

CTHULHU
L'Appel de

6^E ÉDITION FRANÇAISE

Le Rejeton d'Azathoth

HÉRAUT DE LA FIN DES TEMPS
PAR KEITH HERBER

CETTE ÉDITION DU REJETON D'AZATHOTH
EST DÉDIÉE À LA MÉMOIRE
DE LYNN WILLIS, QUI NOUS A QUITTÉS LE 18 JANVIER 2013.

Table des matières

Préface : Keith « Doc » Herber.....	5	Les îles Andaman, Inde	153
Présentation.....	6	Le cadre : Calcutta dans les années 20.....	154
Némésis	6	Centre d'intérêt : L'hindouisme	159
Introduction	10	Le cadre : Les îles Andaman dans les années 20.....	162
Les dessous du voile	16	Centre d'intérêt :	
Maîtriser le Rejeton d'Azathoth.....	19	Maladies et infections en climat tropical	168
Le cadre : 1927	23	L'aventure dans les îles Andaman.....	172
Inspirations.....	29	Ulthar et au-delà, Contrées du Rêve	185
Une présence fantomatique	32	Les Contrées du Rêve et leurs effets.....	186
Providence, Rhode Island, USA	43	L'aventure dans les Contrées du Rêve	188
Le cadre : Providence dans les années 20	44	La Quête éternelle, Contrées du Rêve	207
L'aventure à Providence.....	52	La Quête éternelle.....	208
Garrison, Montana, USA	81	Au cœur du Tibet, Tibet	225
Le cadre : Garrison dans les années 20.....	82	Le cadre : Le Tibet dans les années 20.....	226
Centre d'intérêt :		Centre d'intérêt : Le lamaïsme	230
L'astronomie dans les années 20.....	85	L'aventure à Lhassa	232
L'aventure à Garrison.....	88	Les Papiers d'Azathoth	251
Saint Augustine, Floride, USA	111	Annexe 1 : Aides de jeu optionnelles.....	252
Le cadre : Saint Augustine dans les années 20.....	112	Annexe 2 : Le bateau de Colin et son équipage	256
Centre d'intérêt :		Annexe 3 : Les dangers sous-marins	258
L'exploration sous-marine dans les années 20	120	Annexe : Dramatis Personae.....	260
Aide de jeu : Le culte de cannibales.....	122	Index thématique	261
L'aventure à Saint Augustine	126	Documents à distribuer	263
Aide de jeu : L'homme sous-marin	134		



L'espèce à laquelle appartient cette araignée s'avère impossible à identifier, mais un test de **Connaissance** réussi suggère qu'elle pourrait constituer un reliquat des temps préhistoriques. Un paléontologue (ou un investigateur réussissant un test de **Sciences de la vie : paléontologie**) pourra confirmer qu'il s'agit d'une espèce ayant vécu au mésozoïque.

Une araignée surgie du passé

Cet étrange arachnide possède un abdomen protubérant et segmenté, et de longues pattes. Cette espèce ne tisse pas de toile, sa soie ne lui servant que pour tisser ses poches à œufs et ses fils de sécurité. Ressuscitée par un prêtre Tcho-Tcho à partir d'un fossile préhistorique découvert dans les îles Andaman, l'araignée, bien plus petite alors, fut dissimulée par Cynthia Baxter dans la caisse de noix de coco expédiée à son père. Profitant de la nuit pour s'échapper de la caisse, la chose s'est glissée dans la chambre du professeur Baxter et l'a mordu au sommet du crâne, le plongeant dans une paralysie si totale qu'elle a fait croire à son décès. L'araignée s'est ensuite fauflée jusqu'au grenier où elle a pondu ses œufs et s'est mise à attendre leur éclosion, ne sortant de son repaire que pour se nourrir de rats et de pigeons dans les environs de la maison.

Si un investigateur se montre un peu trop curieux, son instinct pousse l'araignée à attaquer afin de protéger ses œufs qui ne vont pas tarder à éclore. Les petits auront besoin de nourriture. Si l'araignée n'est pas détruite entre-temps, elle s'aventure dans la maison pendant la nuit, découvre Angela endormie et la paralyse. Il ne reste alors plus qu'un ou deux jours avant l'éclosion.

Si les investigateurs découvrent la jeune femme inconsciente pendant cette période, ils ont une chance de la sauver. Dans le cas contraire, les œufs éclosent et les milliers de

bébés araignées suivent leur mère jusqu'à la chambre d'Angela, où ils se mettent à grouiller sur la pauvre femme et se nourrissent de ses fluides (assister à ce répugnant spectacle coûte 1/1D6 points de SAN). Au bout de quelques jours, il ne reste plus de la gouvernante qu'une enveloppe desséchée (cette vision coûte 0/1D6 points de SAN). Les bébés araignées investissent alors toute la maison et se mettent à muer (toute personne jetant un œil par une fenêtre subit alors une perte de 1/1D6 points de SAN). Sans intervention extérieure, ils finissent par trouver un moyen de sortir de la maison et sèment la terreur dans le voisinage, ce qui conduira les autorités, après une rapide enquête, à brûler toute la maison.

Julian Baxter

Né en 1863, le frère aîné de Julian fit des études de médecine avant de devenir missionnaire pour l'Église Catholique. Son premier poste l'envoya au Pérou. En 1902, il revint à Providence afin d'aider sa nièce Cynthia à intégrer une école de médecine. Peu après, il partit pour un nouveau poste de missionnaire au Congo Belge, où il fit la connaissance de Silas Patterson. En 1912, après une altercation avec un guérisseur local, Julian fut victime d'une mystérieuse maladie qui le laissa paralytique. Il revint s'installer à Providence, condamné à se déplacer en fauteuil roulant pour le restant de ses jours.

