

Un module de SF pour L'Appel de Cthulhu ? Et pourquoi pas ?... Cette aventure s'inspire des univers futuristico-désuets élaborés par de grands anciens au space opera, tels que E.E. Doc Smith, CL Moore, Edmond Hamilton ou Leigh Brackett. Il demandera quelques efforts aux MJ avant de pouvoir être joué, mais un dépaysement pareil, ça ne se refuse pas.

Présentation

Pour une fois, tournons-nous vers l'univers de la Shambleau de Catherine Moore (ed. J'ai Lu, épuisé) et de son système solaire qui n'a rien à voir avec la réalité astronomique. Point d'ordinateur, ni même d'électronique ici. Science-fiction, western et magie se mélangent et s'harmonisent en un monde âpre, où les héros ne doivent pas s'embarrasser de scrupules s'ils veulent survivre. Une faune étrange et bigarrée vit selon des règles réprouvées par la Garde Interplanétaire, et les différends se règlent à coups de poing, de botte et de pistolet thermique.

La civilisation vénusienne vient de quitter l'enfance, au terme d'une croissance bien trop rapide. Les Vénusiens aux yeux obliques sont à la fois beaux et cruels, sauvages et cultivés, violents et sensuels ; en un mot : dangereux. En eux brûle la flamme de la noirceur primordiale, du Mal originel qui, sur tous les mondes, créa les hommes pour des raisons qu'il ne fait pas bon dire à voix haute.

La Terre, elle, n'est encore qu'à l'aube de sa très longue maturité. Les sombres créatures qui hantent ses entrailles et le fonds de ses océans semblent avoir marqué une pause dans leurs tentatives de retour. Mais pour quelle terrible raison ?

Des fabuleuses cités martiennes, il ne reste que des ruines plus vieilles que l'humanité, dont les plus remarquables sont les fameux Murs de la Mémoire (voir plus loin). Deux peuples se partagent la planète rouge : les Martiens des Canaux à la peau rosâtre et ceux des Terres Sèches à l'épiderme écarlate. Autrefois incroyablement civilisés, ces êtres ne sont plus que des ombres fatalistes. Si toutes les grandes divinités martiennes ont été exilées ou sommeillent, certains dieux mineurs survivent encore. D'Endrrah est l'une de ces entités. Aux temps de la splendeur martienne, elle vivait dans un palais cyclopéen de marbre qui orbitait autour de la planète rouge. En ce temps là, elle se nourrissait de beauté pervers, d'harmonie brisée et d'amours profanées. Ses adorateurs accédaient à son temple par un Portail (règles page 71), à la sortie duquel ils étaient accueillis par de beaux jeunes gens les Guides qui avaient pour mission de les conduire jusqu'à la Déesse. Celle-ci était d'une

beauté telle que la raison de certains fidèles en était ébranlée. Les présents qu'on lui faisait étaient des adolescents au physique agréable ou des couples liés par un amour profond. Ce qui se passait alors dépassait en horreur tout ce qu'il est possible d'imaginer. Ceux qui quittaient Deimos en restaient marqués à jamais. Survint alors la catastrophe qui mit fin au règne des dieux majeurs. Miraculeusement épargnée, D'Endrrah voulut conquérir ce qui avait jusqu'alors appartenu à ces derniers. C'était compter sans Sharno, un Prêtre-Sorcier martien, dont le nom est devenu aujourd'hui un mot de conjuration. Le duel titanesque qui s'ensuivit, tourna à l'avantage du vieil homme. D'Endrrah fut réduite à l'impuissance et enfermée dans son palais dont les issues furent scellées. Les murs extérieurs ayant fondu comme du caramel, l'édifice prit l'apparence d'un vulgaire morceau de roche. On le connaît aujourd'hui sous le nom de Deimos et c'est le plus petit des satellites de Mars. Depuis, la civilisation martienne a vieilli et a fini par s'effondrer, alors que Vénus se refroidissait, et que les singes de la Terre donnaient naissance aux hommes. A la fin du XVème siècle, un élève de Botticelli Luigi Ferrando découvrit à Florence un exemplaire du Liber Ivoanis, dans lequel on mentionnait D'Endrrah, ainsi que le moyen de se rendre " dans " Deimos, ce qu'il fit... A la demande de sa nouvelle maîtresse, il dut fabriquer six superbes boîtes en or, que D'Endrrah enchantait. Ces objets devinrent alors autant de gueules affamées : les Bouches de D'Endrrah. Grâce à elles, la Déesse put de nouveau se nourrir et accumuler de la puissance... Les porteurs de ces boîtes, des jeunes gens de grande beauté, étaient appelés les " Yeux de D'Endrrah ". Deux étaient Vénusiens, deux Martiens, et deux Terriens. Chassé par Botticelli en 1509, Luigi quitta définitivement la Terre pour Deimos, où il vit encore aujourd'hui...

