

A priori à réserver à des joueurs expérimentés, cette histoire peut également se raconter à des néophytes par un Gardien des Arcanes qui, pour ce faire, s'aidera des quelques outils facultatifs proposés. Les utiliser avec parcimonie, la linéarité frustrante et ennuyeuse.

Voici un scénario à l'ancienne, assez classique dans sa forme puisqu'il part d'un tout petit objet pour finir dans le grandiose, l'infiniment grand. A un chien et peut-être un enfant de remplacer l'usuel oncle disparu.

1ère Partie : On tâtonne à Boston

Mais il est où, Meelow ?

Années 20, Boston. Tard, un soir d'automne...

En quête d'air frais après une sortie trop arrosée pour fêter ils ne savent plus trop quoi, les PJ se promènent à pied dans les rues d'un quartier populaire. Ce qui leur fait le plus grand bien. Ils errent laborieusement dans l'obscurité de la ville, les lumières chaudes pleines de promesses des bars désormais derrière eux. Trop bien tenues, les promesses. Certains se taisent solennellement, d'autres soliloquent comme des loques, leurs voix rauques résonnant dans les proches poubelles en métal.

Un jeune garçon malingre surgit soudain de l'ombre d'une impasse voisine. Il les apostrophe avec force.

- Meelow a disparu ! Vite, aidez-moi !

En pleurs, il saisit le pantalon de l'un de vos fiers aventuriers. De deux choses l'une ; soit vos joueurs, bons comme Gaston, se précipitent à sa suite pour voir de quoi il retourne, soit ils s'en moquent et le renvoient sur le trottoir à coup de pompes dans le derrière. Toutefois, comme ce scénario dépend de leur implication, il va bien falloir aider votre PNJ à se faire comprendre. Ivre, le personnage récalcitrant à cette mise en bouche pourra tomber avant de frapper l'innocent, son pied s'en allant cogner un réverbère plutôt que de faire violence. Un bon -30% au jet de dé devrait faire l'affaire. S'il est chanceux, sa semelle atteindra son but mais au petit homme, pugnace, d'insister, de revenir à la charge.

- Meelow a sauté sur l'écharpe et il a disparu ! Mamie pleure mais comme elle ne peut pas s'arrêter de tricoter, je ne sais pas quoi faire ! Aidez-moi, s'il vous plaît !

Après un silence de rigueur, les interloqués demanderont sans doute au perturbateur de répéter ses dires. Ce qu'il fera. Curieux, ils finiront bien par le suivre...

Les aventures de Tcho-Tcho au Tibet

Le bonhomme d'à peine dix ans s'appelle Jeremy Callen. Après que ses parents décédèrent d'un accident de voiture, sa mamie, Katie Humphries, le prit en charge. Son chien, Meelow, est un fox terrier en plus du premier clin d'œil à Tintin au Tibet, fameuse BD d'Hergé, inspiration très partielle de cette petite histoire.

Ce matin, alors qu'elle chinait à une brocante avec son petit fils, Katie trouva sur un étal de fort belles aiguilles à tricoter aux embouts délicatement ciselés. Dans un anglais approximatif, le vendeur, un homme sale aux yeux malicieux, négocia l'objet en ajoutant au passage un petit jouet pour l'enfant afin de justifier quelques cents supplémentaires. Ce qui fut fait. Heureuse, Katie s'en retourna chez elle, accompagnée du garçon tout aussi pressé de jouer avec son taureau sculpté en bois. Arrivée dans son appartement, elle se dépêcha de sortir sa pelote de laine bleue afin de

commencer l'écharpe. Elle voulait la tricoter pour lui, assez fragile des bronches. Malheureusement pour elle, une fois lancée, une malédiction le fut également...

