

Explication de l'histoire

Edouard Manson, le père de Pete Manson, a rencontré un jour par hasard des Profonds, et a commencé à s'intéresser à eux. Sa santé mentale s'est dégradé au cours de leurs quelques rencontres, aidé par des rêves envoyés par les grands prêtres de la secte. Manson n'a donc plus qu'une idée en tête : Créer un hybride entre humain et Profond. Il fait donc passer sa femme pour morte et la drogue, pour laisser un profond l'enfanter. Il élève ensuite le métis seul, en l'isolant complètement du monde. Les profonds que Manson a rencontré sont dirigés par une secte vénérant Cthulhu, et celle-ci veut observer ce que donne un hybride, sans prendre de risques. Ils surveillaient donc la maison du père Manson, et communiquaient avec le métis par télépathie et rêves. A la mort du père Manson, qui s'est suicidé en se rendant compte de ce qu'il avait fait, la secte a laissé Pete Manson s'occuper du métis, car ils suivaient les volontés de son père. Cependant ils continuaient de surveiller la maison (c'est pourquoi ils connaissent les P.J de vue et leur voiture). Puis le métis a commencé à se transformer, physiquement en profond. (Il est actuellement dans un stade intermédiaire de la transformation). Voyant que le fils Manson commençait à paniquer, car il est encore presque sain d'esprit, ils ont décidé d'enlever le métis, et Manson. En voyant celui-ci commencer à vouloir l'attaquer, il remonte, bloque la porte de la cave et téléphone aux investigateurs avant de se faire capturer. S'apercevant qu'ils ont laissé l'appareil photo, qui contient des preuves de l'existence de l'enfant, ils retournent à la maison. Les sectateurs, ainsi que l'enfant, ignore que Manson a prévenu les investigateurs.

Introduction des P.J

Les P.J. se retrouvent tous un soir chez l'un d'entre eux. Ils sont très amis et se réunissent souvent ainsi pour discuter de tout et de rien. Cependant, depuis quelques temps, ils n'ont plus de nouvelles d'un de leurs amis qui venaient aussi discuter avec eux : Pete Manson (carac. à la fin). Celui-ci est un original qui vit dans une petite maison dans la banlieue de la Nouvelle-Orléans. C'est un scientifique, mais ils ne savent jamais sur quoi il travaille. Il vit relativement reclus du monde. Les P.J. ne lui connaissent pas d'amis à part eux.

Soudainement, le téléphone sonne. C'est Pete qui appelle. Il semble à bout de souffle et terrorisé. « Ah ! C'est toi... Content de t'entendre... c'est horrible, je ne peux plus rien contrôler... Il faut que vous fassiez quelque chose... Venez chez moi... AHHH », puis il raccroche.

A la rescousse d'un ami

Suite à ce coup de fil, les P.J. vont sûrement partir à la maison de Manson. Quand ils arrivent, il est à peu près 22H. Manson vit dans un quartier assez minable, car il a peu de revenus. Il y a un léger brouillard quand les investigateurs arrivent. Deux ou trois lampadaires éclairent faiblement la rue. Les P.J., bien qu'ils soient déjà venus souvent, ressentent une espèce d'angoisse incompréhensible. Devant la maison, on peut voir un petit jardin, qui, en fait, ressemble plus à une jungle. Un petit chemin en pierre, recouvert de mauvaises herbes, mène jusqu'au perron. Les P.J. constatent que la porte est entrouverte, ce qui n'est pas dans les habitudes de Manson, qui est plutôt paranoïaque.

A partir du moment où les investigateurs sont dans la maison, faire un jet toutes les deux minutes de jeu, à peu près, pour savoir si le métis revient. Chance 5%, +5% par jet. Sinon, il arrive quand les P.J. décident de partir.

Ce qu'il y a d'intéressant à trouver dans la maison :

Le salon

Des traces de sang près du téléphone, qui n'est toujours pas raccroché. Si on cherche près du téléphone, on trouve facilement un pendentif d'un symbole étrange. Il a été perdu par un sectateur, alors que Manson se débattait. Bizarrement, il n'y a pas le corps de Manson, ni de traces de sang ailleurs.

