

"A propos du sommeil, aventure sinistre de tous les soirs, on peut dire que les hommes s'endorment journellement avec une audace qui serait inintelligible si nous ne savions qu'elle est le résultat de l'ignorance du danger." (Baudelaire)

Prologue

50 millions d'années avant notre ère. La Grande Race de Yith est menacée d'extinction par les Polypes Volants, qu'elle ne parvient plus à contrôler. La guerre contre les Choses Très Anciennes commence également à mal tourner. Les Yithiens décident d'émigrer en masse à travers le temps. Tout fonctionne pour le mieux... sauf en ce qui concerne un petit groupe de créatures en forme de cônes, pour lesquelles le transfert psycho-temporel se transforme en échec...

En effet, au lieu d'investir les corps d'êtres ressemblant à des scarabées et qui devront un jour succéder à notre humanité, les infortunés Yithiens se retrouvent projetés en 1924, dans une petite ville universitaire du Massachusetts: Arkham. Nos charmantes créatures vont donc échanger malgré elles leurs esprits avec ceux d'arkhamites quelconques et, sous cette apparence humaine, tenter de trouver un moyen de corriger le transfert tout en essayant de ne pas se faire remarquer. Quant aux américains victimes de l'échange psychique, il s'agit bien évidemment des investigateurs. Le problème pour ces derniers va justement résider dans le fait que lorsque le transfert a lieu, il fait bel et bien nuit au-dessus de la Nouvelle-Angleterre. Les PJs dorment paisiblement. Au lieu d'échanger comme il se doit leurs corps avec les Yithiens et de se retrouver transportés 50 millions d'années dans le passé, ils vont être prisonniers de leur sommeil... dans les Contrées du Rêve.

Aux joueurs:

Prémices: Un horrible mal de tête vous a assailli ce soir-là, juste avant d'aller vous coucher, et la désagréable impression s'est imprégnée en vous que quelqu'un, ou quelque chose, tentait de s'emparer de vos pensées. Le sommeil eut finalement raison de vos angoisses. D'étranges formes se mettent à danser devant vos yeux, suivies par la sensation que vous vous trouvez dans une grande salle bizarrement décorée. Et c'est la plongée dans un tunnel noir comme la mort...

Au Gardien des Arcanes:

A vous de choisir si vous prenez les joueurs un par un pour leur faire connaître le prologue, ce qui vous permettrait de leur faire lire une courte introduction personnelle, ou si vous préférez leur lire les prémices afin d'entrer sans perdre de temps dans les Contrées du Rêve. Quoi qu'il en soit, sachez que ce scénario est basé sur le roleplaying (il suffit de lire le background de chaque perso pour s'en rendre compte); rien n'empêche bien sûr vos joueurs de prendre leurs investigateurs habituels; le jeu n'en est que plus gratifiant lorsque les joueurs connaissent bien leurs personnages et leur psychologie particulière. Je vous recommande enfin de connaître et d'employer les règles concernant les Contrées du Rêve (pages 193 à 195 de la cinquième édition des règles).

Improvisez les effets cauchemardesques en cas de besoins ou créez une table spéciale: celle des règles n'est pas applicable pour ce scénario, les PJs ne devant en effet pas pouvoir se réveiller.

ACTE I: Umr-at-tawil.

Les investigateurs se réveillent dans une étrange petite cabane, au bord du redouté Plateau de Leng (voir carte). Ils portent leurs vêtements habituels et sont allongés sur de vieilles paillasses crasseuses. Un vieil homme voûté par l'âge et vêtu d'une robe du bure trahissant ses origines monastiques vient leur amener à manger. Il porte sur le visage un masque de soie jaune qui dissimule entièrement ses traits. D'une extrême gentillesse, l'homme prétend se nommer Umr-at-tawil (ce qui, en arabe, signifie "Celui dont la vie est prolongée"). Ancien prêtre il vit ici en ermite depuis quelques années. Il se dit prisonnier du monde des rêves et annonce aux PJs que c'est également leur cas.

A part ces quelques renseignements, les investigateurs n'apprennent pas grand chose du vieux prêtre. Il se montre en effet pas particulièrement bavard, sauf si on aborde dans la discussion le délicat sujet d'un moyen éventuel de revenir dans le monde de l'éveil.

A ce propos, chaque PJ perdra 1D4/1D6 points de SAN dès qu'il aura réalisé qu'il s'est bel et bien réveillé Ailleurs.

Cela fait maintenant plus de vingt ans que Umr-at-tawil est prisonnier de ses rêves. Il a passé quelques 15 ans en tant que prêtre au vieux monastère, un peu plus haut sur le plateau. Le temps de largement se renseigner sur la façon de repartir. Selon lui, il n'existerait qu'un seul moyen de revenir dans le monde de l'éveil; une antique formule permettrait effectivement de quitter le Monde des Rêves, mais le vieil homme n'est jamais parvenu à réunir les composants nécessaires au lancement du sortilège.

L'arrivée des PJs change évidemment tout: eux pourraient certainement aller à la recherche des quatre "statuettes élémentaires", comme se plaît à les dénommer le prêtre au masque jaune. Umr-at-tawil ne connaît l'emplacement que d'une seule statuette: elle se situerait à l'Asile, une grande bâtisse au cœur de la forêt qui s'étend à l'est. L'ermite n'a jamais osé s'y rendre en raison de son âge et des histoires selon lesquelles personne n'en serait jamais revenu sain d'esprit; mais il est sûr que la statuette de l'eau se trouve là-bas.

Les investigateurs n'ont plus qu'à se préparer pour une ballade en forêt. Umr-at-tawil restera ici, et partira peut-être faire quelques recherches à la bibliothèque du monastère afin de rassembler d'autres renseignements sur les statuettes et le sortilège de retour.

Derrière le masque...

