

Parmi le Troupeau des Égarés

Parmi le Troupeau des Égarés est un scénario centré autour des personnages qui mettra les personnages face à un lourd héritage. Les joueurs auront tout intérêt à être expérimentés pour faire face aux révélations de cette aventure. **Scénario Guillaume Agostini**

Contexte

Ce scénario pour l'Appel de Cthulhu V6 est prévu pour un groupe de taille modeste d'investigateurs débutants ou confirmés, animés par des joueurs solides. Il a été rédigé pour une aventure qui commence à Toulouse et se déroule en France dans les années 1930, bien que des adaptations mineures puissent très facilement transposer l'action ailleurs. Ce scénario doit beaucoup aux nouvelles de Lovecraft où le personnage principal découvre les lourds secrets entourant sa généalogie.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●○○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne Investigation Occulte
Difficulté	Intermédiaire
Durée estimée	ⓂⓂⓂⓂⓂⓂ
Joueurs	ⓂⓂⓂⓂ
Époque	1930

Présentation

Suite à un ensemble de découvertes, les personnages vont être amenés à s'interroger sur leurs propres origines, qui se révéleront bien plus sombres que ce qu'ils auraient pu croire. En effet, presque tous les investigateurs semblent avoir eu le même géniteur – ou bien les circonstances entourant leur venue au monde sont suffisamment obscures pour que ce soit une possibilité. Ce sombre géniteur se rappelle désormais à eux, car il ne leur a donné la vie qu'à la fin explicite d'accomplir un rituel sans âge.

Mmilhat est un adorateur des Grands Anciens qui a perdu toute trace d'humanité il y a plusieurs siècles de cela. En particulier, sa folie l'a amené à s'identifier avec un avatar de Nyarlathotep et il cherche donc, en tant que héraut d'**Azathoth**, à attirer ce dernier sur Terre afin que son règne destructeur arrive. Les sommes de savoirs occultes qu'il a accumulées au cours des siècles l'ont amené à découvrir un rituel d'invocation d'**Azathoth**. Pour accueillir le Seigneur de Toutes Choses, il souhaite réunir autour de lui une congrégation faite de son sang, espérant ainsi renforcer son lien avec Celui de l'Abîme. Il se lance donc, à la toute fin du XIXème siècle dans une complexe machination : il place dans un grand nombre de familles ses rejetons, que ce soit par la ruse ou par la force. Il laisse alors une trentaine d'années s'écouler et commence à faire apparaître les signes propices à réveiller la conscience de ses enfants qui ignorent tout de leur géniteur – ce sont **les Égarés**. Les investigateurs font partie de ces rejetons...

Comment choisir les rejetons de Mmilhat ?

Les investigateurs dont l'occupation est très intellectuelle (comme les Universitaires ou les Journalistes) ou au contraire les investigateurs en marge des normes de la société (les explorateurs et les hommes de foi, notamment) sont particulièrement destinés à devenir des rejetons de Mmilhat. Ceux qui possèdent des niveaux élevés en *Volonté*, de nombreux points de magie ou qui maîtrisent des sorts sont aussi particulièrement désignés pour devenir des rejetons de Mmilhat exemplaires. Ceci peut être d'autant plus intéressant dans la situation où des personnages ont déjà quelques aventures derrière eux : s'ils ont accédé à des connaissances impies, ils pourront se demander si Mmilhat ne veillait déjà pas sur leur destinée...

Pour stimuler la réflexion des investigateurs, il est utile qu'au moins un des investigateurs soit une femme. Ce n'est vraiment pas une nécessité pour l'accomplissement du rituel de Mmilhat, mais le thème de l'hérédité étant particulièrement prégnant dans ce scénario, il est judicieux de laisser les joueurs envisager la possibilité qu'ils aient été élevés dans le but de se reproduire entre eux !

Toutefois, tous les investigateurs ne sont pas nécessairement des Égarés : il est intéressant pour le déroulement de l'aventure que certains des joueurs ne fassent pas partie de la descendance impie de Mmilhat et qu'ils puissent apporter un contrepoint au déroulement de l'aventure. En revanche, il est tout à fait opportun que ces investigateurs puissent nourrir des suspicions concernant leurs origines...

