthoniens, invoqués plus tôt pour l'aider à creuser dans le sable dense d'Irem. Ces horreurs tentaculaires dorment à quelques centaines de mètres du campement quand elles ne sont pas occupées à creuser sous les ordres du magicien maléfique; elles répondent à son appel en quatre rounds. Si les chthoniens s'avèrent trop puissants pour les investigateurs, un test réussi de Mythe de Cthulhu ou une intuition démente peuvent faire penser à trouver refuge dans la tente des tonneaux, sachant que les chthoniens refusent de s'approcher de l'eau.

Il y a autant d'habitants des sables que le gardien en a besoin. Ils peuvent être un petit groupe d'une huitaine ou une troupe de vingt ou plus. Durant le combat, ils attaquent féroce ment au début, mais une fois qu'une bonne partie d'entre eux a été tuée ou grièvement blessée, ils fuient, n'aimant pas suffisamment Garwell pour mourir pour ses beaux yeux. Néanmoins, les habitants des sables sont haineux, revanchards et, surtout, affamés. S'ils s'enfuient, ils ne vont pas bien loin. Ils se cachent dans les ruines de la cité, puis traquent les investigateurs à l'odeur, attendant un moment propice pour les attaquer.

Quant aux autres adorateurs de Cthulhu, leur nombre dépend également du gardien. Garwell peut être accompagné de cinq à

vingt membres subalternes de la secte. Si leurs capacités magiques sont limitées, ils manient bien les armes et se battent à mort, sachant que Malcolm leur fera bien pire s'ils ne remplissent pas leur devoir envers Cthulhu.

Toutefois, si les investigateurs décident de ne pas attaquer Garwell, mais plutôt de l'éviter, c'est aussi possible. Irem est assez grande pour cela. De plus, il se trouve que le campement de Garwell est installé à quasiment trois kilomètres de l'endroit où Mikhayel va conduire les investigateurs. S'ils suivent cette option non-violente, les investigateurs peuvent croiser des groupes d'habitants des sables en pleine excavation chaque fois que le gardien le désire. Une fois que Garwell aura connaissance de la présence des investigateurs, il leur tendra peut-être un piège.

Habitants des Sables

Les yeux et les oreilles disproportionnés des habitants des sables expliquent leurs sens surdéveloppés, ainsi que leur capacité à voir dans le noir. Grands et maigres, ils sont toutefois aussi forts, voire plus forts, que des hommes. Leur peau rugueuse est incrustée de sable, tandis que leurs visages ressemblent à ceux des koalas.

5 Habitants des Sables

Répétez autant de fois que nécessaire

	CON	DEX	FOR	TAI	INT	POU	PV	Impact
1	16	13	10	17	10	12	17	+1D4
2	15	11	15	19	09	10	17	+1D6
3	13	14	12	18	11	15	15	+1D4
4	15	12	13	20	10	08	18	+1D6
5	14	10	11	16	12	16	15	+1D4

Déplacement 8

Compétences

Se Cacher	60 %
Sentir	70 %
Discretion	50 %
Trouver Objet Caché	50 %
Pister	55 %

Attaques

• Griffes	30 %
Dégâts 1D6 + Impact	

Protection : 3 points de peau épaisse

Sortilèges : Les habitants des sables ayant un POU de 14 ou plus peuvent connaître 1D4 sorts si le gardien le souhaite.

Perte de SAN : 0/1D6

Chthonien

Ils sont décrits dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*

Répétez autant de fois que nécessaire

CON	40	Endurance	99 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	50	Puissance	99 %
TAI	60	Corpulence	99 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Déplacement	6/1 en creusant
Impact	+ 6D6
Points de Vie	50

Attaques

• Tentacule	80 %
Dégâts Impact/2. Chaque round, cette larve peut attaquer avec 1D8 tentacules. Si l'un d'eux touche, il s'accroche et absorbe le sang au rythme de 1D6 points de CON par round.	
• Écrasement	80 %
Dégâts 5D6 + Impact	

Protection : 5 points, et il régénère 5 points de vie par round.