Si D'Endrrah avait conféré l'immortalité à ses Yeux, elle ne les avait pas rendus invulnérables pour autant. Unique rescapée de ce siècle, une Vénusienne nommée Vautrine (voir plus loin) est seule à poursuivre de nos jours son oeuvre abominable. Les autres porteurs actuels ne sont que de beaux jeunes gens qui ont hérité par hasard d'une Bouche après le décès d'un Oeil...

Chapitre 1

Terreur sur Vénus

Mort d'un voleur vénusien

Dans un lointain avenir, à Feulanthale, capitale de Vénus. Tandis que les investigateurs, écrasés de fatigue, dorment à la Pension du Solitaire (discrète et pas chère), deux Vénusiens se glissent par effraction dans la chambre voisine occupée par un certain Albert Charleville : Indora, une femme de grande beauté, suivie de Yanglo, un homme au visage d'ange déchu. La fille s'approche du dormeur et sort son poignard. Son compagnon, quant à lui, tend la main vers une boîte en or qui dépasse d'une sacoche de cuir posée sur la table. Un hurlement interrompt brutalement Indora. Elle se retourne... et sent sa raison vaciller : la boîte en or flotte cinq centimètres au-dessus de la table. Elle est auréolée d'une brume légère, au milieu de laquelle apparaît une bouche violette et démoniaque, qui suce le sang, la chair et l'esprit (voir Annexes) de Yanglo. Terrifiée, elle crie, lâche son arme (geste singulier pour un Vénusien) et s'enfuit par la fenêtre... D'Endrrah, rassasiée, la laisse filer. La bouche disparaît et le dormeur se réveille en sursaut. En voyant les restes du voleur, il pousse un hurlement terrible. Place maintenant aux joueurs...

Action !

Les investigateurs sont des durs à cuire (voir Annexes) ! Les scrupules ne les étouffant guère, ils vivent de rapines et leurs pistolets thermiques sont souvent mis à contribution. Mais ils n'en restent pas moins femmes et hommes : espérons qu'ils sauront s'unir contre l'innommable. Alertés par les cris de Charleville, il faut dix bonnes secondes aux investigateurs pour pénétrer dans la chambre voisine. S'ils comprennent rapidement la situation et décident de se lancer à la poursuite d'Indora, ils n'ont aucune difficulté à la rattraper (jets en Sauter et Suivre une piste) car elle ne fait rien pour se cacher. Le Gardien est invité à soigner cette poursuite : course dans les ruelles endormies d'une ville aux maisons de verre coloré, sauts d'une passerelle à une autre au dessus du vide, mer immense à laquelle la jeune femme terrifiée se trouve fina-



lement acculée, etc.. Une fois un peu apaisée, la fille leur fera le récit de ce qu'elle a vu.

Les appartements de Charleville ressemblent à une chambre d'hôtel minable du XXème siècle. Charleville lui-même est un jeune Terrien. Pour l'heure, il sanglote assis sur le lit. A ses pieds gît un poignard vénusien (le nom d'Indora est gravé sur le manche). Sous la table repose une espèce de statuette africaine hideuse, il s'agit en fait des restes du malheureux Yanglo. Sur la table elle-même sont visibles une sacoche ouverte et une boîte en or massif finement ciselée : la Bouche D'Endrrah. La sacoche contient une " bourse à combinaison " (toute tentative d'effraction libère un colorant qui marque le contenu, le rendant impossible à négocier). L'armoire contient divers vêtements " chics ", un passeport Terrien au nom d'Albert Charleville, citoyen Québécois, et un billet pour le prochain astronef à destination de Pékin, Chine, Terre (décollage du Yang-Tseu-Kiang la nuit prochaine). Le passeport est criblé de tampons : Mars, Terre, Lune, Terre, Vénus, Terre, Mars, etc.