Déroulement

L'introduction à cette aventure doit permettre à un investigateur en particulier de se poser des questions sur son origine. Dès que l'enquête commence sur le passé de cet investigateur en particulier, Mmilhat intervient pour provoquer le doute chez ses autres rejetons quant à leur propre hérédité. Lorsque tous les investigateurs commencent à découvrir que Mmilhat est leur géniteur, l'heure de la confrontation finale aura sonné.

Introduction

La première manière de commencer cette aventure est d'enchaîner ce scénario à une aventure précédente où l'un des investigateurs a été blessé de manière sérieuse – suffisamment sérieuse pour que cela ait justifié une hospitalisation. Dans ce cas, les médecins qui traitent le blessé se rendent compte au cours des soins qu'ils prodiguent, que l'investigateur s'est trompé lorsqu'il a donné son groupe sanguin. En effet, après un test de routine, le personnel hospitalier déclare que l'investigateur est du groupe B, alors que celui-ci est convaincu d'être du groupe A,

comme ses deux parents !

La deuxième possibilité d'introduction est de décider du décès du seul parent restant d'un des investigateurs. Après les funérailles, l'investigateur apprendra par le notaire de son parent que le testament de ce dernier l'exclut de la succession, au profit de ses frères et sœurs « car les liens du sang sont plus forts que les promesses et les menaces de l'étranger », selon la formule exacte du défunt.

Ces deux introductions possibles sont destinées à aiguiller les investigateurs concernés vers leurs origines. Idéalement, ces événements doivent arriver à un investigateur qui a peu de possibilités de faire des recherches lui-même sur sa généalogie et qui pourrait demander une assistance à un autre personnage (policier, universitaire, détective ou journaliste) sur son ascendance.

Le chapitre **Mystères** propose plusieurs explications possibles pour la naissance et le placement dans une « famille d'accueil » des personnages. Le Gardien choisira l'explication de son choix pour chacun des investigateurs rejetons de Mmilhat. Il est bien évidemment pertinent de prévoir une gradation dans les révélations de chacune des origines des rejetons, afin de faire monter la tension autour de la table.

Dès que le premier des investigateurs commencent à faire des recherches sur son passé, le Gardien devra considérer que Mmilhat décide de passer à l'action et d'éveiller la conscience de ses rejetons en leur révélant leurs origines. Pour se faire, il utilisera le sort **Envoyer des Rêves**. La première fois qu'il utilise ce sort contre un investigateur, il lui révèle des informations cruciales sur sa naissance – pas assez pour couvrir tous les éléments décrits dans l'explication, mais suffisamment pour qu'il puisse en apprendre davantage. Ce premier rêve, proposé dans le chapitre **Mystères** sous l'intitulé Rêve associé, peut provoquer une perte de 0/1 SAN. Ensuite, Mmilhat peut consacrer le reste de sa nuit pour utiliser **Cauchemar** contre un autre investigateur. Lorsque les investigateurs en ont appris suffisamment sur la nature de leur origine, Mmilhat utilisera **Envoyer des rêves** pour leur faire contempler le lieu de l'invocation et leur faire contempler Azathoth dans toute son invraisemblable horreur (3/1d10) afin de les préparer à leur terrible destin, ainsi qu'il est décrit dans le chapitre **Enquêter sur Mmilhat**.



Mystères

L'orphelin. Peu après sa naissance, l'orphelin a été déposé devant le couvent des Dominicains. Les frères, peu habitués à être sollicités dans pareil circonstance, ont toutefois rapidement trouvé un couple de croyants prêts à adopter le nourrisson. Si les investigateurs prennent contact avec les Dominicains, ils peuvent consulter les archives et obtenir la date exacte à laquelle ils ont recueilli l'enfant (qui correspond à la date officielle de naissance de l'investigateur). Les archives mentionnent aussi ces faits étranges : la veille, la foudre se serait abattue sur le clocher de l'église et en aurait détruit une partie ; le lendemain, deux frères seraient décédés, en glissant du toit de l'église alors qu'ils calfeutraient la toiture crevée. *Rêve associé* : une silhouette encapuchonnée dépose un nourrisson à proximité d'un couvent du centre ville en pleine tempête. Au moment où la foudre s'abat sur le clocher, la silhouette disparaît instantanément.

