



SOMBRES REFLETS

Un scénario de Mandragorus
mandragorus@gmail.com

*Ce scénario va mettre les Investigateurs aux prises avec leurs doubles.
Des doppelgängers parfaits aux intentions malveillantes, des Sombres reflets.*

Avant-propos

Ce scénario convient à tout groupe d'Investigateurs (époque classique). Il peut être joué avec tout système, mais j'ai choisi comme référent les règles de l'Appel de Cthulhu 7e édition. Enfin, constituant un one shot, il peut s'insérer aisément dans une campagne en cours, pour peu que celle-ci se déroule en Amérique latine. Les événements sont décrits dans un ordre chronologique mais ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre, en fonction de vos besoins.

En quelques mots

Lorsque l'aventure commence, les Investigateurs sont sur le site maya de Copán au Honduras. Au sein d'un des temples de l'antique cité (dédié au dieu Buluc Chabtan, le dieu de la mort soudaine et du sacrifice), nos valeureux aventuriers ont découvert deux bassins souterrains donnant sur un gouffre insondable menant à l'ancre de Mordiggian, le Dieu

charnel. L'un des bassins cache en fait une sorte de réservoir où se trouvent les corps zombifiés de pauvres hères sacrifiés au Grand Ancien. Ces sacrifiés ont été transformés en morts-vivants qui peuvent adopter l'apparence des imprudents se reflétant dans le bassin. Et deviner qui s'est penché au-dessus de ce puits abyssal ?... Bref, ces morts-vivants possèdent non seulement la faculté de copier l'aspect de n'importe quel être humanoïde (par magie), ils peuvent également dérober sa mémoire et ses connaissances en lui apposant un innommable "baiser".

Ces doppelgängers vont évidemment mettre nos chers Investigateurs dans une situation très embarrassante... d'autant plus que leurs intentions sont de réveiller la

Mère de la Multitude (une descendante bâtarde du Dieu charnel) dont la "momie" repose dans un autre temple dédié au dieu de la mort...

Implication des Investigateurs

Nul besoin de justifier une quelconque implication de la part des Investigateurs (du moins en début de partie), puisque le scénario commence in media res. Le

Fiche technique	
Investigation	●●●●●●
Action	●●●●●●
Exploration	●●●●●●
Interaction	●●●●●●
Mythe	●●●●●●
Difficulté	●●●●●●
Style de jeu	Éprouvé
Nbre de joueurs	Aventure
Type de personnages	Pulp
Époque	4-5
	Archéologues, explorateurs, aventuriers
	1920



Gardien des Arcanes doit toutefois garder à l'esprit — question de crédibilité — que le groupe de personnages doit être composé d'au moins un archéologue. Les investigateurs peuvent faire partie d'une expédition ou se trouver au Honduras pour une raison reliée à votre campagne.

Enjeux et récompenses

- Trouver le moyen de neutraliser les Sombres reflets (ou d'en prendre le contrôle comme nous le verrons plus loin).
- Neutraliser la Mère de la Multitude que les Sombres reflets vont réveiller dans le temple d'El Puente, avant qu'elle ne soit mise enceinte par le Noir, le sang-semence de "Celui qui Patient", Yibb-Tstll.
- Découvrir les artefacts que recèlent la pyramide à degrés d'El Puente avant qu'Andreas Behrens ou l'un des membres du trio Carven ne s'en empare.
- Aider (ou contrecarrer) les objectifs d'Andreas Behrens concernant les Sombres reflets.

Les faits pour le Gardien

Copán et El Puente sont deux sites précolombiens dédiés au Grand Ancien Mordiggian (sous l'apparence de Buluc Chabtan). Reliés mystiquement, ces sites ont été visités en des temps immémoriaux par des nécromanciens et quelques entités puissantes, notamment des créatures issues des

A l'affiche

Les Sombres reflets : les Mayas sacrifiés il y a des siècles à Mordiggian ont été transformés par la volonté et le pouvoir du Dieu charnel en morts-vivants polymorphes capables d'adopter n'importe quel aspect grâce à leur magie. Ils ont pour mission de relever la Mère de la Multitude qui gît, enfermée, dans le temple maya d'El Puente.