Quelques années plus tard, Julian tenta de se suicider en s'ouvrant les veines dans son salon. Il fut secouru par un curieux garçon, l'assistant du laitier, qui passait par là. Une fois rétabli, Julian adopta le jeune homme muet et sans domicile qu'il renomma Matthew White. Comme rajeuni, le vieillard se lança dans l'étude de la psychologie et de la psychanalyse. Depuis quelques mois, Julian entreprend d'interpréter les rêves de son frère. Il lui a même prescrit une drogue pour l'aider à dormir ; drogue qu'il a

L'Araignée

Tueuse ressuscitée du mésozoïque

CON	02	Endurance	10 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	02	Puissance	10 %
TAI	01	Corpulence	05 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Mvt.	06
Points de Vie	02
Impact	-4

Compétences

Athlétisme*	60%
Vigilance	80%
*Peut faire des bonds de 1,80m	

Attaques

• Morsure	80%
Dégâts : venin (voir ci-dessous)	

Protection : Aucune, mais sa petite taille et son agilité imposent un malus de -20% aux attaques de ses adversaires.

Perte de SAN : Variable. Voir l'intérieur de la résidence de Philip Baxter envahie par des milliers d'araignées peut provoquer une perte pouvant aller jusqu'à 1D6 points de SAN.

Venin d'araignée préhistorique

Inoculation	Sanguine
Rapidité	Rapide (Heures)
Virulence	20
Stade 1 (fatigué)	Nausées (état de santé)
Stade 2	Vertiges, nausées et tremblements (état de santé épuisé)

Stade 3 Paralyse totale. Une fois ce stade atteint, la victime a droit à un test d'opposition par jour. En cas de réussite, elle reprend conscience et récupère en quelques heures seulement.

Antidote Aucun antidote connu





Révélation concernant les habitants du Montana

À l'insu des habitants humains de la région, les montagnes abritent des créatures qui vivaient déjà ici bien avant l'arrivée des premières tribus indiennes. Baptisés sasquatchs par les tribus indiennes de la Côte Pacifique, ces créatures hirsutes ont entrepris de veiller sur une graine d'Azathoth récemment tombée sur Terre. L'une d'entre elles est parvenue à la tirer jusqu'à une caverne voisine où elle est cachée depuis. Ces humanoïdes ne sont pas particulièrement intelligents, mais ils perçoivent instinctivement la malfaisance de la graine.

Étant donné que ces créatures sont faciles à décrypter et n'ont pas grand-chose de lovecraftien, le gardien peut se montrer poétiquement évasif dans leur description. Elles se déplacent en silence, comme des ombres ou des fantômes, sans laisser la moindre trace de leur passage. Leurs cris se répercutent au fil des canyons et à la surface des lacs, mais les sasquatchs restent toujours invisibles.

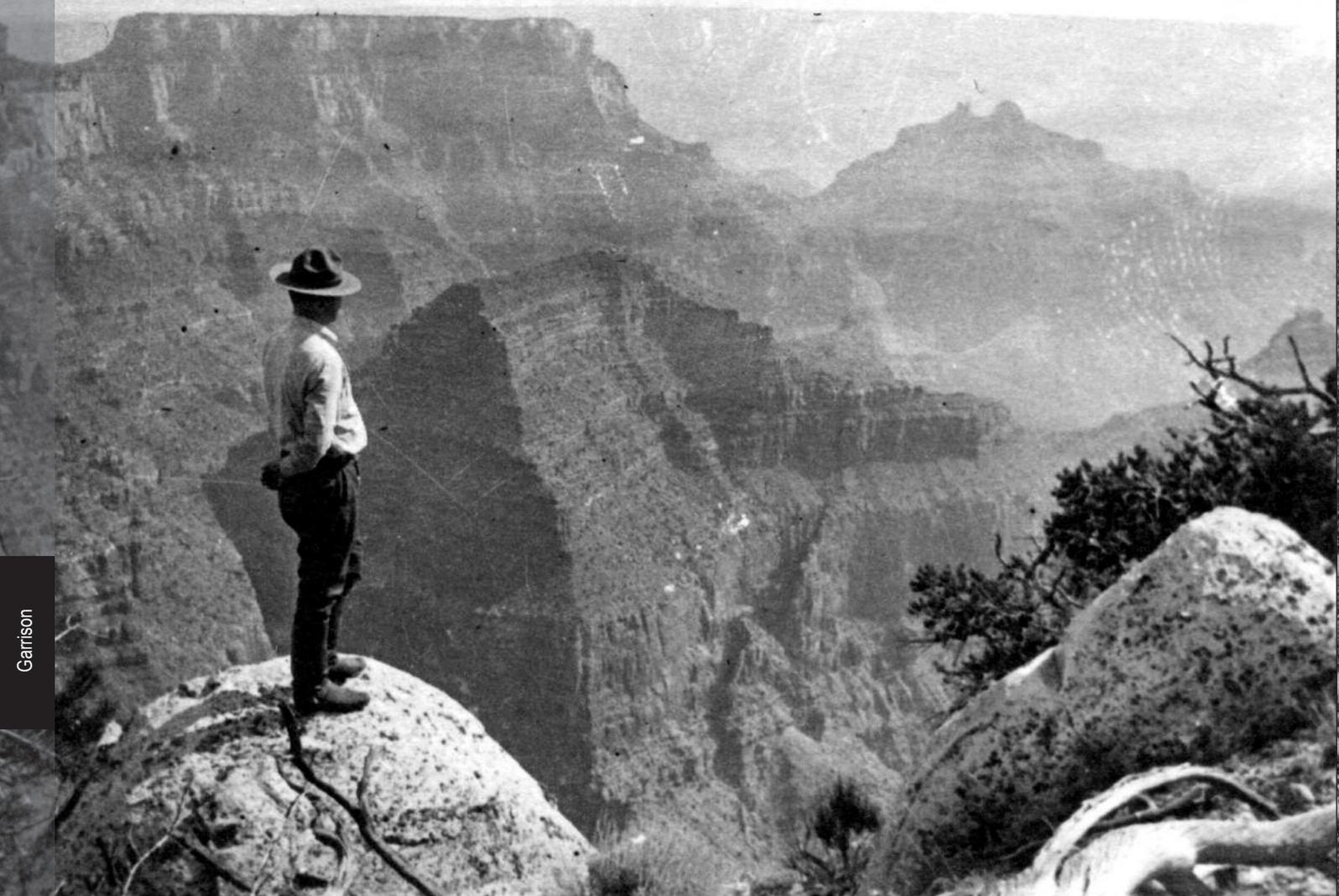
L'un des habitants de la région les connaît bien : c'est Sylvia Englund, propriétaire d'un ranch à chevaux en faillite et ancienne propriétaire du terrain sur lequel l'observatoire est construit. Sylvia rend souvent visite au clan à la nuit tombée afin de leur offrir des légumes et des fruits. Elle ne communique avec eux que d'une façon plutôt rudimentaire, mais le lien émotionnel qui existe entre elle et ces créatures est très fort. Elle n'a jamais révélé leur existence à quiconque, et fait tout ce qu'elle peut pour les protéger du monde extérieur. Malheureusement, Sylvia Englund croule sous les dettes. Pour pouvoir rester propriétaire du territoire des sasquatchs, elle a dû consentir à vendre une petite parcelle de terrain à l'Académie du Mardi Soir, sur laquelle le groupe a fait construire l'observatoire.