Umr-at-tawil est en réalité le reflet de Yog-Sothoth dans les Contées du Rêve. Les investigateurs ont tout intérêt à l'avoir à l'œil, car il constituera le pire des dangers pour eux. Malheureusement, son apparence de vieux prêtre est des plus trompeuses. Umr-at-tawil ne ment pas lorsqu'il dit être prisonnier ici. Mais il compte bien se servir des PJs afin de lui ramener les statuettes. Dès lors, il pourra se matérialiser sur Terre sous sa véritable forme et y causer d'immenses ravages, dont une gigantesque tempête temporelle qui bouleversera tout le continuum et fera revenir tous les Grands Anciens avant leur heure. Mais avant, Umr-at-tawil a besoin des statuettes. Au nombre de cinq en réalité (l'une d'elles se trouve dans la cabane; Umr-at-tawil n'a aucune raison d'en parler aux investigateurs) elles permettent avec le rituel approprié et un sacrifice convainquant (celui des investigateurs, en l'occurrence) de voyager par-delà le mur du sommeil, et ceci à volonté. C'est sous l'influence d'Umr-at-tawil que le transfert des yithiens fut un échec, ce qui lui a permis de faire venir le groupe de rêveurs; l'occasion "révée" d'accomplir ses sombres desseins.

Plan machiavélique, certes, mais les investigateurs se méfieront peut-être de se masquer de gentillesse. A vous de prévoir leurs réactions et de diriger celles d'Umr-at-tawil en conséquences. Mais si les joueurs ont une confiance aveugle envers le gentil prêtre, alors laissez les aller calmement à leur perdition. Ici, Yog-Sothoth ne peut bénéficier de ses pouvoirs; il tentera simplement d'embobiner les PJs, sans jamais avouer ce qu'il est vraiment.

Umr-at-tawil Yog-Sothoth:

FOR: 9 POU: 100 CON: 13 DEX: 8 TAI: 9 APP: 10 INT: 40

PV: 11

Arme: poings(95%),1D3

Armure: seules les armes enchantées peuvent lui infliger des dommages

Points de magie: 100

Sort: créer un portail

Perte de SAN: 0 (1D10 sans son masque)

Le masque et la statuette:

Si, pour une raison quelconque, Umr-at-tawil est contraint de retirer son masque de soie jaune, chaque spectateur perdra automatiquement 1D10 points de SAN: A l'endroit où normalement devrait se situer la tête du prêtre, il n'y a rien dans le capuchon, rien excepté un sablier qui semble flotter dans les ténèbres, et égrener perpétuellement un ignoble sable verdâtre et grouillant comme un tas de vers. Cette vision cosmique agira comme une révélation dans l'esprit des investigateurs: ils gagneront 1D8 points de Mythe de Cthulhu.

Cachée sous l'unique armoire de la cabane, un étrange paquet peut attirer l'attention (il faut pour cela que les PJs aient trouvé un moyen de fouiller l'habitation sans attirer les soupçons du prêtre). La boîte de métal (fermée à clé; FOR: 15) contient une statuette d'environ 30 cm de diamètre, sculptée dans une pierre verte striée de veinules blanches. Un jet réussi en "archéologie" ou "géologie" permet de rendre compte que cette pierre est inconnue des sciences terrestres. La Sculpture représente un conglomerat de globes en train de fluctuer, se briser ou s'interpénétrer. En bref, il s'agit d'une représentation de Yog-Sothoth lui-même. La statuette est si horrible qu'un jet de SAN est inévitable à sa vision (perte d'1/1D3 points de SAN).

Un petit rouleau de parchemin accompagne la statuette. Il s'agit de l'incantation qui permettra d'ouvrir un portail dimensionnel à travers le mur du sommeil. Le parchemin peut mettre la puce à l'oreille aux PJs: outre quelques phrases incohérentes, on peut en effet retrouver le nom d'Umr-at-tawil... Dans tous les cas, le prêtre sera vexé de voir qu'on a touché à ses affaires (en dedans de lui, il enragera, mais se forcera à rester calme devant de si minables mortels).

ACTE 1: L'asile

Il faudra environ une journée de marche aux investigateurs pour parvenir à la forêt, où ils devront passer la nuit. Entre temps, ils auront voyagé à travers une étendue déserte et froide comme la mort, endroit stérile où nulle plante ne pousse, où nul animal ne vient à passer.. Il leur faudra aussi traverser un petit pont de bois enjambant une large rivière scintillante; le pont est indiscutablement l'œuvre de l'Homme, même si aucune région habitée n'est en vue.

La nuit dans la forêt:

Les PJs seront dérangés dans leur sommeil (jet d'Écouter" nécessaire si personne ne monte la garde) par 1D6 Buopoths qui traversent le bois pour aller s'abreuver un peu plus loin, dans un petit

ruisseau. (voir page 193 des règles pour une idée de l'apparence d'un Buopoth). Le lendemain matin, en suivant le petit sentier qui serpente à travers la forêt, les PJs tomberont sur un étrange édifice, au centre de la clairière: il s'agit d'une énorme pierre taillée en forme de prisme pentagonal grisâtre. Près de l'une de ses faces, pousse un magnifique olivier. Il s'agit de la tombe d'un ancien poète rêveur. Un jet de TOC réussi permettra de trouver la rainure du couvercle; si l'on ouvre le sarcophage, on ne mettra rien d'autre à jour qu'un tas d'ossements jauniss. Mais la violation de sépulture coûte cher dans les Contrées du Rêve: dès la nuit suivante et chaque nuit qui suivra, le fantôme du poète viendra hanter le groupe.

Le fantôme de llnar, rêveur et poète:

INT: 18 POU: 15

Note:le fantome de llnar obéit aux règles sur les fantômes classiques (voir page 131). Uniquement vulnérable à la magie, les investigateurs auront beaucoup de mal à s'en débarrasser. Sa vision provoque la perte d'1D6 points de POU à la victime (déterminée au hasard à chaque assaut).

