

Un scénario pour L'Appel de Cthulhu dans lequel les joueurs seront aidés par des serviteurs du Mythe, protégeront un immonde monstre mutant et rencontreront un microbe bien plus gros qu'eux.

Texte : Stéphane Bura
Illustrations : François Baranger
Plan : Thibaud Béghin

Synopsis

Contraints de demeurer sur l'île de Sainte-Hélène à la suite du sabotage de leur navire, les investigateurs vont contracter une maladie inconnue. Ils ne parviendront à survivre à la foudroyante attaque virale que grâce aux potions du docteur Dorgelet, le médecin local obsédé par les maladies. C'est en fait lui qui a ordonné à un rejeton d'Abhoth de les contaminer. Ils ne pourront guérir que s'ils aident les membres d'un culte adverse, celui de Tsathoggua, à éliminer cette créature à l'aide de leur propre monstre !

Luttes intestines

Ce scénario est destiné à épicer un peu un voyage en mer que vos PJ effectueraient dans l'Atlantique sud. Leur traversée se ferait certainement à bord d'un bateau de fort tonnage, à bord duquel pourraient donc se trouver d'autres passagers. Ainsi, parmi ces passagers, se trouvent le docteur Jim Cotter et son assistant, Mister Deng. Cotter n'a de docteur que le titre. Lui et Deng sont en fait en mission pour Tsathoggua afin de détruire une créature d'Abhoth. Abhoth, dieu aujourd'hui mineur et sans grande influence, livre depuis des éons une guerre sans merci à Tsathoggua. Les spécialistes du Mythe ont souvent spéculé sur la relation qui existait entre ces deux entités, toutes deux capables de produire des rejetons protéiformes. Certains pensent même que Tsathoggua est une création d'Abhoth. Quoi qu'il en soit, Abhoth cherche à prendre la place de Tsathoggua sur Terre, en s'emparant de ses créatures et de ses disciples ou, si ce n'est pas possible, en les détruisant. Ce combat titanesque est cependant resté très discret car il s'est principalement déroulé dans les cavernes profondes et obscures du gouffre de NiKai où résident ces entités. Chaque jour, des armées de rejetons informes s'affrontent et se mêlent en un magma indescriptible, écoeurant et meurtrier.

Un jour funeste pourtant, le combat est sorti du gouffre pour affecter la Terre entière. Utilisant son pouvoir de parthénogénèse, Abhoth a créé un avatar de lui-même, plus puissant et dangereux que les autres : Actéon, le chasseur. De la forme d'une gigantesque chaîne d'ARN, il était lui aussi capable de produire des versions réduites de lui-même. Bientôt, une armada microscopique à l'image d'Actéon se répandit sur le globe afin de traquer et d'attaquer dans leur structure même les rejetons informes de Tsathoggua. C'est ainsi que le premier virus extraterrestre colonisa la Terre. L'épidémie causa des ravages dans les rangs des forces de Tsathoggua. Celui-ci fut contraint d'altérer la structure de ses rejetons pour qu'ils puissent survivre. Mais les virus d'Actéon s'adaptent et c'est une course entre leurs capacités meurtrières et l'inventivité de Tsathoggua pour immuniser ses créatures.

Même si les rejetons d'Actéon sont faits de matière extraterrestre, ils ont fini, au cours

des âges, par affecter les molécules terrestres et par en modeler à leur image. Cela prit des millénaires mais des molécules terrestres complexes capables de se reproduire en parasitant les humains finirent par apparaître. Ces terribles virus pathogènes sont aujourd'hui connus sous le nom de grippe ou de choléra...

Sainte-Hélène dans les années 20

Même si l'île est un des endroits les plus isolés du globe, elle n'en vit pas moins dans son siècle. Colonie britannique, elle reçoit des subsides, des matières premières et des objets de technologie d'Angleterre (via les colonies d'Afrique). Elle est ainsi dotée d'un bon réseau routier, est reliée au continent par un câble télégraphique et exporte même l'excédent du produit de sa pêche. Elle doit ce statut à son excellente position stratégique, ce qui explique les nombreuses fortifications qui bordent ses côtes. D'origine volcanique, elle ne pouvait fournir le granit pour construire ses dernières, aussi des blocs ont-ils été importés d'Angleterre ! L'île compte environ 5000 habitants dont 1000 vivent à Jamestown, la capitale. A part la pêche, ses plus importants secteurs d'activité sont la production de lin, de bananes, de café (très réputé) et l'élevage (ovins, bovins et volailles). Le relief étant très escarpé, composé de vallées fortement encaissées, il est conseillé de se déplacer en voiture que l'on peut, d'ailleurs, facilement louer (plus de 500 véhicules à moteur sur l'île).