Le " corps " à l'apparence une petite poupée noirâtre et racornie, qui exhale une odeur désagréable. Un jet réussi en Diagnostiquer une maladie permet de constater qu'il s'agit de restes humains encore tièdes. Une telle découverte fait perdre 1D2 de SAN à qui rate son jet. Une chaînette et un médaillon en argent sont incrustés dans les chairs au niveau du cou. Le médaillon est marqué du signe des " Chats ", une célèbre bande de voleurs vénusiens. Tout truand sait comment les contacter : il suffit de se rendre à " La Licorne ", un bar louche (voir plus loin).

Une fois un peu remis de ses émotions grâce à quelques soins attentionnés (gifles, alcool, menaces, Premiers Soins) Albert Charleville peut répondre aux questions des investigateurs. C'est un beau jeune homme (SAN 23, APP 19) qui a été rendu fou par l'horreur de l'existence qu'il mène. Après chaque " Dévoration " (voir Annexes) il prononce des paroles incohérentes en diverses langues : " Elle l'a encore fait ", " Maudite boîte ". Il oubliera l'incident une heure plus tard. Il supplie les investigateurs de l'aider à se débarrasser de la Bouche et ouvrira alors sa bourse pour en sortir des écus vénusiens en iridium, des Napoléons français en or, un billet de mille dollars américains et des cristaux de quartz-à-feu martiens... Terrifié, il n'est pas d'une grande aide pour les joueurs. Il parlera juste d'une certaine divinité terrifiante qui vivrait dans les parages de Mars... Albert n'est pas à proprement parler amnésique, mais sa mémoire ne s'éveille que sous certains stimuli, pour se rendormir peu

après. Un jet de Psychologie prouve qu'il est sincère, un jet de Psychanalyse montre qu'il est sous le coup d'une contrainte obsessionnelle. S'ils ne l'ont pas déjà rattrapée, les investigateurs retrouvent Indora à la " Licorne ", un bouge enfumé des bas quartiers. Visiblement en état de choc, elle raconte alors en bredouillant ce qu'elle sait : Yanglo et elle avaient repéré

Charleville et sa sacoche. Ils avaient décidé de le cambrioler et c'est alors que l'horreur s'est déchaînée...

Les investigateurs n'ont maintenant plus rien à apprendre sur Vénus. Le seul fil conducteur dont ils disposent, c'est la signature qui figure au dos de la Bouche (voir Annexes). Comme il n'existe dans cet univers ni ordinateur, ni banque de données, il leur faut maintenant aller se renseigner sur place, en compagnie d'un Albert terrifié.

Chapitre 2

Enquête sur Terre

Les astronefs

Les vaisseaux interplanétaires sont des fusées qui décollent et atterrissent en projetant d'immenses colonnes de flammes. Il y en a deux types :

- ❖ Les Lents sont des engins grands comme la tour Montparnasse. Ils transportent à leur bord des centaines de voyageurs et des milliers de tonnes de marchandises. Il faut dix pilotes, dix mécaniciens pour les manoeuvrer.
- ❖ Les Rapides, eux, sont hauts comme une tour de Notre-Dame de Paris. Ils peuvent accueillir 10 passagers et cent tonnes de fret. Un pilote suffit pour les conduire. Leur autonomie est de trente jours.

Le Yang-Tseu-Kiang est un navire Lent. En échange d'une somme modique, les Chinois de son équipage fermeront les yeux sur quelques menues irrégularités (pistolets thermiques, poignards, avis de recherche, etc.).