La "Mère de la Multitude", Elève des Anciens (cf. *Malleus Monstrorum* v7, p. 40) : Il s'agit d'une enfant bâtarde de Mordiggian née des songes du Dieu charnel et du corps d'une noble inca. Avant de parvenir au terme de sa mission (être ensemencée par le "lait noir", le sang du Dieu extérieur Yibb-Tstll et enfanter la Multitude, les enfants de Mordiggian), elle fut stoppée par des proto-investigateurs, qui l'enfermèrent au sein d'un temple, en apposant le Signe des Anciens sur son tombeau.

Mordiggian : le Dieu charnel n'a que faire des humains dans ce scénario. Il souhaite juste que la Mère de la Multitude, sa fille bâtarde, tombe enceinte des œuvres d'Yibb-Tstll et engendre une légion de descendants, des créatures mi-humaines, mi-monstrueuses, qui formeront le fer de lance de son nouveau culte dans les temps à venir.

Les Xo Tl'mi-go (cf. *Malleus Monstrorum* v7, p. 111) : ces créatures humanoïdes vivant dans des galeries souterraines sous la jungle vont être attirées par la recrudescence d'activités au-dessus d'eux (présence de l'expédition, réveil des Sombres reflets...). Leurs guerriers mâles vont tout faire pour s'emparer des femelles humaines et les violer...

L'expédition archéologique : financée par les Britanniques et par l'Institut archéologique allemand, elle est dirigée par Andreas Behrens, un archéologue membre de la Société de Thulé (et proche de Rudolf von Sebottendorf, le fondateur historique de la société), l'expédition a pour but officiel de découvrir des sites mayas. Mais l'objectif de Behrens est de découvrir sur différents sites précolombiens la confirmation de l'existence de l'Atlantide et de l'Hyperborée.

Hernando Hernandez Villalonga : cigare vissé en bouche, ce capitaine de l'armée hondurienne est présent comme observateur. Mais il a été "acheté" par Behrens et, lui et ses hommes, seront à son service, même si la mauvaise foi de l'archéologue est manifeste.

Le trio Carven : composé de **Lord et Lady Carven** et du père de celle-ci, **Sir Conrad Mortimer**, le trio Carven est un groupe d'investigateurs « badass » chevronnés, blindés et cyniques. Pour eux, la fin justifie les moyens. Ils représentent les meilleurs alliés ou les pires ennemis des Investigateurs : leur comportement est souvent au-dessus des lois (ils torturent pour faire avouer, exécutent et enterrent des corps, parfois de quidams n'ayant qu'un lien ténu avec les cultes qu'ils traquent...).



Contrées des Rêves. Des portails les relient d'ailleurs pour qui en connaît les clés d'activation...

Lorsque les Investigateurs sont arrivés à l'antique cité de Copán, ils ont découvert un passage menant dans un sanctuaire souterrain visiblement dédié à un dieu de la mort. En se penchant au-dessus d'un bassin sacrificiel, apparemment rempli d'une eau saumâtre, ils ont réveillé les Sombres reflets, qui sont sortis du puits et ont semé le trouble dans les esprits des Investigateurs. Ils ont ensuite dupliqué leur apparence et les ont abandonnés à leur sort.

Pendant ce temps, l'expédition Behrens arrive sur place et commence à monter son campement. Les Sombres reflets, sous l'apparence des Investigateurs, les espionnent durant la nuit, puis commencent à exécuter quelques terrassiers. Mais l'un d'eux est témoin du massacre de ses collègues. Il prévient les militaires honduriens qui commencent à fouiller les lieux à la recherche des assassins...

Les sites reliés aux Terres oniriques

Copán

Copán est une ancienne ville maya qui a donné son nom à l'actuelle ville de Copán Ruinas, ainsi qu'à la capitale (Santa Rosa de Copán) du département de Copán, situé à l'extrémité ouest du Honduras. Cette ville, qui a connu son apogée au VIIe siècle, a été abandonnée aux environs du Xe siècle. Le site archéologique de

Dans ce scénario, le trio s'est joint à l'expédition archéologique allemande dans le but de mettre la main sur l'anneau d'Eibon (cf. supplément *Necronomicon* et autres ouvrages impies, p. 188), un artefact qui a, selon les sources, appartenu jadis au puissant sorcier hyperboréen.

