

Oktobernomicon

Halloween, folklore & légendes urbaines



Recueil de créatures
pour L'APPEL de
CTHULHU

Bruce Priddy



Octobronomicon

HALLOWEEN, FOLKLORE & LÉGENDES URBAINES

par Bruce Priddy

TRADUCTION

DeMarigny, Loloff et The Servant
pour **La S.E.C.T.** (Société Esotérique Cthulhu Traduction)



Fabien "Fab" Amilin et Irma la Douce ont également collaboré à cet ouvrage

ILLUSTRATIONS/MAQUETTES

Couvertures de Merlindau / Réalisation DeMarigny
Illustrations intérieures* et maquette de The Servant
(*) à l'exception de *l'Homme Lapin* issu de <http://www.weirdus.com>

REMERCIEMENTS

Aux participants de la liste de diffusion **TraductionsCthulhu** pour leur concours et leurs conseils éclairés
(<http://fr.groups.yahoo.com/group/TraductionsCthulhu>)
à Mrs Judith Jacobs et à sa précieuse bibliothèque



T.O.C. vous donne rendez-vous sur www.tentacules.net



Ce site américain dédié à la publication d'œuvres de fiction et de *news* liées à l'univers imaginé par H.P. Lovecraft vous donne rendez-vous sur www.shoggoth.net
Bruce Priddy y publie également une chronique de *news* intitulée le « *Bruce Report* »

MENTIONS LÉGALES

Call of Cthulhu RPG est une marque déposée de **Chaosium Inc.**



Textes et illustrations sont la propriété de leurs auteurs,
toute reproduction ou utilisation sans autorisation est interdite

La S.E.C.T. – 2006

L'Oktobronomicon

le Livre d'Octobre, le mois maudit des revenants

Les créatures des contes d'Halloween, du folklore et de légendes urbaines de ce recueil sont destinées au jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*.

Elles ont initialement paru d'octobre 2005 à juillet 2006 sur shoggoth.net

Halloween, cette période de l'année où les chaînes de TV et les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* trouvent une excuse, les uns pour diffuser un film d'horreur qu'elles avaient planqué dans leur filmothèque, les autres pour faire une partie de leur jeu favori.

C'est dans cet esprit que je vous présente l'**Oktobronomicon**, un ouvrage qui vous offre un monstre de *L'Appel de Cthulhu* tout neuf pour chaque jour d'octobre.

Bruce Priddy, *shoggoth.net*, octobre 2005



Avertissement

Le Mythe de Cthulhu a su développer une cosmogonie et une galerie de monstres tout à fait particulière, et qui pourtant fait de nombreuses fois référence au patrimoine horrifique et légendaire de l'humanité. Ce recueil vous propose de prolonger cette galerie en l'agrémentant de créatures inspirées de nouvelles lovecraftiennes jamais exploitées, de contes d'Halloween, du folklore de certaines régions des Etats Unis ou bien encore de légendes urbaines américaines.

L'**Oktobronomicon** est composé de trente et un monstres exotiques. Il est tiré d'un projet mené par Bruce Priddy sur le site www.shoggoth.net, qui visait à publier une créature inédite au cours du mois d'octobre 2005 en attendant l'arrivée de la nuit d'Halloween. Dans un premier temps, quelques ennuis techniques empêchèrent Bruce de mener à bien son *Octobronomicon* dans les délais prévus et il ne publia que vingt-quatre des trente et une fiches promises. Par chance, les *Lost Pages of the Octobronomicon* furent retrouvées et mises en ligne en juillet 2006.

Lors de la traduction, certaines adaptations ont été réalisées : si vous désirez prendre connaissance des caractéristiques originales, vous pouvez faire un tour dans la rubrique TOC-cyclopédie du site www.tentacules.net, où vous retrouverez chaque créature avec un lien vers sa description d'origine et des références bibliographiques. En outre, un outil de génération automatique de créatures vous permet d'obtenir rapidement les caractéristiques d'une bande de monstres pour vos parties.



Octobre 2006

TABLE DES MATIÈRES

A propos des monstres.....	7
JACK O'LANTERN, Entité Unique.....	9
FEV FOLLET, Race Inférieure de Serviteurs.....	10
LA LLORONA, Créature des Ténèbres.....	11
FANTOME DE JOHN, Créature des Ténèbres.....	12
MERCY BROWN, Créature des Ténèbres.....	13
MARIE RESURRECTION, Créature des Ténèbres.....	14
ESPRIT FRAPPEUR DE SMURL, Créature des Ténèbres.....	15
GUENAUDE, Race Inférieure Indépendante.....	17
BETE DE LAND BETWEEN THE LAKES, Race Inférieure Indépendante.....	18
PROFOND D'EAU DOUCE, Race Inférieure Indépendante.....	19
GRAND UK'TENA, Avatar de Dagon.....	20
INNOCENT, Créature des Ténèbres.....	21
ELV DE YIG, Race Inférieure de Serviteurs.....	22
BETE DE LA CAVERNE, Race Inférieure Indépendante.....	23
CHAT WAMPUS, Race Inférieure Indépendante.....	24
MONSTRE DE POPE LICK, Race Inférieure Indépendante.....	25
HOMME LAPIN, Entité Unique.....	26
INNOMMABLE, Race Inférieure Indépendante.....	27
HIEROPHANTE, Race Supérieure de Serviteurs.....	28
CHOSE AUX AILES NOIRES, Race Inférieure de Serviteurs.....	29
MONSTRE DE MARTIN BEACH, Race Supérieure Indépendante.....	30
IMPARFAIT, Race Inférieure de Serviteurs.....	31
CVSTODE, Race Inférieure de Serviteurs.....	32
LE CAVALIER SANS TETE, Entité Unique.....	33
XO TL'MI-GO, Race Inférieure Indépendante.....	35
HORREUR DES ALTITUDES, Race Supérieure Indépendante.....	36
AMARA, Créature des Ténèbres.....	37
ZUWEMBIE, Race Inférieure Indépendante.....	38
DIABLE DE JERSEY, Entité Unique.....	39
BETE D'AVEROIGNE, Race Supérieure Indépendante.....	41
AL-AZIF VIVANT, Race Inférieure de Serviteurs.....	42

A PROPOS DES MONSTRES

Classes de monstres

Les créatures et entités de ce recueil sont classées par catégorie : Avatars, Races de Serviteurs, Races Indépendantes, Entités Uniques et Créatures des Ténèbres.

Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens, Grands Anciens, Grandes Entités et Créatures Fabuleuses ne sont pas représentés dans l'*Oktobronomicon*, ce qui signifie en rien que les monstres de cet ouvrage sont quantité négligeable. Au contraire, leur "proximité" avec l'Humanité multiplie les possibilités de contacts entre eux et... vous.

Avatars

Les Avatars sont des manifestations de Dieux Extérieurs ou de Grands Anciens, voire de Dieux Très Anciens ou de Grandes Entités, disposant de capacités d'action individuelles. Ils sont des "incarnations" moins puissantes, mais d'aspect parfois encore plus révoltant. Certaines divinités possèdent plus d'un avatar, comme Nyarlathotep et ses 999 formes.

Races de Serviteurs

Certaines espèces ont des liens serviles avec un – ou plusieurs – Grand Ancien, Grande Entité, Dieu Extérieur ou Dieu Très Ancien. Des représentants de ces Races de Serviteurs accompagnent fréquemment leur Maître dans ses déplacements ou répondent avec célérité à son appel. Cerbères, guetteurs, escortes, ravisseurs, tueurs à gages, messagers, convoyeurs ou espions, ces sbires forment le premier – et souvent ultime – rempart entre leur Prince et les investigateurs trop curieux (pléonasme !).

Races Indépendantes

A l'inverse des précédentes, ces espèces ne servent aucun maître, quoiqu'elles adorent parfois l'une ou l'autre des divinités du Mythe. A l'égard les autres races, leurs rapports sont extrêmement variables, depuis la guerre sans merci jusqu'à l'alliance la plus étroite, en passant par la plus stricte neutralité. Seule la race humaine fait systématiquement les frais des contacts avec ces créatures...

Créatures des Ténèbres

Les créatures de cette catégorie n'appartiennent pas au Mythe, mais au long cortège funèbre des morts-vivants : fantômes, revenants, esprits frappeurs, spectres, squelettes, zombies, momies et autres vampires. Ces monstres n'ont généralement aucun lien avec ceux du Mythe, même si comme eux ils inspirent terreur et répulsion aux hommes. Très souvent, la haine des vivants et un puissant désir de vengeance sont tout à la fois la raison de leur sur-vie et de leur comportement meurtrier.

Entités Uniques

Cette catégorie rassemble les créatures uniques qui ne peuvent appartenir à aucune des classifications précédentes. En général et à l'instar des plus puissantes divinités du Mythe, le pouvoir d'une Entité Unique est loin d'être négligeable et sa destruction totale vouée à l'échec. Néanmoins, il est habituellement possible de la conjurer ou de la renvoyer, quel que soit l'*Ailleurs* duquel elle est sensée provenir.

Rappel des entités non-présentes dans cet ouvrage

Les **Dieux Extérieurs** contrôlent l'univers et disposent d'une puissance cosmique incommensurable, jamais bénéfique au genre humain.

Les **Dieux Très Anciens** qui rivalisent en puissance avec les précédents, avec lesquels ils entrent parfois en conflit, ne semblent pas aussi dangereux pour l'Humanité.

D'une puissance moindre et pour la plupart apparemment emprisonnés, les **Grands Anciens** n'en semblent pas moins divins et terrifiants aux yeux des humains. Ils ne sont sans doute que des extraterrestres surpuissants et maléfiques.

Les **Grandes Entités** sont les divinités les plus "mineures" et les plus "humaines" du Mythe. On les rencontre uniquement dans les Contrées du Rêve.

Les **Créatures Fabuleuses** sont des êtres enchantés ou mystiques qu'on ne trouve en principe que dans les Contrées du Rêve.

Format des fiches

Citation et description

Chacun des trente et un jours d'octobre est lié à une créature distincte. La description de cette créature est précédée d'une citation ou d'un extrait évoquant son apparence ou ses activités. Lorsqu'ils sont connus, ses habitudes, ses habitats et ses pouvoirs ou modes d'attaque, sont également exposés, voire détaillés dans les sections suivantes si leur nombre ou leur complexité le justifie.

Caractéristiques

Les caractéristiques FOR, CON, TAI, INT, POU et DEX sont habituellement fournies, sauf dans les cas où elles seraient sans objet. APP, EDU ou SAN qui n'ont aucun sens pour ce type de créatures sont en principe absentes.

Les Avatars, les Entités Uniques et certaines Créatures des Ténèbres uniques ont des caractéristiques déterminées. Par contre, les autres classes sont définies par leurs dés de génération. Il suffit au Gardien des Arcanes d'effectuer les jets indiqués pour créer le monstre de son choix, à moins qu'il préfère utiliser les caractéristiques moyennes proposées pour gagner du temps.

Points de Vie

Ils sont calculés en faisant la moyenne arrondie à l'entier supérieur de la TAI et de la CON de la créature, à moins qu'une autre méthode de calcul soit indiquée, que la créature n'en dispose pas ou qu'ils soient fixés, comme pour les divinités et les Entités Uniques. En règle générale, la perte de tous ses Points de Vie entraîne la mort d'une créature. Cependant, certaines d'entre elles ne sauraient être détruites par de simples dommages : ces exceptions font l'objet d'explications détaillées.

Déplacement

Cette valeur représente le nombre d'unités de déplacement dont dispose une créature lors d'un round de combat. Sauf indication contraire, il s'agit d'un mode de déplacement terrestre. Une barre (/) peut éventuellement séparer deux valeurs ; il est alors précisé dans quel élément (eau, air, etc.) la seconde valeur est utilisée.

Bonus aux dommages

Ce bonus représente le jet de dés à ajouter au résultat des dommages, lorsque l'indication +bd est accolée à la suite des dégâts de base de l'attaque. Les valeurs données représentent la moyenne pour l'espèce ; pour les individus, le bonus aux dommages est déterminé à partir de la somme TAI + FOR, à l'aide d'un tableau figurant dans les règles de base.

Armes

La liste des armes naturelles ou artificielles dont dispose, ou auxquelles a accès, chaque créature est fournie. Les attaques précisent les chances de toucher

et les dés de dommages associés ; lorsque c'est nécessaire, des détails et des explications supplémentaires sont indiqués. Chaque Gardien est libre de modifier pour un individu donné ces valeurs qui représentent les moyennes pour l'espèce. L'indication +bd signifie que les bonus aux dommages sont applicables.

Attaques et/ou pouvoirs spéciaux

Quand une entité possède des capacités spéciales, chacune d'entre elles fait l'objet d'explications particulières. Certains pouvoirs peuvent s'apparenter à des sortilèges, il est alors précisé leur coût en Points de Magie ou de POU. Lorsque des points de caractéristiques sont drainés à une cible, les points perdus le sont définitivement, sauf indication contraire.

Armure

Une créature peut bénéficier d'une protection naturelle (cuir, peau ou fourrure épaisse, coquille, etc.), d'un pouvoir de régénération ou d'une immunité contre certaines attaques physiques ou sortilèges. Lorsque des points d'armure sont indiqués, ils doivent être soustraits aux points de dommages infligés par une attaque réussie.

Compétences

Les monstres ne sont généralement pas définis par des compétences, même s'ils disposent tous ou presque des compétences physiques comme la *Discrétion*, *Ecouter*, *Suivre une Piste* ou *Trouver Objet Caché*. Certaines créatures disposent toutefois de compétences élevées ou spéciales qui sont alors précisées. Les Gardiens des Arcanes peuvent y ajouter toutes celles qu'ils désirent et décider des chances de succès de leur choix.

Sortilèges

Les chances, ou la capacité normale, qu'une entité distincte, ou qu'un individu moyen d'une espèce, lance des sortilèges sont indiquées. Lorsqu'ils sont précisés, les sorts correspondent à la créature en question, mais le Gardien des Arcanes est libre d'ajouter les sortilèges de son choix à cette liste. De la même manière, il n'est absolument pas tenu d'utiliser la magie.

Perte de Santé Mentale

Habituellement, elle indique le nombre de points de Santé Mentale perdus quand un investigateur rencontre un membre de l'espèce considérée. Cependant, lorsque des situations particulières le justifient, des pertes de Santé Mentale supplémentaires peuvent être précisées. Le Gardien des Arcanes peut augmenter ces pertes quand plusieurs créatures sont concernées, en évitant – si possible – de dépasser la perte maximum prévue pour une seule créature.

Le verbe "rencontrer" ne nécessite pas forcément de "voir" la créature : "être témoin", "faire l'expérience", "entendre" peut tout aussi bien entraîner une perte de Santé de Mentale. Les investigateurs sont donc affectés même s'ils ferment les yeux.

JACK O'LANTERN, Entité Unique

Va au potager,

Va au potager,

Va chercher une citrouille au potager,

En voilà une, ronde et grosse, transforme-la en Jack O'Lantern, juste comme ça !

Chant traditionnel d'Halloween

La plupart des gens connaissent le conte folklorique qui se cache derrière la tradition consistant à sculpter des citrouilles. La réalité qui se cache derrière Jack O'Lantern se situe très loin de ce conte pittoresque. La vérité, c'est qu'un jeune nécromancien nommé Jack invoqua Nyarlathotep et tenta de marchander la vie éternelle avec le dieu. Nyarlathotep accéda à la demande de Jack, à la condition qu'il sacrifie de nombreuses âmes aux Dieux Extérieurs en un nombre de jours donné. Le chiffre était incroyablement élevé, mais dans sa folie Jack accepta. Bien qu'il n'ait pas réussi à remplir sa part du contrat, Nyarlathotep réalisa le souhait d'immortalité de Jack, mais lui en fit payer le prix. Maintenant il erre, malveillante parodie d'humanité connue sous le nom de Jack O'Lantern, rassemblant les âmes pour son maître.