Sur la planète bleue

Une fois sur Terre, le trajet Pékin-Roma dure une heure en avion-fusée d'Alitalia. Firenze est à trente minutes de métro de Roma. La vieille ville est entourée d'immeubles de 200 étages, aux vitres-miroirs qui la reflètent à l'infini. En fouillant dans diverses bibliothèques (Bibliothèque, Histoire), les investigateurs peuvent apprendre que :

- Luigi Ferrando est né à Florence vers 1480.
- Sa grande beauté fut remarquée par Botticelli, qui le prit pour modèle puis pour élève.
- Le Maître le chassa en 1509, à

cause de son style malsain et de ses mœurs dissolues.

- Il disparut la même année, vraisemblablement noyé dans l'Arno par un mari jaloux.

- Il ne reste rien de son oeuvre et de ses écrits ésotériques.

- Florence compte maintenant un remarquable Centro di Studi Esoterico (ou C.S.E.).

Les mystères du C.S.E.

Installée dans une aile du Palazzo Vecchio, cette institution est dirigée par Vittorio Tabrita, un curieux chercheur qui a pour habitude de faire voler les objets et les documents qu'il convoite. La " Bocca di D'Endrrah " (Bouche de D'Endrrah) l'intéresse et il va même jusqu'à proposer 20 millions de Lires pour son acquisition (16.000\$ environ). Un jet de Psychologie/3, ou de Discussion/3 révélera qu'il a une idée derrière la tête.

L'entretien terminé, Vittorio téléphone à un truand local et lui demande de s'emparer de l'objet, rappelons cependant que la Bouche est liée à Albert (voir Annexes). Le Gardien des Arcanes peut permettre aux investigateurs de capturer ce monte-en-l'air. Une gifle, un pistolet thermique sous le nez et la promesse d'oublier toute l'affaire lui délieront la langue. Le drôle avoue alors que le bon " signor " Vittorio l'emploie souvent, surtout pour voler des documents ou des objets à des érudits de passage. Il donne ensuite l'adresse de son commanditaire, ainsi que le mot de passe pour se faire ouvrir la porte d'entrée : Vautrine (voir Annexes). C'est un nom typiquement vénusien, Albert sur-saute s'il l'entend. "La gardienne ! " s'écrie-t-il alors, sans pouvoir expliquer sa réaction...

Chez Vittorio Tabrita

Le maître du C.S.E. habite un hôtel particulier de la vieille ville. La bâtisse en question est recouverte d'une couche de plastique destinée à la protéger de la pollution : il est impossible de l'escalader. Il faut rentrer par la porte, ou attendre que Tabrita sorte et éliminer ses gardes du corps, afin d'avoir une petite discussion avec lui. C'est un homme cultivé (Latin 80 %, Grec 90 %, Martien 20 %, Vénusien 35 %, Mythe de Cthulhu 3 %). Comme il tient à la vie, quelques menaces le rendent coopératif. Vittorio a en sa possession les documents suivants :

- ❖ Un manuscrit daté de juin 1509 dans lequel Luigi raconte comment son maître l'a chassé. Il déclare avoir l'intention de rejoindre D'Endrrah, " maintenant qu'elle a six Yeux pour voir et six Bouches pour se nourrir",



La note finit par " maudit soit le nom de ", suit un gribouillis cabalistique. Un Martien qui réussit un jet sous Lire/Ecrire sa Langue/2 l'identifiera comme étant un antique idéogramme martien symbolisant Sharno.

- ❖ Le Liber Ivonis ayant appartenu à Luigi Ferrando. Les pages de la geste de D'Endrrah sont copieusement annotées. Le texte latin mentionne que le palais de la Déesse est l'un des deux enfants de l'étoile rouge (Mars). (Pour mémoire, Phobos et Deimos ne furent découverts que le 17 août 1977 par Asaph Hall). Il est dit que ce palais fut scellé par Sharno le Maudit, et que nul ne peut entrer par l'ancien portail. Le Liber Ivonis contient aussi les sorts suivants : Création de Portail : Deimos, Contacter D'Endrrah et Appeler Azatoth.
- ❖ Six épures représentant chacune des Bouches de D'Endrrah. Le même dessin figure sur chacune d'elle, à quelques variantes près (voir Annexes). Celle d'Albert est la troisième. Sur la cinquième figure une note : La Bocca di Vautrine Bellissima (" La Bouche de Vautrine la Très Belle "). Il est également fait mention d'un objet capable de " Voir ceux qui voient " : L'Opaquon (voir Annexes).