Lord Henry Carven : grand, bien bâti et musclé, Lord Carven ne correspond en rien au stéréotype de l'archéologue intellectuel. Même s'il semble irradier une certaine autorité face à ses serviteurs et ses employés, il n'est plus que l'ombre de lui-même en présence de sa jeune épouse bottée de cuir et armée d'un knout...

Lady Gladys Carven : aventurière autoritaire, élégante et sadique, elle est aussi à l'aise avec une épée à la main que lors d'une garden-party. C'est également une spécialiste en torture (et une experte dans le maniement du knout) qui domine son époux, psychiquement et sexuellement. Elle sera enlevée et violée par des Xo Tl'mi-go...

Sir Conrad Mortimer : grâce à ses appuis politiques (et sa fortune), Sir Conrad est parvenu à se faire admettre (lui, son gendre et sa dominatrice de fille) au sein de l'expédition archéologique dirigée par le Dr Behrens. Mortimer est un alcoolique, beau parleur, opportuniste, cynique, amateur de cigares et adepte d'un humour noir qu'il pratique en toutes circonstances. Mais c'est aussi un occultiste versé dans les arts noirs cthuliens.





Copán est situé en pleine jungle, dans la petite vallée d'un sous-affluent du fleuve Motagua, la rivière Copán, à une altitude de 600 mètres et à seulement 12 km de la frontière guatémaltèque.

Le sanctuaire souterrain du temple de Buluc Chabtan recèle deux puits sacrificiels, l'un à sec, l'autre rempli d'une eau noire (contenant des Sombres reflets). Tous deux aboutissent à un gouffre, un lieu de ténèbres abyssales où règne Mordiggian, et communiquent avec le Monde Inférieur des Contrées du Rêve.

El Puente ('le Pont')

C'est un site maya situé dans le département de Copán au Honduras. Le site contient plus de 200 structures : tombes, temples et quartiers de vie, dont une grande pyramide à degrés. Historiquement découverte et cartographiée en 1935 par le Danois Jens Yde, on peut se permettre de tordre le cou à l'historicité afin de coller aux besoins du scénario si celui-ci se déroule avant cette date. Les ruines (qui reposent sur les berges du rio Chinamito) ne sont accessibles au public que depuis 1994.

Dans la pyramide à degrés gît la "momie" de la prêtresse, la Mère de la Multitude. Son pectoral possède de nombreux pouvoirs, notamment celui d'activer un portail entre ce site et le temple de Buluc Chabtan à Copán ainsi que le Labyrinthe Inversé des Contrées du Rêve

Le Labyrinthe Inversé

Le Labyrinthe Inversé est un

dédale en ruines situé dans le Monde Inférieur des Terres oniriques qui communique avec le grand escalier de Sarkomand. Il a été bâti il y a des éons par une race inconnue. Ce labyrinthe non-euclidien aboutit dans un palais situé dans la Jungle de Kled (où réside Yibb-Istll) ainsi qu'avec la Mer du Monde Inférieur.

In media res

Les Investigateurs sortent d'une espèce d'hébétude (induite par le sort "Trou de Mémoire" lancé sur eux par les Sombres reflets). Ils sont dans une salle plongée dans l'obscurité, au sol de terre battue. Ils meurent de soif et se sentent nauséeux, déboussolés, engourdis. À tâtons, ils finissent par retrouver leurs lanternes au carbure et leurs torches électriques (dont les piles sont mortes).



Une fois la lumière revenue, ils découvrent la salle autour d'eux : une salle votive souterraine, au pourtour décoré de bas reliefs

mayas représentant des scènes de sacrifices dédiés à Buluc Chabtan, le dieu de la mort et du sacrifice (*test d'Archéologie* pour obtenir cette information).

En lieu et place de l'autel sacrificiel se trouve deux larges bassins circulaires aux margelles sculptées de crânes et de formes sinueuses. Une eau sombre (parfois agitée de remous) reflète leurs lampes dans l'un d'eux ; l'autre est à sec et plonge profondément dans les ténèbres.