Sortilèges : Aucun

Perte de SAN : 2/1D20





Goules-momies d'ibn-Rasid

Ces morts-vivants sont doublement effrayants puisqu'ils n'étaient même pas des humains de leur vivant, mais des goules. Cela explique qu'ils fassent perdre plus de Santé mentale que les momies et les goules ordinaires. Ces momies n'ont pas les bandes traditionnelles, mais elles sont efflanquées et leur peau est un cuir brun. Un test réussi de Mythe de Cthulhu identifie ces horreurs comme d'anciennes goules, mais dans le cas contraire, elles peuvent être décrites comme « des choses momifiées traînantes, avec des traits humains et canins ».

En combat, les goules-momies attaquent avec deux coups de griffes dévastateurs par round, mais elles ne mordent pas.

	CON	DEX	FOR	TAI	INT	POU	PV	Impact
1	22	10	32	17	11	16	20	+ 2D6
2	28	11	34	16	09	15	22	+ 2D6
Déplacement	6							

Compétences

Bouger sans bruit 50 %
Suivre les ordres 90 %

Attaques

• Griffes 40 %
Dégâts 1D6 + Impact

Protection : 2 points de peau ; les armes qui empalent sont sans effet à moins de trancher un membre, la tête, etc.

Sortilèges : Aucun.

Perte de SAN : 1/2D4

fois illuminé, on découvre une peinture représentant le ciel nocturne. Quiconque réussi un test d'Astronomie remarque que la position de certaines constellations n'est pas correcte. En effet, le ciel reflète la position des étoiles lorsqu'elles seront à nouveau propices. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section suivante.

En entrant dans la salle, les investigateurs remarquent une gigantesque statue du Grand Cthulhu à l'arrière du temple. D'une taille vertigineuse de dix-huit mètres, il tend ses ailes géantes et ses longues griffes, tout en baissant le regard vers un autel disposé entre ses deux pieds massifs. L'ensemble est sculpté dans une pierre vert pâle, qui paraît mouillée et poisseuse mais qui s'avère sèche au toucher. Le spectacle de ce chef-d'œuvre macabre coûte 1/1D8 points de Santé mentale.

Le mur gauche présente huit fresques montrant la terre telle qu'elle est apparue au fil des âges. Impossible de dire comment des peuples anciens ont pu obtenir cette vue d'aigle depuis les cieus. Le professeur Mikhay'el, avec l'aide d'Abd Al-Azrad, peut éclaircir ce que voient les investigateurs. Étudier toutes les fresques confère un bonus de +3 % en Mythe de Cthulhu, mais coûte 1D6 SAN.

- **La première fresque** représente le monde tel qu'il était il y a 350 millions d'années, avec le super-continent de Pangée et une terre plus petite dans ce qui deviendrait un jour l'océan Pacifique. Trois noms sont associés à cette terre : K'naa Ponape, Yhe et R'lyeh. Dans leur ensemble, ces terres sont appelées Mu. Deux cités sont visibles, sans être nommées. L'une est sous-marine, dans ce qui est maintenant l'océan Antarctique et l'autre à la pointe sud-ouest de Pangée. Un test réussi de Géologie permet de présager que cette partie de Pangée deviendra sans doute l'Australie. Un test de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître des cités appartenant aux Choses Très Anciennes et à la Grande Race de Yith, respectivement.

- **La fresque suivante**, située il y a 275 millions d'années, montre une Pangée légèrement modifiée, mais la majorité de Mu est maintenant sortie de la carte. K'naa Ponape est encore au-dessus de l'eau, mais Yhe et R'lyeh sont englouties sous les flots, quoique leur territoire soit encore indiqué. Au centre de Pangée se trouve une zone marquée par le même symbole de Yig que les investigateurs ont pu voir sur un pilier à la surface. Un test réussi de Mythe de Cthulhu (ou Al-Azrad) identifie la Valusie et la civilisation du peuple serpent.

- **La troisième fresque** date de 190 millions d'années. Une grande fissure est apparue à travers la Pangée. La Valusie est plongée sous les vagues et un test de Géologie prédit qu'elle deviendra la mer Médi-