Le bureau de Manson

Fermé à clef. Jet de serrurerie, marge 2 ou jet de FOR contre FOR pour ouvrir. La porte a une résistance de 7.

Les trois tiroirs supérieurs du bureau sont verrouillés. Il faut ouvrir un de ceux des cotés pour ouvrir celui du milieu. La clef est cachée derrière un vase (TOC marge 4 pour la trouver). Dans un tiroir inférieur, se trouve la comptabilité de Manson. Un jet de comptabilité non margé permet de constater deux choses : Manson achetait à manger pour deux personnes depuis 3 ans, or il vivait seul. Ils faisaient des dépenses pour des livres scolaires, d'histoire et de littérature (ces livres se trouvent au sous-sol).

Dans le tiroir du milieu, on peut trouver un acte d'héritage de son père. Un jet d'Idée révèle que c'est peu après la mort de son père que Manson a commencé à acheter de la nourriture pour deux. Il y a aussi une petite clé. Un jet d'Idée révèle qu'elle ouvre sûrement un cadenas. Le reste ne sont que des papiers sans importance sur la gestion de la

maison.

La chambre à coucher

Le tiroir de la table de chevet contient le journal de Manson. Un jet TOC marge 5 ou Chance non margé (le tiroir tombe alors et le double fond se démet) est nécessaire pour le découvrir.

Journal de Pete Manson

+2% en mythe de Cthulhu, 6 heures pour tout lire, pas de sortilèges. 1/1d4 points de San

Informations

Le père de Manson était complètement fou. Il a obligé sa femme à porter un enfant d'une « chose venue des eaux », il y a 24 ans. Sa femme est morte pendant l'accouchement, alors que son père lui avait dit qu'elle était morte 9 mois auparavant. Ensuite, il l'a éduqué normalement, en l'enfermant dans une pièce de sa maison. Il lui a appris à lire, écrire, et lui a enseigné l'histoire américaine. L'enfant se présentait comme un humain normal, physiquement et psychologiquement. Son père aurait entendu parlé d'un bouquin parlant de ces « choses venues des eaux », le Cthaat Aquadigen, mais il n'a pas réussi à s'en procurer un exemplaire. Manson a continué à élever secrètement l'enfant, en l'enfermant dans son sous-sol. Le journal s'arrête, inexplicablement, il y a environ trois mois.

Le sous-sol

On y accède par une porte sous l'escalier. Le sous-sol comprend trois pièces : Le laboratoire de Manson, le débarras à charbon et la chambre du métis.

Dans le laboratoire, il y a de nombreuses éprouvettes et autre verrerie, qui contiennent des produits bizarres. Certains contiennent du sang, d'autres de l'urine. Un jet d'Idée non margé permet, si les investigateurs connaissent l'existence du métis de déduire que ses prélèvements sont extraits de son corps. Les P.J. pourront, s'ils le désirent, les faire examiner.

Dans la chambre du métis, il y a un lit de grande taille pour une personne, une table avec des livres posés dessus, une commode fermée, un lavabo à côté, et un autre meuble fermé par un cadenas. Les livres posés sur la table sont des livres scolaires d'histoire et d'anglais. Dans la commode, il y a quelques vêtements, qui paraissent très sales, et un peu de nécessaire de toilette, qui apparemment n'ont pas servi depuis longtemps. Le meuble fermé par une chaîne et un cadenas peut être ouvert par un jet de Serrurerie marge 3 (+20% au jet



avec du matériel approprié) ou avec un levier (la pelle du débarras à charbon d'à côté fera l'affaire : Un jet en Idée non margé permet de s'en souvenir, si l'endroit a déjà été visité. Ce meuble contient un appareil photographique et des plaques non développées, qui sont des photos du métis durant sa transformation. Si les photos sont développées, elles provoqueront une perte de 1/1d3 points de San. Le lit ne présente rien de particulier.