La mémoire leur revient...

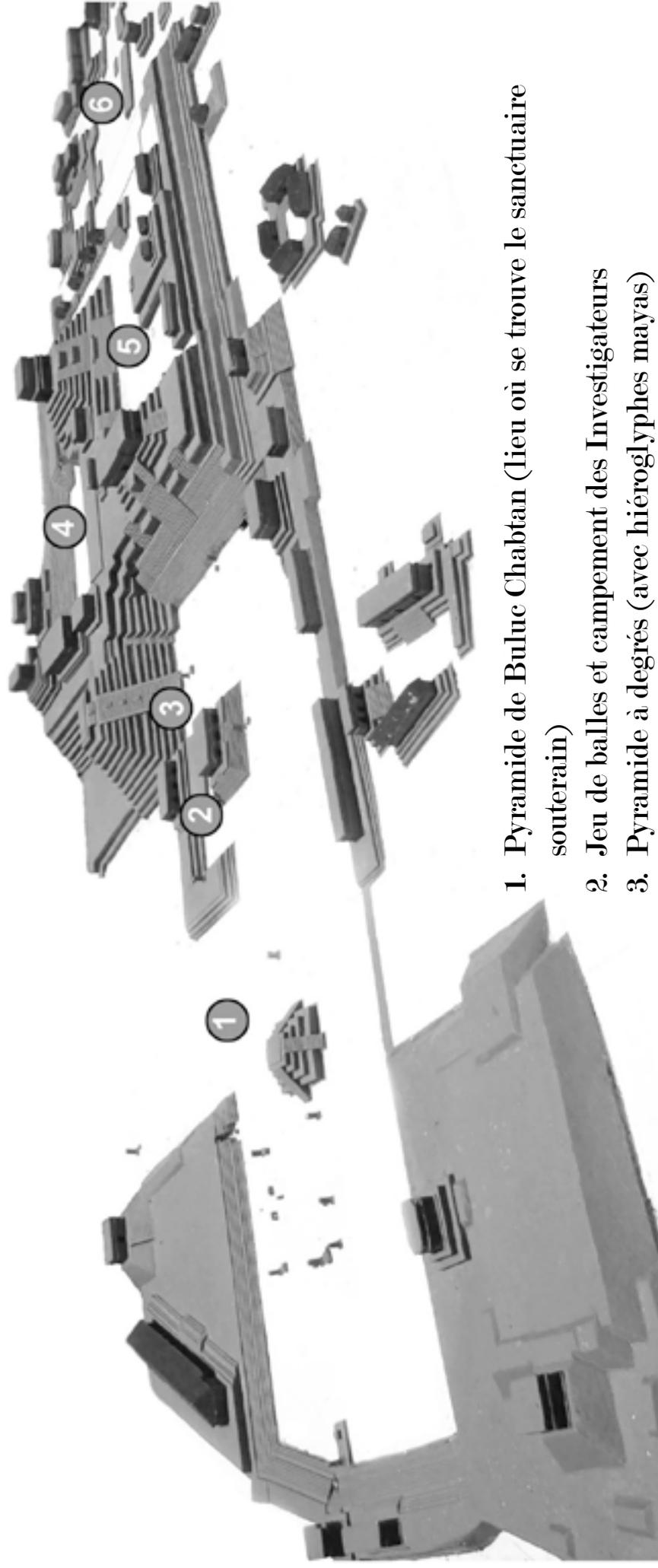
Assez rapidement, les Investigateurs se souviennent à peu près de tout : l'expédition au Honduras, l'exploration des ruines mayas. Et la découverte d'un passage menant dans une salle votive souterraine, dans un temple apparemment dédié au dieu de la mort et du sacrifice. Mais ils ne se souviennent pas des minutes (heures?) qui ont précédé leur évanouissement et leur hébétude.

Par contre, le passage par lequel ils ont pénétré dans cette salle est introuvable. Seule la réussite d'un test majeur de TOC permet de découvrir une section de mur qui peut pivoter...