La mamie se voit désormais condamnée à tricoter une écharpe jaune ad vitam æternam et même au-delà ! Ses doigts ne peuvent pas s'arrêter, sa pelote bleue donne des mailles jaunes – c'est impossible ! – et la laine, comme importée du continuum espace temps, se reconstitue à l'infini. On en trouve une de récurrente, d'écharpe jaune, dans Tintin au Tibet... Le vendeur ? Un prêtre Tcho-Tcho, adorateur de Celui qui ne doit pas être nommé, à savoir Hastur, l'indicible Roi en jaune. Ce qui est certes parfaitement dicible mais nullement conseillé. Puissant sorcier, notre Tcho-Tcho compte bien inonder la ville d'artefacts démoniaques afin de casser son train-train quotidien (tchou-tchou !) et, à titre accessoire, rapprocher son peuple et sa divinité de la - décidément - très convoitée planète Terre. L'écharpe, qui grandit d'heure en heure figure un portail qui mène à un ensemble de grottes sous le plateau dévasté de Tseng, au Tibet (comme Tintin, CQFD). Peuple cannibale, le Tcho-Tcho se nourrit autant des proies capturées qu'il expérimente et étudie le comportement des humains. Comme ces rustres sont beaucoup plus bêtes que les Mi-go, tout ceci est grossièrement effectué, voire même assez barbare...

A trop tricoter, on finit par trop se quiber

Jeremy conduit nos amis là où il vit, juste à côté, dans un tout petit duplex au ré de chaussée d'un immeuble rachitique. Il les fait monter à l'étage et leur montre sa grand-mère. En sueur, elle tricote une écharpe jaune avec de la laine bleue. Elle s'agit étrangement, en transe, les yeux révoltés.

- Ai... dez... moi... articule-t-elle difficilement. Une forte odeur d'urine parvient aux narines des fêtards. Un jet de santé mental s'impose (0/D4). L'écharpe n'arrive pour l'instant qu'aux pieds de notre tricoteuse. Si les PJ ne l'en empêchent pas, Jeremy, trop démonstratif, dit :

- C'est là ! Meelow s'est jeté sur l'écharpe comme ça et... et POUF, au revoir Jeremy, qui s'efface à son tour une fois l'écharpe touchée. Sur cette action, le MJ doit laisser un léger espace de liberté aux PJ pour empêcher Jeremy de toucher le vêtement. S'il disparaît à son tour, à la mamie de geindre pitoyablement, choquée par cet atroce rebondissement. Elle ne répondra pas aux questions que les joueurs tenteront de lui poser. Elle en est incapable pour deux raisons : sa panique, un peu, surtout ce sortilège qui la possède.

Les dernières heures de Mamie Humphries

La pauvre Katie Humphries ne survivra pas à cette terrible épreuve. En prenant bien soin d'éviter tout contact avec l'écharpe, les PJ auront beau lui donner à manger, à boire, lui éponger le front, lui masser les coudes etc ; rien n'y fera, elle mourra d'un infarctus à l'aube. Ce qui n'empêchera en rien la malédiction de perdurer puisque Katie continuera son office... en tant que morte vivante ! Des arcs électriques apparaîtront dans la pièce, le zombi grillera partiellement, la puanteur régnera dans cet enfer. Au fur et à mesure, l'écharpe descendra l'escalier, envahira l'appartement puis sortira au-dehors, happant de pauvres passants qui se verront tous basculés au Tibet ! Comment cela prendra-t-il fin ? Aux PJ de s'y atteler. Notons toutefois que les Tcho-Tcho finiront par mettre eux-mêmes un terme à ce sortilège, épuisés d'accueillir autant de proies dans leurs grottes surpeuplées. Dépités, les byakhees ne voudront plus jeter une fois de trop un corps dans le vide ; les prêtres locaux n'auront que faire de nouveaux sacrifiés et notre zélé de prêtre Tcho-

Tcho bostonien sera finalement puni pour avoir mis un tel bazar sur leur plateau. A Hastur de patienter encore un peu avant de sortir de son lac de Hali...

Que faire ?