De loin, dans la pénombre, on peut confondre Jack avec un homme décharné et dégingandé doté d'une tête particulièrement grosse. De près cependant, personne ne confondrait Jack O'Lantern avec quoique ce soit qui ressemble à un être humain. Une tête grotesquement déformée surmonte les épaules de Jack. Aussi grosse qu'une citrouille (ou un navet, si Jack est rencontré en Europe), et grossièrement de la même forme et de la même couleur, cette tête présente un visage presque comique, sculpté comme une citrouille traditionnelle. Un feu malsain brûle dans ce crâne pulpeux, et une lumière rouge et jaune se déverse des yeux et du rictus évidés de Jack.

Jack O'Lantern, Horreur à tête de citrouille

<i>Caractéristiques</i>	<i>Scores</i>
FOR	15
CON	15
TAI	14
INT	14
POU	25
DEX	12
Déplacement 8	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 40%, 1D3+bd
Lutte 45%, dommages spéciaux (voir ci-dessous)

Attaque spéciale :

Consumer l'Âme : après une attaque de Lutte réussie, Jack O'Lantern fixera sa victime dans les yeux pour essayer de voler son âme. S'il réussit un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance, Jack draine 1D6 points de POU par round (lors des rounds suivants, il n'est pas nécessaire de refaire ce jet), jusqu'à ce que la victime soit complètement drainée. Elle ne sera pas capable d'échapper volontairement à Jack O'Lantern une fois qu'il aura commencé à voler son âme ; cependant, d'autres personnes peuvent essayer de lui arracher sa victime de force. Si elle en réchappe, la perte de POU est permanente. De plus, la victime perd 5 points de Santé Mentale pour chaque point de POU drainé, une perte également permanente. Les victimes complètement drainées de leur POU passeront le reste de leur vie dans un état végétatif, totalement ouvertes à la possession par d'autres entités fantasmagoriques.

Armure : aucune, mais toutes les armes n'infligent que le minimum de dommages prévus à l'étrange matière qui compose Jack O'Lantern.

Sortilèges : au gré du Gardien, la plupart devant concerner Nyarlathotep et ses serviteurs.

Perte de Santé Mentale : voir Jack O'Lantern fait perdre 1D4/1D10 points de Santé Mentale.



FEU FOLLET, Race Inférieure de Serviteurs

« ... irez-vous croire que ceux qui sortent morts de la Seine y descendent volontairement vivants ? ...
À moins qu'ils n'y soient menés par des démons et des feux follets... »

Alexandre Dumas, *La tour de Nesle*

Lumières de mauvais augure qui ont fasciné et terrifié l'humanité depuis la nuit des temps, les Feux Follets servent Tulzscha. Nés de sacrifices humains faits au Dieu Extérieur, les Feux Follets protègent les lieux consacrés à Tulzscha et à ses disciples, semant la confusion chez les intrus, les égarant et les conduisant en terrain dangereux. Présage de malchance et de mort, un Feu Follet peut être envoyé pour maudire ceux qui se sont mis à dos le culte de Tulzscha. Le Feu Follet sert également de signe avant-coureur, apparaissant avant le décès de ceux pour lesquels Tulzscha a montré un intérêt inexplicable.

Feux Follets, Flammes des Fous, Lumignons cadavériques

<i>Caractéristiques</i>	<i>Jets</i>	<i>Moyennes</i>
FOR	—	—
CON	égale au POU	13
TAI	égale au POU	13
INT	2D6	7
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19
Déplacement 20 en volant		PV 13

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : un Feu Follet ne peut effectuer aucune attaque physique.

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Embrouiller : en dépensant 1 Point de Magie, un Feu Follet peut semer la confusion chez une victime pendant 1D10 rounds. La victime perd 30% sur tous ses jets de dés à chaque round, à moins de réussir un jet d'Idée (sans tenir compte de la pénalité) ; la victime doit refaire ce jet d'Idée à chaque round.

Ensorceler : en dépensant 1 Point de Magie, et en réussissant un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance, le Feu Follet peut ensorceler une cible et la contraindre à suivre son corps lumineux. La cible restera ensorcelée tant que le Feu Follet dépensera 1 Point de Magie par round. La victime ne peut pas résister après avoir été charmée, bien que des amis puissent essayer de la forcer à sortir de transe (en confrontant de nouveau le POU du Feu Follet à celui de la cible).

Malchance : en dépensant 1 Point de Magie, le Feu Follet peut maudire la chance de la cible pour 1D4 semaines. La caractéristique Chance de la cible subit un malus de 50%. Les Gardiens sont libres de tourmenter le personnage pendant toute la durée de ce sortilège.

Mauvais Augure : toute personne apercevant un Feu Follet doit faire un jet de Chance. Un échec indique que 1D3 proches décéderont dans le mois.

Armure : aucune, mais il est immunisé contre les attaques physiques. Cependant, une lumière intense peut blesser un Feu Follet : les torches font 1D6 points de dommages, les lampes électriques 1D4, et les bougies 1D3 (faire un jet sous la DEX x 5 pour diriger correctement les rayons de lumière).

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Feu Follet fait perdre 0/1D4 points de Santé Mentale.



LA LLORONA, Créature des Ténèbres

« Si tu écoutes ses soupirs, la Pleureuse [Llorona] t'attirera au bord de l'eau, et d'un baiser te transformera en pierre. »

Avertissement contre *Cihuacoatl* (mythologie aztèque)

Il existe de nombreuses histoires sur La Llorona, mais peu concordent en tous points. Le seul sur lequel elles s'accordent toutes est qu'elle assassina ses propres enfants en noyant méthodiquement chacun d'entre eux. Personne ne sait avec certitude qui elle fut ou ce qui l'a conduite à commettre une telle atrocité. Cet acte l'a condamnée à une après-vie d'errance près des ruisseaux et des rivières, où elle gémit de chagrin et d'angoisse sur son crime. Elle a perdu la raison, conduite au-delà de la folie par le tourment qui la ronge. On peut rencontrer la Llorona partout où on trouve une forte densité de population hispanique.

Les légendes présentent la Llorona comme un esprit horriblement malveillant. Elle sort lorsqu'il pleut, chassant le long des cours d'eau, à la poursuite d'enfants. Elle les noie en emplissant leurs poumons d'eau : dans sa folie, elle croit qu'ils remplaceront dans la mort ses enfants qu'elle a assassinés. Elle est également connue pour être annonciatrice de malheur : ceux qui la voient devront bientôt faire face à la mort ou seront conduits à tuer leurs propres enfants.

Quand la Llorona paraît, elle ressemble à une magnifique femme mexicaine vêtue d'une robe d'une blancheur éclatante qui aurait été appropriée au XIXe siècle. Ses mains sont humides et dégoulinent d'eau. Ses pieds et l'ourlet de sa robe sont boueux. De la taille aux pieds, sa robe est tâchée d'eau sale. La Llorona pleure constamment, les larmes coulant à flot de ses orbites vides et sanglantes.

La Llorona attaque comme un Spectre normal en visant la CON de ses victimes. Quand une attaque réussit, les poumons de la victime commencent à s'emplir d'eau. Elle commence à se noyer selon les règles de noyade du Livre des règles de *L'Appel de Cthulhu* (dans ce cas, la victime tente de résister avec 6 fois sa CON). Si la victime réussit à résister à la noyade, l'eau est expulsée.

La Llorona, La Pleureuse

Caractéristiques	Scores
FOR	—
CON	—
TAI	—
INT	11
POU	15
DEX	—
Déplacement 7	PV /

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : la Llorona ne peut effectuer aucune attaque physique.

Pouvoirs spéciaux :

Contrainte : cette capacité n'a d'effet que sur les femmes. La Llorona peut transmettre sa folie à une mère. En réussissant une confrontation de son POU contre celui de la mère, la Llorona peut la forcer à tuer ses enfants. La victime peut faire un jet d'Idée, mais une fois seulement, afin de résister à l'ordre de la Llorona

Mort : l'aura de colère et d'extrême douleur qui entoure la Llorona est si palpable qu'elle peut submerger un être humain. Quand une personne voit la Llorona pour la première fois, elle doit faire un jet de Chance. En cas d'échec, elle subit une attaque cardiaque fulgurante et meurt instantanément.

Armure : inapplicable.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir la Llorona fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.



FANTÔME DE JOHN, Créature des Ténèbres

« Le Fantôme de John, ne l'avez-vous pas vu ?
De longs os blancs et pas de peau dessus.
Ne ferait-il pas frisquet sans peau par-dessus ? »

Chant traditionnel d'Halloween

On ne sait presque rien des origines de "John", qui il fut pendant sa vie, comment se déroula sa mort ou quelles horribles forces le firent revenir d'entre les morts. Même le terme fantôme qui exprime mal la véritable condition de cette créature est inapproprié. Certains aspects de la nature de cette monstruosité suggèrent des liens avec Ithaqua. Le Fantôme de John est en quête de chair humaine : pas pour se nourrir, mais pour recouvrir ses propres os dénudés.

Le Fantôme de John est un squelette, parfaitement nettoyé de toute chair, baigné d'une lueur blanche malade qui semble issue de l'intérieur de son crâne vide. Un vent glacial suit John, hurlant et gémissant à travers ses os creux. Une brume se lève lorsqu'il part en chasse, et ses volutes s'enroulent comme des lanières de fouets autour des chevilles et des genoux en occultant le sol.

Le Fantôme de John est actif toute l'année, mais semble l'être plus particulièrement à l'approche d'Halloween. C'est probablement dû au changement de saison, ou à la vieille croyance selon laquelle Halloween marque un affaiblissement des frontières entre le monde des morts et celui des vivants. A moins que son souvenir ravivé par les chants des enfants lui donne une force qu'il ne trouve à aucun autre moment de l'année.

Fantôme de John, Horreur en manque de chair

Caractéristiques	Scores
FOR	14
CON	—
TAI	13
INT	11
POU	14
DEX	12
Déplacement 7	PV /

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : Griffes Vicieuses 35%, 1D4
Lutte 45%, dommages spéciaux (voir ci-dessous)

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Consommer la Chair : après une attaque de Lutte réussie, le Fantôme de John peut aspirer la chair couvrant les os de sa victime. Cela lui coûte 1 Point de Magie par round. A chaque round, la victime perd 1D4 points de CON (et le même nombre de Points de Vie). Les effets sont épouvantables. La peau se déchire et s'arrache du corps, puis semble flotter jusqu'à John pour recouvrir étroitement son squelette. Le pouvoir de John continue d'aspirer la peau de la victime jusqu'à ce qu'il ait causé la perte de 13 points de CON ou qu'elle soit morte. Après le premier round, et à chaque round suivant, la cible peut essayer d'échapper à l'étreinte de John en confrontant avec succès sa FOR à celle de John sur la Table de Résistance.

Glacer : en dépensant 1 Point de Magie, John peut remplir une zone de 20 mètres carrés d'un vent glacial pendant 1D4 rounds. Tout humain se trouvant dans l'aire d'effet perd 1D2 Points de Vie par round à cause des gelures et du froid extrême, et subit un malus de 20% à tous ses jets de dés.

Armure : aucune ; pour attaquer et faire des dommages au Fantôme de John, considérez John comme un squelette normal du Livre des Règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir le Fantôme de John fait perdre 1/1D6+1 points de Santé Mentale.



MERCY BROWN, Créature des Ténèbres

« Certains d'entre nous détiennent la preuve de l'existence de créatures telles les vampires. Même si nous n'en avons pas la preuve par une expérience malheureuse personnelle, les enseignements et les registres du passé sont des preuves suffisantes pour les personnes saines d'esprit »

Bram Stoker, *Dracula*

Mercy Brown est présentée dans les légendes urbaines comme le dernier vampire d'Amérique. Cependant, Mercy n'est pas un vampire : c'est un esprit vengeur, irrité par la profanation de sa tombe et de son cadavre.

Mercy est morte en 1892, à l'âge de dix-neuf ans, son corps succombant aux ravages de la tuberculose. Elle était la troisième de sa famille à mourir de cette maladie, également connue sous le nom de phtisie, après sa mère et sa grande sœur. Quand son frère fut atteint à son tour, son père désespéra de comprendre pourquoi cette maladie semblait s'attaquer à sa famille, et il se désola de trouver un remède pour son fils souffrant. A cette époque la superstition laissait entendre que la phtisie était propagée par les vampires, et que ceux qui mourraient de la maladie pouvaient devenir des morts-vivants à leur tour. Des amis arrivèrent à le convaincre que sa famille était peut-être la proie d'un vampire, et que sa femme ou ses filles pouvaient être elles-mêmes cette créature.

Lorsque le père de Mercy et ses amis exhumèrent les corps de Mercy, de sa sœur et de sa mère, ils eurent un choc. Tandis que les corps de sa mère et de sa sœur s'étaient décomposés, celui de Mercy était parfaitement préservé. Ils avaient trouvé leur vampire. Ils découpèrent son corps, arrachèrent son cœur et le réduisirent en cendres, espérant stopper le vampire et sauver le frère de Mercy. Cela ne servit à rien, la tuberculose le tua peu de temps après.

Toutefois, Mercy n'était pas un vampire. Elle n'était morte que depuis deux mois quand son corps fut exhumé et le froid hiver du Rhode Island avait contribué à ralentir la décomposition. Son esprit reposait en paix jusqu'à ce qu'ils dérangent sa tombe, profanent ses restes et salissent son nom en faisant d'elle un vampire aux yeux du monde et de l'histoire. Elle revint au monde des vivants, tout en n'étant pas un fantôme ordinaire. Pour se venger du sort qu'on lui avait fait subir à titre posthume, elle condamne les gens à mourir de la même façon qu'elle, le corps rongé par la phtisie. Personne ne peut prévoir où Mercy frappera et à qui elle s'attaquera : elle peut rester en sommeil pendant des années, puis rendre malade une dizaine de personnes en à peine quelques jours.

Quand elle se manifeste, Mercy apparaît sous les traits d'une jeune femme souffreteuse dont le corps flétri semble particulièrement frêle. Sa peau pâle est tendue sur son squelette fragile. Elle traîne des pieds plus qu'elle ne marche, son corps est constamment secoué par de violentes quintes de toux. Sa magnifique robe blanche est maculée du sang et des glaires expulsés par ses poumons.

Mercy Brown, La Vampire du Rhode Island

Caractéristiques	Scores
FOR	—
CON	—
TAI	—
INT	11
POU	13
DEX	—
Déplacement 7	PV /

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : elle peut tenter une attaque physique contre une cible. En dépensant 1 point de POU, elle peut balaférer sa victime avec des griffes qui se matérialisent de façon éphémère. L'attaque est faite à POU x 5 et inflige 1D4 points de dommages.

Attaque spéciale :

Maladie : Mercy attaque comme un spectre normal en visant le POU de ses victimes. Sur une attaque réussie, Mercy ajoute à son POU celui qu'elle draine à la victime (Mercy le reperd au rythme de 1 point par heure jusqu'à retrouver son niveau d'origine). La cible doit affronter sa CON au POU renforcé de Mercy et contracte une forme puissante et agressive de tuberculose en cas d'échec.

Armure : inapplicable.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir le Fantôme de Mercy Brown fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.



MARIE RÉSURRECTION, Créature des Ténèbres

« Elle devait être si effrayée toute seule là dans la nuit
 Il y avait quelque chose d'étrange en elle
 Son visage était mortellement blanc ;
 Elle était tellement pâle et sage assise sur le siège arrière toute seule
 Je n'oublierai jamais cette nuit où j'ai ramené Marie chez elle. »

John Duffy, *Bringing Mary Home* (chanson)

Tout le monde ou presque a déjà entendu parler des histoires d'autostoppeurs disparus, et chaque ville ou presque possède sa propre version. La plus célèbre d'entre elles est peut-être celle de Marie Résurrection à Chicago. Les récits sur Marie ont commencé dans les années 30, bien qu'on ait signalé un esprit similaire dans la même région tout au long du XIXe siècle.