Une étrange bave

Alors que les Investigateurs cherchent une sortie, ils se rendent compte qu'ils ont un goût saumâtre en bouche et que celle-ci (ainsi qu'une partie de leur visage et de leurs vêtements) porte les traces d'une sorte de bave noirâtre et puante. Un *test de Santé*

Site de Copan



1. Pyramide de Buluc Chabtan (lieu où se trouve le sanctuaire souterrain)
2. Jeu de balles et campement des Investigateurs
3. Pyramide à degrés (avec hiéroglyphes mayas)
4. Cour est
5. Cour ouest (campement de l'expédition allemande)
6. Cimetière



Mentale leur permet d'éviter la perte d'1 point de SAN en imaginant quelle "chose" a pu leur faire ça...

Aucun test de Mythe de Cthulhu ne sera en mesure de leur fournir la moindre information sur la nature des "choses" en question... mais c'est l'occasion de vous amuser en leurs donnant de mauvaises informations qui seront autant de fausses pistes...

NB : Si les Investigateurs souhaitent s'enfoncer dans le puits à

sec (attention, ils ne possèdent pas de cordes dans la salle votive), il faut réussir au *moins 3 tests majeurs de Grimper* pour parvenir à descendre au fond du puits où réside le Grand Ancien. Passez au paragraphe "La pyramide de Buluc Chabtan".

Moteur, action...

Au sortir de la salle souterraine, les Investigateurs se retrouvent dans un sanctuaire décoré de fresques en bas-relief

et d'une grande stèle votive. Un escalier monte vers l'extérieur et débouche hors de la pyramide — (1) sur le plan. Mais ils découvrent dans le sanctuaire quatre cadavres affreusement mutilés (test de SAN) : les corps des guides et porteurs que les PJ avaient engagés à La Entrada. Un test d'Idée (ou *un test combiné de Médecine + INT*) permet de constater qu'ils semblent ne pas avoir eu le temps de se défendre, comme s'ils avaient été attaqués par surprise.

Les soldats honduriens

Ces 20 soldats sont crasseux et dépenaillés, mais prompts à suivre les ordres de leur charismatique officier. Ils se déplacent à cheval et sont armés de fusils à verrou et de machettes.

Caractéristiques

Points de Vie : 14 - Impact : +1D4 - Carrure : +1 - Mouvement : 8

Compétences

Discrétion 30%, Equitation 50%, TOC 50%

Combat

Corps à corps 50 % (machette), 1D6 + 1D4 de dégâts

Fusils Mauser, 50 %, 2D6+4 (E) de dégâts, 1 tir par round

Esquive 30 %

Personnalité

Obéissent aux ordres, agressifs, paniqués

Le capitaine Hernando Hernandez Villalonga

Parfaitement corrompible, cet officier de 45 ans est un opportuniste qui aime profiter de la vie, des belles femmes et d'un bon cigare. Mais dès que les choses commencent à se corser, il se montre intransigent et directif. Même si, dans le fond, c'est un lâche.

Caractéristiques

FOR 75 DEX 65 CON 80 TAI 70 APP 40 INT 60 POU 55 EDU 65

Points de Vie : 15 - Impact : +1D4 - Carrure : +1 - Mouvement : 8 - SAN 50

Compétences

Intimidation 60%, Discrétion 50%, Equitation 70%, TOC 50%

Combat

Corps à corps 60 % (sabre), 1D8 + 1D4 de dégâts

Colt 1911, 50 %, 1D10+2 (E) de dégâts, 1 (3) tir(s) par round

Esquive 32 %

Personnalité

Rigolard, directif, lâche

Ici, deux options sont possibles : soit les Investigateurs parviennent à sortir du temple sans attirer l'attention des soldats de Villalonga, soit ils sont découverts dans le temple (alors qu'ils inspectent les cadavres, par exemple). Si vous voulez le jouer aux dés, vous pouvez demander à chaque joueur de lancer *un test de Chance*. En cas de réussite, les Investigateurs parviennent à quitter le temple et peuvent même entendre les soldats s'investiver en espagnol : ils semblent chercher quelqu'un...

Sinon, les soudards découvrent les Investigateurs et les mettent tout de suite en joue !