Du role play, d'abord ! A vos joueurs de se rappeler qu'ils sont dans un état second, l'esprit salement embué d'alcool. Un tel événement les réveillera un peu mais ils doivent garder en tête qu'ils viennent de se prendre une sacrée biture. Ceux qui choisiront de toucher l'écharpe seront transportés à Tseng (voir plus loin). Les autres, s'ils ont eu la présence d'esprit d'empêcher l'enfant de toucher le vêtement, pourront obtenir quelques réponses et commencer leur enquête à Boston.

* Peut-on tuer la mamie d'une balle dans la tête ?

Désormais morte vivante, elle tricoterait encore. Ses mains n'ont pas besoin de sa tête et, de toute façon, un byakhee tricote pour elle, très loin d'ici (cf. plus bas).

* Peut-on amputer la mamie des deux bras ?

Des éclairs jailliront des aiguilles à tricoter. L'auteur du coup se prendra une décharge qui l'enverra heurter le mur d'en face (jet de chance / D3 PV). Les éclairs finiront par rattacher le membre au corps, le calme relatif reviendra. Mamie tricoterait encore et toujours.

* Peut-on brûler le corps ? L'écharpe ? Les deux ?

La mamie brûlerait un peu mais le feu ne prendrait pas. Idem pour l'écharpe, une odeur de brûlé se ferait sentir mais très vite le feu sera maîtrisé par la magie protectrice de l'artefact. Un petit jet de santé mentale, s'il vous plaît ?...

* Autre ?

Goûtez aux joies de l'improvisation !

Les jérémiades de Jeremy

Il sera difficile de faire parler l'enfant, il est encore sous le choc. Avec un peu de patience et quelques jets en diverses compétences de communication et psychologie, il se calmera et répondra aux questions. Il dira d'où viennent les aiguilles à tricoter, où se trouve la brocante ; il abordera aussi l'existence de son jouet, qu'il a conservé dans sa poche ou dans sa chambre, à côté.

Si Jeremy n'est plus là, en se renseignant chez un voisin, le taci-turne et un peu sourd Timothy Gallin, les PJ apprendront que Katie Humphries s'est vantée en fin de matinée avoir trouvé son bonheur à la brocante.

La brocante il faut y aller, faut y aller !

Cette brocante n'a lieu qu'une fois par semaine sous le pont qui se trouve entre le cinéma et la voie de chemin de fer, à cinq minutes de marche depuis l'appartement. De quinze à vingt minutes en titubant. A cette heure, on n'y trouve que quelques détritrus, les restes de l'activité de la journée. Si l'enfant est avec les PJ, il leur montrera l'emplacement de l'étau. Ne reste au sol qu'une petite boîte avec deux jouets comme celui du garçon. Des taureaux en bois.

Trois sans abris ont élu domicile sous ce pont. Bien qu'ils soient sur la défensive, ils accepteront de parler contre quelques dollars. Du reste, ils trouveront sans doute nos PJ sympathiques du fait de leur état d'ébriété avancé. S'il leur reste une bouteille dans la poche, c'est le moment d'en faire usage. Aux langues de se délier. Les clochards connaissent le vendeur. Comme eux, c'est un sans abris. Il se fait appeler Johnny, dit qu'il est chinois. Ils préviennent les PJ qu'il faut s'en méfier, qu'il est dangereux. Il a déjà eu à faire à plusieurs gars, d'autres SDF, qu'on n'a jamais revu par la suite.

- Tu devrais pas t'en approcher, mon pote ! Mais ok, si tu veux tout savoir...aux dernières nouvelles, il crèche à l'ancienne usine de textile, celle qu'a cramé l'an dernier. Elle est là-bas, à deux pâtés de maisons plus loin, dira-t-il en montrant vaguement du doigt le chemin. Au moment opportun, un policier pourra venir inspecter ce repaire de SDF.