L'esprit connu sous le nom de Marie erre sur l'avenue Archer à Chicago, où elle apparaît trop légèrement vêtue pour le froid qu'il fait généralement quand elle se manifeste. Il lui arrive d'apparaître dans un dancing. Dans tous les cas, elle semble effrayée et seule. Les âmes charitables, croyant qu'elle est un être vivant, lui offrent de la ramener et elle accepte en les remerciant silencieusement. Elle demande à être conduite au Cimetière de la Résurrection, mais lorsque la voiture arrive à destination, elle a disparu.

Malheur à celui qui prend Marie en stop, mais ne la ramène pas directement chez elle.

Marie se présente comme une jeune fille séduisante, vêtue d'habits passés de mode depuis au moins soixante-dix ans. Quand elle se manifeste, elle possède une forme physique. Au toucher, elle semble être comme n'importe quel être humain, bien que sa peau soit d'un froid effrayant.

Marie Résurrection, L'Autostoppeuse disparue

Caractéristiques	Scores
FOR	—
CON	—
TAI	—
INT	10
POU	12
DEX	—
Déplacement 7	PV / *

(*) Quand elle se manifeste sous sa forme physique, ses Points de Vie sont égaux à son POU de base.

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : en dépensant 1 point de POU, elle peut tenter une attaque physique. En réussissant un jet sous son POU x 5, Marie peut faire une attaque de Lutte : la victime subit 1D4 points de dommages par round tant que les mains de Marie brûlent sa chair. En dépendant 1 point de POU supplémentaire, elle peut augmenter sa FOR de 3 points.

Attaque spéciale : Marie attaque comme un fantôme normal, en drainant 1D6 points de POU. Elle préfère s'attaquer aux personnes qui sont assez aimables pour lui offrir un toit. Il n'y a pas de manifestation physique de l'attaque : être assis à quelques dizaines de centimètres suffit pour que Marie draine le POU de la cible. Elle ne le fera qu'une seule fois par nuit. Tout le POU drainé s'ajoute à celui de Marie. La victime ne souffre pas de séquelles autres qu'une légère sensation de vertige.

Armure : Marie peut être attaquée quand elle prend sa forme physique.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : réaliser qu'on est assis dans la même voiture que Marie Résurrection fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.



ESPRIT FRAPPEUR DE SMURL, Créature des Ténèbres

« ... tout à coup le tiroir d'une table très grande et très lourde, placée dans la chambre, fut tiré et repoussé avec un grand bruit et une promptitude extraordinaire... dans le même moment la table elle-même se mit en mouvement dans tous les sens, et s'avança vers la cheminée... On la remit à sa place ordinaire, d'où elle ne bougea plus ; mais des bottes qui se trouvaient dessous, et que tout le monde put voir, furent lancées au milieu de la chambre, au grand effroi des personnes présentes. »

F.-A. Blanck, rédacteur du *Journal de Bergzabern*

Baptisé du nom de la famille qu'il a hanté pendant les années 70 et 80, l'Esprit Frappeur de Smurl est une entité répugnante et violente, qui prend grand plaisir à l'agonie qu'elle inflige aux êtres humains. Ce *poltergeist* bestial est connu pour avoir déchiré des gens avec ses terribles griffes, pour les avoir soulevés dans les airs et projetés, et pour avoir soumis ses victimes à des viols répétés. Bien qu'elle soit violente, il semble que cette entité ne cherche pas à tuer, mais à torturer et à semer la terreur.

Les investigateurs médiums et voyants prétendent que l'entité correspond à quatre esprits différents. En réalité, l'esprit frappeur est une entité capable de se manifester de plusieurs manières. La première consiste en une forme indistincte présentant peu de substance et sans visage, mais avec une aura de malice. La seconde est une vieille femme aux allures de sorcière, avec des cheveux blancs en bataille, des yeux rouges haineux et des gencives sanguinolentes d'un vert écœurant. La troisième et la plus effroyable est une combinaison malsaine d'homme et de cochon marchant sur deux jambes. Quand il ne se manifeste pas sous forme physique, l'esprit frappeur fait ressentir sa présence en cognant sur les murs, en poussant des cris de porc et en produisant d'immenses odeurs débilitantes.

On ignore ce qui pousse l'entité à hanter une famille plutôt qu'une autre. Selon certains, elle serait attirée par les énergies émotionnelles libérées par les adolescents entrant dans la puberté. L'esprit peut hanter les lieux pendant des années avant de devenir violent. Les victimes entendront des bruits bizarres, éprouveront d'étranges sensations, auront à subir des courts-circuits électroniques, des voix désincarnées mais pleines de colère, et verront des formes floues à la périphérie de leur champ de vision. A mesure que les années passeront, l'intensité du phénomène s'amplifiera pour finalement exploser en une orgie de violence et de sexe.

Il pourrait exister d'autres entités similaires à l'Esprit Frappeur de Smurl bien qu'il soit le seul cas de *poltergeist* recensé.

Esprit Frappeur de Smurl, Horreur porcine

Caractéristiques	Scores
FOR	—
CON	—
TAI	—
INT	18
POU	25
DEX	—
Déplacement 7	PV /

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : l'Esprit ne peut effectuer aucune attaque physique.

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Griffes : pour chaque Point de Magie dépensé, l'Esprit Frappeur de Smurl peut attaquer une cible avec des griffes fantomatiques. L'attaque se fait sous POU x 2 et inflige 1D4 points de dommages.

Possession : l'esprit frappeur dépense 1 point de POU et confronte son POU à celui de la cible sur la Table de Résistance. En cas de succès, le *poltergeist* possède la cible et agira selon ses plus bas instincts par l'intermédiaire de l'infortuné. La possession dure un nombre de jours égal au POU de l'entité moins celui de la victime (si l'esprit possède 25 points de POU et la victime 13, la possession durera 12 jours) ou jusqu'à ce qu'il soit chassé de force par des moyens magiques.

Puanteur : en dépensant 1 Point de Magie, l'esprit frappeur peut remplir une pièce, ou affecter une cible unique, d'une odeur suffocante. Toute personne dans l'aire d'effet doit réussir un jet sous sa CON x 5 sous peine d'être prise de nausées paralysantes et de vomissements.

Télékinésie : pour chaque Point de Magie dépensé, l'entité peut soulever ou manipuler des objets pesant jusqu'à 5 kg. L'esprit frappeur peut utiliser son pouvoir de télékinésie pour attraper ou maintenir une personne ou un objet : chaque Point de Magie dépensé se transforme en 2 points de FOR.



Voix : l'entité peut se manifester sous la forme d'une voix terrifiante mi-humaine, mi-porcine. Ceux qui entendent cette voix désincarnée doivent faire un jet de Santé Mentale et s'effondrent en tremblant ou s'enfuient terrifiés en cas d'échec (au choix du Gardien). Il n'y a pas de perte de Santé Mentale.

Armure : aucune, mais l'Esprit Frappeur de Smurl est immunisé contre toutes les attaques physiques. Les attaques magiques infligent des dommages normaux au POU de l'entité. Images pieuses et rituels religieux l'incommodent énormément, mais ne lui font aucun mal : en fait, ils ont simplement pour effet de le mettre encore plus en rage.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir l'Esprit Frappeur de Smurl se manifester sous sa forme indistincte ou comme une vieille mégère fait perdre 1/1D6 points de Santé Mentale ; voir l'Horreur Porcine en fait perdre 1/1D10.



GUENAUDE, Race Inférieure Indépendante

« La sorcière avait les yeux rouges et elle ne voyait pas très clair. Mais elle avait un instinct très sûr, comme les bêtes, et sentait venir de loin les êtres humains. »

Jakob et Wilhelm Grimm, *Hansel et Gretel*

Les traditions populaires prétendent que les Guenaudes¹ sont responsables des phénomènes de "terreurs nocturnes", ces expériences effrayantes au cours desquelles on se réveille en plein milieu de la nuit, paralysé et incapable de respirer avec la sensation d'un poids écrasant sur la poitrine. Depuis la science a expliqué l'origine de ce phénomène : le corps s'éveille pendant la paralysie provoquée par la phase de sommeil paradoxal. Bien que ce soit exact dans la plupart des cas, certaines terreurs nocturnes sont bel et bien causées par des rencontres avec ces êtres quasi spectraux. La croyance dans les Guenaudes a beau s'amenuiser, elles, elles ne nous ont pas oubliés.

Les Guenaudes attaquent comme des spectres classiques, mais visent le POU de la victime et n'attaquent que les personnes endormies. Au cours d'une attaque de ce type, la victime s'éveille momentanément pour découvrir la vieille sorcière assise sur sa poitrine, ce qui provoque une sensation de suffocation. La victime est incapable de bouger ou d'appeler car ses yeux sont rivés sur l'horrible visage de la sorcière qui la regarde fixement en retour, les yeux injectés de sang et un rictus moqueur aux lèvres. La victime se rendort et, au matin, elle ramène généralement cette expérience à un horrible rêve. Elle s'éveille avec la sensation d'être vidée et épuisée.

Les Guenaudes n'attaquent qu'une fois par nuit. Souvent, elles n'attaqueront une victime qu'une seule fois, puis passeront à une autre. En de rares occasions, des personnes souffrant de traumatismes émotionnels se feront attaquer nuit après nuit.

Guenaudes, Terreurs de la nuit

<i>Caractéristiques</i>	<i>Jets</i>	<i>Moyennes</i>
FOR	—	—
CON	—	—
TAI	—	—
INT	2D6+6	13
POU	1D6+12	15-16
DEX	—	—
Déplacement 7		PV /

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : une Guenaude ne peut effectuer aucune attaque physique.

Attaques spéciales : voir la description ci-dessus.

Armure : inapplicable.

Sortilèges : une Guenaude connaît un sortilège par point d'INT au-dessus de 11.

Perte de Santé Mentale : faire l'expérience d'une terreur nocturne fait perdre 0/1 point de Santé Mentale. Voir et se souvenir d'une Guenaude coûte 1/1D8 points.



¹ Appelées aussi *Vieilles sorcières*.

BÊTE DE LAND BETWEEN THE LAKES, Race Inférieure Indépendante

« Témoin : Je ne l'ai jamais vu, mais la nuit, j'entends assez souvent une sorte de plainte sinistre. »

Déetective Claud : Comme le hurlement d'un loup ?

Témoin : Non, pas comme un loup ou un coyote. Non, c'est un son plus profond, plus long, plus fort. Je n'ai jamais entendu un animal que je connais pousser ce genre de cri... Je connais un homme qui dit l'avoir vu : il m'a dit qu'il en avait mouillé son pantalon. »

Murray PD, enregistrement #87-037

Dans l'est du Kentucky, entre les lacs Kentucky et Barklay, s'étend *Land Between the Lakes*, littéralement la Terre Entre les Lacs, l'une des dernières vraies zones sauvages à l'est du Mississippi. Les villes et les vieilles fermes familiales y sont peu nombreuses et fort espacées : au milieu de près de 70 000 hectares de sombres et anciennes forêts, nombreux sont les endroits où l'homme n'a jamais mis le pied. Cette région est l'objet de nombreuses superstitions, de récits de malédictions indiennes, de fantômes vengeurs menant des vendettas multiséculaires et d'hommes sauvages dégénérés. C'est également le foyer d'un monstre féroce et sanguinaire connu sous le nom de Bête de *Land Between the Lakes*.

La Bête est une créature qui n'est ni complètement humaine ni complètement loup. Elle ressemble à un loup-garou hollywoodien débarqué dans une réalité cauchemardesque. Le monstre mesure environ 2,10 mètres et est couvert de poils longs et emmêlés. Une répugnante odeur de cadavres pourrissants le suit partout. Ses yeux rouges haineux brûlent d'une lueur intense au milieu d'une tête de loup posée sur un corps massif d'humanoïde primitif. Il chasse le bétail des fermiers du coin et occasionnellement l'homme, les déchiétant de ses griffes et de ses crocs, tuant toujours plus que ce qui lui est nécessaire pour se nourrir. Les gens du pays peuvent citer des personnes qui ont entendu les cris lugubres et tristes de la Bête retentir au-dessus des terres boisées.

Personne ne sait avec certitude ce qu'est le monstre, mais tous ceux qui ont longtemps vécu ici sont au courant de son existence et ont leurs propres théories. Certains pensent que c'est le résultat d'une ancienne malédiction indienne, une chose invoquée pour venger un préjudice quelconque. D'autres pensent qu'il était autrefois humain, mais qu'il a dégénéré en *moins qu'humain* après des années de vie sauvage. Quelques-uns enfin croient qu'il s'agit d'un cousin agressif du *Bigfoot*. Quelle que soit la théorie, aucune n'est vraiment satisfaisante. On débat toujours pour savoir s'il s'agit d'un monstre unique ou de toute une race : d'aucuns pensent qu'il est lié à la Bête de la Route de Bray, dans le Wisconsin¹.

Les autorités locales font de leur mieux pour étouffer tous les rapports et les activités de la Bête, parmi lesquelles le massacre d'une famille de quatre personnes il y a quelques années. Ils savent que si la vérité venait à être révélée, cela détruirait le tourisme dont dépend la région. Mais comme le développement de la population empiète sur le territoire de la Bête et que de plus en plus de touristes viennent dans la région, ses méfaits ne resteront pas secrets très longtemps.

Bête de *Land Between the Lakes*, Horreur lycanthrope

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+6	20
CON	3D6+3	13-14
TAI	3D6+6	15-16
INT	1D4+2	4-5
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+6	13
Déplacement 12		PV 14-15

Bonus aux dommages moyen : +1D6.

Armes : Morsure 35%, 1D10
Griffes 35%, 1D8+bd

Armure : 2 points de fourrure épaisse.

Compétences : Se Cacher 70%, Suivre une Piste 70%.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir une Bête *Land Between the Lakes* fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.



¹ NdT : ou la Bête du Gévaudan.

PROFOND D'EAU DOUCE, Race Inférieure Indépendante

« Et moi, voici, je fais venir le déluge d'eaux sur la terre, pour détruire de dessous les cieux toute chair en laquelle il y a esprit de vie ; tout ce qui est sur la terre expirera. »

Genèse 6:17

Nous les connaissons sous le nom de Monstre aux Griffes Vertes d'Evansville (Indiana), de Monstre du Lac Thetis (Colombie Britannique) et d'Homme-Crapaud de Loveland (Ohio). Tous les grands fleuves et lacs du monde abritent au moins un de ces Profonds adapté à la vie en eau douce. Ils aiment leur vie solitaire et n'ont que peu de contacts les uns avec les autres, ils ne construisent pas de grandes cités et vénèrent uniquement le Grand Uk'tena. Ils sont extrêmement agressifs et, à l'inverse de leurs cousins marins, ils interagissent peu avec l'humanité, sauf pour nous chasser afin de se nourrir ou pour s'imposer à un humain récalcitrant afin de propager leur espèce.

Les Profonds d'Eau Douce sont plus petits que leurs cousins, minces et fuselés, quoique très musclés. Ils ont l'apparence de poissons-chats, sans les écailles des autres Profonds, couverts à la place d'une peau lisse mais visqueuse. Tout comme les poissons-chats, les Profonds d'Eau Douce arborent de longues moustaches ressemblant à des tentacules. Tous les Profonds d'Eau Douce ont des épines placées le long de leur dos et sur les coudes : ces épines contiennent une toxine puissante. Tout comme leurs cousins, leurs vies sont virtuellement éternelles et parfaitement cruelles.

Les Profonds d'Eau Douce vénèrent le Grand Uk'tena, le Serpent Sirène, un avatar de Dagon.

Profonds d'Eau Douce, Hommes-crapauds

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+3	13-14
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+3	13-14
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8 / 10 en nageant		PV 12-13

Bonus aux dommages moyen : aucun.

Armes : Griffes 30%, 1D6+bd
 Epines 25%, 1D4 + poison (TOX 7, provoque de graves enflures et des nausées)

Attaques spéciales :

Epines : les épines qui parsèment le dos et les coudes d'un Profond peuvent libérer un puissant poison. Le Profond peut tenter de piquer sa proie avec ces épines ; toute personne agrippée par le Profond risque également d'être piquée et empoisonnée.