Face au Dr Behrens

Les Investigateurs sont emmenés (menottés avec des cordes) par les militaires devant le Dr Behrens et ses invités, le trio Carven.

Un des terrassiers engagés par Behrens (Pablo), a été le témoin du massacre de ces amis. Il est amené devant le groupe par les militaires. Immédiatement, il s'exclame en espagnol : « *Son asesinos! Ellos mataron Esteban, Manuel y Marcos!* » — « Ce sont les assassins ! Ils ont tué Esteban, Manuel et Marcos ! »

Les trois cadavres mutilés

Sévère, Behrens demande au capitaine Villalonga d'emmener les PJ dans la tente où sont entreposés les cadavres des ouvriers massacrés. Tout le groupe s'y rend : sous des bâches tachées de sang, on leur expose trois

cadavres massacrés. Ils semblent avoir été lacérés par des bêtes sauvages (test de SAN). Seul *un test de Médecine (ou un test majeur de TOC)* permet de constater qu'ils portent également des traces de bave noirâtre. Un test majeur de Persuasion ou de Baratin peut permettre aux Investigateurs de sortir (momentanément) de cette impasse. Dans ce cas, ils sont libérés, mais ils sont d'abord fouillés et leurs éventuelles armes leur

sont confisquées jusqu'à ce que « toute la lumière soit faite sur cette affaire ».

Les forces en présence

Plus de 60 personnes sont présentes sur le site. Mais ce chiffre va rapidement diminuer...

- 20 cavaliers de l'armée hondurienne sous les ordres du capitaine Villalonga.

Dr Andreas Behrens

Membre de l'Institut archéologique allemand, Behrens est obsédé par le fait de découvrir des traces concrètes de l'Atlantide et de l'Hyperborée. Décrié par nombre de ses confrères (même allemands), la réputation de Behrens peut être connue d'un Investigateur archéologue à condition que celui-ci réussisse un *test majeur en Archéologie*.

Archéologue médiocre, Behrens est toutefois soutenu par von Sebottendorf, par sa fortune familiale et par son apparence irréprochable. Behrens n'est pas un "sorcier malveillant du Mythe", mais il a néanmoins participé, il y a quelques années, à une cérémonie menée par Reinhardt Weissler, le fondateur du terrifiant Ordre du Soleil Noir (qui voit le jour en 1921, après que Weissler ait quitté les rangs de la Société de Thulé). L'archéologue a été le témoin de l'apparition d'une Horreur Chasseresse et il en reste marqué à vie. Il ne se sépare jamais de son exemplaire du *Uralteschrecken*, qu'il étudie nuit et jour, à la recherche des vérités de l'univers...

Caractéristiques

FOR 60 DEX 85 CON 75 TAI 55 APP 70 INT 60 POU 80
EDU 80

Points de Vie : 13 - Impact : 0 - Carrure : 0 - Mouvement : 9 -
SAN 75

Compétences

Archéologie 60%, Baratin 70%, Charme 75%, Crédit 75%,
Discrétion 50%, Equitation 40%, Mécanique 40%, Mythe de
Cthulhu 13%, Occultisme 50%, TOC 60%

Combat

Corps à corps 30 %, 1D3 de dégâts
Luger P08, 40 %, 1D10 (E) de dégâts
Esquive 42 %

Personnalité

Obsessionnel, curieux, nerveux

- Le Dr Andreas Behrens et 5 jeunes assistants archéologues, géologues et médecins allemands (Hans, Peter, Thomas, Bernd et Solveig, une jeune femme médecin que les cinq hommes convoitent).
- 20 terrassiers honduriens engagés par Behrens. Enfin, ils ne sont plus que 17 maintenant.
- 4 chanteuses honduriennes (plus proches de prostituées que d'artistes lyriques) destinées à détendre les hommes (surtout le capitaine Villalonga).
- Le trio Carven et 8 de leurs employés (4 serviteurs, 2 chauffeurs et 2 guides locaux).
- Les 2 employés survivants des Investigateurs : Rafael et Carlos.

Fouiller les campements

Libres de leurs mouvements, les Investigateurs peuvent fouiller les tentes des deux campements à la faveur de la nuit. Attention toutefois aux gardes honduriens qui patrouillent le site...