Le taureau en bois

Le Dieu Hastur réside sur l'étoile Aldébaran, qui fait partie de la constellation du taureau. Le jouet est creux ; une petite trappe s'ouvre sur une petite cache qui abrite une lettre " K ", également en bois et peinte en jaune. Les autres jouets qui ont pu être découverts sous le pont ont les mêmes caractéristiques. Johnny a taillé ces jouets par simple coquetterie dévouée. La constellation du taureau est en forme de K, ce qu'un jet en astronomie réussit révélera aisément. Conjugué à un jet en mythe de Cthulhu, il évoquera immédiatement – sans invoquer ! - Celui qui ne doit pas être nommé. Voilà un indice qui pourra aider les PJ une fois téléportés à Tseng, où les grottes ont été creusées selon ce plan. D'où leur nom : les grottes de Taurus. L'endroit d'où ils pourront s'en échapper et trouver, aussi, le moyen de mettre fin à ce cauchemar, correspond à l'emplacement d'Aldébaran au sein de cette constellation.

Johnny le Tcho-Tcho featuring un byakhee

A moitié carbonisée, l'usine désaffectée conserve bon gré mal gré ses trois étages d'antan. Johnny habite le troisième, inaccessible autrement que par une belle escalade. Le Tcho-Tcho, de la taille d'un jockey, s'y fait porter par son odieux ami, un byakhee qui se cache dans l'obscurité des hauteurs. Johnny est armé d'un colt 45 et connaît plusieurs sortilèges agressifs. Un chapeau à larges bords le

vos notes

protège de la pluie qui s'infiltre régulièrement par les nombreux trous qui ornent le toit. Il a gravé un sortilège de détection de mouvement dans les gravats du ré de chaussée (TOC -20%). Les deux mêmes symboles sont gravés sur deux piliers distants. Si quelqu'un passe entre ces piliers, un tatouage sur son avant-bras lui signalera l'intrusion par une brève douleur. Il a conçu quelques pièges, dont deux morceaux de béton instables à son étage qui ne demandent qu'à tomber sur des assaillants. Si les PJ arrivent à se débarrasser du sorcier et s'ils atteignent sa cache, ils trouveront les objets suivants : Le livre d'Eibon (en anglais !), quelques petites statues, des babioles, un sifflet de pierre et... un vélo. Il est bizarre ce vélo ; des signes sont peints sur le cadre et il sent le souffre. Johnny travaille son prochain artefact, un vélo démoniaque sensé parasiter un cycliste condamné, tout comme Katie, à peindre une ligne jaune au sol avec ses pneus imbibés. Notre fanatique se heurte à des difficultés techniques importantes avec cet ambitieux projet aussi absurde qu'effrayant. Quelques optionnels clochards ralliés à sa cause peuvent mettre des bâtons dans les jambes et têtes des PJ...

Ce bon livre d'Eibon

Il faut du temps pour lire un livre lié au Mythe. Du temps et de la santé mentale en moins. En l'occurrence, les PJ n'en ont pas suffisamment ! Les caractéristiques de ce livre figurent dans le livre des règles. Si les joueurs y cherchent des éléments de réponse simplement en feuilletant les pages, il est préférable qu'ils précisent par quel mot ou élément clef ils commencent. Recherchent-ils le "K" du jouet ? Un dessin de la constellation du taureau orne une page au hasard ; elle fait partie du Chapitre dédié à Hastur. Le lecteur apprend alors le lien entre ce Dieu, la constellation et Aldébaran. Un jet bibliothèque est nécessaire pour trouver ces informations. Une simple recherche hasardeuse requiert une empale pour arriver à ces mêmes données. Si un livre d'astronomie donne des indications notables, Hastur n'y est bien évidemment pas mentionné. Nota : même sur une recherche partielle de ce type, un jet de santé mental lié au livre est requis. L'agencement des chapitres n'est pas usuel, le phrasé possède toujours un double voire un triple sens ; se rendre compte de ce que ces quelques mots impliquent rend plus que très mal à l'aise.