Le douloureux secret. Mmilhat a violé la mère de l'investigateur. Il a choisi sa victime dans la bonne société toulousaine et il a compté sur la pression sociale pour que le viol ne soit pas dévoilé par sa victime – ce qui a été le cas. Depuis, la mère de l'investigateur a caché ce secret, en faisant passer son enfant pour un fils légitime de son mari, malgré une différence de caractère et de visage assez évidente. Toujours en vie, la mère de l'investigateur craquera immédiatement si on l'interroge à ce sujet, la douleur du mensonge et la honte de sa blessure l'ayant longuement rongée. Elle pourra donner une description sommaire de Mmilhat à un personnage qui pourrait l'aider (un professionnel en *Psychanalyse* ou un prêtre chrétien réconfortant). *Rêve associé* : l'investigateur aperçoit sa mère, plus jeune d'une trentaine d'années, se débattre vainement sous le poids d'un vieillard massif et malsain. Une sorte de glue noirâtre semble couler des pores du vieillard et souiller totalement la jeune femme qui étouffe lentement sous l'accumulation de cette boue infecte. Lorsqu'il se réveille, le personnage sent une boue tiède et empestant le marécage qui lui obstrue la bouche.

L'échange. Mmilhat a échangé l'enfant d'un couple avec son propre rejeton qu'il a eu d'une femme enlevée et séquestrée dans son repaire. L'échange a eu lieu quelques jours après la naissance, à la faveur de la nuit. Mmilhat s'est introduit chez les jeunes parents et les a roués de coups, jusqu'à ce qu'ils acceptent d'échanger leurs enfants. Mmilhat est revenu les rudoyer régulièrement pour qu'ils continuent d'élever son rejeton. Selon le désir du Gardien, il peut exister une preuve de cet échange (si l'investigateur choisi vient d'un milieu très aisé) : la première photographie de l'enfant a été prise avant l'échange. Si on la compare avec la photographie suivante, on peut noter quelques détails qui peuvent laisser penser que les deux enfants pris en photo ne sont pas les mêmes. *Rêve associé* : l'investigateur voit ses parents en train de cajoler un nouveau-né, potelet et mignon, lorsque la porte du salon s'ouvre en grand, laissant entrer un vieillard contrefait qui porte dans une harde un enfant malingre. Le vieillard se précipite sur les parents, en les frappant avec une force et une perversité incroyables. Lorsque les deux parents, pantalants et maculés de sang, sont abasourdis par la douleur, le

vieillard échange les deux enfants et disparaît dans la nuit. Se réveillant en sursaut, l'investigateur entend dans la rue une longue plainte déchirante d'un bébé qu'interrompt le bruit humide d'une brique qui écrase un crâne miniature.

Le prix à payer. Comme dans la grande majorité des cas à cette époque-là, la mère de l'investigateur a donné naissance à son enfant au domicile familial, en présence d'une seule sage-femme. Malheureusement, l'enfant est mort pendant l'accouchement, suite à une complication. La douleur de la perte a provoqué ce qui n'aurait pas dû être prononcé : les parents ont hurlé leur douleur et ont supplié qu'on les aide. Mmilhat les a entendus. Une fois la sage-femme partie, il s'est présenté à leur domicile, se faisant passer pour le Diable. En échange de leur dévotion, il accorderait un second souffle à l'enfant – ce que les parents ont accepté. Mmilhat a donc redonné vie à l'enfant. Cette explication est d'autant plus pertinente à proposer à un joueur que son investigateur provient d'un milieu défavorisé. *Rêve associé* : l'investigateur se réveille dans un cerceuil, sans force. Au bout d'un temps qui paraît durer des heures entières, le couvercle se soulève, apportant une bourrasque sentant la terre humide et la pourriture. Un vieillard le contemple, alors que l'investigateur ne peut rien dire ni faire. Le vieillard le soulève, lui souffle longuement dans la bouche une haleine acide et répugnante, qui semble redonner quelque force à l'investigateur. Le vieillard le jette alors violemment dans les airs. Plus tard, l'investigateur retombe dans la vieille chambre de ses parents, au milieu des pleurs et des gémissements. En se réveillant, l'investigateur se retrouve dans le cimetière de Terre Cabade, griffant le sol de ses ongles.

Et les autres investigateurs ?