Leur propre campement

Les Investigateurs constatent que les tentes ont été fouillées sans ménagement. Quelques-uns de leurs objets fétiches ont été dérobés par les Sombres reflets.

Le campement de l'expédition archéologique

La tente de Behrens : plusieurs indices peuvent y être trouvés : une carte du site de Copán ; une lettre de Reinhardt Weissler ; l'opuscule

“Uralteschrecken”

Uralteschrecken, que l'on peut traduire par “Horreurs anciennes” est un ouvrage en allemand dû à la plume du Graf von Kronenberg, édité au XIXe siècle à compte d'auteur. L'ouvrage est fortement teinté de pangermanisme et de racisme colonialiste ; l'auteur met en garde les lecteurs sur les sombres horreurs tapies dans les plus profonds sanctuaires de la Nature, sous les pierres, sous la terre et sous la mer. Il évoque avec détails le culte secret, mais peu répandu, dédié au Dieu charnel, Mordiggian, une sorte de divinité de la mort et des ténèbres principalement vénérée par les Goules. Le livre mentionne plusieurs endroits probablement liés au Grand Ancien : catacombes, nécropoles, lieux de sacrifices humains — comme ceux des Incas, des Mayas et des Aztèques ; mais également des lieux inconnus des profanes mais que nous visitons parfois dans nos songes...

Perte de Santé Mentale : 1D6

Gain de Mythe : +2%/+4%

Mythe de Cthulhu : 18%

Etude : 22 semaines

Rituels conseillés : “Invocation du Dieu de la mort et des ténèbres” (“Appeler Mordiggian”) et “Appeler les Carnassiers voraces” (“Contacter une Goule”).

(en allemand) *Uralteschrecken* dissimulé dans le double fond d'une malle (*test extrême en TOC* pour le découvrir “par hasard”).

La tente de Lord et Lady Carven : un sac de voyage renfermant fouets, menottes et poires d'angoisse ; des cartouches de .303 pour la carabine Lee-Enfield de Lady Carven ; le double fond d'un sac de voyage contient une pierre en agate (Pierre stellaire de Mnar).

La tente de Sir Mortimer : beaucoup de bouteilles de Whisky, des boîtes de cigares, des cartouches ; un coffre fermé à clé (*test de Crochetage*) contenant

deux dagues (enchantées) gravées de fins symboles ésotériques et dix kilos de dynamite ; un carnet contenant des informations à propos de différents artefacts, notamment de l'anneau d'Eibon. Ce carnet ne quitte pas la poche de sa veste sauf lorsqu'il le couvre de notes. Il est toutefois possible de le lui dérober, que ce soit lorsqu'il est ivre mort ou lorsqu'il cuve la nuit.

Discussion avec les Carven

Les Investigateurs sont invités à partager un verre avec Conrad Mortimer et les époux Carven. Ces derniers vont s'ingénier à

Le trio Carven

Lord Henry Carven

L'autorité qui émane de Lord Carven s'évanouit lorsqu'il est attaché, nu, menotté, une poire d'angoisse en bouche, face à son épouse, un fouet à la main. Mais Henry Carven n'est pas qu'un très correct bellâtre anglais adepte de SM et de culturisme, c'est aussi un archéologue amateur et un investigateur qui utilise sa fortune pour étudier et combattre le Mythe. Sa découverte des arcanes du Mythe remonte à ses études. Il avait, par jeu, décidé de réaliser un rituel étudié dans ce livre antique qu'il lisait depuis des mois, le *Magie véritable* de Theophilus Wenn. L'apparition du Vampire Stellaire provoqua la mort de deux étudiants et l'affaire fût étouffée par la famille Carven. Mais Henry devint obsédée par le fait d'étudier et combattre ces entités.