Chapitre III

En quête de D'Endrrah

Le choix

A ce stade, les investigateurs ont plusieurs options pour résoudre cette aventure :

- ❖ Se rendre sur Deimos (en utilisant le sort de Création de Portail qui figure dans le Liber Ivonis) et tuer D'Endrrah. Une solution extrêmement risquée, mais radicale.
- ❖ Penser à s'emparer de l'Opaquon, (et donc affronter Vautrine qui le détient), puis s'en servir pour démolir les Bouches : possible. Il y aura alors une longue course-poursuite à travers tout le système solaire, à l'issue de laquelle D'Endrrah pourra à nouveau être isolée.
- ❖ Chercher à en savoir un peu plus sur les rapports Sharno-D'Endrrah grâce aux Murs de la Mémoire (voir plus loin).

Les Murs de la Mémoire

Ces " murs " constituent une fabuleuse ruine archéologique et sont situés dans un désert infesté de bandits. Il s'agit de milliers de parois de 500m de long sur 3m de haut, qui sont couvertes de vieux idéogrammes martiens. Toute

l'histoire de Mars des origines jusqu'à l'effondrement de son ancienne civilisation y est inscrite suivant une symbolique stupéfiante. Il suffit de connaître les idéogrammes de deux personnes, lieux, événements, etc, ayant un rapport entre eux, et par une mystérieuse mathématique aujourd'hui perdue, un texte apparaît et narre les événements qui les ont liés. Ainsi en regardant successivement les idéogrammes de Sharno et D'Endrrah, on découvrira le texte suivant à demi effacé :

imille gloires au grand Sharno,
.....fin des tem.....
Qui la beauté perverse affronta,
Du palais maudit son chariot sans
peur aucune approcha,
D'Endrrah la Pu.....
.....viens # moi li
Mais le prudent Sorcier n'écouta
Et le feu de sa Magie libéra
....et le Palais embrasa.....
Jamais de D'Endrrah ne t'approche,
De loin
combat-la
et par la famine réduit-la."

On peut ainsi comprendre que Sharno lui-même évita d'approcher D'Endrrah et que la Déesse peut être vaincue si on parvient à l'affamer.

Deimos

Deimos signifie " crainte " en grec. C'est un rocher de 13 km de longueur. Sa densité est faible : les astronomes pensent que c'est dû à la porosité de sa roche, ce en quoi ils se trompent. La surface du planétoïde est faite d'une pierre noirâtre et friable : les restes du marbre qui recouvrait le palais. Il est impossible de pénétrer dans la demeure de D'Endrrah par l'extérieur :

- ❖ Deimos est classé terrain militaire, une base de la Garde (l'armée intertelluraire) y est installée.
- ❖ Une barrière magique, posée par Sharno, empêche toute opération de forage.
- ❖ Le Palais de D'Endrrah ne peut être atteint que par un Portail (règles p.71) qui débouche dans une antichambre lumineuse. Des brûle-parfums et des encensoirs répandent une odeur suave. Le sol est couvert de tapis et des bouquets de fleurs sont disposés ça et là. Le Palais n'est qu'une succession de couloirs et d'escaliers lumineux, qui se suivent et s'enchevêtrent selon des règles non-euclidiennes. Le visiteur sans Guide s'égare rapidement, et perd alors 1D2 points de SAN s'il rate un jet. Il y a vingt et un Guides dix femmes et onze hommes dont Luigi Ferrando, qui est le seul Terrien (les autres sont des Martiens). Bien que désœuvrés depuis que Sharno a vaincu la Déesse, ils attendent néanmoins les visiteurs au Portail pour les

mener jusqu'à D'Endrrah. Tous sont d'une très grande beauté et incapables de se battre, mais leur affabilité met mal à l'aise. On peut revenir sans Guide à l'antichambre et donc au Portail en RATANT un jet de SAN. Le retour est long et angoissant (10 rounds) et fait perdre 1D3 points de SAN, on peut ainsi échapper à la Déesse. Sinon, on reviendra implacablement à D'Endrrah...