C'est au beau milieu de l'après-midi que les PJs arriveront en vue de l'Asile: une grande bâtisse qui se dresse entre les arbres comme une énorme fongosité incongrue. L'Asile comporte environ trois étages. Environ, car il est dur d'en évaluer le nombre en raison de l'architecture elle-même. Les fenêtres semblent en effet disséminées au hasard sur les murs; aucune n'est à la même hauteur. Des barreaux de fer en parsèment d'ailleurs les ouvertures, donnant au lieu l'allure d'une prison démentielle.

vos notes

Dans le jardin, une dizaine d'hommes vêtus de blouses blanches se livrent à des activités pour le moins bizarres: ici, l'un d'eux fait des cabrioles dans l'herbe en chantant une comptine pour enfant; là, deux autres personnages se battent avec des épées de bois, des couvercles de poubelles en guise de bouclier et des entonnoirs en guise de heaumes. Leur moyenne d'âge est d'à peu près quarante ans...

Alors que les investigateurs approchent, ils sont apostrophés par l'un des hommes en blouse blanche. Le personnage est assis sur un banc de pierre; il porte un bonnet et des mitaines, ainsi qu'une paire de babouches. A la main, il tient une petite canne à pêche qu'il semble utiliser dans la casserole posée à ses pieds! Sur le revers de sa blouse, un badge: "Docteur Henry Atwater - Psychiatre". Et, sous le badge, est épinglé de façon ridicule un petit poison de papier coloré. Lorsqu'il prend la parole, aucun doute n'est permis: le "docteur" est fou à lier: "Bonjour les enfants. Vous venez pour la chaussette, c'est pas la peine, le facteur est déjà passé". A vous de gérer le dialogue qui s'ensuivra, mais tout ce que dira le fou devra sembler incohérent aux PJs. En réalité, tous les docteurs (il y en a 18 en tout) de l'Asile sont fous. Quant aux "malades" enfermés dans les innombrables chambres de l'immense bâtisse, il s'agit bien évidemment de personnes saines d'esprit, et qui ne seront relâchées que lorsqu'elles seront devenues folles. Chaque malade subit les pires tortures mentales jusqu'à ce que sa raison chancelle; lorsqu'il est relâché, il arrive parfois que cela soit pour lui même devenir docteur...

Tel est l'horrible secret de l'Asile. Les investigateurs courent de très grands risques ici. Le premier danger pour eux est de se faire enfermer comme "malades mentaux": ils ont tout intérêt à feindre la folie, sans quoi on s'occupera d'eux jusqu'à ce que leur état satisfasse les psychiatres déments. A vous de décider du traitement qu'on leur infligera; mais il s'agira sûrement de quelque chose de très original: les docteurs adorent expérimenter sur de nouveaux sujets.

En termes de jeu, le traitement sera radical: perte d'1D6 points de SAN par jour, et un jet sur la table des séquelles des internements (page 52 des règles) chaque semaine...

Dans le cas où les PJs parviennent à se faire passer pour des fous (un maître de jeu machiavélique demandera certainement quelques jets de "Baratin" et fera lui même des jets de "Psychologie" pour les docteurs), une autre difficulté surgira. En effet, la statuette se trouve dans la demeure et s'ils décident de visiter celle-ci ils ont de fortes chances de s'y perdre... L'Asile fut construit par un architecte dément: des dizaines de couloirs n'y mènent nulle part; d'autres tournent en rond inutilement; des escaliers surgissent de nulle part pour aller n'importe où... tout ceci étant rythmé par les centaines de portes métalliques des cellules capitonnées. Les investigateurs curieux pourront jeter un coup d'œil par les judas: ils verront les malades, hagards ou pétrifiés de peur, ou encore en pleine torture sous les soins particuliers d'un docteur fou. De temps en temps, l'un des psychiatres croise le groupe dans les couloirs. Vous comprendrez donc bien à quel point les PJs risquent de se perdre dans ce dédale infernal, d'autant plus qu'ils ne savent pas où ils doivent aller, étant donné qu'ils ne savent pas où exactement se trouve la statuette. Ils devront finalement réussir un jet de chance pour s'en sortir (un jet toute les heures, sous la moyenne de la chance (réduite de moitié) du groupe; pour chaque jet raté, ils croiseront un psy qui leur demandera des explications...): ils déboucheront ainsi sur une terrasse, sur le toit de la demeure. Là un grand homme dégingandé vêtu d'un bleu de travail travaille sur ce qui semble être une fusée en bois d'environ 4 mètres de haut.

Le "Docteur Hart Bellingham - Savant", comme le proclame son badge, cache la statuette dans sa boîte à outils: il veut s'en servir comme figure de proue pour son engin spatial, car il veut aller sur la lune. Les PJs n'ont plus qu'à user de subtilité ou de force pour récupérer la statue (le savant fou sortira le petit objet peu après leur arrivée, continuant à travailler sur son engin ridicule tout en discutant avec eux).

L'effigie de l'Eau:

La statuette représente une espèce de gros poulpe; sculptée dans la même pierre verte que celle de Yog-Sothoth, elle est en réalité une représentation de Cthulhu, le Grand Ancien de l'Eau, et se trouve enveloppée, jusqu'à ce que Hart la sorte de sa boîte à outils, d'un vieux parchemin sur lequel est écrit un poème de Alfred Lord Tennyson: Le Kraken.

Lorsque les investigateurs seront sur le chemin du retour (et si Hart est encore en vie, c'est-à-dire s'ils n'ont pas tué le savant fou), ils entendront une explosion énorme en provenance de l'asile; une lumière fulgurante jaillira de feuillages et déchirera les cieux étoilés: la fusée est bel et bien partie pour la lune... laissant derrière elle un amas de ruines calcinées: c'en est fini du calvaire des "malades mentaux".