Noyade : dans l'eau, un Profond d'Eau Douce préfère s'approcher furtivement de sa proie pour l'attaquer par en dessous. Le Profond attrapera sa victime par n'importe quelle extrémité et tentera de l'entraîner vers le fond en la maintenant jusqu'à ce qu'elle se noie.

Armure : 1 point de peau épaisse et de graisse.

Sortilèges : un Profond d'Eau Douce avec un POU de 14 ou plus connaît 1D4 sortilèges.

Perte de Santé Mentale : voir un Profond d'Eau Douce fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale.



GRAND UK'TENA, Avatar de Dagon

« Délivre-moi du borbier, et que je n'y enfonce point ; que je sois délivré de ceux qui me haïssent et des profondeurs des eaux. Que le courant des eaux ne me submerge pas, et que la profondeur ne m'engloutisse pas, et que le puits ne ferme pas sa gueule sur moi. »

Psaumes 69:14-15

Le Grand Uk'tena est le dieu des Profonds d'Eau Douce et une manifestation de Père Dagon. On l'appelle parfois l'Œil Percant, car il est censé connaître tous les secrets des ondes et des forêts. Il habite les mares profondes, les lacs aux eaux troubles et les rivières rapides. Son corps ressemble beaucoup à celui d'une énorme anguille, lisse et gluante, flamboyant d'un rouge ardent. Sa tête semble être le résultat d'un croisement entre un poisson et un félin ; elle est surmontée d'une menaçante corne d'ivoire effilée.

En dehors des Profonds d'Eau Douce, le Grand Uk'tena n'a pas de culte. Les Cherokees le connaissaient et parlaient de lui dans certains contes. Quelques individus insensés et courageux ont tenté de le chercher afin d'acquérir des connaissances incommensurables.

Grand Uk'tena, L'Œil Percant

Caractéristiques	Scores
FOR	40
CON	20
TAI	50
INT	35
POU	40
DEX	15
Déplacement 8 / 8 en nageant	PV 35

Bonus aux dommages : +5D6.

Armes : Griffes 80%, 1D6+bd
 Corne 80%, 3D6+bd
 Jet d'Acide 80%, dommages spéciaux, voir ci-dessous

Quand il attaque, le Grand Uk'tena peut frapper avec deux griffes par round ou embrocher quelqu'un avec sa corne.

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Jet d'Acide : le Grand Uk'tena peut cracher un flot d'acide sur ses ennemis ; l'acide fait 1D6 points de dommages pendant 1D3 rounds.

Sang Acide : le sang du Grand Uk'tena agit comme un puissant acide. Tout individu attaquant physiquement cette divinité doit faire un jet de Chance sous peine d'être éclaboussé de son sang ; il inflige 1D6 points de dommages pendant 1D3 rounds. Toute arme blessant le Grand Uk'tena fond instantanément au contact de son sang.

Trépas : voir le Grand Uk'tena, c'est mourir. Toute personne le voyant pour la première fois doit réussir un jet de Chance pour ne pas mourir instantanément.

Armure : 6 points de peau. Le Grand Uk'tena est immunisé contre toutes les armes normales. Les armes enchantées, les attaques magiques et le feu lui infligent des dommages normaux.

Sortilèges : il connaît tous les sortilèges associés aux Profonds d'Eau Douce, pour les *lier* et les *invoquer*, ainsi que ceux associés à l'eau et à ses secrets. Il connaît tout autre sort à la discrétion du Gardien.

Perte de Santé Mentale : voir le Grand Uk'tena fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.



INNOCENT, Créature des Ténèbres

« Les défenseurs de Scott Peterson recevront vendredi les résultats de l'autopsie faite sur son épouse et leur bébé. Ces résultats pourraient confirmer ou infirmer une théorie qu'ils ont développée sur la manière dont la femme enceinte a été tuée.

Depuis maintenant au moins une semaine, l'équipe de défenseurs de Peterson étudie une horrible possibilité, comme l'a rapporté vendredi dernier le chef du service juridique de NBC, Dan Abrams.

La défense envisage la possibilité que la femme enceinte a pu être enlevée par un des nombreux cultes sataniques connus à Modesto pour un rituel sacrificiel. Abrams rapporte que des sources proches de la défense lui ont certifié qu'un suspect crédible pour un tel scénario avait été identifié.... »

NBC San Diego, journal télévisé local

Autour du globe, les cultes dédiés aux différents Grands Anciens et Dieux Extérieurs sacrifient souvent des nourrissons lors de leurs rituels. Fréquemment, les corps sont jetés dans des décharges d'ordures ou dans les égouts. Certaines fois le chagrin, la douleur, la colère et la peur vécus par ces petites âmes sont si forts qu'ils les ramènent à la vie.

Rendus à une caricature de vie, ceux qu'on appelle les Innocents ne ressemblent à des nourrissons qu'en apparence. Leurs gencives et la peau de leurs doigts se sont rétractés en laissant pointer leurs dents et leurs ongles. Ceux qui n'ont pas de dents voient grandir des crocs pointus et aiguisés. Leurs corps sont affreusement bouffis, leur peau est marbrée et meurtrie. Ils rôdent dans les lieux où leur corps a été balancé, tout juste capables de marcher, se déplaçant le plus souvent à quatre pattes. Malgré cela, ils sont dangereusement rapides. Comble de l'horreur, ils vagissent, babillent et crient exactement comme tous les bébés normaux. Motivés par la haine de tout ce qui vit et par une faim inextinguible, ce sont des cannibales voraces qui s'attaquent aux personnes sans méfiance.

Tout seul, un Innocent peut difficilement être une menace pour un homme adulte. Les Innocents sont cependant rarement seuls : ils chassent en groupes de 1D20+4 créatures. Ils tendent des embuscades à leurs victimes en se servant généralement de leurs cris de nourrissons pour attirer leur proie. Ils surgissent alors de l'ombre en masse pour submerger la victime sous leur nombre. Si elle parvient à se dégager, les Innocents la poursuivront implacablement en la harcelant de morsures et d'égratignures, minuscules mais douloureuses. Une fois qu'une bande a trouvé une proie, ils ne renonceront pas tant que la chair de leur victime ne remplira pas leur ventre.

Innocents, Nourrissons morts-vivants cannibales

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D4	2-3
CON	2D6	7
TAI	1D4	2-3
INT	1D4+2	4-5
POU	2D6	7
DEX	3D6	10-11
Déplacement 6		PV 5

Bonus aux dommages moyen : -1D4.

Armes : Morsure 45%, 1D4
 Egratignures 45%, 1D4+bd
 Cramponner* 65%, dommages de Lutte

(*) En cas de réussite, l'Innocent peut à la fois mordre et égratigner sa cible.

Armure : aucune

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Innocent fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.



ELU DE YIG, Race Inférieure de Serviteurs

« Alors le contour noyé dans l'ombre commença à se préciser et je vis que cette chose qui se tortillait avait quelque lointaine ressemblance avec une forme humaine couchée sur le ventre... Comme elle la levait pour siffler dans ma direction, je vis que les petits yeux noirs percés en vrille étaient abominablement anthropoïdes... »

H.P. Lovecraft et Zealia Bishop, *La Malédiction de Yig*

Ces êtres ont reçu par sarcasme ce nom qui raille leur pitoyable condition. Les âmes malchanceuses connues sous le nom d'Elus de Yig ont jadis été humaines, mais – qui sait pourquoi – elles ont attiré sur elles la colère du Grand Ancien. Elles sont devenues des choses qui ne sont ni tout à fait humaines ni tout à fait ophidiennes. Yig réserve cette punition aux humains normaux : ceux qui n'ont aucun lien avec son culte ou ceux dans les veines desquels ne coule pas le sang corrompu du Peuple Serpent. On ne sait pas quels crimes précis motivent une telle punition, mais ceux qui tuent beaucoup de serpents ou font du mal aux serviteurs et aux adorateurs de Yig sont sûrs de devoir faire face au courroux du Dieu Serpent. Parfois, la malédiction ne tombe pas directement sur ceux qui ont mis Yig en colère, mais sur leurs enfants alors qu'ils sont encore dans le ventre de leur mère.

La transformation est un processus lent et douloureux et il n'existe pas de moyen connu pour l'inverser. Elle dure 28 jours moins le POU de la victime. La peau de l'Elu se dessèche, puis pèle, révélant un derme écailleux en dessous : au départ, cette peau est extrêmement sensible et l'Elu supporte d'atroces douleurs durant quelques jours avant que la peau durcisse et prenne la consistance du cuir. Les dents tombent et sont remplacées par des dizaines de minuscules crocs aiguisés. Les bras fusionnent partiellement avec le tronc de l'Elu et ses jambes fusionnent en dessous des genoux. La victime peut uniquement se vautrer au sol ou effectuer de maladroits mouvements de reptation. La vue de l'Elu baisse, les couleurs et la lumière sont remplacées par une sorte de vision infrarouge. Le nez s'aplatit contre le visage et ne sert plus qu'à respirer péniblement. L'Elu ne peut plus détecter les odeurs dans son environnement qu'à l'aide de petits coups de langue. Les oreilles s'atrophient puis se décomposent : devenu incapable d'entendre, l'Elu peut alors à la place ressentir les vibrations proches.

Le plus souvent, l'Elu ne survit pas au processus de métamorphose. Soit les mutations le tuent, soit il se suicide de chagrin et d'horreur. La santé mentale de ceux qui survivent part en lambeaux. La plupart des Elus passent le reste de leur odieuse existence oubliés de tous dans des asiles d'aliénés. Quelques-uns parviennent à s'échapper et hantent les quartiers déserts des villes ou les sombres forêts.

Elus de Yig, Caricatures d'humanité

<i>Caractéristiques</i>	<i>Jets</i>	<i>Moyennes</i>
FOR	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4
Déplacement 5		PV 12

Bonus aux dommages moyen : aucun.

Armes : Morsure 40%, 1D8 + poison (TOX égale à la CON. Le poison affecte le système respiratoire en provoquant un collapsus pulmonaire).

Armure : 1 point d'épaisses écailles de cuir.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Elu de Yig fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.



BÊTE DE LA CAVERNE, Race Inférieure Indépendante

« Ils étaient noirs, d'un noir profond, contrastant curieusement avec la pâleur neigeuse de la chair et des poils. Comme ceux des autres habitués des cavernes, ces yeux étaient profondément enfoncés dans leurs orbites et complètement dépourvus d'iris. En l'examinant plus attentivement, je m'aperçus que le faciès était moins protubérant que celui du singe moyen, et beaucoup moins velu. Le nez était très marqué. Comme nous regardions le spectacle étrange qui se déroulait devant nous, les lèvres épaisses s'ouvrirent encore pour laisser échapper plusieurs sons... les sons émis par la créature allongée sur le calcaire venaient de nous révéler une terrible vérité : ma victime, l'étrange habitant de l'ancre insondable, était, ou avait été un jour, un homme !!! »

H.P. Lovecraft, *La Bête de la Caverne*

Ce sont les descendants dégénérés de ces gens qui, il y a bien longtemps, s'aventurèrent dans *Mammoth Cave*¹ et ne surent pas comment revenir. Peut-être se sont-ils perdus, et ont été rendus fous par la silencieuse noirceur des profondeurs. Les Bêtes ressemblent plus à des singes albinos nus qu'à des hommes et se déplacent tour à tour sur deux ou quatre pattes. Les Bêtes valent à peine plus que des animaux aujourd'hui : elles n'adorent aucun dieu et n'ont conservé que des rudiments de langage. Les Bêtes mènent des vies silencieuses et solitaires, ne se réunissant que pour s'accoupler ou pour se défendre contre une menace commune. Elles chassent les poissons et les insectes aveugles qui vivent dans les cavernes, mais elles assouviront également leur faim et leurs désirs avec tout voyageur égaré qu'elles rencontrent par hasard. Etant donné que *Mammoth Cave* est de plus en plus visitée chaque année, les Bêtes sont repoussées de plus en plus profondément dans des régions inexplorées : ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'elles ne commencent à défendre leur territoire contre les envahisseurs.

Adaptés aux cavernes aveugles, leurs yeux captent l'obscurité comme les nôtres captent la lumière. Ils craignent la lumière quelle que soit son intensité, de la plus petite flamme d'une allumette à l'éclat aveuglant du soleil. Par conséquent ils sont rarement vus près de la surface et ils fuiront devant tout explorateur porteur d'une lanterne. Une lumière vive leur inflige une douleur fulgurante, mais ne les blesse pas vraiment.

Bêtes de la Caverne, Humains dégénérés

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+3	13-14
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+3	10
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Déplacement 8		PV 10-11

Bonus aux dommages moyen : aucun.

Armes : Morsure 35%, 1D4
Griffes 35%, 1D6+bd
Bond* 40%, dommages de Lutte

(*) Au round suivant, une Bête peut à la fois mordre et griffer une cible avec 85% de chance de réussite.

Armure : aucune.

Compétences : Discrétion 70%, Ecouter 90%, Esquiver 45%, Grimper 85%, Se Cacher de la Lumière 90%.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir une Bête de la Caverne fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.



¹ La "Caverne du Mammoth" dans le Kentucky. Un ensemble de plus de 200 km de galeries découvert en 1799.

CHAT WAMPUS, Race Inférieure Indépendante

« La légende du Chat Wampus [...] a commencé avec les Indiens Cherokees, qui étaient installés dans les collines à l'est du Tennessee. Le folklore cherokee est plein de récits d'esprits malfaisants rôdant dans les profondes et sombres forêts qui entourent leurs villages. »

Revue BioFortéenne d'Amérique du Nord, décembre 2000

Dans toute la région des Appalaches du sud-ouest des Etats-Unis, on peut entendre dans la nuit les cris effrayants des Chats Wampus. Ces monstruosité sanguinaires semblent être emplies d'une colère et d'une haine palpables. Les Chats Wampus sont connus pour mutiler ou massacrer des troupeaux de bétail entiers, non pas dans le but de rassasier leur faim, mais pour l'intense plaisir qu'ils en retirent. Les récits populaires racontent que les Chats Wampus étaient autrefois des sorcières, mais qu'elles ont été maudites sous cette forme maligne et bestiale en châtiment pour avoir recherché des secrets qu'aucune femme ne devrait connaître.

Cependant, les rares personnes qui se sont trouvées face à face avec un Chat Wampus ont du mal à imaginer que ces monstres ont pu être humains un jour. De loin, ils peuvent être confondus avec des kangourous difformes ou avec des singes exagérément gros et grotesques (ce qui a donné au Chat Wampus son autre surnom de Singe du Diable). De près, on découvre l'horrible vérité. La tête ressemble à celle d'un félin aux yeux rouges torves et aux mâchoires pleines de bave. Le corps est vaguement anthropoïde et couvert de plusieurs couches d'une fourrure épaisse et brillante. Sous ces couches, comme par dérision, on devine des formes vaguement féminines. Le Chat Wampus possède à l'arrière du corps une queue touffue constamment agitée par la colère. Bien que le monstre puisse marcher debout, il préfère réaliser de surprenants bonds en se servant de ses pattes arrière. Les pattes de devant et de derrière dissimulent toutes deux des griffes qui pourraient facilement éviscérer un homme. Le monstre est suivi d'une odeur répugnante, mélange délétère de soufre et d'animal en chaleur. Comme les sorcières du folklore, les Chats Wampus chassent en groupe de trois individus. Un Chat ne restera jamais seul : ses compagnons veillent toujours à proximité.

Du fait du folklore et de leur forme vaguement féminine, une rumeur prétend que tous les Chats Wampus sont des femelles. Leur manière de se reproduire reste un mystère : les habitants des régions menacées par les Chats Wampus mentionneront seulement, avec un frisson, les disparitions d'hommes dans les bois et les cris de grande satisfaction de Chats plus tard dans la nuit.