Le conseil exécutif de Sainte-Hélène comprend huit membres sous l'égide du gouverneur George Windworth [POU 14, EDU 16, Gouverner dans le calme 65%]. Il n'a pas grand-chose à faire, les mouvements sociaux étant rares (l'esclavage a été aboli en 1818), le niveau moyen d'éducation élevé et la criminalité pratiquement inexistante. Le climat est subtropical tempéré (de 8°C à 32°C et moins d'un mètre de précipitations annuelles).

Foyer d'infection

Pour protéger Actéon, Abhoth l'a caché dans les profondeurs de l'île reculée de Sainte-Hélène. Tsathoggua a fini par voir la patte d'Abhoth derrière les attaques virales qui affectaient ses rejetons et s'est mis à en chercher l'origine. Ces recherches ont longtemps été infructueuses mais, grâce aux humains, il vient de trouver sa proie.

Si on excepte le SIDA et l'apparition du virus Ebola, la manifestation virale la plus impressionnante du XXème siècle a été la pandémie (épidémie mondiale) de grippe espagnole de 1918-1919. Elle fit plus de vingt-cinq millions de victimes. Pourtant, il existe une région (et une seule) qui n'eut à déplorer aucun décès : Sainte-Hélène. L'explication en est simple. L'environnement microbien de l'île est totalement saturé de rejetons

d'Actéon, qui empêchent la prolifération de molécules similaires. De plus, les habitants sont depuis longtemps immunisés contre la présence de ces "virus" dans leur organisme, du moins tant que ceux-ci restent passifs. Quand cette information est remontée jusqu'à Tsathoggua, il n'a pas mis longtemps à penser que l'île devait abriter l'arme secrète d'Abhoth. Une première expédition de fidèles entièrement décimée par Actéon n'a fait que confirmer ses soupçons. Il a donc décidé d'envoyer sur l'île une créature capable de régler le problème avant qu'Abhoth ne déplace Actéon. Il s'agit d'un de ses rejetons informes (que nous appellerons, par commodité, Tshaaffg) spécialement créé pour résister à une attaque virale massive. Cette création ayant requis beaucoup d'énergie et de temps, Tsathoggua n'a été capable de ne produire qu'un seul rejeton de ce type.

Cotter et Deng transportent Tshaaffg compressé dans une grosse malle verrouillée. Ils ont pour mission de l'amener à la source des virus pour qu'il la détruise. C'est à cette fin qu'ils ont fait exploser la tuyauterie d'une des chaudières du navire emprunté par les PJ. La tempête gronde et le navire n'a plus assez de puissance pour lutter contre les éléments et les courants jusqu'au continent. Il doit se dérouter pour faire escale et réparer à Sainte-Hélène.

Les médecins imaginaires

Les PJ ont tout loisir de constater que l'explosion est de nature criminelle [un jet de Mécanique ou de TOC sur les débris]. Le capitaine du navire invite les passagers à résider à terre et à profiter de l'île durant les réparations qui risquent de prendre plus d'une dizaine de jours. Malheureusement, quelques passagers dont certains des PJ [faites tirer des jets de Chance] vont avoir quelques difficultés à profiter de l'escale. Sitôt arrivés, ils tombent gravement malades. Fièvre, vomissements, tremblements, diarrhées et une multitude d'autres symptômes aussi désagréables qui ne semblent correspondre à aucune maladie connue. Le "docteur" Cotter demande à examiner les victimes. S'ils ont des connaissances en médecine, les PJ se rendent vite compte que Cotter est incompetent. En fait, il vérifie simplement que ce sont les mêmes symptômes que ceux déjà observés sur d'autres victimes humaines d'Actéon. L'état des PJ empire d'heure en heure.