Les "Docteurs":

FOR: 14 CON: 7 TAI: 17 INT: 14 POU: 15 DEX: 10 APP: 10
EDU: 1

SAN: 0 PV: 12

Bonus aux dommages: +1D4

Armes: poings (60%), 1D3+1D4

clé à molette (Hart seulement) (30%), 1D8+1D4

ACTE III Le monastère

A leur retour à la cabane, les investigateurs sont chaleureusement accueillis par le prêtre au masque jaune. Umr-at-tawil les laissera se reposer à volonté, jusqu'à ce qu'ils se sentent prêts à repartir. Pour ce qui est de la statuette trouvée à l'Asile, il leur a gentiment demandé de la poser sur la table de bois de l'unique pièce de la cabane. Si les joueurs font attention, ils remarqueront que jamais le vieil homme ne touche la statue. En réalité, il ne peut avoir aucun contact avec chacune des quatre statuettes élémentaires, de peur d'annihiler totalement leur pouvoir. Bref, lorsque les PJs ont récupérés, Umr-at-tawil leur parlera de la deuxième Effigie.

Ce que Umr-at-tawil raconte aux investigateurs:

Lorsqu'il était au monastère, il faisait des recherches concernant les statuettes et le moyen de quitter le monde onirique; il se lia d'amitié avec le révérent père Alphonse, qui lui promit de l'aider de son mieux. Mais les recherches des deux hommes ne menèrent à rien; cela fait cinq ans que Umr-at-tawil a quitté le monastère afin de poursuivre ses investigations ailleurs. Mais il a eu une vision hier, alors que les PJs étaient absents: la vision de son ami Alphonse brandissant une statue dont la forme rappelait celle d'un arbre. Si les investigateurs posent des questions à propos des visions du prêtre, celui-ci leur avouera en avoir déjà eu auparavant: il avait par exemple "rêvé" la venue des PJs avant leur arrivée...

La vérité:

Bien sûr, tout ceci n'est que mensonge. La réalité est bien plus terrible que cela; ce qui s'est réellement passé est décrit au cours de cet acte, lors duquel les investigateurs devraient renforcer leurs

soupçons à l'égard du prêtre. Pour l'heure, Umr-at-tawil ne pense qu'à les envoyer chercher la statuette de Shub-Niggurath, car il lui est impossible de le faire lui-même.

Le voyage jusqu'au monastère durera environ deux jours; rien de particulier n'arrivera pendant la marche, sauf bien sûr si les investigateurs sont toujours poursuivis par le fantôme d'Innar.

Mais les PJs, lorsqu'ils arriveront, s'apercevront bien vite que le monastère n'est plus qu'un amas de ruines. Seule une petite chapelle semble avoir survécu à ce qui s'est passé ici. Un jet de TOC réussi permettra de remarquer, si les PJs se donnent la peine d'examiner les décombres, des traces étranges sur le sol. Avec un jet d'idée, ils pourront penser que ces traces ont pu être laissées par des sabots; mais leur taille contredit cette hypothèse: les "sabots" feraient en effet quelques 2 mètres de diamètre!

Hormis la chapelle, un grand pan de mur tient encore debout: il s'agit d'une large fresque sur laquelle on peut voir des sortes de satyres combattre des araignées géantes. Une citation est gravée tout le long de la fresque: "Il y avait d'anciennes guerres où l'on voyait les habitants presque humains de Leng combattre les araignées pourpres et boursouflées des vallées avoisinantes." La phrase est de Lovecraft; la fresque est l'œuvre du révérent Alphonse. Mais les investigateurs ne sauront probablement jamais ces détails.

Non loin de la chapelle, un petit chemin de terre traverse un modeste bois.

Ce qui s'est réellement passé au monastère:

Cela faisait plusieurs générations que les moines du monastère avaient eu la révélation de l'existence des Grands Anciens. Ils s'étaient mis à vénérer avec une dévotion grandissante la Chèvre Noire, Shub-Niggurath. Tout se passa bien: les prêtres sacrifiaient de temps en temps une ou deux chèvres au clair de lune, le Grand Ancien leur accordant parfois un présent (dont la statuette à son effigie)... et Umr-at-tawil arriva. L'homme au masque jaune voulait à tout prix s'emparer de la statuette, mais celle-ci était protégée par un puissant sortilège: le seul moyen de la sortir de la chapelle était de tuer le Révérent Alphonse, le plus puissant sorcier de la Confrérie. Il passa à l'action deux semaines avant l'arrivée des investigateurs (là encore il mentait en leur affirmant ne plus être au monastère depuis 5 ans). Une nuit sans lune. Tous les prêtres s'étaient réunis dans le petit bois afin de sacrifier une chèvre. Ce que Alphonse ignorait, c'était que Umr-at-tawil lui aussi faisait une invocation de son côté... Un Sombre Rejeton apparut et entreprit de tout dévaster. Aucun prêtre ne survécut. Seule la Chapelle demeura debout, protégée par le sortilège d'Alphonse. Umr-at-tawil pénétra dans le bâtiment pour s'emparer de la statuette. C'est là qu'il découvrit son impuissance: il ne pouvait pas toucher l'objet sans le détruire.

C'est pour cela qu'il descendit s'installer dans la petite cabane pour attirer les investigateurs à lui... Mais Umr-at-tawil ignore une chose: depuis une semaine, une araignée de Leng a élu domicile dans la chapelle. Se nourrissant des corps des moines qu'elle a traîné jusqu'à l'intérieur de l'édifice, elle s'est mise à pondre des dizaines d'œufs. Nul doute qu'elle sera énervée lorsque les PJs viendront troubler son repère...

Description des lieux

✓ Le petit bois: On peut y trouver un autel de pierre de couleur vert-jaune, maculé de sang séché. L'herbe aussi est souillée; le sang a éclaboussé les troncs, dont certains se sont abattus: il s'est produit un carnage ici, mais aucun corps n'est visible. Un

jet de TOC permettra de trouver dans l'herbe, non loin de l'autel, un petit couteau d'acier. Il n'a rien de particulier (il servait aux sacrifices de chèvres). Un jet de géologie sera nécessaire pour affirmer que la pierre de l'autel est en réalité de la chrysolite, une pierre semi-précieuse, silicate naturel doublé de fer et de magnésium. Enfin, avec un jet réussi de "Suivre une piste", les PJs pourront se rendre compte que de larges traînées de sang mènent jusqu'à la porte de la chapelle.