Peu après l'arrivée des investigateurs à Garrison, les Mi-Go font leur apparition et se mettent en quête de la graine d'Azathoth dont ils ont observé la chute dans la région. Parmi leurs diverses propriétés, les graines d'Azathoth sont capables de générer des quantités phénoménales d'énergie, et les Mi-Go ont bien l'intention de rapporter cet objet dans leur colonie lunaire.

Conscient de la présence de la graine, le Père Fantôme sait la valeur qu'elle a aux yeux des

Indices et pistes pour « Garrison »

Papier	Indice ou piste	Origine	Conduit à...
—	Discussion en ville Sylvia Englund	H. Buffington	Observatoire, Père Fantôme, créatures bipèdes,
—	Passelov, Kalyetka	Académie du Mardi Soir	Observatoire dans le Montana
n°31a	Météore inhabituel	Coupures de presse	Météore vert luminescent tombé près de Helena en 1927
n°31b	Météore inhabituel	Coupures de presse	Météore luminescent tombé près d'Arkham en 1882
n°32	Découvert avec un test réussi de Trouver Objet Caché	Lettre	Sylvia Englund, sasquatch et Père Fantôme



Jules

Le chien de Sylvia

Caractéristiques

FOR	7	Puissance	35 %
CON	10	Endurance	50 %
TAI	5	Corpulence	25 %
POU	7	Volonté	35 %
DEX	13	Agilité	75 %

Valeurs dérivées

Mouv	12
Points de Vie	8
Impact	-2

Compétences

Écouter	75 %
Sentir quelque chose d'intéressant	90 %

Attaques

• Morsure	30 %
Dégâts 1D6-2	

que cela poussera le Congrès à faire de la région un Parc National et que les universités viendront étudier ces étonnantes créatures. À l'exception des braconniers, quasiment tous les habitants de Garrison apprécient le ranger Marshall. Il s'arrête souvent dire bonjour à l'observatoire ou au ranch Englund. Malheureusement, le destin de Marshall est de se faire attaquer par les Mi-Go au tout début de cette aventure, de sorte que les investigateurs risquent fort de ne jamais le rencontrer.

Les investigateurs souhaiteront peut-être visiter la tour alors occupée par les Mi-Go. Si les créatures sont à l'intérieur, les investigateurs risquent d'être la cible d'un tir de projecteur de brume. Si elles sont en train de visiter le ranch de Sylvia ou l'observatoire, ils peuvent accéder à la tour sans difficulté (à moins que les effets d'un tir du projecteur soient toujours actifs).

Le gardien pourra opter pour une confrontation entre les investigateurs et les Mi-Go dans la tour ou les laisser fouiller les lieux. À moins qu'il ne décide de faire réapparaître les Mi-Go dans la tour une fois les lieux fouillés. À l'intérieur, ils découvrent sur la couchette les corps de Marshall armé d'un revolver, un

trou carbonisé dans la poitrine (perte de 1/1D3 points de SAN). Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de découvrir sous la couchette une lettre écrite par Robert Marshall à un ami (*Papiers d'Azathoth n°32*).

Au fond de la pièce se trouvent plusieurs cylindres métalliques arborant des hiéroglyphes. Si les Mi-Go n'ont pas encore récupéré de cerveaux humains, deux cylindres vides s'y trouvent. Sinon le nombre de cylindres correspond au nombre de cerveaux humains collectés (maximum 6). Examiner le contenu d'un cylindre et découvrir dans le liquide la présence d'un cerveau provoque une perte de 1/1D3 points de SAN.

Si les investigateurs accèdent au toit (test d'**Athlétisme** réussi avec modificateur de -10 %), ils découvriront l'assemblage métallique composant le projecteur de brume (cf. p. 104 pour plus d'informations sur les cylindres métalliques et le projecteur de brume).

Si les investigateurs explorent la tour anti-incendie après le départ des Mi-Go pour leur colonie lunaire, ils ne trouvent que des ruines calcinées.

Guerrier Mi-Go

Caractéristiques

FOR	13	Puissance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %
DEX	16	Agilité	80 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6/8 (Vol)
Points de Vie	13
Impact	+2

Compétences

Écouter	65 %
Trouver Objet Caché	60 %
Vigilance	60 %

Langues

Anglais	20 %
---------	------

Attaques

• Pincés (x2)	40 %
• Dégâts 1D6+2 + agripper	
• Pistolet-crochet	75 %
• Dégâts 2D6	

Protection : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur infligent que des dégâts minimums.

Modifications biologiques : Altération vocale, Améliorations sensorielles

Note : Agressif et courageux, ce Mi-Go sert de sentinelle et de garde du corps au Mi-Go scientifique, obéissant à ses ordres en toutes circonstances. Apparemment dénué de toute peur, il fera n'importe quoi pour empêcher la mort ou la capture du Mi-Go scientifique, au mépris de sa propre vie.