L'on peut également trouver glissé dans ce livre quelques feuilles sur lesquelles est inscrit le sort qui a permis à notre camarade Johnny de créer ses aiguilles à tricoter. C'est écrit en Tcho-Tcho – sorte de chinois corrompu - mais un curieux dessin en noir et blanc peut stimuler l'imaginaire de vos joueurs. Il représente une sorte de gros scarabée – un byakhee -, debout, sur un rocher, en train de tricoter une sorte de grande couverture. Jaune ?

Le sifflet de pierre

Doublement enchanté, ce sifflet convoque un Byakhee sans qu'il soit besoin de connaître le sortilège invoquer/contrôler un byakhee. Une confrontation POU/POU reste nécessaire pour maîtriser le monstre. Cet objet pourra s'avérer fort utile dans les grottes de Taurus (voir plus bas). Les puristes peuvent rendre accessible ce sortilège au sein du Livre d'Eibon et considérer ce sifflet comme classique... si tant est qu'il le soit !

2nde Partie : S'échapper de l'écharpe

Arrivée au pied droit du K

Les PJ envolés au Tibet via l'écharpe ne se font pas immédiatement "écharper" à leur arrivée là-bas ; une grotte sous le plateau de Tseng.

Ils traversent un portail gravé dans un mur qui, effet bénéfique, leur enlève instantanément les affres de l'alcool, gueule de bois incluse. Des torches éclairent la pièce, des grognements se font entendre. Une demi douzaine de Tcho-Tcho, des hommes d'à peine un mètre cinquante de haut, armés d'épées, de hachettes, de petites lances et de filets se jettent sur eux. L'objectif de ces tibétains vérolés n'est pas, pour l'instant, de tuer vos joueurs. Ils les capturent puis les conduisent dans un cachot. Si le petit Jeremy a touché l'écharpe, il s'y trouvera, attaché à un mur. Les PJ vont devoir s'évader par leurs propres moyens. Le chien est une option (cf. ci-dessous), il y en a d'autres. La bêtise du peuple Tcho-Tcho est avérée, diverses feintes peuvent fonctionner. Toutes ces salles se trouvent dans le pied droit du K. Celles consacrées à diverses tortures et expériences également.

La torture, pourvu que ça dure

Avant de s'enfuir, les joueurs vont peut-être devoir subir quelques humiliations et autres douleurs malvenues. Un doigt peut être coupé, un couteau enfoncé dans une jambe, comme ça, pour voir. Mais ces amusements peuvent s'avérer plus inoffensif, comme des cheveux coupés, jetés dans une mélange liquide verdâtre très odorant, ou bien encore une leçon d'anatomie stupide donnée par un pseudo professeur Tcho-Tcho à un parterre d'étudiants abrutis. A votre PJ, nu, de prendre son mal en patience.

Le petit chien Meelow

Étonnement, les Tcho-Tcho se sont entichés du fox terrier. Ils ne lui veulent aucun mal. Abondamment nourri par ses nouveaux maîtres, il se promène comme bon lui semble dans les grottes. Il aidera les PJ selon son bon vouloir et les astuces que ses derniers inventeront pour qu'il vienne ronger leurs liens, leur ramener la clef de la geôle ou encore mordre sauvagement l'entrejambe de leur gardien. Il est probable que ce chien finisse ses jours heureux avec ces nouveaux maîtres qui prennent si bien soin de lui.

Quid de Jeremy ?

Ce personnage est à gérer à l'instinct. S'il se révèle courageux, il pourra aider vos joueurs, mais s'il rate ses jets de santé mentale, il sera une charge pour eux. Petit, il peut se faire passer pour un Tcho-Tcho ou, et là l'idée est importée du film Mimic de Guillermo Del Toro, il peut aussi révéler une vraie compétence à communiquer avec des byakhees, jusqu'à en chevaucher un devant les yeux stupéfaits de vos joueurs après qu'ils le laissèrent derrière eux quelques heures plus tôt...

Les grottes de Taurus : on est dans le K-K !