✓ Les ruines: Un jet de TOC réussi permettra d'y dénicher une boîte à moitié brûlée. Elle contient quelques feuillets noircis et un bocal. L'une des feuilles est une lettre adressée à Alphonse, écrite par l'un de ses amis de l'Ulthar, adepte lui aussi du culte de Shub-Niggurath. Elle est pratiquement illisible, seuls quelques fragments de phrases peuvent évoquer quelque chose dans l'esprit des PJs. Le flacon, quant à lui, est rempli d'un liquide noir comme de l'encre. Si on le goûte, il a un goût de lait. Il s'agit du lait de Shub-Niggurath, une puissante substance qui possède, entre autres, la faculté de rendre celui qui en boit invulnérable aux agissements de Yog-Sothoth... pour une journée. A vous de déterminer les effets secondaires du Lait Noir.

✓ Les feuillets restants: une lettre et quelques passages recopiés du Necronomicon ont trait à Yog-Sothoth. Le correspondant de Alphonse les lui a envoyés afin de le prévenir contre cet étranger qui vit au monastère depuis quelques temps (Umr-at-tawil). D'autres parlent de Shub-Niggurath. Le révérent s'en servait parfois pour les cérémonies.

✓ La Chapelle: Un atroce spectacle attend les investigateurs dans la chapelle. A la lueur multicolore et malsaine filtrée par les épais vitraux, des dizaines de sortes de cocons sont suspendus dans les coins du plafond, ou coincés entre les bancs de pierre.

vos notes

A travers la substance blanche les recouvrant, on peut deviner des corps humains. Partout la chapelle est traversée de gigantesques toiles d'araignées. Un trou fait de toile indique le repère de l'araignée (avec un jet de zoologie réussi, ou alors un jet d'idée). D'énormes œufs sont cachés derrière l'autel; il y en a des dizaines...

Quelques secondes après l'arrivée des intrus (qui auront eu le temps de perdre 1D3/1D6 points de SAN), la gigantesque Araignée de Leng sortira de son repère et attaquera. Les investigateurs ont peu de chance de s'en tirer s'ils ne se servent pas de leur tête. Une bonne solution serait par exemple d'enfumer le monstre dans la chapelle, puis d'aller chercher la statuette (elle se trouve sur l'autel, au fond de la chapelle, juste à côté du nid); enfin de brûler les œufs.

Araignée de Leng

FOR: 33 POU: 16 CON: 14 DEX: 17 TAI: 35 INT: 6 PV: 25

Déplacement: 6 mètres / round

Armes: Morsure(40%), 1D3+3D6 + poison (TOX: 14)

Jet de toile (60%), Immobilisation

Armure: 6

Points de magie: 16

Perte de SAN: 1/1D10

Compétences: Se cacher(50%) Discrétion(80%)

L'effigie de la Terre:

Sculptée dans la même pierre que les autres statuettes, elle représente une sorte de masse nuageuse en ébullition affublée d'horribles organes: tentacules, gueules et pattes terminées par des sabots: Shub-Niggurath. Lorsque les investigateurs s'empareront de l'effigie ils remarqueront qu'elle repose sur un parchemin. On peut y lire un poème d'Aleister Crowley louant Pan, qui n'est autre que la Chèvre Noire.

ACTE IV: Le royaume souterrain

Les investigateurs risquent de se poser des questions à l'égard d'Umr-at-tawil en revenant, quant il leur dira, après les avoir félicités pour la statuette de la terre, savoir où se situe celle de l'air. Comment le sait-il? Et pourquoi a-t-il au sujet du monastère? S'il le faut, faite avouer au prêtre qu'il a menti, mais il ne révélera jamais sa véritable identité; il baratinera sans cesse. Cette nuit, il a donc eu une nouvelle vision: la statuette de L'air est gardée dans la Cité des Gugs, dans le Royaume Souterrain, un endroit particulièrement dangereux. Mais le jeu en vaut la chandelle: les investigateurs devront cette fois partir vers l'entrée du monde souterrain, qui se trouve entre la forêt et l'océan sur la carte.

Le voyage se déroulera sans problème. S'il en ont l'idée, les PJs pourront monter des Buopotns: les peureuses créatures ne les feront guère avancer plus vite, mais le trajet sera moins fatigant.

L'entrée du Royaume Souterrain peut être trouvée avec un jet de TOC. Il s'agit d'une énorme trappe en bois fermée par un loquet; de loin, on dirait une simple planche de bois posée sur l'herbe. Il faudra forcer l'ouverture pour entrer, la trappe étant verrouillée de l'intérieur (FOR: 20; deux personnes maximum pourront se mesurer à elle sur la table de résistance).

Derrière la trappe, un escalier s'enfonce sous terre: il fait plus de 12 mètres de large et les marches semblent taillées pour des géants, avec leur quelques 2 mètres de haut. Tout ici est à l'échelle des monstrueux Gugs, car telle est l'entrée de leur royaume. Les

joueurs vont batailler un moment avant de descendre ce long escalier titanesque; lorsqu'ils seront parvenus à la moitié du chemin, un Gug surgira devant eux (description page 106-107 des règles), leur jettera un énorme filet dessus, et les emportera dans le noir.

Les investigateurs se retrouveront balancés dans un gigantesque puits de 3 m de haut: le garde-manger du gardien géant. Chaque PJ perd 1D6 points de vie pendant la chute; un jet réussi de "Sauter" réduira néanmoins les dégâts d'1D6. Les investigateurs se retrouvent donc prisonniers dans l'obscurité de ce trou (que le Gug a pris la peine de refermer d'un énorme rocher).