Perte de SAN : voir un Mi-Go coûte 0/1D6 points de SAN.



d'Azathoth aura disparu. Les personnages y trouveront seulement les nombreuses empreintes laissées par les Mi-Go.

Les Mi-Go

Les quatre Mi-Go apparaissant dans ce scénario sont originaires d'une vaste colonie située sous la surface de la Lune. Le groupe est composé d'un scientifique, de deux ouvriers et d'un guerrier Mi-Go. Ils sont venus à la recherche de la graine d'Azathoth, le fragment de Némésis. Leur arrivée à Garrison devrait se produire le lendemain de celle des investigateurs. Une fois sur place, ils agissent à une vitesse terrifiante.



Les Mi-Go commencent par assassiner le ranger Marshall avant de prendre possession de la tour anti-incendie et d'en faire leur base d'opération. Ensuite, ils explorent la région, capturent certains individus pour obtenir toute information susceptible de les conduire sur la piste de la graine. Puis ils extraient les cerveaux des captifs et les placent dans des cylindres métalliques pour les rapporter dans leur colonie lunaire et les étudier.

Les armes et l'équipement des Mi-Go

Chaque Mi-Go possède un petit appareil semblable à un petit crochet en argent capable d'émettre une radiation mortelle. Le rayon laisse un trou carbonisé dans tout ce qu'il touche à n'importe quelle portée, et inflige 2D6 points de dégâts par round. Chaque crochet contient 37 charges et aucune technologie humaine n'est capable de recharger cette arme.

Le projecteur de brume monté sur la tour anti-incendie a une portée de plus d'un kilomètre, mais cette portée est fortement influencée par la direction et la force du vent, que le gardien peut faire varier à sa convenance. Il est composé de plusieurs éléments métalliques : deux cubes, deux serpents, un disque, plusieurs tubes et deux antennes.

Lorsque le projecteur s'active, le disque se met à luire d'une couleur rouge (test de **Trouver Objet Caché** pour le remarquer). Tout animal terrestre pris dans la brume subit les effets d'une rage incontrôlable provoquée par un agent viral qui amoindrit la production d'agents calmants dans le cerveau et en accroît les réactions face à la douleur et aux menaces. Toute per-

Centres d'intérêt : l'exploration sous-marine dans les années 20

En 1715, John Lethbridge invente un mélange de combinaison de plongée et de bathyscaphe qui ressemble plus à une armure de chevalier étanche à l'eau et à l'air. Il l'utilise avec succès à des profondeurs allant jusqu'à 22 mètres pour récupérer des trésors qui ont sombré.

Le premier véritable scaphandre est créé par Klingert en 1797. Il se compose d'une tunique de peau étanche, de lest et d'un casque à hublot dans lequel arrivent un tuyau d'admission d'air et un tuyau pour l'expiration. Avec cet équipement il est possible de se déplacer au fond des mers et fleuves. Cette invention est un véritable succès.

Les premières combinaisons de plongée de ce type réellement utilisables furent fabriquées à Londres par le chaudronnier Christian Augustus Siebe en 1830. Elles comprenaient un casque de plongée et une jaquette étanche

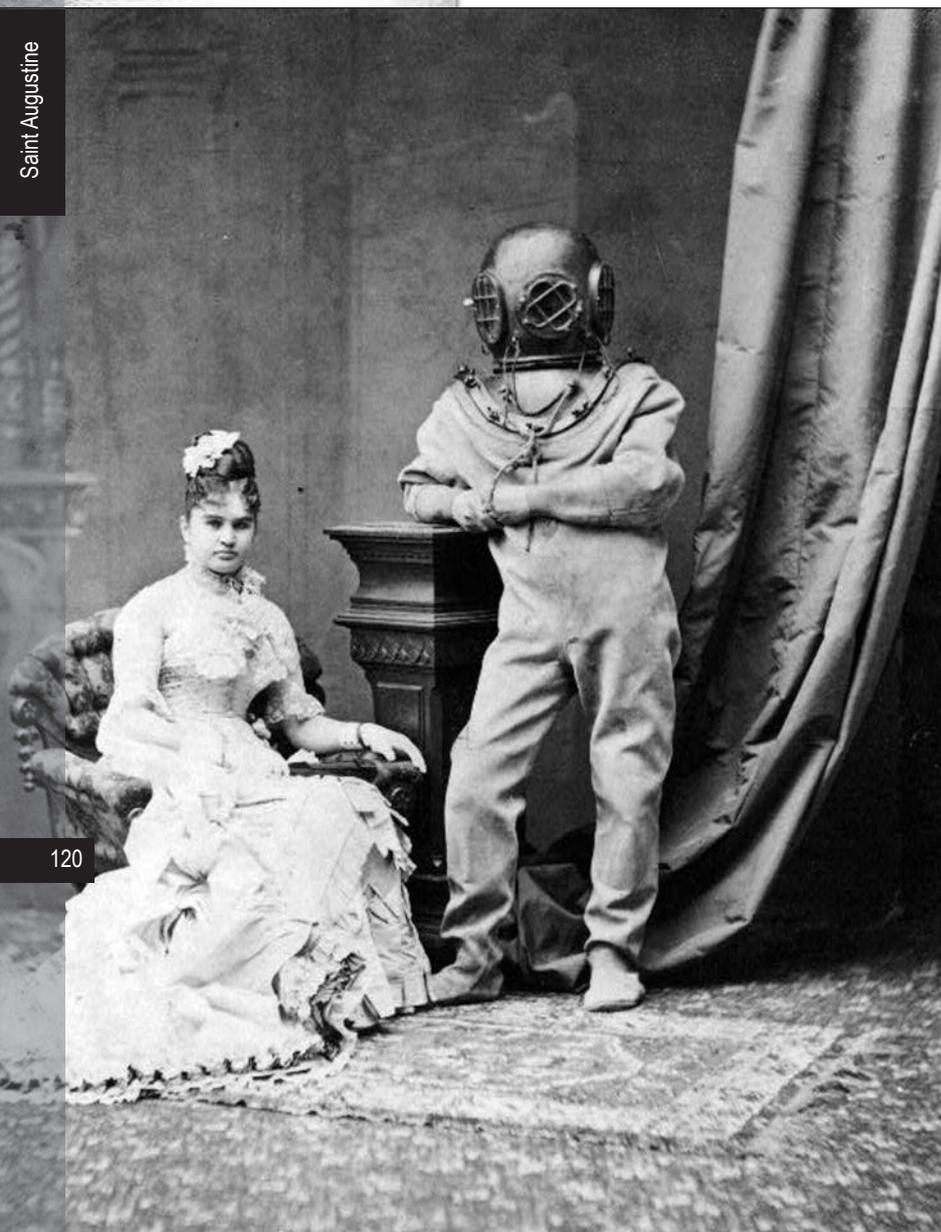
attachée. L'air frais était acheminé par un tuyau (narguilé) relié à une pompe sur le bateau et il fallait s'assurer que la pression de la pompe corresponde à celle de l'eau.