Heureusement, l'unique docteur de Jamestown (il y a deux autres docteurs sur l'île), Luc Dorgelet vient rapidement à leur chevet. Il leur explique que Sainte-Hélène possède de nombreuses espèces endémiques (originaires de l'île et qui ne se retrouvent nulle part ailleurs) et ce jusque dans sa sphère microbienne. Certains étrangers peuvent réagir de manière très violente aux micro-organismes spécifiques à l'île, jusqu'à en mourir. Par bonheur, il a déjà rencontré ce cas et est capable de le soigner, même si le traitement risque d'être long. Dorgelet est



très prévenant avec les PJ. Il les ausculte sous toutes les coutures, effectue des prélèvements de salive, de sang, de peau, leur demande de décrire précisément ce qu'ils ressentent, s'informe des détails de leurs antécédents médicaux, etc. Il semble même un peu trop pointilleux. Enfin, il prescrit à chacun une dose personnalisée d'un unique médicament de sa conception, un sirop rougeâtre aux reflets et au goût métalliques. Si les malades en prennent, ils constateront effectivement une rapide atténuation de la douleur avant de s'endormir, épuisés.

La maladie

Si un PJ ne prend pas du sirop de Dorgelet, il perd un PV par jour et ne peut en aucun cas en récupérer. Arrivé à la moitié des PV, des bubons purulents et des nécroses font leur apparition. La douleur est telle que tout jet est fait avec un malus de 40%.

S'il prend la dose prescrite, il ne perd un PV que s'il rate un jet de **CONx5%** par jour. La douleur est atténuée et les symptômes amoindris (le malus n'est que de 15%).

S'il prend plus du double de la prescription, la douleur et les symptômes disparaissent presque complètement et il peut recommencer à récupérer ses PV normalement. Cependant, à partir du second jour, s'il rate un jet de **CONx4%-5%** par jour passé à cette dose, il souffre d'empoisonnement (vomissements et perte d'un PV par heure tant qu'un lavage d'estomac n'a pas été fait).

Sous l'emprise de la douleur, il faut réussir un jet de SAN par jour ou perdre **1D2 point(s) de SAN**. Si un PJ fait varier sa dose de sirop, Dorgelet s'en apercevra le lendemain et se montrera très menaçant (et il en fournira moins aux PJ pour éviter que ça ne se reproduise).

Rémission impossible

En fait, loin de vouloir soigner ses patients, Dorgelet ne cherche qu'à prolonger leur agonie. Ce docteur est un français d'une soixantaine d'années qui a fait preuve d'un courage extrême lors de la terrible épidémie de choléra de 1884-85 dans son pays.

Il a d'ailleurs pour son action reçu la médaille des épidémies, décoration qu'il expose fièrement dans son cabinet et qui contribue à son excellente réputation sur l'île. Cependant, l'horreur engendrée par cette hécatombe l'a rendu fou. Il est devenu pathophile, obsessionnellement attiré par les maladies et leurs effets. Ses recherches l'ont amené à découvrir l'existence d'Abboth, source ultime de corruption, et à en devenir le serviteur. Le dieu a vu en lui un gardien idéal pour Actéon. Son travail consiste à fournir à Actéon des corps d'animaux ou d'humains dont il utilise la substance pour se reproduire. L'île étant faiblement habitée, il serait difficile de prélever des humains dans la population sans éveiller l'attention. C'est pourquoi le "régime" d'Actéon est essentiellement composé de bétail et de cadavres (grâce à la complicité du fossoyeur). Il n'a besoin que d'un corps par mois en moyenne mais, quand un navire accoste, c'est fête. Dorgelet demande à Actéon d'infecter quelques passagers qui, pour la plupart, en meurent. Il s'arrange cependant pour qu'il y ait toujours quelques rescapés. Les corps sont alors prétendument brûlés pour éviter la contagion mais ils finissent en

réalité dissous en Actéon.

L'obsession de Dorgelet pour la maladie est telle qu'il cultive des souches dans son laboratoire et inocule des maladies aux habitants (et aux animaux) pour le plaisir de les voir à l'oeuvre et, parfois, de les soigner. La plus belle des maladies à ses yeux est celle provoquée par Actéon. Aussi, frustré de voir ses victimes foudroyées en quelques jours, il a développé une sorte de médicament pour maintenir les malades un peu plus longtemps en vie, le temps de mieux les observer. Il s'agit d'une solution de cuivre et de fer, métaux qui ainsi associés ont la propriété de repousser les rejetons d'Actéon et donc de diminuer leur effet sur le malade. Il espère bien garder les PJ en vie pendant plusieurs semaines. Comme il leur a formellement interdit de voyager et ne leur fournit de toute façon pas assez de sirop pour la durée d'une traversée, il est sûr de pouvoir observer à loisir leur lent trépas.