Le débarras à charbon est tout ce qu'il y a de plus banal, la seule chose intéressante étant la pelle.

Les autres pièces

Elles ne présentent rien de particulier.

Si le métis arrive :

Il sortira par la plaque d'égout de la rue, un jet en Ecouter marge 7 permet de l'entendre arriver. Lorsqu'il passe la porte d'entrée, un jet d'Ecouter non margé permet de l'entendre entrer. Le métis ira uniquement dans le sous-sol, dans sa chambre, pour récupérer l'appareil de photo. S'il s'aperçoit que celui-ci manque, il le cherchera dans la maison. Dès qu'il voit les investigateurs, il fuira le combat dès que possible et rejoindra les égouts où un membre de la secte, accompagné de 2d3 profonds l'attend. Il refermera ensuite la plaque et la bloquera avec une chaîne fixée au sol. La plaque est ainsi impossible à ouvrir de l'extérieur. Ils ne combattront que si les investigateurs rentrent dans les égouts. Sinon ils s'enfuiront, après avoir noté le n° d'immatriculation de la ou des voiture(s). (Le membre de la secte aura, quoi qu'il arrive, reconnu les investigateurs)

Les choses se compliquent

Normalement, les P.J. devraient être en possession de l'appareil de photo, du pendentif portant le symbole de la secte, et peut-être du journal de leur ami. Ils ont du logiquement aussi voir l'enfant.

Informations pouvant être trouvées à la bibliothèque

(un jet de bibliothèque non margé est nécessaire pour chaque info.)

- ❖ Sur le pendentif, il est le symbole d'une secte vaudou, Tamarash, adorant un dieu païen, Clooloo. Cette secte a l'habitude de se réunir dans les marais avoisinant la ville.
- ❖ Sur le Cthaat Aquadingen, c'est un livre ancien très rare, écrit en latin. C'est une étude d'étranges animaux vivant dans l'eau. Il en existe un exemplaire au British Museum de Londres, pour les incultes.

- ❖ Sur l'individu représenté sur les photos, on ne trouve rien.

Informations pouvant être trouvées au poste de police

- ❖ Un jet de Baratin non margé et Crédit non margé ou Discussion marge 4 sont nécessaires pour avoir accès aux archives. Un membre de la police de la Nouvelle-Orléans y accède sans problèmes ainsi, qu'un membre de la police d'autre part dans le pays avec un jet de Crédit.
- ❖ On y trouve tout un dossier concernant la secte Tamarash. Cette secte pratique des rites vaudous très cruels, avec souvent des sacrifices humains. La police est en train de monter une opération contre eux. Ils sont accompagnés de créatures étranges, qui sortent de l'eau. Ils ressemblent à des êtres amphibiens, mais ont une forme humanoïde. Il est joint au dossier un croquis représentant ces créatures. Ils adorent un dieu inconnu, qu'ils appellent Clooloo. Il semble associé à l'eau. Un plan est joint, indiquant le lieu de rendez-vous le plus fréquent de la secte. C'est l'inspecteur Raymond Legrasse qui s'occupe de l'enquête.
- ❖ Si un des investigateurs réussit un jet de chance alors qu'ils sont dans le poste de police, ils entendent qu'on annonce que l'on a retrouvé le corps d'un certain Pete Manson dans les marais. Si un des P.J. est un policier de la Nouvelle-Orléans, ils peuvent accompagner la police sur les lieux du crime.

Informations pouvant être trouvées au journal Daily News

- ❖ Un jet de baratin à +10%, non margé, permet d'accéder aux archives, car le gardien est bientôt à la retraite et très crédule.
- ❖ Un jet de bibliothèque non margé est nécessaire pour trouver chacune de ces informations.
- ❖ On peut trouver quelques articles disant que l'on a déjà retrouvé des corps horriblement mutilés dans les marais. La police attribue ces crimes à des pratiques vaudous. On n'a pas pu identifier les corps. (Le rapprochement avec la secte Tamarash n'a pas été officiellement établi par la police).
- ❖ Deux ou trois autres faits divers racontent que des personnes ont vu « des monstres sortir des eaux, mi-hommes, mi-animaux ».
- ❖ Un jet de bibliothèque marge 4 permet de trouver un article parlant d'une vente aux enchères au cours de laquelle un très vieux livre a été vendu, le Cthaat Aquadingen, à un vieil aristocrate anglais, Sir Thomas Fenitson.