En 1855, Joseph Cabirol présente à l'Exposition Universelle de Paris un scaphandre qui suscite un grand intérêt. Le casque est doté de 4 hublots ; le plongeur respire grâce à un tuyau d'arrivée d'air fixé près de l'oreille et rejette l'air vicié par un tuyau fixé à sa bouche. Relativement maniable, cette combinaison connaît un grand succès grâce notamment aux expériences publiques organisées par son inventeur.

Entre 1866 et 1873, Benoît Rouquayrol et Auguste Denayrouze fabriquent un nouvel équipement avec un système d'alimentation en air dans lequel le plongeur respire grâce à un détendeur qui lui fournit de l'air à pression ambiante et sur demande. D'un poids total de 84 kilos, ce scaphandre est des plus stables, il est résistant et muni d'une liaison téléphonique avec la surface. Equipés d'un large casque à hublots et de semelles de plomb, les plongeurs peuvent atteindre de plus grandes profondeurs et se voient désormais confier diverses missions. Ce nouveau système prendra le nom de « Self-Contained Underwater Breathing Apparatus », ou SCUBA. Il s'agit d'équipements comprenant une bouteille d'air qui permettent au plongeur d'être autonome sous l'eau.

Imaginé au XIX^{ème} siècle par Cabirol, Rouquayrol et Denayrouze, le scaphandre est employé communément dans les années 1920. C'est un vêtement souple caoutchouté qui enveloppe complètement l'homme et se termine par un casque métallique de 18 kilos boulonné sur une collerette. Les mains dépassent de la combinaison, le joint est assuré par l'élasticité du tissu. Du bateau, qui suit à la surface le plongeur, on envoie l'air pur grâce à une pompe et l'air expiré est évacué automatiquement par une soupape.

Le système Boutan marque un progrès considérable dans la conception du scaphandre. En effet, cet appareil permet de régénérer l'air vicié du scaphandre, de sorte que le plongeur est « autonome » et n'a plus besoin d'être relié à une pompe placée sur le bateau. Il emporte avec lui un réservoir d'air comprimé. Une fois résolu le problème de respiration, on construit des scaphandres métalliques énormes qui sont capables de résister à de fortes pressions et par conséquent d'augmenter la profondeur des plongées. Le scaphandre, d'un poids de 475 kilos, est composé de deux parties réunies par des boulons au niveau de la ceinture. La communication avec la surface se fait par téléphonie. L'homme peut se livrer à certaines évolutions dans un milieu où règne artificiellement la pression atmosphérique. Les bras sont terminés par des crochets manœuvrés de l'intérieur, des appareils générateurs d'air évitent toute liaison pneumatique avec la surface. Ainsi on peut atteindre 160 mètres de profondeur.