Antiviraux rivaux

Les PJ enquêteront certainement sur Dorgelet et son remède miracle. De leur côté, Cotter et Deng font de même tout en explorant l'île pour découvrir leur objectif. Ils sont pressés car, malgré les prévisions de Tshahogga, Tshahaffg est affecté par la concentration importante de rejetons d'Actéon. Si dans la journée il reste dans sa malle à l'hôtel, il est contraint de chasser la nuit pour récupérer ses forces. Quelques bergeries en font les frais. Ces nouvelles histoires de disparitions mystérieuses de bétail excitent la population, pourtant persuadée qu'il n'y a pas de prédateur sur l'île. À force de fouiner, au bout de quelques jours, Cotter attire l'attention de Dorgelet qui lui envoie les rejetons d'Actéon. À l'aide du sortilège de contrôle qu'il connaît, il arrive à les repousser partiellement, mais il sait que sa fin est proche (l'attaque était beaucoup plus puissante et moins subtile que celle qui affecte les PJ). Moribond et désespéré de n'avoir pas accompli sa mission (il ne se fait pas d'illusion sur les capacités de Mister Deng), dans une dernière tentative désespérée, il va voir les PJ. Comme ce sont les derniers malades encore vivants, il est sûr qu'ils ne sont pas de mêche avec Dorgelet et qu'ils ont une bonne raison de l'aider. Cotter leur explique que leur maladie est surnaturelle et que la seule façon d'en guérir est d'en détruire la source mystique à l'aide d'une créature adaptée. Il a acquis la conviction que cette source est sous le centre de l'île mais n'en sait pas plus. Si les PJ lui révèlent qu'ils connaissent le Mythe, il peut leur raconter une version édulcorée de la vérité (en donnant le beau rôle à Tshahogga). Il peut même éventuellement leur confier son exemplaire de *The Shapeless War*. Le vrai test sera bien sûr de leur présenter Tshahaffg. Cotter est inquiet car le rejeton ne devrait pas, contrairement à ce qui se passe, subir les effets des virus.

Avant que les PJ n'aient le temps de prendre une décision, une nouvelle attaque virale fulgurante fera littéralement se liquéfier Cotter sous leurs yeux dans une explosion de pus et de bile (**SAN: 1D2/1D6**). Cela devrait suffire à pousser les PJ à l'action.

Tshahaffg peut communiquer avec les PJ, mais il faut se souvenir qu'il ne respire pas et qu'il ne peut que simuler un appareil vocal, ce qui lui donne une voix des plus déran-

geantes. Si les PJ veulent prendre leur temps (au risque de devenir fous ou impotents à cause de la maladie) pour lire *The Shapeless War*, vous pouvez minimiser la durée de lecture - un mois - et d'apprentissage des sorts - deux semaines. Une autre possibilité, plus rapide mais plus risquée, est de laisser Tshahaffg contacter Tsathoggua pour qu'il plante le sort de contrôle des rejetons d'Actéon dans leur esprit.

Que visiter ? Où se loger ?

✓ À Jamestown, Saint-James, la plus vieille église anglicane au sud de l'équateur, et les jardins botaniques royaux, dépositaires du trésor écologique de l'île, des spécimens (morts pour la plupart) des centaines d'espèces uniques à Sainte-Hélène, presque toutes disparues.

✓ Au sud de *Half Tree Hollow* se trouvent l'observatoire astrologique de *Ladder Hill*, dédié principalement à l'observation des phases de Vénus, et *Plantation House*, la splendide résidence du gouverneur. On y accède depuis Jamestown en empruntant l'Échelle de Jacob, un escalier très incliné de 700 marches.

✓ La maison de Napoléon à Longwood, devenue consulat français, et sa tombe (vide depuis 1840) à 2 km au sud-ouest.

✓ Le centre de l'île, aux alentours du pic de Diane, abrite encore des spécimens des espèces florales endémiques de Sainte-Hélène [Un biologiste, plus de 20% dans la compétence, peut gagner 10% en étudiant pendant quelque temps les spécificités du milieu].