D'Endrrah

FOR 25	CON 45	TAI 11
INT 20	POU 40	DEX 25
APP (spécial)	PV : 28	

La Déesse vit au cœur même de Deimos, dans un nid de velours et de soieries. Quand on se rapproche d'elle, des jeux de miroirs réfléchissent son image afin de préparer les visiteurs à son incroyable beauté. Elle paraît d'abord floue dans ces glaces, puis de plus en plus nette. Cinq jets de SAN successifs doivent être réussis, pour ne pas perdre 1 point de SAN. D'Endrrah apparaît sous la forme d'une dame plus belle que tout ce qui peut se concevoir. Les investigateurs masculins verront en elle leur idéal féminin : ils doivent réussir un jet sous 3x1NT, sous peine d'être frappés de stupeur. Les investigatrices, quant à elles, sentiront que D'Endrrah est une femme qu'elles n'égaleront jamais, mais elles ne doivent effectuer qu'un jet sous 4x1NT. Si ces jets échouent, les investigateurs seront incapables du moindre geste. S'ils sont réussis, les personnages pourront éventuellement entreprendre une action, à 50 % de leurs chances normales (pour les hommes) et à 75 % (pour les femmes).

Selon qu'un investigateur possède une APP supérieure à 15 ou non, D'Endrrah le dévorera ou le tuera suivant un processus identique à celui des Bouches (voir Annexes). Elle peut procéder à une Dévoration ET à un meurtre par round. Ceux qui assistent au phénomène verront alors la véritable nature de la Déesse : un gouffre de noirceur absolue, un mélange d'entrailles et de vase primitive sur lequel plane une ravissante bouche féminine qui dévore ses victimes. Une telle horreur fait perdre 1D20 à qui rate son jet de SAN (1D4 sinon), mais ses témoins ne sont alors plus " stupéfaits " par la " beauté " de la chose.

Il est tout à fait possible d'anéantir la manifestation matérielle de la Déesse, ce qui ne remettra cependant pas en cause l'existence de l'entité D'Endrrah. Elle sera alors juste chassée loin des hommes pour cent millions d'années. L'enveloppe matérielle de D'Endrrah est facile à détruire (un simple coup de pistolet thermique peut suffire). Une atroce fumée corrosive se répandra et attaquera les chairs des personnes pré-



sentes au rythme d'un PdV par round. Cette substance gazeuse restera confinée dans la pièce où elle se trouve.

Le Palais commencera à se désagréger deux rounds après la " mort " de D'Endrrah. Sa destruction durera 15 rounds. L'endroit restant soumis à des règles non-euclidiennes, on doit rater un jet de SAN et perdre 1D3 points de cette caractéristique pour parvenir à retrouver le Portail sans Guide (une tentative par round et par personne). Le retour dure 10 rounds. Deimos sera détruit en même temps que l'édifice. Mars possédera désormais un anneau. Les joueurs n'ayant pu atteindre le Portail dans le laps de temps imparti trouveront en principe la mort. Cependant, si ces investigateurs portent une tenue étanche et si le Gardien des Arcanes est dans un jour de bonté les survivants peuvent être recueillis par un Rapide de la Garde.

Annexes

Vautrine

C'est l'ultime survivante des six Yeux de D'Endrrah. Agée de plus de six cent ans, elle est totalement corrompue par la Déesse qui la contacte une fois par jour. Ses yeux sont devenus deux gouffres de noirceur visqueuse et elle les dissimule derrière des lunettes opaques. Son corps parfait et son apparence angélique abritent en fait un effroyable monstre qui peut causer bien des ennuis aux investigateurs... Elle vit la plupart du temps dans sa villa martienne, construite dans un oasis, au bord d'un canal. Elle possède quatre gardes du corps semi-humains et attire à elle de jeunes bellâtres en se faisant passer pour une richissime veuve es-soulée. Ces malheureux sont évidemment destinés à nourrir D'Endrrah après qu'elle se soit un peu amusée avec eux. Au début de l'histoire, Vautrine est chez elle. Si D'Endrrah l'envoie en mission, la Vénusienne utilise l'Opaquon pour localiser la Bouche qui est menacée. Elle se rend alors sur place et n'utilise sa magie qu'en cas d'urgence. D'une prudence paranoïaque, Vautrine essaie d'abord d'éliminer ses ennemis par des moyens indirects (Maffia de Sicile, police, etc.). Ce n'est qu'après leur échec, qu'elle prend personnellement l'affaire en main.