Il faut penser ce "K" en 3 dimensions, avec plusieurs niveaux. Les PJ arrivent directement au niveau central, celui qui les intéresse. Les axes majeurs des tunnels sont assez larges, les PJ y tiennent à trois de front, le plafond atteint les trois mètres de hauteur. Des tunnels annexes, beaucoup plus étroits et éparés, partent et reviennent d'un peu partout. Ils ne figurent pas sur la carte. D'autres niveaux, également construits sur la base du "K", sont accessibles par de grossiers escaliers taillés à même la pierre. Ils se situent plus bas et plus haut. Si tous servent principalement à loger les Tcho-Tcho ou à abriter divers lieux de travail, d'autres conduisent vers des ensembles de grottes qui ne composent pas de "K", ne sont pas affiliés à Hastur mais ne concernent en rien ce scénario. Ce peuple est constitué de divers clans alliés, neutres ou opposés, une nuance qui ne devrait pas être perçue par vos joueurs dont le seul but est de mettre fin à la malédiction. Et de s'enfuir ! Cependant, s'ils sont en mauvaise posture, un renfort issu de ce même peuple pourrait renverser la tendance. Cela peut venir d'un prêtre opposé aux actions

entreprises par Johnny, un autre personnage ambitieux qui aimerait être calife à la place du calife et qui voit là l'occasion d'y parvenir - " Notre sécurité est menacée ! " -, ou encore un traître lié à Cthulhu, ennemi juré d'Hastur... Si vos joueurs n'ont pas pu enquêter à Boston, un de ces prêtres, lointain cousin jaloux de Johnny, peut par exemple les renvoyer d'où ils viennent à l'aide d'un autre portail. Dans les égouts de Boston, avec comme blagounette un sans abris, petit et d'origine vietnamienne, qui, stupéfait devant cette apparition, montrerait vos voyageurs du doigt en parlant dans sa langue natale. Vont-ils le tuer dans l'instant ?...

Le pied gauche du K : grotte des byakhees

Très loin en bas, le gouffre. Très loin là-haut, un cône mène à une ouverture vers le ciel. Telle une nuée d'abeilles, des byakhees volent par centaines, dans tous les sens dans cette impressionnante ruche. Certains sortent ou entrent, d'autres dorment, figés sur des excroissances de pierre. Après un sévère jet de santé mentale de rigueur (1/D10), aux PJ de s'enfuir illico presto.

Les antennes du K

Chacune des deux hautes extrémités du K donnent sur l'extérieur, à flanc de montagne. De jour ou de nuit, au choix. Une corniche assez large relie les deux sorties. Y flâner n'apportera que des ennuis avec l'arrivée imminente de D4 byakhees ! L'air frais est cher payé.

Milieu gauche du K

A cette intersection se trouve une gigantesque cantine. On y sert du bouquetin, des oiseaux etc. De l'humain les changerait de la routine, nos amis Tcho-Tcho. L'odeur de nourriture, pas désagréable, arrivera aux nez de vos joueurs avant qu'ils ne découvrent l'endroit.

Milieu droit du K

Un gigantesque escalier passe par ici. Les castes inférieures l'employant au quotidien, il est surchargé de monde. Si les joueurs souhaitent rester discrets, en se penchant et se mêlant à cette foule perdue dans ses pensées, avec quelques indulgents jets de discrétion cela peut peut-être passer...

Milieu patte gauche du K

Des Tcho-Tcho travaillent dans ce grand atelier bruyant. Une forge permet de créer des armes et divers objets de la vie quotidienne.

L'ascenseur à byakhees

La planète juste au dessous d'Aldébaran est matérialisée par un ascenseur à byakhees, qui descend ou monte selon les souhaits formulés par les Tcho-Tcho des castes supérieures. Une astuce inventée par les joueurs ou l'aide du sifflet de pierre récupéré sur Johnny le Tcho-Tcho pourra les aider à l'emprunter. D'autant qu'en bas, un conduit mène directement à la grotte aux polypes...