Certains investigateurs pourraient ne pas faire partie des Égarés. Dans ce cas, ils ne sont pas victimes de rêves leur révélant leurs origines, mais s'ils prennent les devants pour vérifier que leurs parents sont bien leurs parents, le Gardien peut éventuellement rester vague en s'appuyant sur les limites technologiques des années 1930 (certains registres de l'État civil peuvent être manquants, les délais typiques de réponses administratives à ces demandes peuvent être horriblement longs, etc.) ou sur l'incongruité que représente une telle requête (remise en question de la filiation, mise en doute de la paternité, contraintes sociales) voire sur des spécificités des années 1930 (investigateur issu de l'immigration, destructions dues à la Grande guerre). Ce flou ne devrait être entretenu que dans la mesure où il permet de mettre tous les joueurs en tension dans la première partie du scénario. Le Gardien veillera à lever le doute afin de permettre à au moins un investigateur d'avoir un point de vue extérieur et de ne pas perdre sa SAN aussi rapidement que les autres.

Enquêter sur Mmilhat

Les investigateurs vont progressivement

disposer d'informations sur Mmilhat, en particulier son signalement au travers des témoins qui vivent encore et des rêves qu'ils vont avoir. Le Gardien devrait d'ailleurs entretenir une certaine imprécision sur le signalement de Mmilhat : autant les descriptions des parents devraient être plus ou moins cohérentes entre elles, autant les visions oniriques sont très symboliques du « vieillard menaçant » et pourront être incohérentes entre elles.

En fonction des ressources disponibles à des investigateurs expérimentés ou des archives spéciales qui leurs sont accessibles comme héritage d'aventures précédentes, le Gardien peut éventuellement confirmer l'existence de ce vieillard par d'autres sources, voire même de l'identifier par son nom. Mais dans l'ensemble, si des sources existent localement sur l'identité de Mmilhat, elles se contentent souvent de dire qu'il est dangereux et qu'il reste dans son repaire et que ceux qui sont allés le voir ne sont jamais revenus (vivants).

Pendant qu'ils font des recherches sur leurs origines, les investigateurs auront probablement provoqués quelques réactions auprès de leurs parents. Il n'est pas à exclure que certains d'entre eux nécessitent un internement psychiatrique – ou cherche tout simplement à mettre fin à leur jour. Ces conséquences ne devraient pas être négligées pour envelopper les personnages dans une ambiance très pesante, et il faudra peser le pour et le contre entre la volonté de découvrir la vérité et les répercussions néfastes qui en découleront, tant pour eux que pour ceux qui les entourent.

Si des fonctionnaires influents peuvent être activés par les investigateurs et qu'une enquête systématique est menée (ce qui est, convenons-en, bien peu probable), les investigateurs pourront relever un taux anormalement élevé d'incidents concernant les naissances dans le midi-toulousain dans les années 1890-1900 : malformations, enlèvements, abandons, etc. Ces phénomènes se concentrent beaucoup dans la ville de Toulouse et au sud de Toulouse – très précisément, au sud-ouest de Cintegabelle, dans les villages de Mauressac, Grazac, Esperce et Gaillac-Toulza.

Cette manière de retrouver la trace de Mmilhat n'est pourtant pas la voie privilégiée par ce scénario : en effet, ici, Mmilhat souhaite être rejoint par les Égarés, dont il souhaite faire ses disciples. Une fois que les investigateurs ont pris connaissance de leur passé, il continue de les initier : soit par le sort de **Cauchemar**, soit par le sort d'**Envoyer des Rêves**. Conformément à la description du sort, l'utilisation de *Psychanalyse* à l'endroit d'un investigateur qui a subi un Cauchemar permettra de révéler une information cruciale à la suite du scénario parmi les informations suivantes :

- Le père de tous les Égarés s'appelle Mmilhat

- L'heure est venue pour les Égarés de comprendre leur destin et de suivre Mmilhat, le Berger Éternel

- Le troupeau des Égarés devra se réunir au **Caillau de Loulé**.