Chats Wampus, Singes du Diable

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 7 / 20 en sautant		PV 12

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Morsure 35%, 1D10
 Griffes 45%, 1D6+bd
 Coup de Poing 45%, 2D6+bd
 Bond* 55%, dommages de Lutte



(* Au round suivant, un Chat Wampus peut faire deux attaques, soit en Griffant, en donnant un Coup de Poing ou en Mordant, sinon il ne peut faire qu'une seule de ces attaques par round.

Armure : 2 points de fourrure épaisse.

Compétences : Pousser des Cris Terrifiants 90%, Se Cacher 45%, Traquer 90%.

Sortilèges : un Chat Wampus avec une INT de 13 ou plus connaîtra 1D6 sorts.

Perte de Santé Mentale : voir un Chat Wampus fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.

MONSTRE DE POPE LICK, Race Inférieure Indépendante

« Un jeune homme âgé de dix-neuf ans a fait hier une chute mortelle en essayant de traverser à pied le pont de chemin de fer de Pope Lick. D'après ses proches, il effectuait une sorte de "parcours initiatique" imposé par sa Fraternité étudiante. L'enquête en cours n'a pas encore permis de déterminer les raisons de sa chute, mais les habitants de la région ont déjà tous leur avis... »

Dan O'Brien pour WDJX (Louisville, KY), automne 2000

Tirant son nom d'un ruisseau situé près de Louisville, au Kentucky, qu'il est censé hanter, le Monstre de Pope Lick se présente comme un hybride entre un homme et une chèvre. Tout comme le satyre de la mythologie grecque, le Monstre de Pope Lick se déplace sur de puissantes pattes de chèvre couvertes d'une fourrure albinos. La partie supérieure du corps est un torse d'homme grotesquement déformé. La peau est couleur d'albâtre, sauf aux endroits où la chair couvre à peine les os, et où du noir transparait sous la peau spectrale. Le visage ressemble à celui d'un être humain, bien que ce ne soit clairement pas le cas : les yeux noirs sont trop écartés, le nez trop aquilin et la mâchoire épaisse est bien trop saillante. Des cornes courtes, mais aiguisées, pointent de son front juste sous la naissance des cheveux. Ces derniers sont longs, gras et emmêlés, assortis à la fourrure des jambes.

Le Monstre hante un petit ruisseau et le pont ferroviaire à chevalet qui le franchit. Il imite la voix d'êtres chers pour attirer ses victimes sur le pont, juste au moment où un train approche. La victime se retrouve coincée sur les voies, forcée de choisir entre courir devant le train ou sauter à pic dans le ruisseau une trentaine de mètres en contrebas. Le Monstre harcèle les amants ou les jeunes mariés stationnés sur l'allée des amoureux toute proche en leur lançant des pierres ou en faisant des bruits dérangeants. Le Monstre attaque rarement ses victimes : quand il le fait, il frappe avec une hache rouillée et tachée de sang ou donne des coups de sabots aiguisés. Le Monstre préfère tourmenter ceux qui s'introduisent dans son domaine et tirer un plaisir sadique de la terreur qu'il inspire aux autres.

L'origine du Monstre de Pope Lick est inconnue. Selon certaines rumeurs, il serait né de l'union contre nature d'un fermier et de sa chèvre. Ou il pourrait avoir fait l'objet de la "bénédiction" accordée par Shub-Niggurath à Ses fidèles¹. Une histoire prétend qu'il était un monstre de foire, exhibé dans un cirque de passage dans la région de Pope Lick au début du XXe siècle. Les habitants se seraient montrés très cruels envers l'Homme Chèvre. Après s'être échappé au cours d'un orage particulièrement violent, il décida de leur rendre la monnaie de leur pièce. Au centuple.

Des créatures très similaires au Monstre de Pope Lick existeraient au Texas, en Oklahoma et dans le Maryland.

Monstres dits de Pope Lick, Hommes caprins

<i>Caractéristiques</i>	<i>Jets</i>	<i>Moyennes</i>
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+3	10
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+3	13-14
Déplacement 10		PV 10-11

Bonus aux dommages moyen : aucun.

Armes : Lancer de Pierres 50%, 1D4
Coup de Sabot 40%, 1D6+bd
Hache 40%, 1D8+bd

Pouvoir spécial :

Imiter : le Monstre de Pope Lick peut imiter des voix simplement en dépensant 1 Point de Magie avant de parler tout haut. La victime choisie entend la voix d'un être cher en danger. Les personnes proches peuvent entendre des voix différentes. La victime est attirée vers la voix, à moins de réussir un jet d'Idée.

Armure : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir le Monstre de Pope Lick fait perdre 0/1D8 points de Santé Mentale.



¹ Les Gof'nn Hupadgh, les Bénis de Shub-Niggurath (NdT).

HOMME LAPIN, Entité Unique

« Un homme en costume de lapin recherché à Fairfax.

La police du Comté de Fairfax a déclaré hier qu'elle recherchait un individu portant "un costume de lapin blanc et rose" et qui aurait lancé des hachettes à travers les fenêtres de plusieurs automobiles. Véridique. »

Entrefilet dans le *Washington Post* du 1^{er} novembre 1970

Le nord de la Virginie est hanté par un *serial killer* qu'on qualifierait presque d'absurde, s'il n'y avait la terreur qu'il inspire depuis de nombreuses générations. Les détails concernant l'origine de l'Homme Lapin sont aussi vagues qu'ils sont variés. Certains disent qu'enfant, il aurait tué des camarades de classe qui le tyrannisaient brutalement et sans répit ; d'autres affirment qu'il s'agissait d'un malade évadé d'un hôpital psychiatrique. Une histoire bien plus effrayante prétend que l'Homme Lapin était autrefois un père aimant et un mari dévoué qui, un jour d'Halloween, découvrit que ses enfants étaient nés des infidélités de sa femme. Il craqua et assassina sa famille, puis abandonna leurs corps aux regards horrifiés des enfants en quête de douceurs. Malgré les différences dans les histoires, un détail revient toujours : l'Homme Lapin porte un ridicule costume de lapin rose couvert de tâches de sang et de crasse.

L'Homme Lapin n'apparaît qu'un seul jour par an, pendant Halloween. Il passe ces 24 heures à pourchasser des enfants, et uniquement des enfants : jamais il n'attaquera ni ne fera de mal à un adulte. En fait, les adultes ont même des difficultés à le percevoir. Quand il se manifeste, l'Homme Lapin préfère les tunnels et les ponts délabrés et peu utilisés, dont il ne s'éloigne jamais de plus de quelques kilomètres. Il pend ses victimes à l'entrée du tunnel ou du pont, écorchées et étripées. Plusieurs Hommes Lapins peuvent se manifester en même temps, déployés sur toute la région.

Homme Lapin, Meurtrier déguisé

Caractéristiques	Scores
FOR	18
CON	16
TAI	18
INT	11
POU	12
DEX	13
Déplacement 7	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Lame Rouillée 45%, 1D8+1+bd.

Pouvoir spécial :

Exclusion : les adultes ne peuvent normalement pas percevoir l'Homme Lapin ; ils doivent se forcer à le voir. En dépensant 1 Point de Magie, un adulte peut voir l'Homme Lapin pendant un round. Avant de tenter toute action contre lui, 1 Point de Magie doit aussi être dépensé. Cette exclusion est à double sens : l'Homme Lapin ne peut pas agir à l'encontre d'un adulte, même s'il est attaqué.

Armure : 1 point de peau épaisse et de muscles solides.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir l'Homme Lapin fait perdre 1/1D4 points de Santé Mentale.



INNOMMABLE, Race Inférieure Indépendante

« Non, cela n'avait aucun rapport... C'était partout – une sorte de gélatine – de gelée – et qui pourtant avait des formes – mille formes si horribles... dépassant toute description. Il y avait des yeux – et une souillure... C'était la fosse, c'était le maelström, c'était l'abomination ultime. Carter, c'était l'indicible !... »

H.P. Lovecraft, *L'indicible*

Cette aberration a autrefois été quelque chose de vivant, bien que son existence ait violé toutes les lois naturelles. Quelque chose de supérieur à une bête, mais d'inférieur à un homme. On ignore ce qui fit qu'une telle chose vint à la vie. Elle était gardée par un misérable vieillard sans enfant et sans femme, enfermée dans son grenier dont elle s'échappait de temps en temps pour semer la terreur sur les routes de campagne désertes. Randolph Carter et un de ses ancêtres furent tous deux malmenés par cette chose, ainsi qu'il est rapporté dans le septième livre de Cotton Mather¹ : *Magnalia Christi Americana*. Quand le vieillard mourut, elle resta prisonnière du grenier jusqu'à ce qu'elle soulage le monde par sa mort.

Mais elle continua à vivre, en quelque sorte, dans un état qui n'est pas la vie, mais qui n'est pas non plus la mort. Elle continue de hanter cette vieille demeure située près d'un cimetière et attaque à l'occasion ceux assez fous pour errer parmi les tombes après la tombée de la nuit. C'est un maelström hurlant de vent froid, de sabots, de griffes, de cornes et d'yeux d'une révoltante semi-matérialité. Sa présence même désoriente et sa simple vue peut faire s'évanouir un homme et briser l'esprit d'un être sensible.

Randolph Carter et un compagnon eurent la chance de survivre à leur rencontre avec cette abomination. Carter semblait croire qu'il s'agissait d'une entité unique. Il est trop horrible d'imaginer la possibilité que d'autres puissent rôder dans d'autres coins reculés de notre terre.

Innommables, Choses à l'œil douteux

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+12	26
CON	3D6	10-11
TAI	4D6+10	24
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 10		PV 18

Bonus aux dommages moyen : +2D6.

Armes : Cornes 35%, 1D6+bd
 Griffes 35%, 1D6+bd
 Coup de Pied 40%, 1D10+bd

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Capture : un Innommable fait 1D10 attaques par round. Si deux attaques de Griffes réussissent sur le même investigateur, ce dernier est attrapé et peut être emporté par la chose.

Présence Déstabilisante : Chaque fois qu'un investigateur rencontre un Innommable, il doit faire un jet sous son POU x 5 pour ne pas s'évanouir à sa vue. A chaque round en présence d'un Innommable, il doit réussir un jet sous son POU x 5, sous peine d'être désorienté et ainsi, de recevoir un malus de 45% à tous ses jets et d'être incapable d'indiquer une direction ou de garder son équilibre.

Armure : un Innommable ne possède pas d'armure, mais son statut de non-vivant l'immunise contre les armes normales. Les armes magiques, le feu, l'électricité infligent des dommages normaux. Le monstre peut dépenser 1 Point de Magie pour soigner 1 Point de Vie, il peut dépenser autant de Point de Magie qu'il le souhaite en un round afin de reconstituer sa masse gélatineuse.

Sortilèges : pour chaque point d'INT au-dessus de 12, un Innommable connaît un sortilège.

Perte de Santé Mentale : voir un Innommable fait perdre 1D10/1D100 points de Santé Mentale.



¹ Le Révérend Cotton Mather (1663-1728) était un ministre du culte puritain (NdT).

HIEROPHANTE, Race Supérieure de Serviteurs

« Il alla même jusqu'à suggérer qu'il avait entendu le faible battement de grandes ailes, qu'il avait entrevu des yeux luisants, une forme montagneuse et blanche derrière les arbres les plus distants – mais je suppose que lui aussi avait trop prêté attention aux superstitions locales. »

H.P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Les Hiérophantes sont une race hybride, le résultat du croisement entre une Larve Stellaire de Cthulhu et une race native de la Terre mais éteinte depuis longtemps. Ils ressemblent beaucoup aux Larves Stellaires, mais sont de stature inférieure, tout en restant titanesques par rapport aux hommes. Leur forme est stable, et ils ne peuvent pas modeler et déformer leur corps comme Cthulhu le fait. Contrairement aux Larves Stellaires, ils sont mortels, bien que leur mortalité n'ait rien à voir avec celle communément admise par les êtres humains. En dehors des morts violentes et des maladies qui peuvent avoir raison d'eux, ils peuvent vivre durant des éons.

On peut trouver les Hiérophantes partout où le culte de Cthulhu est fort. Durant les guerres entre Larves Stellaires, Mi-Go, Grande Race et Choses Très Anciennes, les Hiérophantes étaient les soldats de Cthulhu. Toutefois, lorsque R'lyeh sombra sous les flots, les Hiérophantes ne tombèrent pas en état de non-mort comme Cthulhu et ses Larves Stellaires. Lorsque les premiers humains virent le jour et entendirent Cthulhu dans leurs rêves, les Hiérophantes les trouvèrent pour leur enseigner la bonne manière de prier et d'adorer les Grands Anciens. Les Hiérophantes vivent de nos jours dans les endroits reculés et les plus détestables de la Terre, d'où ils dirigent et gouvernent les différents cultes dispersés.

Les Hiérophantes se préoccupent peu des humains qu'ils dominent dans les cultes. Ils prendront rarement des mesures pour protéger des persécutions les cultes qu'ils supervisent. Il y aura toujours d'autres humains à instruire et à corrompre, toujours plus de recrues pour préparer le retour de Cthulhu. Les Hiérophantes sont d'une nature couarde, ils n'agiront que s'ils sont directement menacés quand fuir ou se cacher n'est pas possible.

Beaucoup de Hiérophantes ont des Choses aux Ailes Noires comme serviteurs.

Hiérophantes, Grands prêtres de Cthulhu

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+30	44
CON	3D6+16	26-27
TAI	4D6+30	44
INT	5D6	17-18
POU	6D6	21
DEX	3D6	10-11
Déplacement 8 / 8 en volant		PV 35-36

Bonus aux dommages moyen : +4D6.

Armes : Tentacules 80%, prise + 4D4 par round
 Griffes 80%, prise + écrasement 1D6+bd
 Piétinement 50%, 2D6+bd



En combat, un Hiérophante peut choisir d'attaquer avec 1D4 tentacules, de saisir un investigateur entre ses griffes ou de piétiner un ou plusieurs investigateurs. Une fois pris par les tentacules d'un Hiérophante, l'investigateur est écartelé et perd 4D4 PV par round. Dans les griffes d'un Hiérophante, l'investigateur sera soit donné en pâture aux tentacules du monstre, soit écrasé entre ses pattes.

Pouvoirs spéciaux :

Esprit : chaque Hiérophante possède de puissants pouvoirs psychiques et il peut s'introduire dans l'esprit de tout humain à POU x 9 mètres. Un Hiérophante peut communiquer par télépathie avec tout humain à portée. La cible ne peut pas résister. "Entendre la voix" de l'Hiérophante coûte à la cible 1/1D10 points de Santé Mentale. Un Hiérophante peut bombarder une cible d'images déstabilisantes issues du passé, du temps où Cthulhu foulait le sol de la Terre, ou du futur, lorsque Cthulhu se dressera à nouveau. Cela coûte à la cible 1D10/3D10 points de Santé Mentale.

Vol : bien qu'elles paraissent petites et fines, les ailes d'un Hiérophante peuvent le porter sur de courtes distances (CON x 5 mètres).

Armure : 5 points de peau et de graisse ; régénération de 2 Points de Vie par round.

Sortilèges : chaque Hiérophante connaît 1D4 sortilèges, plus 1 pour chaque point d'INT au-dessus de 11.

Perte de Santé Mentale : voir un Hiérophante fait perdre 1D6/2D10 points de Santé Mentale.

CHOSE AUX AILES NOIRES, Race Inférieure de Serviteurs

« Tous nièrent avoir eu part dans les meurtres rituels et affirmèrent que la tuerie était l'œuvre de Choses aux Ailes Noires, venues les rejoindre depuis leur lieu de rencontre immémorial dans le bois hanté. »

H.P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Les Choses Aux Ailes Noires, ainsi appelées faute de nom plus adapté, pourraient grosso modo être décrites comme des calmars, si on occulte leur forme arrondie, un nombre impair de tentacules et des ailes de cuir. Contrairement aux calmars, les Choses Aux Ailes Noires vivent sur terre et se propulsent dans les airs à l'aide de leurs ailes de chauve-souris. Elles servent les Hiérophantes et les cultes qu'ils chaperonnent, un peu à la manière des Maigres Bêtes de la Nuit de Nodens. Elles acceptent des sacrifices pour Cthulhu, tranchant et perforant les offrandes avec leurs tentacules griffues, ce qui provoque des blessures qui ressemblent beaucoup à celles causées par un couteau. Quelques cultes et Hiérophantes emploient les Choses Aux Ailes Noires comme assassins pour protéger leurs secrets.