Pendant ce temps, si la secte sait que les P.J. sont en possession de l'appareil photo, ils vont essayer de les suivre pour savoir où ils le cachent. Au cours de la journée, effectuez secrètement des jets en Trouver Objet Caché marge 7, pour savoir si les investigateurs s'en aperçoivent. Dès qu'ils sont repérés, les sectateurs s'enfuient en courant en essayant de les semer. Si il est capturé, il croquera une capsule de cyanure avant de dire quoi que ce soit. Sur lui, on peut trouver un pendentif identique à celui trouvé dans la maison. Il ne possède rien d'autre sur lui.

Si la secte découvre où est caché l'appareil photo, ils cambrioleront la maison dès la nuit venue. Si ils se font surprendre, un des deux se bat jusqu'à la mort pendant que l'autre prend la fuite avec l'appareil.

Les investigateurs peuvent aller dans les marais pour rencontrer la secte. Dans la journée, il n'y a rien. Pendant la nuit, ils tombent sur la cérémonie d'accueil du métis. Ils trouvent sans problèmes avec le plan de la police, mais doivent réussir un jet de Chance non margé pour trouver sans cela. La police refuse de les aider dans cette opération, et l'inspecteur Legrasse leur rappelle qu'ils n'ont pas le droit de faire justice seuls.

Le déroulement de la cérémonie

Tous les participants humains sont torse nus, avec des animaux tatoués sur leurs dos. Ils dansent autour d'un feu de camp, en répétant sans cesse cette incantation :

« Ph'nglui mglw'nafh Clooloo R'lyeh wgah' nagl fhtagn » (Un jet d'Ecouter non margé est nécessaire pour l'entendre distinctement). Il y a environ 1d3+4 sectateurs. Le métis se situe juste à côté du feu. Autour des danseurs, se trouvent 2d8 profonds, qui semblent inactifs. A côté du feu, on peut voir le corps d'une jeune femme horriblement mutilé. Voir ce corps provoque une perte de 1/1d4 points de San. Si les investigateurs prennent des photos avec flash, les sectateurs ne les remarqueront que sur un jet de Trouver Objet Caché marge 5 (Ils sont complètement absorbés par leur danse).

En cas d'attaque des investigateurs, les profonds s'enfuient vers la mer, ils ne se battent pas. Par contre, les sectateurs se ruent sur les P.J., alors que le prêtre reste derrière, avec le métis. Ils se préparent à lancer leurs sortilèges. Les sectateurs sont drogués et en transe, ils subissent donc un malus de 20% à tous leur jet pour le combat.

- ❖ Si les P.J. s'enfuient, ils ne les poursuivent pas et reprennent la cérémonie. Cependant, le grand prêtre pense à éliminer ces « éléments gênants »,



et les P.J. subiront donc des attaques dans les nuits suivantes. La police refuse de les protéger. Un jet d'Idée marge 3 permet de se douter des attaques.

- ❖ Si les investigateurs tuent tous les sectateurs, sauf le métis et le grand prêtre, ce dernier se laisse capturer, persuadé que Cthulhu viendra le sauver. Il a lancé un sortilège Contacter Cthulhu juste avant, mais ce dernier ne viendra pas à son secours. Si il est sur le point d'être capturé, le métis s'enfuit rejoindre les profonds dans la mer. Si il est capturé, il fera tout pour se suicider. L'inspecteur Legrasse est content de récupérer le grand prêtre, même si il grogne un peu. Les P.J. gagnent 1d10 points de San pour avoir vengés leur ami.