Mmilhat choisit, lorsqu'il envoie des rêves aux Égarés conscients de leur filiation une puissante vision onirique d'un groupe d'adeptes qui plantent un cercle de poteaux de bois dans le sol autour d'une pierre grise pyramidale qui dépasse du sol, guidé par Mmilhat, habillé de peaux de moutons mal

ajustées. Mmilhat prend alors la parole :

- Si l'investigateur est un homme : « mon fils, vient prendre ta place parmi les Élus, ceux qui contempleront le Seigneur de Toutes Choses dans Sa gloire ! Nous régnerons sur la Terre en Son nom ! »,

- Si l'investigateur est une femme : « ma fille, rejoins ta Famille et préparons l'avènement du dieu de plénitude et des multitudes ! Nous allons nous multiplier et peupler la Terre d'innombrables enfants ! »

Le rêve s'achève sur l'apparition d'Azathoth dans le ciel au-dessus des fidèles. L'investigateur se réveille alors, trempé de sueur et dans un état d'excitation nerveuse extrême. Comme précisé dans la description du sort, une telle vision entraînera une perte de SAN de 3/1d10.

Si, pour une raison ou pour une autre, un joueur souhaite provoquer les rêves, par exemple en consommant des substances psychotropes, le Gardien devrait récompenser cette prise de risque. Toute perte de SAN sera alors accompagnée du gain d'un point en Mythe de Cthulhu.

La Confrontation des Égarés

Ceux qui auront vu en rêve le lieu de rassemblement pourront, sur un jet de *Contact* et *Ressources* ou de *Géographie*, retrouver cet endroit : il s'agit d'une clairière située à proximité de la forêt de Maressac, près du hameau de Loulé. Un jet de *Bibliothèque* ou de *Géographie* permettra de situer de manière identique cet endroit à partir du nom « Caillhau de Loulé ».

Loulé est un hameau, composé d'une grosse ferme délabrée et abandonnée. A part les anciens des villages voisins, personne ne sait que cette ferme s'appelle ainsi. Le cadastre comporte en revanche bien cette indication. Les alentours paraissent vides de présence humaine : les villages proches ne le sont pas tant que ça et ils comportent très peu d'habitants, la forêt gagne ainsi d'années en années sur des zones de culture mal entretenues. Seuls les troupeaux de brebis ou de moutons semblent s'accommoder des faibles ressources en eau de cet endroit.

En cherchant dans les alentours de Loulé (et en réussissant un jet combiné de *TOC* et de *Volonté*, renouvelable toutes les heures), on peut repérer enfin le Caillhau, ce rocher granitique pyramidal qui dépasse du sol. Il occupe le centre d'une clairière en très légère forme de cuvette, dont il dépasse le sol d'environ 1m40. On peut rapidement remarquer la présence de traces de brebis et de moutons, qui viennent paître près du Caillhau. En revanche, un test de *Géologie* indique que cette roche granitique est particulièrement rare pour la région et ne correspond pas aux autres gisements exploités dans le midi toulousain. Un jet de *TOC* réussi permettra de trouver quelques fragments d'os humains et des traces de sang séché au pied du Caillhau (0/1).

Mmilhat vient au pied du Caillhau peu avant la tombée de la nuit, accompagné de quelques bêtes. Il correspond bien à la description qu'en ont eue les témoins directs, et il n'a pas l'air d'avoir vieilli depuis. Toutefois, il est déjà accompagné de deux ou trois autres Égarés. En effet, tous les soirs (et en particulier, le soir où les investigateurs arrivent pour la première fois), d'autres rejetons retrouvent leur père. Ils ont tous l'air aussi éprouvé que les investigateurs et seule-

ment quelques-uns d'entre eux refusent de rejoindre Mmilhat. Mmilhat tente de convaincre ses rejetons de le rejoindre, avec la propagande habituelle du prêtre fanatique des Grands Anciens, renforcée par le lien filial qu'il entretient avec les personnages. En résumé, Mmilhat prépare l'arrivée du Seigneur de Toutes Choses (Mmilhat n'utilise presque jamais une dénomination d'Azathoth qui pourrait trahir l'objet de sa vénération), il a souhaité créer une grande famille, formée dans toutes les couches de la société, rompues à toutes les connaissances, afin de servir l'avènement du dieu et de créer un nouvel ordre pour un monde qui courbera devant le poids de son Seigneur. Il insiste particulièrement sur le fait que tous les Égarés forment une famille, une immense famille de très nombreux frères et sœurs. Si le sujet a été particulièrement abordé par les joueurs, le Gardien peut décider de jouer sur une volonté de Mmilhat à se faire reproduire ses enfants ensemble, s'il pense qu'il peut les convaincre en leur proposant les faveurs d'autres Égarés déjà présents.