Choses Aux Ailes Noires, Serviteurs de Cthulhu

<i>Caractéristiques</i>	<i>Jets</i>	<i>Moyennes</i>
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	2D6	7
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Déplacement 6 / 12 en volant		PV 9

Bonus aux dommages moyen : aucun.

Armes : Tentacules 45%, spécial. Chaque round, une Chose Aux Ailes Noires attaque avec 1D8 tentacules, chacun pouvant Trancher, Perforer ou Etrangler :

- Trancher, dommages 1D4
- Perforer, dommages 2D6+bd
- Etrangler, prise + suffocation (Voir le Livre des Règles de *L'Appel de Cthulhu* pour la règle sur la suffocation)

Armure : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir une Chose Aux Ailes Noires fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.



MONSTRE DE MARTIN BEACH, Race Supérieure Indépendante

« L'objet avait quelque cinquante pieds de long, il était d'une forme approximativement cylindrique, et son diamètre était d'environ dix pieds. Il n'y avait pas moyen de se tromper : ses caractères essentiels le désignaient comme un poisson à branchies ; mais avec certaines variantes curieuses, telles que la présence de pattes de devant rudimentaires et de pieds à six doigts à la place des nageoires pectorales, qui provoquaient les spéculations les plus étendues. Son extraordinaire gueule, sa peau épaisse couverte d'écailles, son œil unique, profondément enfoncé, étaient des merveilles à peine moins remarquables que ses dimensions colossales... »

H.P. Lovecraft et Sonia H. Greene, *Horreur à Martin Beach*

L'extrait ci-dessus décrit une très jeune créature, âgée tout au plus de quelques semaines. Il est certain que les choses qui ont engendré une telle créature sont bien plus immenses. Nous ne savons rien d'elles, mais l'horreur qui a eu lieu à Martin Beach peut nous fournir quelques indications. Elles semblent protéger leurs jeunes et possèdent un fort sentiment de vengeance envers ceux qui leur ont nui. Disposant de la capacité de contrôler de violents ouragans et d'hypnotiser les humains, il semble qu'un seul de ces monstres pourrait détruire une flotte entière ou un village côtier, s'il le désirait.

La rencontre avec l'*Alma*¹ et l'incident de Martin Beach sont les deux seuls moments connus de l'histoire où des êtres humains ont été confrontés à ces monstres. La cause en est sans doute qu'on les trouve principalement dans les lieux les plus abyssaux du fond des océans et des fosses les plus sombres. Ils doivent également être rarissimes : comment les océans pourraient-ils nourrir de tels monstres si ce n'était pas le cas ?

Monstres de Martin Beach, Horreurs titanesques

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6x5	50-55
CON	2D6x5	35
TAI	3D6x5	50-55
INT	4D6	14
POU	4D6+6	20
DEX	3D6	10-11
Déplacement 20 en nageant		PV 43-45

Bonus aux dommages moyen : +5D6/+6D6.

Armes : Morsure 45%, avalement + mort
Griffes Acérées 45%, 4D6+bd

Le Monstre peut mordre ou griffer une fois par round.

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Appeler une Tempête : en dépensant 1 Point de Magie, le Monstre peut appeler une puissante tempête de catégorie 1 sur l'échelle des ouragans². Elle dure 10 minutes par Point de Magie dépensé.

Hypnotiser : en dépensant 1 Point de Magie, le Monstre peut hypnotiser une cible. La cible est figée sur place, si ce n'est qu'elle sautille et ondule, comme si elle dansait sur une musique inaudible. La cible ne peut résister à cette attaque et est ensorcelée jusqu'à ce que le Monstre la libère. C'est ainsi que le Monstre a attiré ses victimes dans la mer à Martin Beach.

Armure : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir le Monstre de Martin Beach fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.

Note des traducteurs : un Monstre de Martin Beach, avec des caractéristiques différentes, figure dans le supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, Kingsport, Cité des Brumes paru en 1992.



¹ Bateau de pêche de Gloucester dans le Massachusetts qui captura un jeune Monstre le 17 mai 1922.

² Dommages structurels mineurs, vents de 118 à 152 km/h (64-82 nœuds).

IMPARFAIT, Race Inférieure de Serviteurs

« ...Marinus Bicknell Willet se repentit d'avoir regardé ; car, pourtant chirurgien et habitué des salles de dissection, il ne fut plus jamais le même après cela. Il est difficile d'expliquer comment un seul regard sur un objet réel aux dimensions mesurables put à ce point bouleverser et changer un homme ; disons seulement que certaines formes ou entités ont un pouvoir de symbolisme et de suggestion qui agit terriblement sur la manière de voir d'un penseur sensible... »

H.P. Lovecraft, *L'Affaire Charles Dexter Ward*

Ce sont des êtres pitoyables résultant d'un sortilège de Résurrection exécuté sans la totalité des "sels essentiels" nécessaires. Ce sont des créatures difformes et inachevées, et il est presque impossible de déterminer s'il s'agit d'êtres humains ou d'animaux. Bien qu'ils n'aient aucun besoin de se nourrir, ils ressentent la faim aussi fort que vous et moi, avec une préférence pour le sang chaud et la viande crue. Quand un être vivant les approche, ils poussent des cris d'excitation. Cependant, ils ne peuvent communiquer que par des gémissements douloureux et des jappements fiévreux. Le processus de résurrection a laissé leur esprit aussi déformé et inachevé que leurs corps : tous sont invariablement déments. Nul ne peut dire ce qu'ils feraient s'ils parvenaient à poser leurs griffes déformées sur un homme.

Il ne faut pas croire que tous les Imparfaites sont des accidents. Quelques sorciers créent des Imparfaites en toute connaissance de cause à partir des sels d'ennemis morts depuis longtemps. Une punition pire que la mort.

Chaque Imparfait est unique, leur apparence n'est limitée que par l'imagination fertile du Gardien.

Imparfaites, Misérables ressuscités

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+3	13
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement	5	PV 12

Bonus aux dommages moyen : aucun.

Armes : Griffes Tranchantes 35%, 1D6+bd
Morsure 35%, 1D4 + spécial*

(*) Si le Gardien le désire, certains Imparfaites particulièrement malfaisants peuvent être porteurs de maladies, transmissibles à un investigateur malchanceux lors d'une attaque par morsure.

Armure : aucune ; de fait, les Imparfaites sont immortels et leur vie ne peut s'achever que par la violence. Les armes capables d'empaler font seulement 1 point de dommages, toutes les autres armes font des dommages normaux. Même réduit à 0 Point de Vie, un Imparfait sera capable d'effectuer des déplacements. Il doit être taillé en pièces, dissous dans l'acide ou réduit à l'état de sels pour être complètement détruit.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Imparfait fait perdre 1D10/1D20 points de Santé Mentale.



CUSTODE, Race Inférieure de Serviteurs

« ... il s'approcha pour les examiner à la lumière de sa torche. Mais voyant ce qu'elles représentaient il recula avec un frisson... »

H.P. Lovecraft, *L'Affaire Charles Dexter Ward*

Les Custodes sont des serviteurs de sorciers : ils sont invoqués à partir du néant pour servir de gardes et de soldats. Ils ne sont jamais entièrement décrits, mais ils doivent être effroyables puisque la simple sculpture d'une de ces créatures fut suffisante pour donner à un observateur des motifs d'écœurement. Ils sont au mieux des serviteurs imparfaits. Les Custodes sont si stupidement voraces que, s'ils ne sont pas nourris en permanence ou presque, ils mangeront n'importe quoi. Y compris les domestiques humains du sorcier, d'autres Custodes et même la chair qui couvre leurs propres os. Ils trouvent leur nourriture favorite à l'intérieur des crânes. Comme ils sont des gardes imparfaits, les sorciers utilisent le plus souvent les Custodes comme troupes de choc, pour submerger leurs ennemis et les frapper de terreur.

De nombreux sorciers, comme Joseph Curwen, réduisent les Custodes à leurs sels essentiels, et ils les ressuscitent et les utilisent uniquement en cas d'absolue nécessité. Il semble que ce soit la meilleure méthode pour contrôler ces créatures. Il se peut également que le sortilège nécessaire à l'invocation des Custodes soit trop contraignant ou épuisant pour être effectué à la dernière minute.

Custodes, Serviteurs voraces

<i>Caractéristiques</i>	<i>Jets</i>	<i>Moyennes</i>
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+3	13-14
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+3	13-14
Déplacement 5		PV 12-13

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Arrachage de Tête 35%, mort
Griffes 35%, 1D6+bd

Attaque spéciale :

Arrachage de Tête : comme c'est leur plat favori, les Custodes sont devenus experts dans l'arrachage de la tête de leurs victimes. La mort est instantanée. Après avoir ôté une tête, un Custode se jettera à terre pour la ronger et ne s'occupera de rien d'autre pendant 1D4 rounds.

Armure : à cause de leurs muscles et de leur couche de crasse interdimensionnels, toutes les armes normales font des dommages minimaux.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir un Custode fait perdre 1D6/2D6 points de Santé Mentale.



LE CAVALIER SANS TÊTE, Entité Unique

« Bien que la nuit fut sombre et triste, la forme de l'inconnu pouvait maintenant être raisonnablement tenue pour sûre. Il ressemblait à un cavalier de grande taille, monté sur un cheval noir puissamment bâti... au sommet d'une élévation de terrain qui amena la tête de son compagnon de route à se découper sur le ciel – taille immense, emmitouflé dans une cape – Ichabod fut frappé d'horreur en s'apercevant qu'il n'avait pas de tête ! Mais son horreur s'accrut encore quand il découvrit que la tête, qui aurait dû reposer sur ses épaules, était accrochée devant lui au pommeau de sa selle ! »

Washington Irving, *La légende de Sleepy Hollow*

En plus de la description ci-dessus, le Cavalier Sans Tête peut également apparaître sous la forme d'un squelette juché sur son étalon de cauchemar.

Mercenaire hessois¹ durant la Guerre d'Indépendance, le soldat anonyme qui devait par la suite être connu comme le "Cavalier Sans Tête", eut le chef gracieusement arraché par un boulet de canon. Inhumé dans le cimetière d'une église, il hante les alentours à la nuit tombée à la recherche de sa tête. On dit que d'autres esprits hantent également la région, et le Cavalier Sans Tête est désigné comme "l'esprit dominant" et leur "commandant en chef". Il se chuchote que le Cavalier Sans Tête ne pourrait pas franchir certain un pont couvert situé non loin de l'endroit qu'il hante. Ceux qui ont tenté de le fuir en passant par là ont découvert trop tard l'inexactitude de cette rumeur...

Son cheval est un animal extraordinaire, capable de distancer n'importe quel autre cheval et de sauter par-dessus la cime des arbres. On ne rencontre jamais le Cavalier sans sa monture, quoiqu'il soit facile d'imaginer qu'il peut mettre pied à terre.

Le Cavalier semble être un spectre particulièrement malicieux qui propose de prendre en croupe les voyageurs à pied qu'il rencontre, uniquement pour les désarçonner dans le ruisseau le plus proche. On parle également d'un défi à la course qu'il lança à un homme, feignant d'être distancé par son adversaire, simplement pour que son cheval passe en tête au dernier moment. Il aime tout particulièrement se montrer à ceux qui se moquent de l'existence des fantômes et des spectres pour se réjouir de l'anéantissement de leurs fausses convictions. Son principal souci reste malgré tout de retrouver sa tête. Et n'importe quelle tête ferait l'affaire comme l'a découvert Ichabod Crane.

Le Cavalier Sans Tête, Hessois galopant du Val

<i>Caractéristiques</i>	<i>Scores</i>
FOR	18
CON	18
TAI	18
INT	11
POU	18
DEX	15
Déplacement 6 / 15 à cheval	PV 18

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Lancer de Tête 55%, 4D6 ou mort (voir ci-dessous)
Sabre 45%, 1D8+1+bd

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Contrôler un Esprit : en dépensant 1 Point de Magie et en confrontant victorieusement son POU contre celui de sa cible sur la Table de Résistance, le Cavalier Sans Tête peut contrôler un esprit pendant 24 heures.

Disparition : juché sur son cheval, le Cavalier peut dépenser 1 Point de Magie pour lancer sa monture à une vitesse fantastique et disparaître dans une éblouissante explosion de flammes. Cela prend 1 round et le Cavalier ne peut entreprendre aucune autre action.



¹ Les Anglais avaient enrôlé des mercenaires allemands pour combattre les Américains.

Forme Matérielle : bien qu'étant un fantôme, le Cavalier Sans Tête possède une forme solide, laquelle peut être blessée par des armes normales. S'il est réduit à 0 Point de Vie, le Cavalier disparaît simplement : il se reformera 24 heures plus tard. Sous forme d'esprit, le Cavalier Sans Tête attaque comme un Spectre, en prenant pour cible la CON de ses victimes.

Lancer de Tête : le Cavalier peut projeter sur une cible un double spectral – quoiqu'on ne peut plus solide – de sa tête décapitée. Toute victime ainsi touchée doit faire un jet de Chance pour ne pas être décapitée tout net. En cas de réussite, la cible encaisse 4D6 points de dommages.

Perturber les Animaux : tout animal jusqu'à 14 mètres du Cavalier Sans Tête doit réussir un jet d'1D100 sous son POU x 3 ou être affecté d'une panique aveugle.

Armure : aucune.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir le Cavalier Sans Tête fait perdre 1D10/1D20 points de Santé Mentale.

Le Cheval

<i>Caractéristiques</i>	<i>Scores</i>
FOR	36
CON	18
TAI	36
INT	—
POU	18
DEX	18
Déplacement 15	PV 27

Bonus aux dommages : +3D6.

Armes : Ruade 25%, 2D8+bd
Piétinement 35%, 2D6+bd

Le cheval peut faire chacune de ces attaques qu'il soit monté ou non.

Armure : 1 point de muscles spectraux.

Perte de Santé Mentale : aucune.



XO Tl'MI-GO, Race Inférieure Indépendante

« ... il y avait quelque chose dans l'ouverture... une chose qui observait attentivement, son visage pressé contre la grille de métal, ses mains pâles étroitement agrippées aux barreaux. J'ai vu... les cratères vides qui autrefois abritaient ses yeux – vides à l'exception de points rouges, comme de minuscules perles – et le cercle rouge béant de sa gueule, comme la ventouse d'une créature sous-marine. Le visage était froid et étranger, sans la moindre expression humaine, pourtant je jure que ces yeux me considéraient avec une malveillance totale – et qu'ils me reconnaissaient. »

T.E.D. Klein, *Les Enfants du Royaume*

Antiques ennemis de l'humanité, les Xo Tl'mi-go sont sortis des jungles primordiales pour chasser les hommes de la première cité, un paradis qui a pu inspirer la légende de l'Eden. Les déprédations des Xo Tl'mi-go provoquèrent la dispersion des hommes sur tout le globe. Eux aussi furent autrefois humains, mais une série de malédictions lancées par une puissance inconnue les transformèrent d'affreuse manière en quelque chose tout à la fois moins et plus qu'humain. Tout d'abord, les Xo Tl'mi-go femelles furent frappées de stérilité : les mâles continuèrent de lancer des raids sur les communautés humaines pour se constituer un cheptel de reproduction. Plus tard, les mâles perdirent leur humanité, sans que leur nombre ne cesse d'augmenter, car ils continuèrent de s'accoupler de force avec des femmes humaines. Enfin, leur race entière devint aveugle, alors seulement, leur prédation sur les premiers humains cessa.