✓ La pêche au gros et la chasse à la perdrix sont des activités très appréciées sur l'île.

✓ Il y a deux hôtels à Sainte-Hélène, *The Consulate Hotel* et *Wellington House*, mais on peut également loger chez l'habitant.

Actéon

Grand chasseur dans la mythologie grecque, fils d'Aristée (le premier homme qui domestiqua les abeilles). Pour avoir surpris Artémis au bain, il fut transformé en cerf par la déesse et mourut dévoré par ses propres chiens.

Invoker / Contrôler des rejetons d'Abboth

Ce sort peut affecter plusieurs rejetons en même temps. En plus des points de magie utilisés pour la réussite du sort, l'invocateur doit dépenser 1 point supplémentaire par 10 points de Taille qu'il souhaite contrôler. Ainsi, contrôler quatre rejetons de Taille 6 (total 24) requiert 3 points supplémentaires.

L'invocation ne peut se faire qu'en présence de chair en putréfaction. Les rejetons se déplaçant, selon leur taille, par reptation, saut, nage ou en se laissant porter par les courants aériens, les plus proches peuvent mettre beaucoup de temps à venir (de quelques minutes près du gouffre de NiKai ou sur le lieu d'une épidémie, à quelques semaines sur un sommet isolé ou une île lointaine). Les rejetons de Taille inférieure à 10



ne sont pas intelligents et on peut seulement leur commander où aller et quelle cible attaquer ou ne pas attaquer.

Consultations

Voici quelques lieux où les PJ peuvent obtenir des informations supplémentaires.

- ✓ Le cabinet de Dorgelet : dans sa cave se trouvent ses cultures microbiennes et ses notes de travail sous forme d'un livre, le *Pathognomon*. Il y a une robe de cérémonie dans un placard. Si on est patient et discret, on peut le suivre jusqu'à la caverne d'Actéon où il se rend environ une nuit par semaine pour admirer Actéon ou le regarder corrompre petit à petit sa nourriture.
- ✓ La chambre de Cotter et Deng : si les PJ forcent la malle contenant Tshaaffg, il les attaque. Un exemplaire de *The Shapeless War* est dans une seconde malle, ainsi que plusieurs armes à feu et explosifs.
- ✓ Le Sainte-Hélène Times : hebdomadaire qui relate principalement des nouvelles d'Angleterre et des colonies, ainsi que les divers événements sociaux de l'île. Les PJ peuvent découvrir, après une recherche poussée dans ses archives, qu'il disparaît environ une bête par mois depuis des années, sauf les mois où il y a un décès à Jamestown. De plus, toutes les disparitions de bêtes ont eu lieu dans un rayon de deux kilomètres du centre de l'île.
- ✓ Le cimetière de Jamestown : la plupart des tombes sont vides mais il faudra beaucoup de talent aux PJ pour le découvrir. De plus Nathan Gough, le fossoyeur, est également un serviteur d'Abboth, qui avertira Dorgelet si les PJ s'intéressent à lui ou aux tombes [Coup de pelle (2D4) 40%, Esquive 30%].
- ✓ Les jardins botaniques royaux : Paolo Seguir, le conservateur, s'il est interrogé à ce sujet, trouve la théorie de Dorgelet sur les maladies des immigrants assez farfelue. La plupart des espèces endémiques de Sainte-Hélène ont en effet disparu et il y a selon lui extrêmement peu de chance que des micro-organismes endémiques n'aient pas subi le même sort, supplantés par les espèces importées par l'homme sur l'île. Expert en biologie et en chimie [80%], il est capable d'analyser la potion de Dorgelet dans son laboratoire. Il peut également renseigner les PJ sur la composition du sous-sol d'origine volcanique de Sainte-Hélène et sur la façon de repérer les affleurements des vestiges de galeries de magma (il existe une carte les répertoriant au cadastre).
- ✓ Les deux autres médecins de l'île : l'un réside à Longwood et l'autre près de Joan Hill. Ils sont également étonnés par les conclusions de Dorgelet mais ne mettent pas en doute sa compétence. Ce qui les intrigue, c'est que beaucoup plus de cas de maladies fassent leur apparition à Jamestown que dans le reste de l'île.
- ✓ Le consulat français : le consul peut confirmer, si besoin est, l'identité de Dorgelet et la légitimité de sa décoration. Pressé, il peut télégraphier en France pour que l'on fasse des recherches sur son pas-

sé. On y trouve rien de spécial, sinon un séjour en hôpital psychiatrique de 1886 à 1889. Si les PJ ne comprennent pas le français, il peut également leur expliquer les grandes lignes du *Pathognomon* (dont la lecture suffira à le convaincre de se renseigner sur le docteur).