Les investigateurs peuvent éventuellement localiser Vautrine par le biais d'Albert. Vittorio Tabrita a également entendu parler d'elle. Attaquée, Vautrine lance ses gardes en première ligne, appelle un Vampire Stellaire, ôte ses lunettes et utilise son pistolet thermique. Elle ne tente de s'enfuir vers le Palais de D'Endrrah que si les choses tournent mal. Vautrine possède un as-

tronef rapide, dans un silo aménagé à 300 m de sa villa. Elle sait piloter (60 %).

FOR 14 CON 18 TAI 12
APP 21 (avec lunettes)
INT 16 POU 18 DEX 16
SAN 0 Pts de Vie 15
Pts de Magie 18

Armes : Pistolet thermique 40 %, Couteau vénusien 100 %

Sorts : Appeler un Vampire Stellaire, Contrôler un vampire Stellaire, Création de Portail (ceux qu'elle établit pour Deimos ne lui coûtent rien, D'Endrrah lui rend tous ses points de magie lors de ses visites).

SAN : Si Vautrine enlève ses lunettes, ceux qui croisent son regard doivent réussir un jet de SAN sous peine de perdre 1D10, 1D3 sinon.

Les gardes (ils sont 5)

FOR 17 CON 18 TAI 18
APP 07 INT 06 POU 05
DEX 10 Pts de Vie 18
Pts de Magie 05

Armes : Pistolet thermique 20%, Gourdin 80%.

Les Bouches de D'Endrrah

Ce sont des boîtes en or massif qui mesurent 18 x 9 x 4cm. Différents personnages sont gravés sur leurs couvercles :

- ❖ La déesse romaine Vénus, belle, incroyablement sensuelle, mais dotée d'un regard lubrique et malsain. (Vénus figure la planète du même nom).
- ❖ Le dieu Neptune entouré de pieuvres et à moitié difforme. Sa barbe se tord d'une façon étrange et il tient par l'avant-bras un squelette humain aux vêtements féminins. (Neptune représente la Terre. Cette allégorie est un hommage au Grand Cthulhu, que D'Endrrah reconnaît comme le véritable maître de cette planète. Le squelette figure la Lune morte.)
- ❖ Le dieu romain Mars en cuirasse arborant un air vaincu. Il tient un squelette d'enfant et une fillette resplendissante. (Mars représente la planète du même nom, ainsi que les anciens dieux. Le squelette est Phobos, premier satellite de Mars, et la fillette est Deimos : D'Endrrah !) Au dos de la Bouche d'Albert, on peut lire l'inscription suivante : La terza bocca di D'Endrrah, Luigi Ferrando- Firenze 1507. Sur les côtés, on distingue les fentes de charnières. Il est impossible d'ouvrir ces boîtes, même avec un levier (tournevis, poignard ou autre). Le métal est incroyablement résistant (Pts Vie : 15). Toute tentative faite pour les ouvrir ou les endommager attire l'attention de D'Endrrah, qui envoie alors immédiatement Vautrine. Les Bouches nourrissent D'Endrrah au moyen

de l'APParence, des Points de Magie et des Points de Vie de leur victime. Cette dernière doit être assez près pour que l'Oeil (le porteur : Albert par exemple) puisse voir ses pupilles. La " nourriture " doit avoir une APParence supérieure à 15. La Bouche attaque avec ses Points de Magie contre ceux de la cible (règles p.15 et 68). Si l'attaque réussit, tous les Points de Magie et les Points de Vie sont drainés dans le même round. Si elle échoue, la victime est seulement terrifiée. Si elle peut s'enfuir, elle est sauvée, sinon une autre attaque est lancée au cours du round suivant. Les Bouches envoient la nourriture à D'Endrrah à la cadence de trois points de chaque caractéristique indiquée plus haut par jour (APP, Vie et Magie confondus). Aucune nouvelle " Dévoration " n'a lieu avant la fin de cette digestion. On peut alors manipuler sans crainte les boîtes.