Aldébaran, c'est marrant

A l'approche de cet endroit, nul Tcho-Tcho ne continue à poursuivre les PJ. Ils ont bien trop peur de ce qui s'y trouve ! Les murs sont remplis de sigles incompréhensibles, quelques kernes sont posés au sol, des poupées de chiffon à leurs côtés. Près d'un large puits, un toboggan de pierre descend dans les tréfonds de la montagne. C'est là que la tribu jette les siens lorsqu'ils trahissent ou sont désignés pour un quelconque sacrifice à leur Roi en jaune. Les PJs n'auront pas le choix. Ils arriveront, secoués (jet de chance / D3PV) sur un promontoire. De là, un chemin étroit longe une falaise. Une lumière diffuse provient d'un élément jaune longiligne, un peu plus loin. Cette cascade blonde descend d'un gigantesque

mur de la grotte. En fait, elle remonte des enfers, jusqu'à un byakhee qui tricote à l'envers ! Et la suite arrive à Boston par le biais de grand-mère Humphries.

Contrairement à notre pauvre mamie, la bête peut être tuée, ce qui annihile dans l'instant la malédiction. Auquel cas, depuis le bas sans fin du gouffre, le jaune disparaît petit à petit. Si les joueurs veulent revenir sur le plancher des vaches – celles, peu nombreuses, de Boston – ils doivent absolument toucher le tricot avant qu'il ne disparaisse sans quoi ils sont condamnés à rester ici ! Et devront tenter le trekking en surface pour s'enfuir, un acte de bravoure qui se montrera beaucoup plus mortel qu'au Cachemire. Par contre, si les PJ touchent la laine jaune avant de tuer le byakhee, ils reviendront certes à leur case départ à Boston mais sans avoir fait avancer le schmilblick. S'ils retouchent l'écharpe depuis l'appartement, ils se referont capturer dans le pied droit du K et... re belote.

Pour atteindre le byakhee, il faut d'abord longer une corniche escarpée et supporter les facéties de trois polypes volants, protecteurs aussi vénérés que craints par le peuple Tcho-Tcho (cf. leurs ignobles caractéristiques dans le livre des règles). Ce passage est particulièrement mortel ; ce monstre est l'un des plus effrayants du Mythe (SAN: D3/D20!). Si le byakhee, concentré, n'oppose aucune résistance, l'escalade pour l'atteindre s'avère particulièrement ardue et la présence de polypes n'arrange rien ! Les joueurs doivent agir vite et bien pour parvenir à leur fin. Sur cet ultime segment, contrôler un byakhee et s'en servir astucieusement serait un atout bienvenu. Au MJ d'être quoi qu'il en soit assez magnanime sur ce morceau de bravoure. Simple suggestion. Si la folie, le souffle d'un polype, un jet raté en grimper ou autre DEX*4 envoie un PJ au fond de l'abîme, un jet de chance devrait lui permettre d'atterrir sur une

vos notes

corniche, de rebondir jusqu'à l'écharpe via quelques points de vie en moins pour la forme. Au fond du gouffre ? Une toile d'araignée géante peut sauver un de vos joueurs. Il sera attaqué par un polype acharné avant d'être indirectement sauvé par l'araignée, qui souhaite protéger son repas. Un joueur en pleine chute peut aussi tomber dans les pommes avant de tomber dans les bras d'un byakhee, qui l'emmènera, heureux, dans son nid, au sein de la ruche avant d'être à son tour gêné par un polype, ce qui fera basculer le pauvre PJ dans un lac sous-terrain et... bref. Vos joueurs préfèrent-ils reculer pour mieux sauter ou sauter pour mieux reculer ?...