Ceux qui refusent peuvent repartir – ainsi que ceux qui ne sont pas ses rejetons et qui auraient accompagné le groupe à Loulé. Mais ils vont continuer à endurer de temps en temps des cauchemars jusqu'à ce qu'ils n'aient plus la force de s'opposer à l'attraction de Mmilhat. En fonction de ce que le Gardien jugera de plus pertinent avec ses joueurs, Mmilhat avouera être l'auteur des rêves (« Je souhaite vous ouvrir les portes de la connaissance absolue ») ou niera en être responsable (« C'est le destin qui vous chuchote ces visions ! Vous voyez bien que vous devez me rejoindre »).

L'invocation

Si les investigateurs acceptent de rejoindre le groupe de Mmilhat, un ou deux jours passent en préparatifs, le temps de former les nouveaux venus, d'accueillir plusieurs nouveaux rejetons. Avec une réussite spéciale en *Intuition* ou une réussite normale en *Mythe de Cthulhu*, les investigateurs qui le demandent peuvent en profiter pour apprendre un sort que veut bien partager Mmilhat (à défaut, **Invoyer Celui de l'Abîme**). Puis, un soir donné (il n'y a aucun besoin spécifique pour invoquer Azathoth), Mmilhat dirige un rituel d'invocation qui tournera à la catastrophe totale si les investigateurs ne reprennent pas leurs esprits.

Si les investigateurs partent, ils continuent d'être affaiblis par les visions pendant encore quelques jours. S'ils ne décident pas de mettre fin aux agissements de Mmilhat, celui-ci aura rassemblé suffisamment de rejetons pour lancer son invocation sans les investigateurs. Sinon, il est tout à fait probable que le soir où les investigateurs reviennent au Caillhau soit justement le soir du rituel.

Mmilhat lancera le rituel lorsqu'il aura rassemblé une vingtaine d'Égarés – ce qui peut inclure les personnages ou pas, selon leurs choix. Si les investigateurs tentent d'interrompre le rituel, considérez qu'un tiers des autres rejetons s'en prennent à eux, qu'un tiers attend de voir qui prend le dessus et que le dernier tiers ne comprend pas pourquoi les frères se battent contre leurs frères et s'effondrent sur le sol en sanglotant. Mmilhat tente de réduire les personnages à l'impuissance le plus rapidement possible – ceux qu'il ne tuera pas immédiatement se-

ront longuement torturé.

Les personnages ont bien entendu d'autres manières de s'opposer à leur géniteur, que ce soit en le traquant pour l'abattre sans ses rejetons autour de lui, en menant une guerre d'attrition par l'interception des autres Égarés qui viendraient à Loulé, en réduisant sa capacité à nuire (trouver son repaire et subtiliser ou détruire le bol à rêves est un bon moyen), etc. Les possibilités de gagner par l'intelligence sont assez nombreuses et ne devraient pas être hors de portée de personnages déterminés, c'est pourquoi il n'y a pas ici de manière préétablie de conclure l'aventure. Les investigateurs auront réussi à écarter la source de danger de cette aventure s'ils réussissent à éliminer durablement la menace que représentent Mmilhat et à empêcher l'invocation d'Azathoth. Une telle réussite ouvrira la possibilité prévue dans le livre de règles pour le gain de SAN, ainsi que le gain d'un point d'Aplomb. Quant à savoir si les investigateurs auront encore le cran de vouloir soulever le voile sur les mystères que ferment le Mythe, c'est un tout autre débat.