Les Protagonistes

Le métis

FOR 16 CON 13 TAI 16
INT 13 POU 14 DEX 9
PV 14 Bd +1d6
Armes :
Griffes : 40% 2d6 dommages
Armure : 1 point d'écaille
Sortilèges : Epuiser le pouvoir.

Mukunga, le grand prêtre

FOR 16 CON 20 TAI 15
INT 13 POU 17 DEX 13
APP 17 EDU 0 SAN 0
PV 18 Bd +1d4
Armes :
Coup de poing 85% 1d3+1d4
Pranga 75% 1d6+2+1d4
Trouver Objet Caché 55%,
Suivre une piste 20%
Sortilèges : Créer un zombie,
Flétrissement, I/C une horreur
chasserresse, Contacter Cthulhu.

7 sectateurs

	1	2	3	4	5	6	7
FO	1	1	1	1	1	1	1
R	2	0	4	4	5	1	1
C	1	1	1	1	1	1	1
ON	5	3	2	7	1	2	8
TA	1	1	1	8	9	1	1
I	2	4	0			2	3
ED	6	4	3	5	5	2	4
U							
AP	1	9	6	4	9	1	6
P	0					3	
SA	0	0	0	0	0	0	0
N							
IN	1	8	1	1	1	1	1
T	3		4	0	0	5	1
DE	1	1	1	1	1	1	8
X	7	5	3	1	0	0	
PO	1	1	1	1	1	1	9
U	0	0	1	5	2	1	
PV	1	1	1	1	1	1	1
	4	4	1	3	0	2	6
BD	0	0	0	0	0	0	0

Arme :
Petit couteau : 45%, 1d4
Trouver Objet Caché 35%



Règles de Cthulhu

Jets de compétence

Pour faire un jet de compétence, il y a deux possibilités :

- ❖ Les jets « avec marge » : Dans la ligne Marge, prenez la colonne qui contient votre score dans cette compétence. Lancez 1D100 et regardez dans quel ligne se situe votre résultat.

Vous donnez comme résultat la marge atteinte. Note : pour le palier 1, la marge est déterminée sur 1d6

Exemple : J'ai un jet avec marge en Bibliothèque à faire. Mon score est de 64% : Je suis donc dans le palier 7. J'obtiens 34 sur le d100, j'ai donc une marge de réussite de 6.

- ❖ Les jets « sans marge » : On lance juste 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal au score de compétence, l'action est réussie. Sinon elle échoue. De 01 à 05, c'est une réussite critique, et de 95 à 00 c'est un échec critique

Jets de Santé mentale

Si le M.J. vous demande d'effectuer un jet de santé mentale, il annoncera toujours deux scores (par exemple 1d3/1d12). Vous lancez alors 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal à votre score actuel de santé mentale, vous ne perdez que le premier nombre ou lancer points de santé mentale (ici 1d3).

Par contre si votre score est supérieur à votre santé mentale, vous encaissez le maximum de points (ici 1d12). Vous annoncez toujours au M.J. le nombre de points de santé mentale que vous perdez au cours d'un jet.

Combats

Lors des combats, l'ordre d'action est déterminé par ordre de DEX décroissante. Si deux PJ ont le même score de DEX, celui qui obtiendra le plus petit score sur 1d100 agira en premier. Ce jet est renouvelé au début de chaque round. Voici les phases d'un round de combat :

1. Tir des armes à feu pointées et chargées.
2. Attaque au corps à corps, tir des armes à feu qui ont du être épaulées ou dégainées.
3. Eventuel deuxième tir des armes à feu ayant déjà tiré dans ce round (par ordre de DEX/2 décroissante), jets de compétence.
4. Eventuel troisième tir des armes à feu, par ordre de DEX/3 décroissante.

N.B. : Le nombre de coups pouvant être tirés avec une arme à feu est indiqué dans ses caractéristiques (Coups/round)

Empalement

Si on réussit un jet inférieur au cinquième de sa compétence en arme, on lance deux fois le dé de dégâts et on additionne les résultats. Cela ne concerne pas toutes les armes, alors demandez à votre MJ si votre arme empale.