Les Xo Tl'mi-go se sont adaptés aux malédictions qui pesaient sur eux, ainsi qu'à leurs handicaps, et ils ont survécu jusqu'à aujourd'hui. Ils grouillent sous les grandes villes, rampant dans les égouts et insinuant leur corps blanc pâle dans les galeries oubliées. Bien qu'aveugles, ils se dirigent dans les ténèbres grâce à une forme d'écholocalisation : ils émettent un son ressemblant au ronflement d'une personne souffrant d'apnée du sommeil. Experts dans l'art de se cacher, les Xo Tl'mi-go restent invisibles jusqu'à ce qu'ils frappent, leur ronflement étant le seul signe de leur proximité immédiate.

De temps en temps, un Xo Tl'mi-go solitaire émerge des lugubres ténèbres où il demeure, s'introduit dans une maison, frappe et viole les femmes qu'il trouve à l'intérieur. Il ne fait aucune différence : les jeunes enfants et les personnes âgées sont attaqués tout comme le sont les femmes en âge de procréer. Il y a eu de graves incidents lorsqu'une véritable horde de Xo Tl'mi-go s'est ruée hors des égouts. Cela s'est probablement produit pendant le grand black-out qui frappa la ville de New York en 1976 : des rumeurs de viols nocturnes n'ayant fait l'objet d'aucune plainte circulèrent et il y eut un pic du nombre d'avortements dans les mois qui suivirent. Ceux qui sont dans le secret chuchotent que les Xo Tl'mi-go sont peut-être les responsables de ce black-out. Les mêmes frissonnent en se demandant ce qu'il y avait derrière l'épidémie de pannes électriques qui a frappé le nord-est des Etats-Unis et beaucoup d'autres régions du monde entre 2003 et 2004.

Un être humain peut se transformer en Xo Tl'mi-go, mais personne ne sait dans quelles circonstances cela se produit.

Xo Tl'mi-go, Les Trois Fois Maudits

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+3	13-14
CON	3D6	10-11
TAI	2D6	7
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 10		PV 9

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Clouer au Sol 55%, dommages de Lutte
Coup de Poing 45%, 1D4+bd

Attaques et pouvoirs spéciaux :

Grimper : malgré l'absence de tout moyen visible (griffes, ventouses...), un Xo Tl'mi-go peut grimper le long de surfaces à pic, de murs, et même se déplacer au plafond, sans grand effort.

S'insinuer : un Xo Tl'mi-go peut s'insinuer par n'importe quelle ouverture d'au moins 1/4 de sa TAI.

Se Cacher : toute tentative pour trouver un Xo Tl'mi-go dissimulé est faite à la moitié du niveau de compétence. Cependant, un jet d'Ecouter réussi permettant d'entendre l'écholocalisation d'un Xo Tl'mi-go annule cette pénalité.

Armure : aucune.

Compétences : Discrétion 55%; Grimper 90%, Se Cacher 99%.

Sortilèges : on ignore si les Xo Tl'mi-go pratiquent la magie, bien que ce soit fort probable ; un Xo Tl'mi-go avec une INT supérieure à 15 peut connaître tous les sorts que le Gardien juge nécessaires.

Perte de Santé Mentale : voir un Xo Tl'mi-go fait perdre 1/1D4 points de Santé Mentale.



HORREUR DES ALTITUDES, Race Supérieure Indépendante

« Tout l'aspect de ce monstre était redoutable et menaçant, et il continuait de changer de teinte, passant d'un mauve très léger à un pourpre sombre et furieux si profond qu'il projetait une ombre... Sur la courbe supérieure de son énorme corps il y avait trois grandes saillies que je puis seulement décrire comme d'énormes bulles et, tandis que je les regardais, j'étais convaincu qu'elles étaient remplies d'un gaz extrêmement léger qui servait à soutenir la masse difforme et semi-solide dans l'air raréfié... son mode de déplacement – si rapide qu'il n'était pas aisé de le suivre – consistait à projeter devant lui un long serpent visqueux, lequel semblait ensuite tirer vers l'avant le reste du corps ondulant. Il était si élastique et gélatineux que jamais il ne conservait la même forme plus de deux minutes, et chaque métamorphose le même rendait plus menaçant et plus répugnant que la précédente... Les yeux vagues et écarquillés qui étaient toujours tournés vers moi étaient froids et impitoyables dans leur haine visqueuse. »

Sir Arthur Conan Doyle, *L'Horreur des Altitudes*

On peut ajouter que la créature apparaît comme une étendue de vapeur relativement plane aux limites à peu près distinctes et dont la taille peut atteindre des centaines de mètres carrés ; en y regardant de près, on peut distinguer deux disques sombres qui servent d'yeux, ainsi que ce qui pourrait être un bec. Bien qu'elle ressemble à de la vapeur, au contact, elle se révèle être composée d'une substance proche de la colle.

Les Horreurs des Altitudes, à défaut d'un meilleur nom, habitent des régions de notre atmosphère à des altitudes supérieures à 9 000 mètres. Les Horreurs ne sont pas les seules créatures de ces régions, décrites comme des jungles aériennes, elles les partagent avec des êtres comme d'immenses méduses et de frêles animaux serpentins. Les Horreurs sont les prédateurs ultimes de ces régions. Elles chassent tout ce qui passe à leur portée et on peut sans doute leur imputer la mort de nombreux pionniers de l'aviation. Dans l'unique rencontre avec des Horreurs ayant été enregistrée, elles ont pourchassé un aviateur au-delà des frontières de la pseudo-jungle aérienne. C'est la preuve qu'elles sont implacables et impitoyables lorsqu'elles poursuivent une proie. Il est certain qu'au cours de l'ère moderne ces monstres ont été responsables de nombreux désastres aériens, mais les autorités ne peuvent l'admettre sans perdre leur crédibilité. Heureusement, pour les habitants du monde terrestre, les Horreurs des Altitudes descendent rarement sinon jamais de leurs repaires de haute altitude.

Lorsqu'elle attaque, une Horreur des Altitudes peut spontanément produire 1D6 tentacules qu'elle utilise pour tenter d'attraper sa cible et l'attirer vers son bec acéré. Quoiqu'agressives, ce sont des créatures prudentes qui n'attaquent qu'avec un seul tentacule la première fois qu'elles rencontrent une proie. La proie saisie sera dévorée en 1D4 round, à moins qu'elle parvienne à se libérer du tentacule qui l'enserme en remportant une confrontation de FOR sur la Table de Résistance.

Pas très fortes individuellement et habituellement solitaires, les Horreurs se rassembleront en meutes pour attaquer une proie plus forte qu'elles, comme par exemple les Jumbo-jets modernes. Les Horreurs s'abattront sur l'avion et déchireront son fuselage pour en extraire les êtres humains sans défense. Lorsqu'elles mangent des hommes, les Horreurs semblent ne désirer que la tête et laissent choir le corps à la surface de la terre.

Horreurs des Altitudes, Prédateurs aéroportés

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	2D6	7
TAI	3D6x10	100-110
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
Déplacement 20 en volant		PV 54-59

Bonus aux dommages moyen : +6D6/+7D6.

Armes : Tentacule Lasso 45%, dommages de Lutte (voir description)
Tentacule Fouet 40%, 1D6+bd
Morsure 25%, mort

Armure : aucune, mais les armes n'infligent pas de dommages, à une exception près. Les seules parties vulnérables d'une Horreur sont les vessies aériennes qui la maintiennent en l'air. Un investigateur attaquant une Horreur doit faire un jet de Chance après chaque attaque réussie : un succès indique qu'une des vessies aériennes a été touchée et que l'Horreur commence à être secouée. Les dommages sont déterminés de la manière habituelle ; si les Points de Vie de l'Horreur sont réduits à zéro suite aux dégâts subis par ses vessies aériennes, elle meurt. L'électricité et la chaleur lui infligent des dommages normaux, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un jet de Chance.

Sortilèges : aucun

Perte de Santé Mentale : voir une Horreur des Altitudes fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.



AMARA, Créature des Ténèbres

« Dans le faisceau lumineux de sa lampe torche, il en vit plus qu'il n'aurait voulu : des bras et des jambes comme des baguettes, des articulations renflées, des cheveux rouges retombant en bandelettes brillantes ; un visage décharné et sans yeux... la bouche s'ouvrit en grand... les dents blanches répugnantes... encadrées de noires lèvres mortes. La créature attaqua, les bras en avant... ses yeux étaient deux puits de noirceur jumeaux. »

Richard Laymon, *Réveiller les Morts*

Au cours de sa vie humaine, Amara fut la reine du pharaon Mentuhotep I. Quand elle donna naissance à leur premier enfant, Pharaon n'eut qu'à jeter un œil aux yeux serpentins et inhumains du garçon pour découvrir qu'Amara lui avait été infidèle. En échange de l'immortalité, Amara avait laissé Seth entrer dans son lit et déposer sa semence en son sein. Seth avait prévu que son fils succéderait à Mentuhotep en tant que pharaon et qu'il pourrait ainsi plonger l'Egypte dans les ténèbres. Cette machination n'aboutit jamais, car Mentuhotep punit l'infidélité d'Amara en les faisant momifier vivants, elle et l'enfant.

Seth tint parole : alors que leurs corps momifiés flétrissaient lentement, Amara et son fils continuèrent de vivre. Pendant presque quatre mille ans la mère et l'enfant se contentèrent de reposer dans leur tombeau, Amara portant son fils. Au milieu du XIXe siècle, des pilliers de tombes mettant à sac le tombeau d'Amara retirèrent stupidement son enfant de ses bras. Elle revint à la vie et tua l'un des voleurs tandis que les autres s'échappaient en emportant son fils avec eux.

Seul un rituel très particulier connu sous le nom de Sceau d'Osiris peut forcer Amara à s'endormir. Par ailleurs, Amara s'éveille chaque nuit pour partir à la recherche de son enfant. Pour elle, tout nourrisson du même âge que son fils conviendra. Cependant, ce n'est pas une mère très attentive et tout bébé qu'elle emportera sera traité avec moins d'habileté et de confiance que ne le serait une poupée de chiffon entre les mains d'un enfant, et il souffrira de bien plus de mauvais traitements accidentels. Toute personne plus âgée qu'un nourrisson croisant le chemin d'Amara subira une furieuse attaque de crocs et de griffes. Amara, à la fois vivante et morte, est attirée par la chair et le sang des vivants, bien qu'il soit probable qu'elle en ait besoin pour survivre : c'est vraisemblablement une autre des "faveurs" de Seth.

Au début du XXe siècle, le corps d'Amara parvint au Charles Ward Museum de Los Angeles, où une fois de plus le Sceau d'Osiris fut brisé. Chaque nuit elle se lève pour chercher son enfant et elle massacre tout sur son passage.

Amara, La Non Vivante

<i>Caractéristiques</i>	<i>Scores</i>
FOR	14
CON	25
TAI	10
INT	11
POU	14
DEX	18
Déplacement 6	PV 18

Bonus aux dommages : aucun..

Armes : Lutte 25%, dommages spéciaux
Griffes 60%, dommages 1D6
Morsure 40%, dommages 1D6+6

Armure : aucune, mais les armes qui emparent ne font qu'un point de dommages et toutes les autres le minimum. Le feu inflige des dommages normaux, ainsi que les attaques magiques. Amara peut être coupée en morceaux, chacun d'entre eux agira indépendamment des autres dans la mesure du possible. A moins de l'anéantir totalement, le rituel du Sceau d'Osiris constitue le seul moyen d'arrêter Amara.

Compétences : Se Cacher 80%, Traquer Silencieusement 65%.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir Amara fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.



ZUWEMBIÉ, Race Inférieure Indépendante

« Il vit une vague forme... Cela ressemblait à une femme, mais [...] jamais aucune femme humaine n'avait eu ce visage d'horreur, cette tâche jaune pleine de démence sadique – il voulut crier en voyant cette figure et l'éclat de l'acier acéré dans la main griffue levée, mais sa langue était gelée. »

Robert E. Howard, *Les pigeons de l'Enfer*

Les Zuwembies sont des femmes "mûres" pour la haine qui ont absorbé ce qu'on appelle le "Breuvage Noir". Cette potion est créée par les prêtres vaudous qui servent le Grand Serpent Damballah, un avatar de Yig, vénéré comme un Loa vaudou. Ces prêtres du Grand Serpent font tout leur possible pour protéger le secret de la création des Zuwembies, comme celui du Breuvage Noir ; l'échec est puni de mort.

Créatures non vivantes, les Zuwembies ressemblent aux Zombies, mais elles sont beaucoup plus puissantes. Comme ces derniers, elles sont dénuées de raison, mais elles ont conservé leur indépendance et ne servent aucun maître. Leur seule raison d'exister est la traque des vivants. Elles sont complètement guidées par leur haine, qui a été transformée après leur mort en une détestation de tous les êtres vivants, particulièrement des hommes. Seules les femmes sont connues pour devenir des Zuwembies.

Quoi qu'on puisse volontairement absorber le Breuvage Noir, il est également utilisé comme une forme de châtiment. Dans le Sud d'avant la Guerre de Sécession, les esclaves qui pouvaient approcher des prêtres du Grand Serpent bernaient les maîtresses particulièrement cruelles en les transformant en Zuwembies.

Bien que dénuées de raison, les Zuwembies conservent certaines habitudes de leur ancienne vie. Le monstre préfère demeurer dans la maison où il est mort en faisant tout son possible pour se cacher des yeux inquisiteurs. Et bien que dénuées de raison, ce ne sont pas des créatures stupides : une Zuwembie se trouvant en danger peut se dissimuler ou fuir. Ce ne sont pas des chasseuses actives et elles préféreront plutôt s'emparer de ceux qui s'aventurent par hasard sur leur domaine. Quand elle chasse, une Zuwembie aime utiliser une arme vicieuse, comme une vieille hache. La Zuwembie a pratiquement la maîtrise complète de son territoire, elle est au courant de presque tout ce qui s'y produit grâce à ses serviteurs animaux. C'est pourquoi une Zuwembie est rarement surprise par des intrus.

Zuwembie, Mortes-vivantes haineuses à souhait

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	1D6	3-4
POU	4D6	15
DEX	3D6	10-11
Déplacement	6	PV 12

Bonus aux dommages moyen : aucun.

Armes : Hache 60%, 1D8+2+bd
Griffes 40%, 1D4+bd

Pouvoirs spéciaux :

Contrôler les Animaux : une Zuwembie peut contrôler tous les hiboux, serpents, loups et chauves-souris dans un rayon de POU x 1,5 km autour d'elle. Elle peut voir par leurs yeux et savoir ainsi grâce à eux tout ce qui se passe sur son territoire. En dépensant 1 point de Magie par round, la Zuwembie peut également contrôler tous les Loups-garous présents sur son domaine.

Contrôler les Morts : toute personne tuée par une Zuwembie est contrôlée par le monstre jusqu'à ce que son corps refroidisse. En réalité, le défunt devient un Zombie (en terme de jeu, la Zuwembie conserve son contrôle pendant deux rounds par point de TAI).

Faire Venir les Ténèbres : une Zuwembie peut occulter une petite source de lumière, comme une bougie, une lanterne, une lampe torche ou une ampoule à incandescence de faible puissance. Pour les observateurs du phénomène, l'intensité de la lumière semble décroître progressivement tandis que les ténèbres se referment sur eux...

Hypnotiser : une Zuwembie est capable d'émettre un sifflement mélodieux obsédant qui peut hypnotiser un homme. Typiquement, elle l'utilisera contre une cible endormie et l'attirera vers elle. La cible doit remporter une confrontation de POU sur la Table de Résistance pour briser le sortilège. Ce qui est affreux, c'est qu'en dépit de cette hypnose, la victime est totalement consciente de ce qui lui arrive.

Armure : aucune, mais les Zuwembies sont immunisées contre presque toutes les attaques, qu'elles soient magiques ou normales. Seules les armes faites de plomb ou d'acier les affectent : toute attaque réussie avec de telles armes tue automatiquement ces créatures.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir une Zuwembie fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.