Bref, ils n'ont plus qu'à attendre la mort; peut-être mourront-ils asphyxiés par le manque d'oxygène avant que le monstre ne décide de revenir pour les dévorer. Quoi qu'il en soit, laissez les joueurs se creuser le crâne pour essayer de s'en sortir. Ce n'est que lorsqu'ils auront abandonné tout espoir que les goules arriveront.

Les investigateurs ont peut-être eu le temps de voir les environs avant d'être jetés dans ce trou (voir plan). Avec un jet de TOC, le PJs ont pu apercevoir un grand cercle au centre d'une caverne immense. Si le jet est une réussite critique, alors ils auront vu la statuette au centre du cercle, reposant sur une petite colonne de pierre noire.

Alors que les investigateurs se morfondent au fond de leur piège et que l'air commence à se raréfier, un grattement se fait percevoir contre la pierre, bientôt suivi par un bruit d'éboulement et une série de couinements: quelques goules, attirés par la présence de la chair fraîche, a creusé en direction du garde manger, et est ainsi parvenu au trou. Mais si les PJs ont désormais une porte de sortie, les monstres anthropophages ont une autre vision de la chose!

Le combat:

Par chance, si les investigateurs peuvent attaquer à trois, de par la largeur du trou, les goules, elles, sont contraintes dans l'étroitesse du couloir de combattre l'une après l'autre. A chaque fois que l'une d'elles meurt, il y a 10% de chance (cumulables) que ses compatriotes s'enfuient en emportant les corps.

Goules (nombre: 1D6)

FOR: 24 POU: 10 CON: 11 DEX: 12 TAI: 12 INT: 16 PV: 11

Déplacement: 9 mètres / round

Armes: Griffes (30%), 2D6

Morsure (30%), 1D6+ harcèlement (voir p.105)

Armure: voir p.105

Points de magie: 10

Perte de SAN: 0/1D6

Les PJs vont donc devoir débambuler à travers le labyrinthe de galeries, peuplés de monstres: les dangers qui les guettent sont énormes. Lancez 1D100 sur la table de rencontre aléatoire ci-dessous:

D100	événements
1-5	Les investigateurs se retrouvent né à né avec le Gug; inutile de préciser qu'il sera en colère de les revoir hors du trou; voir les caractéristiques plus loin; mais si les joueurs tentent d'éviter le combat, laissez-leur trouver un petit couloir trop étroit pour que le monstre continue à les poursuivre.
6-15	Une larve amorphe se dresse sur le chemin des investigateurs. Voir ses caractéristiques plus loin. Là encore, laissez une chance de fuite aux PJs à 15
16-30	Un groupe d'1D6 ghosts attaque les investigateurs
31-100	Comptabilisez secrètement un point en faveur des

PJs. Lorsqu'ils auront de cette façon gagné 3 points, ils auront trouvé un passage vers la caverne de l'entrée. Il ne leur restera plus qu'à s'emparer de la statue et repartir par là où ils sont arrivés...

Gug

FOR: 46 POU: 16 CON: 27 DEX: 12 TAI: 51 INT: 13 PV: 39
Déplacement: 10 mètres / round
Armes: Morsure (60%), 1D10
Griffes (40%), 4D6/griffe
Piétinement (25%), 6D6
Armure: 8
Points de magie: 16
Perte de SAN: 0/1D8

Larve Amorphe

FOR: 12 POU: 13 CON: 14 DEX: 20 TAI: 11 INT: 16 PV: 12
Déplacement: 12 mètres / round
Armes: Fouet (90%), 1D6, voir p.111
Tentacule(60%), voir p.111
Morsure(30%), voir p.111
Armure: voir p.111
Points de magie: 13
Perte de SAN: 1/1D10

Ghasts

FOR: 17 POU: 11 CON: 6 DEX: 15 TAI: 23 INT: 5 PV: 14
Déplacement: 10 mètres / round
Armes: Morsure(40%), 1D10
Masse(25%), 1D6+2D6
Armure: 3
Points de magie: 11
Perte de SAN: 0/1D8

L'Effigie de l'Air

Elle représente Hastur l'Indicible, sorte de pieuvre informe. Au pied de la colonne lui servant de piédestal, les investigateurs trouveront un autre parchemin: il s'agit d'un fragment de poème de H.P. Lovecraft.

Si les PJs se donnent la peine de fouiller la caverne, ils dénicheront sans peine deux vieilles feuilles de papier, apparemment arrachées d'un livre. Elles contiennent deux sortilèges: appeler un Byakhee, et contrôler un Byakhee.

Hannah

A la sortie de Royaume Souterrain, pas très loin de la trappe, les investigateurs sont attendus par une femme; à vous de choisir si elle leur bondit dessus où si elle s'approche d'eux avec des intentions manifestement pacifiques; mais tenez compte de la psychologie de la jeune femme: Son nom est Hannah; c'est une rêveuse. Contrairement aux investigateurs, elle n'est pas bloquée dans les Contrées du Rêve; mais depuis longtemps elle tente de contrecarrer les desseins de Yog-Sothoth. Elle essaiera donc d'arrêter les PJs dans leur quête. Elle fera tout pour les empêcher de ramener les dernières statuettes à Umr-at-tawil, car elle sait que le sort des mondes est en jeu, et que les investigateurs ne sont que de simples pions dans cette lutte insensée. Il est probable qu'Hannah n'emploie la force que si elle sent qu'elle a une chance de réussir (en attaquant les PJs un par un, par exemple), mais préférera de toute façon tenter de les rallier à sa cause.

Elle ne sait que l'essentiel à propos de Yog-Sothoth; mais si les investigateurs ne la croient pas, ils s'en feront une ennemie: elle tentera de trouver la dernière statuette avant eux, et une course pour-suite pourrait s'ensuivre à travers les Contrées du Rêve si elle y réussirait. S'ils font confiance à la jeune femme, ils s'en feront une alliée inestimable: elle n'acceptera pas d'aller jusqu'à la cabane mais leur conseillera de faire comme si de rien n'était devant Umr-at-tawil: si celui-ci venait à soupçonner ses "pantins" de trahison, il les éliminerait sans nul doute.