Les Protagonistes

Mmilhat

Prêtre fanatique d'Azathoth, géniteur des Égarés et Berger Éternel

FOR 16 DEX 14 INT 13 CON 19

APP 13 POU 27 TAI 14

Mouv. 10 PV 17 Impact +2

Points de Magie : 27

Combat : Bâton 65% 1d8+2

Armure : 1 point de cuir épais

Compétences : Survie 90%,

Connaissances 50%, Savoir-faire

25%, Sensorielle 50%, Influence

75%, Action 25%

Sorts : Atrophie d'un membre,

Cauchemar, Domination, Envoyer

des Rêves, Appeler/Congédier

Celui de l'Abîme, Contacter Celui

des Profondeurs, Lévitacion, In-

voquer la Brume de Releh, Signe

de Voor

Possessions : Bol de cuivre cé-

leste, Fragments du Livre d'Ivon

Les Égarés

Pour les autres rejets, il est préférable d'en prévoir quelques-uns, assez archétypaux pour que les joueurs puissent se sentir attirer par leur compagnie (jeune femme magnifique, homme d'affaire riche, intellectuel stimulant). Les autres pourront être gérés comme des PNJ très basiques dans l'éventualité d'une confrontation finale. Prenez en compte qu'ils sont tous très éprouvés en termes d'équilibre mental et qu'ils peuvent avoir développé quelques troubles mentaux en fonction des expériences passées (ils ont eu des conditions d'adoption au moins aussi durs que les personnages).

Antoine Presseccq Peintre d'intérieur avant-gardiste (Peinture 50%), Connaissances 50%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 10%, Influence 10%, Action 25%, 9 PV Ses parents adoptifs ont été emportés par la maladie peu après sa naissance. Le projet de Mmilhat représente pour lui un idéal de vie communautaire et familial.

Sylvie Lanamarthe journaliste mondaine (Littérature 50%), Connaissances 50%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 50%, Influence 25%, Action 25%, 12 PV. Superbe jeune femme dynamique, Sylvie saisit l'opportunité de devenir une sommité, alors qu'elle n'était que le témoin d'un monde façonné par les puissants.

Germain Rogos Professeur d'université à Tarbes (Mathématiques 75%), Connaissances 50%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 25%, Influence 50%, Action 10%, 12 PV Germain est fasciné par les implications des révélations de Mmilhat et la correspondance qui existe avec les nouvelles théories physiques.

Ombeline Audouan Domestique Connaissances 10%, Savoir-faire 50%, Sensorielle 25%, Influence 10%, Action 25%, 8 PV Peu éduquée mais débrouillarde, Ombeline a rejoint les Égarés pour ne plus avoir à subir les rêves maléfiques. Elle courbe l'échine pour le moment mais guette l'occasion de recouvrer sa relative liberté.

Les Égarés : Connaissances 25%, Savoir-faire 50%, Sensorielle 10%, Influence 10%, Action 25%, 8 PV, Impact -2. Les Égarés sont armés de gourdins (1d6) ou de couteaux (1d4).

Fragments du Livre d'Ivon en possession de Mmilhat

Langue : Français

Complexité : Complexe (70%)

Durée : Semaines

Mythe : 7

SAN : 1

Sortilèges : Appeler/Congédier Celui de l'Abîme, Atrophie d'un membre, Contacter Kthulhut, Contacter Zothaquaah, Lévitacion, Invoquer la Brume de Releh, Signe de Voor.

Envoyer des Rêves

Ce sort permet de contrôler les rêves de la victime et d'imposer des visions choisies par le sorcier. Pour se faire, la victime doit être endormie et se trouver à moins de 30km du sorcier. Celui-ci doit posséder un bol de cuivre céleste, un métal extraterrestre extrêmement rare, gravé de runes et rempli d'herbes particulières et d'un peu de sang du sorcier. Il est assez facile de trouver les herbes nécessaires, mais le cuivre céleste est particulièrement inhabituel sur Terre. Le sorcier doit enflammer les herbes pour entamer son sortilège.

Pour se faire, il dépense un nombre variable de Points de magie, chaque point lui apportant 5% de Contrôle Onirique. Le sorcier fait ensuite un test en opposition entre son Contrôle Onirique et la Volonté de la victime. S'il emporte l'opposition, il peut imposer les visions de son choix à sa victime. Il ne peut lui montrer toutefois que des scènes ou des choses qu'il a lui-même contemplé. Les visions sont souvent des lieux ou des entités du Mythe, qui font perdre des points de SAN à la victime. Comme il s'agit de rêves, les pertes sont diminuées : la perte mineure est diminuée de deux points, la perte majeure est divisée par 10. Ainsi, contempler Azathoth dans toute son horreur pendant un rêve coûte 3/1d10.

Le sort Envoyer des Rêves ne peut que montrer des entités ou des situations ; il ne peut pas être utilisé pour forcer ou suggérer une action à sa victime.