- ✓ Le gouverneur est un homme posé qu'une histoire de monstre n'intéressera pas du tout. Si par contre on lui donne des preuves, il est prêt à se servir de l'armée pour lutter contre les créatures du Mythe (bien qu'ici ça ne serve pas à grand-chose).
- ✓ Des cultivateurs et des éleveurs hors des agglomérations peuvent avoir aperçu Tshaaffg. À proximité du centre de l'île, certains peuvent même parler de bêtes mortes, ficelées et traînées vers le Mont Actéon par des hommes invisibles. Il s'agit en fait de bêtes étouffées par un rejeton d'Actéon de Taille 10 ou plus et emmenées dans ses reptations.

The Shapeless War

En anglais, écrit par Sir William Doherty, publié à Londres vers 1750. Imprimé à moins de vingt exemplaires (reliés en cuir).

Composé en partie d'extraits du *Livre d'Eibon* (version anglaise), il décrit la guerre sans fin que se livrent Abboth et Tshathoggua dans les entrailles du gouffre de NiKai.

On y trouve deux sorts : Contacter Tshathoggua et Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abboth.

SAN: 1D3/1D6

Mythe de Cthulhu: +5% (+3% seulement si on a déjà lu une version du livre d'Eibon)

Multiplicateur: x4.

Le Pathognomon

En français, manuscrit unique du Docteur Luc Dorgelet. Un compte rendu halluciné des travaux du docteur Dorgelet sur les maladies. Il révèle l'influence des créatures du Mythe dans la propagation de certaines maladies virales et la manière d'endiguer ces épidémies. L'existence d'Actéon et sa présence sous l'île y sont mentionnées.

L'ouvrage contient deux sorts : Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abboth et Flétrissement

SAN: 1/1D3

Mythe de Cthulhu: +2%.

Biologie: +10%.

Médecine: +15%.

Multiplicateur: x1

Phase paroxysmique

Après avoir recueilli suffisamment d'informations, les PJ ont pu localiser le rejeton d'Abboth. Ceci est d'autant plus facile s'ils ont mis la main sur le *Pathognomon*, puisque Dorgelet désigne la créature par son nom et qu'il existe un pic, voisin du pic de Diane, appelé le mont Actéon. Il suffit alors de trouver quelle galerie conduit sous ce mont et d'y conduire Tshaaffg. Mais la créature est-elle capable de s'y rendre ?

Si les PJ tardent trop, Tshaaffg s'affaiblit malgré son régime animal (-1 PV tous les deux jours au-delà de la première semaine). Le seul moyen d'arrêter cette déliquescence

et de le rendre capable d'affronter Actéon est de lui appliquer le même traitement que Dorgelet leur prodigue. Les PJ doivent lui faire avaler 10 points de Taille de cuivre et de fer pour le rendre résistant aux virus. Chaque jour durant lequel il est ainsi nourri, il regagne tous ses PV et peut vaincre Actéon. Si Tshaaffg cherche à combattre Actéon sans cet adjuvant métallique, il ne tiendra pas une minute.

Une fois la galerie souterraine identifiée, les PJ peuvent s'enfoncer dans les profondeurs du mont Actéon. Le passage s'élargit bientôt suffisamment pour qu'il soit possible d'y marcher debout. Au bout d'une centaine de mètres, les PJ rencontrent des rejetons d'Actéon protégeant l'entrée. Il n'y en a d'abord que quelques-uns (de Taille 5 à 10) mais, plus ils descendent, plus leur nombre augmente. S'il est là, Tshaaffg n'en fait qu'une bouchée (la Taille correspond à la longueur mais pas à l'épaisseur, aussi Tshaaffg peut-il en dévorer presque à volonté). Il n'est pas concevable que les PJ aillent plus loin sans l'aide de Tshaaffg. S'il est présent, il insiste pour que les PJ l'accompagnent afin qu'ils puissent témoigner à Tshathoggua (ou à ses serviteurs) de la nature de leur ennemi si Tshaaffg venait à échouer.