DIABLE DE JERSEY, Entité Unique

« Il mesurait environ un mètre de haut, avec la tête d'un colley et la figure d'un cheval. Il avait un long cou, des ailes de soixante centimètres et ses pattes arrières qui ressemblaient à celles d'une grue s'achevaient par des sabots de cheval. Il se déplaçait sur ses pattes postérieures, dressant devant lui deux courts membres antérieurs munis de doigts. Il ne s'est pas du tout servi de ses pattes avant tout le temps que nous l'avons regardé. Ma femme et moi étions terrifiés, je vous assure... »

Témoin oculaire, apparition de 1909

Depuis le XVIII^e siècle, l'entité connue sous le nom de Diable de Jersey, ou des Leeds, a terrorisé les Pine Barrens (landes à pins) du New Jersey et les régions alentour. Les origines du monstre sont diverses et floues. D'après l'histoire la plus répandue, Mme Leeds a donné naissance à un monstre, soit à la suite d'une malédiction lancée à l'enfant qu'elle portait en son sein, soit après qu'elle l'eut elle-même maudit. Le monstre est né adulte, se frayant tout seul un chemin hors de l'utérus de sa mère, dévorant les autres membres de la famille et s'échappant de la maison par la cheminée. Une autre légende raconte que Mme Leeds donna naissance à un bébé difforme et attardé, mais malgré tout humain. Déjà accablée par les soins réclamés par ses autres enfants, et dégoûtée par le nouveau-né hideux, elle le noya dans une rivière : une fois mort l'enfant devint une chose bien plus terrible. Une source prétend que le Diable de Jersey est le résultat de siècles d'unions consanguines entre ceux qu'on surnomme les "Pineys". Les qualités surnaturelles du monstre semblent aller à l'encontre de cette idée. Il existe des preuves que des tribus indigènes ont dû rencontrer le monstre avant l'arrivée des Européens ; si cela était exact, la plupart des spéculations folkloriques sur les origines du Diable s'avèreraient sans fondement.

Quoi qu'il en soit, le Diable de Jersey s'est sans conteste fait connaître au cours des deux derniers siècles. Il est devenu un présage de malheur, apparaissant avant des désastres ou des guerres. Il a tué du bétail, molesté des animaux de compagnie et menacé des hommes. On ignore s'il attaque par glotonnerie ou par plaisir. Les histoires qui courent sur ses terribles origines suggèrent que la seconde hypothèse est la bonne.

On a attribué au Diable d'étranges traces de pieds fourchus¹ dans la neige et d'affreux hurlements quasi humains émanant des Pine Barrens. Certaines apparitions ont provoqué des scènes de panique et d'hystérie contagieuses. Bien que le Diable soit encore vu de nos jours, les observations sont loin d'être aussi fréquentes ou dramatiques qu'au début du XX^e siècle.

Même si les descriptions de la créature varient, la plupart, sinon toutes, ont en commun les éléments suivants : des pieds fourchus, une tête de cheval au bout d'un long cou, une queue comme celle d'un rat ou d'un chat et de grandes ailes rappelant celles d'une chauve-souris. On a également dit qu'elle possède de flamboyants yeux rouges et qu'elle émet un étrange aboiement plein de menaces.

En dépit des tentatives visant à infliger des dommages à la créature, personne n'a réussi à faire mieux que la chasser. Un témoin a juré l'avoir blessée après lui avoir tiré dessus, mais ses dires sont sujets à caution.

Le Diable attaque généralement en s'abattant en piqué sur sa victime et en la lacérant avec ses pattes avant, ou bien en l'emportant dans les airs (le Diable peut soulever n'importe quoi d'une TAI 11 ou moins). Si la victime se défend, le Diable de Jersey a plutôt tendance à s'enfuir qu'à poursuivre son assaut. Bien qu'on ne rapporte aucune attaque sur des humains, les massacres perpétrés sur le bétail sont la preuve évidente que le Diable pourrait facilement mettre une personne en pièces s'il était particulièrement enragé. On est inévitablement amené à se demander si les disparitions de campeurs et de randonneurs dans les Pine Barrens, ou celles d'enfants dans les régions alentour, ne seraient pas l'œuvre du Diable.

Diable de Jersey, Progéniture monstrueuse de Mme Leeds

Caractéristiques	Scores
FOR	18
CON	15
TAI	8
INT	10
POU	12
DEX	14
Déplacement 6/12 en volant	PV 12

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Fondre en Piqué 60%, 2D6+4
 Lacérer 45%, 2D6
 Enlever dans les Airs 45%, dommages de Lutte
 Morsure 35%, 1D6



¹ Le témoin cité plus haut aura sans doute mal vu...

Pouvoirs spéciaux :

Contracter sa Taille : le Diable de Jersey est capable de se glisser par des interstices incroyablement exigus. Bien que cela n'ait pas été constaté de visu, ceux qui ont donné la chasse au monstre ont observé que ses traces semblaient passer par des ouvertures inférieures à vingt centimètres. En terme de jeu, le Gardien doit considérer que le Diable est capable de se faufiler dans des passages aussi étroits que TAI 1.

Hurlement : ceux qui entendent le cri du Diable doivent immédiatement faire un jet de Santé Mentale. En cas d'échec, soit ils se mettent à paniquer, soit ils se figeront sur place (au choix du Gardien), pendant 1D4 rounds.

Armure : aucune, mais les armes normales ne font qu'un point de dommages. En cas d'empalement réussi, une arme fait les dommages minimaux.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir le Diable de Jersey fait perdre 1/1D10 points de Santé Mentale.



BÊTE D'AVEROIGNE, Race Supérieure Indépendante

« Alors, en proie à une terreur indicible, Gérôme aperçut la chose à laquelle la lumière s'attachait comme un nimbe infernal, se déplaçant en même temps qu'elle et révélant la noire abomination d'une tête et de membres que rien n'apparentait aux créatures de Dieu. Dressée plus haut qu'un homme de grande taille, l'horrible chose se balançait comme un immense serpent et ses membres ondoyaient en ruisselant comme de la cire chaude. Sa tête noire et plate pointait au bout d'un cou ophidien. Ses yeux, petits et sans paupières, rougeoyant comme les braises d'un fourneau de sorcier, étaient rapprochés et placés bas dans une face sans nez, au-dessus de l'éclat en dents de scie de crocs semblables à ceux d'une chauve-souris géante.

Gérôme n'en vit pas plus avant que la chose le dépasse, son nimbe virant d'un vert vénéneux à un rouge agressif. De sa forme véritable et du nombre de ses membres, il ne put s'en faire une idée juste... »

Clark Ashton Smith, *La Bête d'Averoigne*

Dans une autre circonstance, la Bête a été décrite comme ayant des mouvements simiesques. Il est possible qu'elle soit protéiforme et que son d'aspect change selon l'observateur.

Quoique désignée comme un démon ou un diable dans les témoignages recueillis lors de l'unique rencontre avérée, la Bête appartient en réalité à une espèce de prédateurs extraterrestres. Malgré leur capacité à voler à travers le vide intersidéral, ils ne peuvent le faire ni très vite ni sur une longue distance. Ils comptent plutôt sur les comètes comme moyen de transport principal. Il n'existe aucune preuve qu'une Bête puisse contrôler la course d'une comète, elles sont plutôt esclaves des vents cosmiques. Elles descendent sur toute planète qui leur convient rencontrée par hasard. Bien qu'on ne rapporte qu'une seule rencontre en 1369, il n'est pas faux de penser que les Bêtes sont la raison pour laquelle les comètes sont tenues pour de mauvais présage dans de nombreuses civilisations humaines.

En s'installant sur un monde, la Bête commence par posséder un autochtone. Le but est double. En premier lieu, il offre au chasseur nocturne qu'est l'extraterrestre un sanctuaire pendant le jour. Deuxièmement, les Bêtes n'ayant pas de forme solide telle que nous l'entendons, ce n'est que par la possession qu'elles sont capables d'acquérir une forme convenable pour chasser. Lors de la rencontre de 1369, la Bête a choisi un abbé français. Les possédés sont complètement ignorants de leur état et ils retrouvent le plein contrôle de leurs actions durant la journée. La nuit, cependant, les victimes se transforment, devenant une sorte d'hybride entre l'homme et la véritable forme des Bêtes.

Lors de leurs chasses, les Bêtes préfèrent la moelle épinière des créatures à sang chaud. Elles peuvent exhumer des morts de leur tombe, mais à leur goût, c'est généralement désagréable. Alors qu'aucune autre partie des victimes n'est prélevée, les proies des Bêtes sont souvent déchiquetées et mises en pièces de la plus grotesque des manières. Quelques-unes des mutilations inexplicables du bétail et des animaux dans l'ère moderne semblent être dues aux prédatations de ces extraterrestres.

Constituées de matériaux non-terrestres, les Bêtes sont immunisées contre presque toutes les sortes d'armes humaines. Elles se montrent uniquement vulnérables aux plus puissantes magies : lors de la rencontre de 1369, la Bête n'a été défaite que par la libération d'un puissant démon¹ autrefois emprisonné par le magicien Eibon. Même alors, la bataille qui s'ensuivit eut pour résultat la destruction des deux créatures. Malheureusement, détruire le monstre fait perdre la vie au possédé. On ignore si le départ d'une Bête d'un monde met également fin à la vie de son hôte.

Bêtes d'Averoigne, Diables stellaires

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+20	41
CON	4D6+20	34
TAI	3D6+10	20-21
INT	3D6	17-18
POU	10D6	35
DEX	4D6	14
Déplacement 6 / 20 en volant		PV 27-28

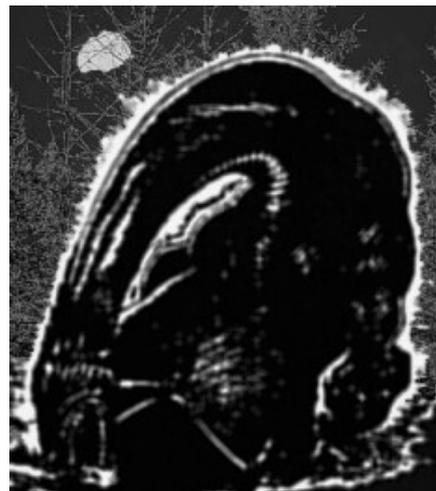
Bonus aux dommages moyen : +3D6

Armes : Fendre 90%, 1D6+bd

Armure : aucune, mais les Bêtes sont immunisées contre toutes les armes de fabrication humaine et contre tous les sortilèges et entités extraterrestres, à l'exception des plus puissants.

Sortilèges : a priori aucun, mais il est du domaine du possible qu'une Bête connaisse les sortilèges que le Gardien juge appropriés.

Perte de Santé Mentale : voir une Bête d'Averoigne fait perdre 1D3/1D10 points de Santé Mentale.



¹ Très certainement une créature apparentée aux Vampires de Feu ou aux Fthagguans.

AL-AZIF VIVANT, Race Inférieure de Serviteurs

« C'était un rectangle de parchemin souple de couleur fauve, présentant sur sa face visible des traces d'écailles, comme la peau d'un reptile de type inconnu. Il le retourna, l'autre côté était plus lisse, avec des marques ressemblant à des pores et des lignes de gribouillis brunâtres presque effacées. »

Manly Wade Wellman, *Le Terrible Parchemin*

Selon certains récits, Abdul Alhazred, lorsqu'il rédigea l'Al-Azif, conféra d'une certaine manière une étrange volonté propre au grimoire. C'est la vérité : l'Al-Azif possède une conscience étrangère qui désire qu'on le lise afin de révéler ses secrets aux personnes sans méfiance. L'Al-Azif compte sur l'inconscience collective de l'humanité pour parvenir à ses fins.

Malgré sa rareté, l'Al-Azif est peut-être le plus largement connu des livres rares (même si c'est à travers sa traduction, le Necronomicon). Nombreux sont ceux qui désirent le lire en dépit de son histoire et de son ignominie. Quand dans l'humanité ce désir atteint une "masse critique", l'Al-Azif fait apparaître une de ses pages, quelque part au hasard dans le monde. Le processus exact est inconnu.

La page apparaîtra sous la forme d'une feuille volante, dans un livre, dans une revue ou même mêlée à du courrier. Elle semblera toujours avoir été créée à partir de la peau d'un reptile non identifiable. A l'origine, le texte est écrit en arabe : toutefois, juste avant qu'un lecteur porte les yeux dessus, il se métamorphose dans la langue avec laquelle il est le plus familier. La malveillance de la page est palpable : le simple fait de se tenir dans la même pièce que le fragment est suffisant pour provoquer une sensation de malaise. Le texte consiste en des fragments aléatoires de l'Al-Azif, des morceaux si courts qu'initialement leur lecture ne cause aucune perte de Santé Mentale. Néanmoins, ceux qui lisent volontairement cet extrait doivent confronter leur POU à celui de la page. Un échec signifie que le lecteur est tourmenté par des cauchemars dont la puissance est égale au POU de la page. Ce n'est toutefois qu'une parcelle de la terreur que peut inspirer l'Al-Azif Vivant.

La nuit, quand le nouveau propriétaire du fragment est endormi, la page revient à la vie. Elle se glisse dans la chambre du dormeur : les quatre coins de la page servant de pattes, elle se déplace presque comme un liquide (pendant la journée, on peut noter que la page semble se déplacer par sa propre volonté, comme si elle était parfois poussée par un courant d'air). Le fragment cherche à se fixer au visage du dormeur, pour introduire de force les révélations de l'Al-Azif dans son esprit. Si pour une raison ou une autre le dormeur est réveillé avant que le fragment passe à l'attaque, il peut l'esquiver. Même si la victime est éveillée, la page poursuivra son attaque avec acharnement. Une fois que l'Al-Azif Vivant est fixé au visage de sa victime, le contenu du livre se déverse immédiatement dans son esprit par télépathie. La victime perd 2D10/4D10 points de Santé Mentale (c'est plus élevé que la perte normale entraînée par la lecture de l'Al-Azif en raison de la manière dont l'information est transmise : ici la perte de Santé Mentale est doublée) et gagne 18% en Mythe de Cthulhu. Evidemment, cela peut suffire pour rendre la victime irrémédiablement folle. Si cela se produit, elle commencera à réciter les chants requis pour invoquer les Anciens sur notre monde.

Al-Azif Vivants, Terribles parchemins

<u>Caractéristiques</u>	<u>Jets</u>	<u>Moyennes</u>
FOR	2D6	7
CON	1D6+1	4-5
TAI	1	1
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
Déplacement 4		PV 3

Bonus aux dommages moyen : -1D6

Armes : Cramponner 50%, dommages de Lutte.

L'Al-Azif Vivant essaiera de grimper sur sa cible, à moins que l'investigateur puisse l'enlever de force grâce à un jet réussi de FOR contre FOR sur la Table de Résistance.

S'Attacher 90%, dommages spéciaux (voir description ci-dessus).

Armure : Aucune. S'il est réduit à 0 Point de Vie, l'Al-Azif Vivant se reformera en 1D4 rounds. Seules les attaques magiques peuvent définitivement détruire le fragment.

Compétences : Esquiver 60%, Se Glisser 50%.

Sortilèges : aucun.

Perte de Santé Mentale : voir l'Al-Azif Vivant se déplacer fait perdre 1/1D8 points de Santé Mentale.





In memoriam
H.P.L.

Ouvrage achevé en octobre 2006

Oktobronomicon

Des monstres inédits, des tueurs en série

31 créatures pour 31 jours d'octobre

Un compendium non officiel pour L'Appel de Cthulhu

Halloween, cette période de l'année où les chaînes de TV et les joueurs de L'Appel de Cthulhu trouvent une excuse, les unes pour diffuser un film d'horreur qu'elles avaient planqué dans leur filmothèque, les autres pour faire une partie de leur jeu favori.

C'est dans cet esprit que je vous présente l'Oktobronomicon, un ouvrage qui vous offre un monstre de L'Appel de Cthulhu tout neuf pour chaque jour d'octobre.

Bruce Priddy, shoggoth.net, octobre 2005