Il est rigoureusement impossible d'éloigner de plus de cinq mètres une Bouche (la boîte en or) de l'Oeil (son porteur). On ressent alors une résistance impossible à vaincre. En outre, toute tentative attire inmanquablement l'attention de D'Endrrah, qui envoie alors Vautrine. Insister risque de tuer l'Oeil. Si le porteur est tué, la Bouche tente de contrôler son assassin dès le round suivant. Si l'APParence de la victime est inférieure à 15, la Bouche la tue, sinon elle devient le nouvel Oeil.

L'Opaquon

C'est une sorte de Lentille de Leng (voir règles p.74), qui permet de voir chacune des six Bouches et ce qui se trouve autour d'elle. Aucun obstacle (mur, sacoche) ne gênant la vision de l'observateur, ce dernier peut voir aussi loin que porte son regard et il a ainsi la possibilité de localiser l'endroit où se trouve l'objet et son porteur. Inconvénient : l'observateur apparaît comme une projection cinématographique sur un mur, un plafond, etc. Exemple, on verra Vautrine assise dans son jardin sur Mars, ses lunettes sur le nez, un canal derrière elle et le désert à l'arrière-plan. Si les investigateurs parviennent à s'emparer de l'Opaquon, l'élimination des Bouches et des Yeux sera grandement facilitée.

Le pistolet thermique

C'est une arme terrible, qui pardonne rarement. Compétence : Arme de poing. Type : Automatique. Tirs/round de base : 2. Dommages : 3d10 + 3. Chance de base : 20 %. Portée : 15m. PV : 10. Prix : 30\$. Nombre de tirs : 21. Chargeur : 2\$, rechargeable en 1h00 sur une prise.



Le poignard vénusien

Elégant, solide et très coupant, c'est l'arme d'un peuple jeune et cruel...
Compétence : Arme blanche. Domma-
ges : 1D6 + 4. Chance de base : 25 %
Vénusien, 15 % autre. PV : 20. Prix:
10\$.

Investigateurs extra-terrestres

Les joueurs ont la possibilité d'incarner des investigateurs vénusiens ou martiens. Un Vénusien détermine son APParence en faisant un jet de 5D6 et en gardant les trois meilleurs. Il possède également 1D10% de connaissance du Mythe de Cthulhu, sous forme de légendes diverses. On procède aux ajustements habituels sur sa SANTé mentale sans tirer de folie. Tous les Vénusiens possèdent un couteau, et savent s'en servir ; il faut en tenir compte lors du choix des compétences.

Les Martiens déterminent leur FORce avec 2D6. Peuple vieux et sage, ils tirent leur POUvoir avec les trois meilleurs tirages de 5D6. Les Martiens ont tous 1D6 % de connaissance du Mythe de Cthulhu.

Nouvelles carrières

- ❖ **Navigateur de l'espace** : Astro-
nomie, Baratin, Conduite au choix,
Lire/Ecrire sa langue, Lire/Ecrire une
autre langue, Marchandage, Mécani-
que, Parler une autre langue, Piloter
un astronef, deux compétences de
combat au choix.
- ❖ **Truand** : Baratin, Camouflage,
Conduite au choix, Discrétion, Ecouter,
Eloquence, Esquiver, Lire/Ecrire
sa langue. Pickpocket, Sauter, Se ca-
cher, une compétence au choix
comme spécialité personnelle.

Note : les personnages sont créés normalement. Le navigateur de l'espace peut avoir une vie en règle avec la loi. Le truand est automatiquement recherché sur un ou plusieurs mondes. Un personnage recherché est censé posséder un peu d'argent, fruit de ses rapines (entre 500 et 2000\$).

Une nouvelle compétence

- ❖ **Piloter on Astronef** : Cette compé-
tence permet de piloter un vaisseau
spatial et de naviguer entre les planè-
tes. Tout personnage qui la maîtrise à
25 % ou plus est dispensé de tirage de
dés de décollage et d'atterrissage,
quand les conditions sont normales.