Bientôt, une lueur apparaît derrière un coude. Une large caverne éclairée par des braseros est presque remplie par Actéon, un immense virus de douze mètres de haut. Il ressemble à une énorme chaîne d'ARN, c'est-à-dire une espèce de fil en spirale (comme le cordon d'un téléphone) qui s'enroule à nouveau sur lui-même et qui gigote dans tous les sens. L'air grouille de copies réduites du virus, les plus grandes (et les plus rares) ne faisant que quelques dizaines de centimètres de long. Le sol est jonché de carcasses d'ovins, de bovins et même de quelques humains. Certaines de ces carcasses, attachées par des chaînes à des piquets sur le sol, portent encore des lambeaux de peau putréfiés. L'odeur de charogne est suffoquante. Les milliers de virus géants bourdonnent doucement [**SAN : 1D4/2D6**].

Tshaaffg se jette sur Actéon, les deux créatures se mêlant dans un enchevêtrement inextricable de pseudopodes. Actéon enserrant Tshaaffg et les virus l'attaquent de toute part. La bataille semble perdue. Mais Tshaaffg se fond un peu plus dans la structure d'Actéon. Les virus, d'abord désorientés, reviennent à la charge mais, cette fois, c'est à Actéon qu'ils s'en prennent. Dans des soubresauts qui ne peuvent être provoqués que par la douleur, Actéon, dévoré par ses créations, se plie et se dépie violemment. Le plafond commence à céder sous les chocs répétés [Si les PJ sont assez bêtes pour observer cela, **SAN : 1D3/1D6**]. Il est temps pour les PJ de regagner rapidement la surface s'ils ne veulent pas mourir ensevelis.

Panacée

Sitôt Actéon détruit, ses rejetons subissent le même sort. L'effet se fait immédiatement sentir chez les PJ infectés qui recommencent à guérir normalement. Si le cas de Dorgelet n'a pas encore été réglé, il faut l'arrêter et le remettre à la justice avant qu'il ne se rende compte du drame et, de dépit, ne répande ses maladies sur l'île.

Les PJ qui s'en seront sortis auront bien mérité **1D6+6** points de SAN.



Les PNJ

Tshaaffg

Rejeton informe de Tsathoggua

FOR 20 CON 14

TAI 20 (mais peut se comprimer)

INT 15 POU 15 DEX 20

PV 17 Dom +1D6

Sort: Contacter Tsathoggua.

La flamme d'une torche lui fait 1 PV de dommage

10 cl d'acide : 1D3 PV

Rejetons d'Actéon

Seule leur Taille est importante (variant de 0 - microscopique - à 15) Vitesse = Taille (si elle est inférieure à 10, il peut voler. Sinon, il saute). PV = Taille

Bonus Dommages: calculé avec la table normale en multipliant la Taille par 5.

Attaque : Étouffement/constriction 40%. Une attaque réussie suffit à infliger le bonus de dommages à chaque tour.

Armure : Aucune Ne régénère pas et peut être atteint par des armes normales.

SAN: de 0/1 à 1D3/1D8 selon la Taille

Luc Dorgelet

FOR 9 CON 14 TAI 11

INT 15 POU 20 DEX 9

APP 13 EDU 18 SAN 0

PV 13

Compétences: Mythe de Cthulhu 35%. Médecine 95%, Premiers Soins 80%, Revolver 45 (1D10+2) 25%, Esquiver 25%.

Sorts : Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abhoth et Flétrissement.

Jim Cotter

FOR 11 CON 14 TAI 12

INT 14 POU 18 DEX 13

APP 12 EDU 12 SAN 55

PV 14

Compétences: Mythe de Cthulhu 15%, compétences de combat 30%, compétences de communication 60%.

Sorts :

Contacter Tsathoggua

Invoquer/Contrôler des rejetons d'Abhoth

Mister Deng

FOR 15 CON 15 TAI 14

INT 9 POU 10 DEX 16

APP 10 EDU 8 SAN 65

PV 15

Compétences: compétences de combat 70%, compétences de communication 20%