CALCUTTA

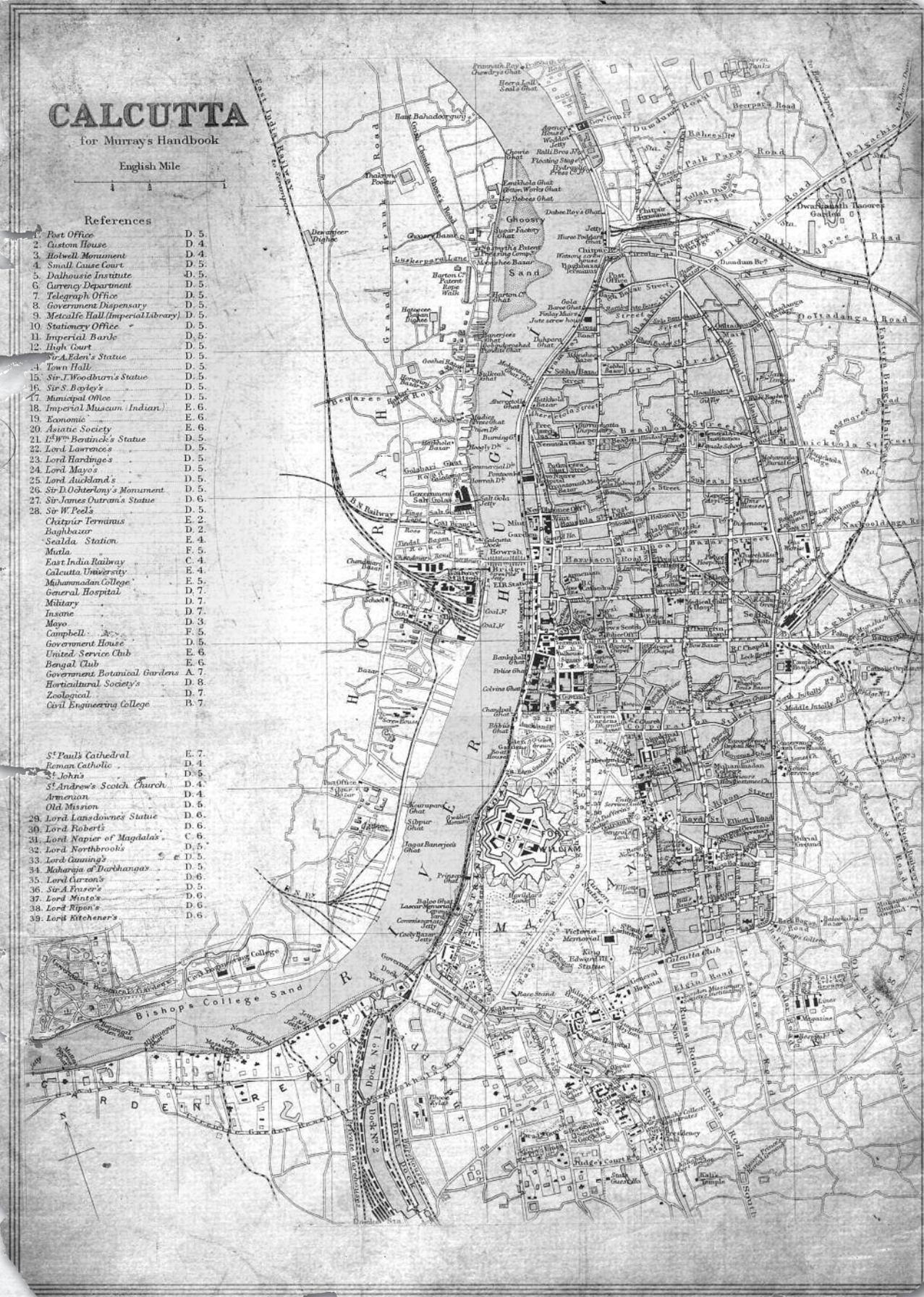
for Murray's Handbook

English Mile

References

- 1. Post Office D. 5.
- 2. Custom House D. 4.
- 3. Howell Monument D. 4.
- 4. Small Cause Court D. 5.
- 5. Dalhousie Institute D. 5.
- 6. Currency Department D. 5.
- 7. Telegraph Office D. 5.
- 8. Government Dispensary D. 5.
- 9. Metcalf Hall (Imperial Library) D. 5.
- 10. Stationery Office D. 5.
- 11. Imperial Bards D. 5.
- 12. High Court D. 5.
- 13. Sir A. Eden's Statue D. 5.
- 14. Town Hall D. 5.
- 15. Sir J. Woodburn's Statue D. 5.
- 16. Sir S. Bayley's D. 5.
- 17. Municipal Office D. 5.
- 18. Imperial Museum (Indian) E. 6.
- 19. Economic D. 5.
- 20. Asiatic Society E. 6.
- 21. Sir W. Bentinck's Statue D. 5.
- 22. Lord Lawrence's D. 5.
- 23. Lord Hardinge's D. 5.
- 24. Lord Mayo's D. 5.
- 25. Lord Auckland's D. 5.
- 26. Sir D. Ochterlony's Monument D. 5.
- 27. Sir James Outram's Statue D. 6.
- 28. Sir W. Peel's E. 2.
- Chattrai Ternarus D. 2.
- Baghbarar E. 4.
- Scalda Station F. 5.
- Mutla E. 4.
- East India Railway E. 4.
- Calcutta University E. 5.
- Muhammadan College D. 7.
- General Hospital D. 7.
- Military D. 7.
- Income D. 3.
- Mayo F. 5.
- Government House D. 5.
- United Service Club E. 6.
- Bengal Club E. 6.
- Government Botanical Gardens A. 7.
- Horticultural Society's D. 7.
- Zoological D. 7.
- Civil Engineering College B. 7.

- St Paul's Cathedral E. 7.
- Roman Catholic D. 4.
- St John's D. 5.
- St Andrew's Scotch Church D. 4.
- American D. 4.
- Old Mission D. 5.
- 29. Lord Lansdowne's Statue D. 6.
- 30. Lord Roberts D. 6.
- 31. Lord Napier of Magdala's C. 6.
- 32. Lord Northbrooks D. 5.
- 33. Lord Gannings D. 5.
- 34. Mahabha of Darbhanga's D. 6.
- 35. Lord Curzon's D. 5.
- 36. Sir A. Fraser's D. 6.
- 37. Lord Minto's D. 6.
- 38. Lord Ripon's D. 6.
- 39. Lord Kitchener's D. 6.



Les îles Andaman

Mois	Janv	Févr	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sept	Oct	Nov	Déc
T° Max	26	29	33	35	35	34	32	32	32	32	30	27
T° min	15	17	21	25	26	26	26	26	25	24	20	15
Préc mm	11	30	35	60	142	288	411	349	288	143	26	17





Chasseur Tcho-Tcho standard

APP	8	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	7	Corpulence	35 %
ÉDU	0	Connaissance	00 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	70 %
Dissimulation	85 %
Discretion	85 %
Écouter	80 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Pister	90 %
Se cacher	80 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Andaman	35 %
---------	------

Combat

- Arc de chasse* 80 %
Dégâts 1D6 + 1 + flèches empoisonnées VIR 12
- Fouet** 75 %
Dégâts 1D3 + venin alcaloïde (voir la description du prêtre)

* Les pointes de flèche sont trempées dans un poison narcotique (issus du venin des araignées) de VIR 12, à comparer à la CON de la victime, sur la Table de Résistance. Si le venin est supérieur à la CON, la victime tombe dans un profond sommeil en 1D6 minutes, dont il sera impossible de la réveiller pendant 1D3 heures. Si la victime résiste au poison, réduisez sa CON de 6 si elle doit résister à des doses supplémentaires du même poison.

** Les lanières de cuir utilisées par les Tcho-Tchos sont des fouets hérissés d'échardes de bambou et plongés dans un venin alcaloïde. Toute personne perdant 1 PV ou plus par la faute du fouet perd 1 PV supplémentaire tous les 5 rounds, et ce, tant que la blessure n'aura pas été nettoyée à l'aide d'un test réussi de **Premiers Soins**. Les lanières de cuir peuvent faire de 1m50 à 1m80 de long, selon son propriétaire.



Le prêtre Tcho-Tcho



Chasseur Tcho-Tcho

décident de visiter l'île, le gardien devra ajuster les choses.