Les PJs devront donc essayer de subtiliser les statuettes au Dieu; le problème pour eux est que celui-ci sait pertinemment qu'ils devront réunir les Effigies pour eux-mêmes revenir dans le monde de l'éveil; ils les poursuivra donc afin de les empêcher.

Soyez magnanime: Umr-at-tawil possède un énorme désavantage: il ne peut entrer en contact avec les statuettes; pourtant; celles-ci doivent être réunies pour qu'il puisse lancer son terrible sortilège. En conséquence, il serait logique qu'il ne tue pas les PJs (du moins, pas tous) car eux seuls peuvent réunir les statuettes (c'est leur seul moyen de retour). Il attendra donc qu'elles soient toutes réunies pour se montrer et sacrifier ces minables mortels.

La seule chance pour les investigateurs est de faire disparaître la statue de Yog-Sothoth (encore faut-il qu'ils l'aient trouvée); Umr-at-tawil peut manipuler cette Effigie (c'est la seule qu'il peut toucher), et en a besoin pour le lancement du sort (ce qui n'est pas le cas des PJs). Mais revenons à Hannah...

Hannah, rêveuse et ennemie de Yog-Sothoth:

Elle a environ 30 ans, des cheveux blonds et bouclés, des yeux bleus.

FOR: 10 POU: 10 CON: 15 TAI: 11 DEX: 16 APP: 12 INT: 11
EDU: 5

vos notes

SAN: 16 PV: 10

Bonus aux dommages: 0

Arme: Couteau de Cuisine (30%),1D6

Compétences: Écouter (60%); Esquiver(55%); Mythe de Cthulhu (5%); Premiers Soins (65%); Se Cacher (45%)

Hannah porte sur elle un petit livre dans lequel il est clairement expliqué le rituel permettant de créer un portail à travers le mur du sommeil.

ACTE V: La colonie lunaire

Annexes

La dernière statuette se situe... sur la lune! Les investigateurs auront deux solutions pour voyager jusque là- haut: à dos de Byakhee sera la plus simple, mais encore faut-il qu'ils soient en possession du sortilège, et qu'ils aient réussi à l'apprendre. L'autre solution sera bien plus éprouvante: ce soir, c'est la pleine lune; lorsque l'astre se lèvera au-dessus de l'horizon, un pont de clarté lunaire se formera au-dessus de l'océan: les investigateurs devront faire vite pour le traverser, et arriver ainsi sur l'Île des Bêtes de Lune. Là, ils auront peut être la visite d'une vielle profonde du nom de Pth'thya- l'yi: elle déposera à leurs pieds un bocal rempli de breuvage de l'espace(il y en a deux fois plus de doses que d'investigateurs).

Pth'thya-l'yi la profonde

FOR: 15 POU: 9 CON: 14 DEX: 11 TAI: 16 INT: 12 PV: 15

Déplacement: 8 / 10 (nage) mètres /round

Arme: Griffes (25%),1D6+1D4

Harpon de chasse (25%),1D6

Armure: 1

Points de magie: 9

Dotation: un bocal de drogue

Un moment après avoir bu la drogue (ils n'ont pas d'autre alternative que de la boire) les investigateurs s'effondreront au sol: toujours conscients, mais impuissants, ils verront une sorte de grosse galère noire et ailée descendre du ciel et se poser près d'eux. Une demi-douzaine de Bêtes de lune viendront les chercher et les embarqueront: ils se retrouveront enchaînés aux rames et devront ramer, recouvrant peu à peu leur mobilité.

Des centaines d'esclaves rament autour des investigateurs. Pour chaque PJ, faites un jet sur la table de résistance: leur force contre celle de la rame (12).

Chaque joueur fait ainsi 3 jets durant le voyage, le premier sous 12, donc, le deuxième sous 13, a moins que le premier ait été un échec, auquel cas le deuxième sera de 14. De même, pour le troisième jet, la FAR à opposer à celle de l'investigateur est augmenté de 1, ou de 2 si le deuxième a été raté. Pour chaque échec, une Bête Lunaire vient sauvagement torturer le rameur (arrachant un doigt, une oreille...au choix du gardien) ce qui causera la perte d'1 PV et d'1 point de SAN.

Bref, c'est plusieurs heures après avoir décollée que la galère se posera au centre d'un énorme cratère. Les Bêtes Lunaires descendront et se réuniront de l'autre côté d'une montagne, afin de vénérer Cthuggha, comme elles le font chaque nuit.

Les investigateurs sont prisonniers, toujours enchaînés à la galère; ils peuvent discuter avec d'autres rameurs, du moins ceux dont la langue n'a pas encore été arrachée. Ils leur annonceront que la situation actuelle est sans espoir. Les PJs s'endorment d'épuisement...

Et puis le sauveur arrivera en la personne de Hart, le savant fou de l'Asile (à condition qu'il soit toujours en vie, sinon les investigateurs ne pourront compter que sur eux-mêmes); brandissant avec

triomphe une statuette représentant une boule de feu (l'Effigie de Cthuggha) il délivrera les PJs et les guidera jusqu'à sa fusée, posée non loin de là. "J'ai trouvé une autre figure de proue!" Le voyage du retour devrait se passer sans problèmes; reste pour les investigateurs à négocier la statuette et le parchemin qui l'accompagne.

L'effigie du Feu:

Elle ne comporte rien de plus particulier que les autres statuettes. Le parchemin contient une incantation:appeler un Vampire de Feu

Le parchemin incantatoire

Si-Thoute n'tgaa Hathoka hathka, fethmana sespherel Par toutes les profondeurs de Y'hanthlei, et ses habitants, Pour l'Un Par-Des-sus Tout; Jnhatha lespoday nen hathoka jinhatha fethmana; Par le nom de Kish et de tout ce qui lui obéit, pour son auteur; Hathoka!