- Compétence Lutte : Cette compétence permet de :
- ❖ Assommer.
 - ❖ Désarmer l'adversaire : Deux jets réussis consécutifs sont nécessaires.
 - ❖ Etrangler.
 - ❖ Immobiliser l'adversaire : Un réussite sur un jet FOR contre FOR est nécessaire.
 - ❖ Infliger 1d6+bd points de dommage :

Réussir au moins un jet de compétences après en avoir déjà réussi un.

- ❖ Se libérer d'une prise : Il faut réussir un jet FOR contre FOR.

N.B. : Avant d'utiliser cette compétence, il faut annoncer comment on veut l'utiliser, parmi les possibilités ci-dessus.

En utilisant cette compétence, on agit en phase 3 du combat (utilisation de compétences)

Dégâts

- ❖ Lorsque vous subissez des dégâts, vous soustrayez la protection de votre armure, tant qu'elle est encore efficace avant de réduire vos points de vie. Exemple : Si vous encaissez 5 points de blessure et que vous portez une armure de 2 P.V., vous ne perdez que trois points de vie.
- ❖ Si vous perdez en une seule fois la moitié ou plus de vos points de vie restants, vous devez réussir sous 5 fois votre CON pour ne pas perdre conscience pendant 1d6 rounds.
- ❖ Si vous ne possédez seulement que 1 ou 2 points de vie, vous vous évanouissez. Vous resterez inconscient tant que vous n'aurez pas au moins 3 points de vie.
- ❖ Si vos points de vie tombent à 0 ou moins, vous mourrez au début du round suivant. Il faut que vous regagniez suffisamment de points de vie pour revenir à 0 ou plus avant la fin du round pour ne pas mourir.
- ❖ Un jet de Premiers Soins ou de médecine réussit permet de regagner 1d3 points de vie par blessure. Cependant un jet est nécessaire pour chaque blessure.

Tableau des paliers

Marge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	02-09	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
2	02-09	09	18-19	27-29	36-39	45-49	54-59	63-69	72-79	81-89
3	02-09	08	16-17	24-26	32-35	40-44	48-53	56-62	64-71	72-80
4	02-09	07	14-15	21-23	28-31	35-39	42-47	49-55	56-63	63-71
5	02-09	06	12-13	18-20	24-27	30-34	36-41	42-48	48-55	54-62
6	02-09	05	10-11	15-17	20-23	25-29	30-35	35-41	40-47	45-53
7	/	04	08-09	12-14	16-19	20-24	24-29	28-34	32-39	36-44
8	/	03	06-07	09-11	12-15	15-19	18-23	21-27	24-31	27-35
9	/	02	04-05	06-08	08-11	10-14	12-17	14-20	16-23	18-26
10	/	/	02-03	03-05	04-07	05-09	06-11	07-13	08-15	09-17
Critique	01	01	01	01-02	01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08

Tableau des paliers

Marge	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	02-09	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
2	02-09	09	18-19	27-29	36-39	45-49	54-59	63-69	72-79	81-89
3	02-09	08	16-17	24-26	32-35	40-44	48-53	56-62	64-71	72-80
4	02-09	07	14-15	21-23	28-31	35-39	42-47	49-55	56-63	63-71
5	02-09	06	12-13	18-20	24-27	30-34	36-41	42-48	48-55	54-62
6	02-09	05	10-11	15-17	20-23	25-29	30-35	35-41	40-47	45-53
7	/	04	08-09	12-14	16-19	20-24	24-29	28-34	32-39	36-44
8	/	03	06-07	09-11	12-15	15-19	18-23	21-27	24-31	27-35
9	/	02	04-05	06-08	08-11	10-14	12-17	14-20	16-23	18-26
10	/	/	02-03	03-05	04-07	05-09	06-11	07-13	08-15	09-17
Critique	01	01	01	01-02	01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08