Le village des Tcho-Tchos est un regroupement de huttes rudimentaires, chacune étant habitée par dix hommes, six femmes et trois enfants Tcho-Tchos. Sur le plan de l'apparence, ils ressemblent un peu aux autochtones, sauf que leur peau est plus claire et leurs traits plus asiatiques. Le gardien devra ajuster le nombre de huttes selon le nombre d'investigateurs et leur profil. Initialement, on peut envisager que le village se compose d'une hutte par investigateur. Les Tcho-Tchos attaqueront les investigateurs dès qu'ils les verront. S'ils trouvent des traces laissées par les investigateurs, ils les suivront et monteront une embuscade dans le but de les capturer pour les offrir en sacrifice.

Le prêtre Tcho-Tcho

Il s'agit du plus ancien membre de la colonie Tcho-Tcho. En cas d'affrontement, il reste en arrière pour pouvoir lancer des sorts tandis que ses camarades combattent et meurent. Si le combat tourne mal pour eux, il tentera de s'échapper jusqu'à la carrière où il lancera *Invoquer/Contrôler un Enfant d'Atlach-Nacha* pour rendre la vie aux araignées fossiles qu'il dressera contre ses ennemis. Après la métamorphose de Baxter,

De l'eau sainte des parois rocheuses. La nourriture ne manquera pas si les rêveurs acceptent de manger des champignons bouffis, de pâles millepattes souterrains longs de trente centimètres ou des rats carnivores aveugles. Par contre, la lumière viendra à manquer, à moins que les rêveurs n'en aient amené. Les Goules voient dans le noir et guident les investigateurs.

Le tunnel rejoint les Voûtes de Zin par une route détournée. À une ou deux reprises pendant le voyage, les rêveurs pourraient rencontrer des Ghasts, ou pire. À chaque rencontre, le gardien lance 1D4 et consulte la Table des rencontres souterraines ou il choisit directement une rencontre de son choix dans la table. Larves amorphes et membres du Peuple-Serpent sont décrits dans le Livre de règles de *L'Appel de Cthulhu* (respectivement p. 228 et 230-231 ; 30^e anniversaire p. 331 et 334-335).

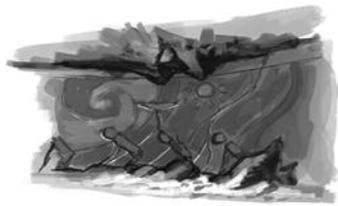
Par contre, les Ghasts et le millepattes souterrain géant, qui sont des créatures exotiques, ne sont pas décrits dans le Livre de règles. Leur description se trouve ci-dessous.

Les rencontres souterraines

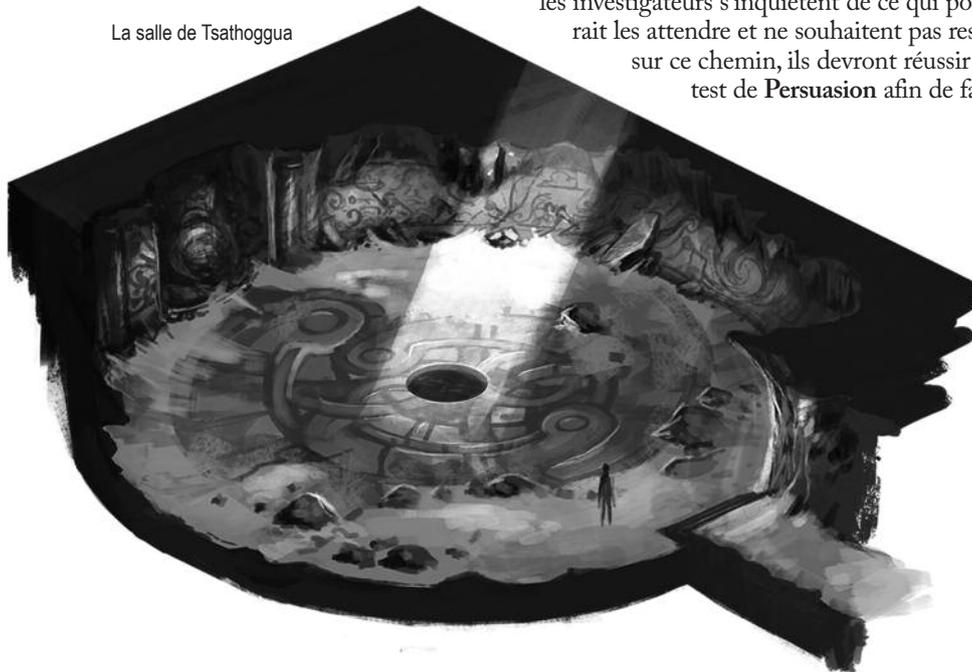
1D4	Résultat
1	1D4 Ghasts
2	1 Larve amorphe de Tsathoggua
3	1D2 membres du Peuple-Serpent
4	1 millepattes souterrain géant

Les Ghasts

Un groupe de Ghasts débouche dans un des tunnels. Ils croient que rien ne peut les menacer dans cette section de tunnels et ils ne se préoccupent donc pas de rester silencieux.



La salle de Tsathoggua



Statue de Tsathoggua

Les Goules espèrent éviter les Ghasts et se cacheront si elles le peuvent. Si les Ghasts voient les Goules ou les investigateurs, ils attaqueront automatiquement, même s'ils n'ont pas faim. Les investigateurs peuvent tenir leur position et se battre ou, s'ils choisissent de fuir et réussissent un test de **Trouver Objet Caché** et un test d'**Intuition**, trouver un tunnel qui ne laissera passer que des créatures de TAI 18 et moins, leur permettant d'échapper aux Ghasts qui sont trop grands pour les atteindre.

La Larve amorphe de Tsathoggua

À un moment donné, les investigateurs trébucheront sur des éléments qui ne sont pas des pierres. Éclairer le sol permet de voir sur quoi ils ont trébuché : des petits fragments d'os identifiés par un test réussi de **Médecine** comme étant des os d'humains et de Goules. Tous les os semblent avoir été partiellement digérés.