Par la fenêtre qui mène à Yhe, et la Clé et le Gardien, et tous ceux qui ouvrent la Porte, qui sont partis avant et qui reviendront après, Pour Celui à Qui L'On Obéit; Hathoka Jinhatha! Par Celui Qui Doit Venir, Pour Celui Qui est Porte et Clé et Gardien de la Porte, Umr-at-tawil n'tgaa!

Le Kraken

Sous le fracas tonnant des premières profondeurs Loin , bien loin dans les abysses océanes, D'un antique repos sans trêve et que nul ne trouble Dort le Kraken; la plus ténue des clartés tombe Sur ses flancs ombreux; au-dessus de lui se gonflent D'immenses éponges , grandies au fil des millénaires; Et, loin dans la lumière blafarde, Is-sus de mille grottes fabuleuses et mille replis secrets Des polytes énormes et innombrables Brassent de leurs tentacules colossaux le sommeil des eaux vertes. il a dormi là et y dormira des siècles se repaissant de vers géants dans son sommeil Jusqu'à ce qu'un feu tardif réchauffe les abysses; Alors , visibles enfin aux hommes et aux anges, Il émergera rugissant et en surface expirera.

(Afred Lord Tennyson)

Fragment du poème de Lovecraft

Ce jour était revenu où, étant enfant, j'aperçus, une seule fois, ce creux empli de vieux chênes Gris où la brume montant du sol enveloppait et étouffait Les formes avortées que la folie avait souillés Je le voyais à nouveau ... une herbe abondante et sauvage Se pressant autour d'un autel dont les signes gravés Invoquaient Celui Qui N'a Pas De Nom; vers Lui montait voici des éons, un millier de fumées depuis de hautes tours impures

(Howard Phillips Lovecraft)

Hymne à Pan

Je suis ton épouse, je suis ton époux, bouc de ton troupeau, je suis or, je suis dieu Chair sur tes os, fleur sur ton bâton Je cours les rochers sur des sabots d'acier Du solstice obstiné jusqu'à l'équinoxe Et je hurle; et je viole et je déchire et j'arrache Éternel , monde sans fin Marmouset , vierge , ménade ou homme, Dans la nuit de Pan. Io Pan! Io Pan Pan! Io Pan

(Aleister Crowley)

Extrait du Necronomicon

"Il serait faux de croire que l'homme est le plus ancien et le dernier des maîtres de la Terre , ou que la vie et la matière telles que nous les connaissons sont les seules à exister . Les Anciens demeurent , les Anciens seront. Ils marchent , sereins et primordiaux, sans dimensions et invisibles à nos yeux, non dans les espaces que nous connaissons, mais entre ces espaces. Yog-Sothoth connaît la porte . Yog-Sothoth est la porte . Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte . Passé, présent, futur se mêlent en Yog-Sothoth . Il sait où les Anciens sont passés dans les temps lointains et où Ils apparaîtront dans l'avenir. Il sait où Ils ont foulé les champs de la Terre , où Ils foulent encore, et pourquoi personne ne peut contempler Leur marche. Par Leur odeur les hommes peuvent parfois sentir Leur proximité, mais de Leur apparence aucun homme ne peut avoir connaissance, sauf en observant les traits de ceux qu'ils ont engendrés au sein de l'humanité; et ceux-là sont de toutes sortes, allant de l'incarnation du plus authentique idéal humain, à cette forme sans apparence ni substance qui est Eux . Immondes , ils marchent à l'insu de tous dans les endroits solitaires où les Mots ont été prononcés et les Rites accomplis en leur temps. Le vent hurle avec leur voix et la terre gémit avec leur conscience . Ils font ployer la forêt et écraser la cité, pourtant aucune forêt et aucune cité ne remarquent la main qui frappe. Kadath, perdue dans l'immensité froide, les a connus, mais que sait l'homme à propos de Kadath? Les déserts glacés de l'Antarctique et les îles englouties par l'Océan ont des pierres sur lesquelles a été gravé leur sceau, mais qui a jamais contemplé la ville figée par le gel ou les hautes tours incrustées d'algues et de coquillages? Le Grand Cthulhu est leur cousin, pourtant il ne peut les apercevoir que vaguement. Ia! Shub-Niggurath! Vous devez savoir qu'ils sont impurs. Leurs mains vous prennent à la gorge et vous ne les voyez pas. Leur domaine est le seuil du votre . Yog-Sothoth est la clé de la porte, là où les sphères se rencontrent . L'homme règne maintenant là où Ils régneront jadis ; Ils régneront bientôt là où l'homme règne aujourd'hui . Après été , vient l'hiver, puis à nouveau l'été . Forts de leur puissance Ils attendent patiemment, car un jour , Ils régneront à nouveau. "

vos notes

La lettre

...missive arrivera à temps pour vous prévenir... recherches concernant Celui dont vous m'avez parlé et qui concordent avec mes affreux doutes. Prenez garde, je ne saurais trop vous conseiller ... méfiance à l'égard de cet homme . Sachez simplement qu'il n'est pas ce qu'il a l'air d'être... ... vous envoie également quelques feuillets qui vous éclaireront sur la situation et qui vous permettront, je l'espère... ndre à Qui vous avez réellement ... aire...dévoué serviteur ...

...est le Seigneur des Bois , même à ...et les présents des hommes de Leng... ainsi des tréfonds de la nuit , jusqu'aux abîmes de l'espace, et des abîmes de l'espace jusqu'aux tréfonds de la nuit , résonnent toujours les louanges du Grand Cthulhu , de Cthuggha et de Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé. Qu'ils soient toujours loués et que la Chèvre Noire des Bois connaisse l'abondance. Ia! Shub-Niggurath! La Chèvre aux Mille Chevreux! Ia! Shub-Niggurath! La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreux ! Et il advint que le Seigneur des Bois , étant ... sept et neuf; en bas des marches d'onyx...

Invocation d'un Vampire de Feu

Tibi , Magnum Innominandum Signa stellerum nigrarum Et bufiniformis Sadoque sigillum.