Une randonnée sur le plateau de Tseng

Vos joueurs ne devraient pas s'y trouver mais sait-on jamais. Si d'aventures ils y arrivent après avoir gravi hordes marches ou profité des bienfaits de l'ascenseur, dégoutez-les du plein air ! Des Byakhees volent tout près, des Tcho-tchos se promènent en bande, nul relief ne permet de se cacher, quelques kernes et autres petites statues agrémentent tout au plus la plaine, le vent souffle fort... Ca n'est pas le meilleur endroit pour s'amuser à faire un trekking. Mais s'il n'y a pas d'autre choix...

Épilogue : retour à Boston

Une fois revenus dans l'appartement de mamie Humphries, s'ils ont tué le byakhee tricoteur, aux joueurs de vérifier qu'elle gît, bel et bien morte, que l'écharpe a disparu et qu'un anecdotique mais rassurant morceau de pelote de laine bleue a roulé par terre. Nulle trace de jaune, ouf ! Désormais inactives, les aiguilles à tricoter ne menacent plus personne. Si le scénario s'est à peu de chose près "déroulé" d'une traite, l'écharpe n'aura pas franchi la porte d'entrée, et notre voisin sourd comme un pot, Timothy Gallin, ne sera pas au courant de ce qui vient de se produire juste à côté de chez lui.

Le corps de Madame Humphries est dans un triste état. Les PJ penseront sans doute à simuler un accident domestique mais libre à eux, comme toujours, de faire ce que bon leur semble. Ils pourront rentrer chez eux dormir du sommeil du juste.

Le lendemain, une méchante gueule de bois les harcèlera tous. Ont-ils rêvé ? Dans ce bar, au tout début de cette histoire, n'ont-ils pas abusé de cette boisson anisée d'origine française, à la couleur jaunâtre ? Le barman n'était-il pas lui-même un petit asiatique ? Et, sournois, ne ricana-t-il pas méchamment lorsqu'ils franchirent péniblement le seuil pour s'en aller prendre l'air ?...

- + D6 points de SM pour avoir tué Johnny le Tcho-Tcho.
- + D8 points de SM pour avoir détruit l'écharpe jaune.
- + D4 points de SM si Jeremy est encore en vie.

Peuple Tcho-Tcho

Globalement d'apparence humaine, le Tcho-Tcho se rapproche du peuple asiatique. Il a de petits yeux bridés, enfoncés dans ses orbites. Issu d'une race d'esclaves, les Miri Nigri, façonnés à partir de la chair primitive des amphibiens, il est devenu Tcho-Tcho suite à des accouplement contre nature entre cette odieuse race et l'homme. Son sang Miri l'a condamné à naître avec une fragilité mentale naturelle. Pour les besoins de ce scénario, et contrairement à ce qu'en dit le livre des règles (édition 5.5), le voilà plus petit et plus bête que le commun des mortels.

Caractéristiques	1	2	3	4	5	6	7	8	
FOR 2D6+3		12	11	14	5	12	14	8	9
CON 3D6	14	12	11	13	7	10	11	13	
TAI 2D6	6	10	5	3	4	11	9	2	
INT 3D4	8	7	4	10	8	11	6	10	
POU 3D6	14	8	6	9	13	16	14	11	
DEX 3D6	12	15	11	13	12	13	14	13	
APP D8	2	4	8	1	7	6	5	4	
PV	10	11	8	8	6	11	10	8	

Déplacement : 8

Bonus aux dommages : +0

Armes : Hache 45%, 1D6+1 ; Couteau 35%, 1D4 ; Lance 40%, 1D6.

Sortilèges : réservés aux prêtres Tcho-Tcho. Invoquer/convoquer un byakhee etc (au choix du gardien).

Perte de santé mentale : 0.

Johnny le Tcho-Tcho

FOR 13	CONT 14	TAI 9	INT 12
POU 17	DEX 14	APP 6	PV 12

Armes : revolver Cal.45 50%, D10+2 ; couteau 55%, 1D4.

Sortilèges : flétrissement ; invoquer/convoquer un byakhee ; enchanter un objet.

Aides de jeu

Grottes de TAURUS (sous le plateau de Tseng)