Alors que le groupe progresse, les fragments d'os deviennent plus nombreux et une odeur âcre flotte dans l'air. Les Goules veulent continuer car il s'agit de la route la plus rapide vers la surface et que changer d'itinéraire ajouterait une journée de voyage. Si les investigateurs s'inquiètent de ce qui pourrait les attendre et ne souhaitent pas rester sur ce chemin, ils devront réussir un test de **Persuasion** afin de faire

Les Ghasts (x4)

Des êtres répugnants qui meurent à la lumière... et sautent sur leurs longues pattes arrière... des yeux d'un jaune rougeâtre... Les Ghasts ont un odorat excellent... une chose de la taille d'un poney est sortie de l'aube grise et Carter a vomie en voyant l'aspect scabreux de la bête, dont le visage demeure si curieusement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres traits... Ils parlent par des sons gutturaux...

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Les Ghasts sont restreints au monde souterrain des Terres oniriques et aux cavernes du monde éveillé où le soleil n'entre jamais. Exposés à la lumière directe du soleil, ils tombent malades et finissent par mourir. Les Ghasts sont cannibales et se dévorent entre eux, mais mangent aussi tous les humains qu'ils peuvent attraper.

Les horribles bipèdes semi-humains qui sont harcelés par les humains hautement scientifiques mais moralement dégénérés qui vivent dans la caverne de K'n-yan pourraient bien être des parents des Ghasts, voire des Ghasts. Si tel est le cas, alors les Ghasts sont probablement le résultat d'expériences génétiques du Peuple Serpent. Les Ghasts peuvent être domestiqués, bien qu'ils soient primitifs et sauvages.

CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	23	Puissance	99 %
TAI	30	Corpulence	99 %
INT	3	Intuition	15 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +4

Points de Vie 23
Mouvement 10

Compétences

Discretion 70 %

Combat*

• Bagarre 25 %

Dégâts 3D6 + Impact

• Morsure 40 %

Dégâts 1D10 + Impact

* Chacun peut mordre et porter un coup par round.

Armure : 3 points de peau

Perte de SAN : Voir un Ghast provoque une perte de 0/1D8 points de SAN

échoue, demandez un test d'**Intuition** pour qu'ils pensent à vérifier ce qu'il est advenu du joyau ou du crucifix. Ces deux objets pourraient encore être utiles.

Le tunnel ne se trouve pas là depuis longtemps. Ceux qui réussissent un test de **Mythe de Cthulhu** reconnaissent un Portail dimensionnel, qui mène à un lieu ou à une époque inconnus. Le tunnel est fait de marbre noir poli et mesure près de sept mètres de diamètre. Un vent souffle dans le tunnel qui s'assombrit. Les investigateurs pourraient fabriquer une torche ou avoir une lampe. Une lumière semble émaner de l'autre bout du tunnel.

À l'entrée du tunnel, tout investigateur qui porterait le joyau ou le crucifix le sentira s'alourdir d'environ 5 kg. S'il le regarde, il constatera qu'il a changé de forme. Il est maintenant ovale, de la taille d'un poing et pulse sur un rythme étrange. Tout investigateur « marqué » lors de la campagne - à savoir irradié par la graine d'Azathoth, mordu par l'araignée à Providence ou qui aurait participé à la métamorphose de Cynthia sur les Îles Andaman - saura sans aucune hésitation qu'il doit s'aventurer dans le tunnel.

Une fois dans le tunnel, le groupe avance sur environ 150 m et débouche sur une salle qui mesure près de 250 m de large. Grâce à un test réussi d'**Intuition**, ils remarqueront que la forme de la salle est la même que la surface de l'étrange joyau ovale en leur possession.

Une corniche de marbre noir fait le tour de la salle, à environ 15 m de hauteur. Une rampe d'accès en pierre polie s'élève abruptement de l'entrée de la salle jusqu'à la saillie.

Le portail

La corniche est surmontée par un portail qui se trouve à l'opposé de la porte par laquelle les investigateurs entrent. Au-delà du portail, ils ne perçoivent que des ténèbres où flotte un unique globe lumineux. Le portail mesure 4 mètres de large. Des lignes quasiment invisibles l'entourent. Un test réussi de **Sciences occultes** ou de **Mythe de Cthulhu** permet de déduire que les lignes seraient un espace cristallisé. La scène donne l'impression de voir des rayons lasers qui s'entrecroiseraient, mais des lignes commencent ou s'arrêtent en plein air, sans aucun point de projection ni reflet. Le vent est devenu plus fort et semble se diriger vers l'entrée du Portail. Lorsque celui-ci est ouvert, l'air de la surface de la Terre est aspiré par la bouche de Némésis. Le poids de la gemme s'accroît encore alors que l'investigateur entre dans la pièce. Elle pèse maintenant près de cinquante kilos et déchire la poche dans laquelle elle se trouverait. Si l'investigateur la tenait, il la lâche. Sa forme et sa taille n'ont pourtant pas changé. Tout le monde voit, alors que la gemme approche des lignes, que l'espace cristallisé commence à tourbillonner et à pulser de concert avec elle.

Tous ceux qui ont été « marqués » prendront conscience de souvenirs latents qui

semblent leur revenir. La vision de cet « espace cristallisé » leur rappelle l'ancienne promesse d'Azathoth et ce qui lui est dû. Le dieu est sur le point de briser le dernier lien fait par Eibon et, pour ne pas détruire toute la région (comme il l'a fait en Sibérie en 1908), il doit être apaisé par un sacrifice. Les investigateurs condamnés par les radiations de la graine souffrent d'hallucinations, selon leur personnalité. Ils pourraient par exemple voir leur mère ou un de leurs amis les prier de revenir à la maison. L'envie peut être surmontée en réussissant un test de **Volonté** -20 %. À défaut, les autres investigateurs peuvent le retenir si leur FOR combinée suffit (consultez la Table de résistance).

Si la victime ne se jette pas dans le Portail, elle monte en courant le chemin d'accès, aidée en cela par le vent violent qui la pousse. Alors qu'elle atteint les étranges