Caractéristiques

FOR 70 DEX 60 CON 65 TAI 75 APP 80 INT 65 POU 80 EDU 70

Points de Vie : 14 - Impact : +1D4 - Carrure : +1 - Mouvement : 7 - SAN 62

Phobies / Manies : Potamophobie (peur des rivières et des fleuves) et Aichmomanie (obsession pour les objets coupants ou pointus)

Compétences

Archéologie 40%, Charme 50%, Crédit 88%, Discrétion 60%, Equitation 75%, Intimidation 50%, Mythe de Cthulhu 29%, Occultisme 50%, Langues (espagnol 25%, latin 30%) TOC 75%

Combat

Corps à corps 75 % (poignard enchanté), 1D6+1D4 de dégâts

Webley, 60 %, 1D10+2 (E) de dégâts

Esquive 30 %

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Contacter Nyogtha, Poigne de Nyogtha, Signe des Anciens.

Personnalité

Débonnaire, vicieux, vaillant

Lady Gladys Carven

Née Gladys Mortimer, elle est âgée de 28 ans, mais possède un aplomb qui fait plaisir à voir. Sauf lorsqu'on en est victime. Elle aime les hommes. Surtout les hommes qu'elle peut dominer. Elle déteste les femmes. Surtout les femmes qu'elle n'arrive pas à subjuguier grâce à sa forte personnalité. Et elle méprise les autres. Toutes ces petites choses soumises à leur père, leur époux ou tout individu portant un appendice de plus de 5cm entre les jambes... Sa passion pour la destruction des entités du Mythe est née avec son père. Le seul homme qu'elle révère. Son père lui a tout appris : à tirer, à se battre, à monter à cheval, à pratiquer la magie et à reconnaître ces "saloperies de créatures" pour ce qu'elles sont : des choses à détruire, à torturer, à renvoyer des abysses d'où elles proviennent.

Caractéristiques

FOR 75 DEX 85 CON 80 TAI 70 APP 70 INT 65 POU 70 EDU 60

Points de Vie : 15 - Impact : +1D4 - Carrure : +1 - Mouvement : 9 - SAN 48

Manie : sadique

Compétences

Archéologie 25%, Discrétion 50%, Equitation 70%, Explosifs 50%, Intimidation 75%, Mythe de Cthulhu 20%, Occultisme 40%, Langues (français 30%, chinois 20%, espagnol 25%), TOC 80%, Torturer 75%

Combat

Corps à corps 75 % (knout), 1D3+1D4 de dégâts, peut servir à désarmer sans dé malus ; (dague enchantée), 1D4+2+1D4 de dégâts

Fusil Lee-Enfield Mk III, 75 %, 2D6+4 (E) de dégâts, 1 tir par tour

Esquive 44 %

Sorts : Domination, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Flétrissement, Poigne de Nyogtha, Signe des Anciens.

Personnalité

Autoritaire, manipulatrice, paranoïaque

Sir Conrad Mortimer

Mortimer est un ancien commodore au sein de la Royal Navy. Agé de 68 ans, il est désormais retraité de l'armée. Sa connaissance (et sa haine) du Mythe provient de sa rencontre (violente) avec des Profonds durant la révolte des Boxers. Les atrocités commises par les soldats et révoltés chinois (membres des légations étrangères décapités, têtes empilées par dizaines) justifient à leurs yeux les massacres que commettront les alliés durant les 55 jours de Pékin. C'est pendant le sac de la ville que Mortimer est confronté à un groupe de créatures bipèdes, qui massacrent et dévorent une partie de ses hommes. L'officier britannique n'est plus le même lorsqu'il quitte la Chine. Il se lance alors dans l'étude de livres ésotériques et trouve en la personne du jeune Henry Carven un allié de poids.

Caractéristiques

FOR 60 DEX 65 CON 70 TAI 70 APP 45 INT 75 POU 75 EDU 85

Points de Vie : 14 - Impact : 0 - Carrure : 0 - Mouvement : 5 - SAN 47

Manies : alcoolisme, bibliokleptomanie (besoin compulsif de voler des livres)

Compétences

Charme 50%, Crédit 80%, Discrétion 70%, Equitation 70%, Explosifs 60%, Intimidation 50%, Persuasion 60%, Langues (allemand 30%, français 35%, chinois 25%, espagnol 20%), Mythe de Cthulhu 37%, Occultisme 50%, TOC 60%

Combat

Corps à corps 50 % (longue dague enchantée), 1D6+2 de dégâts

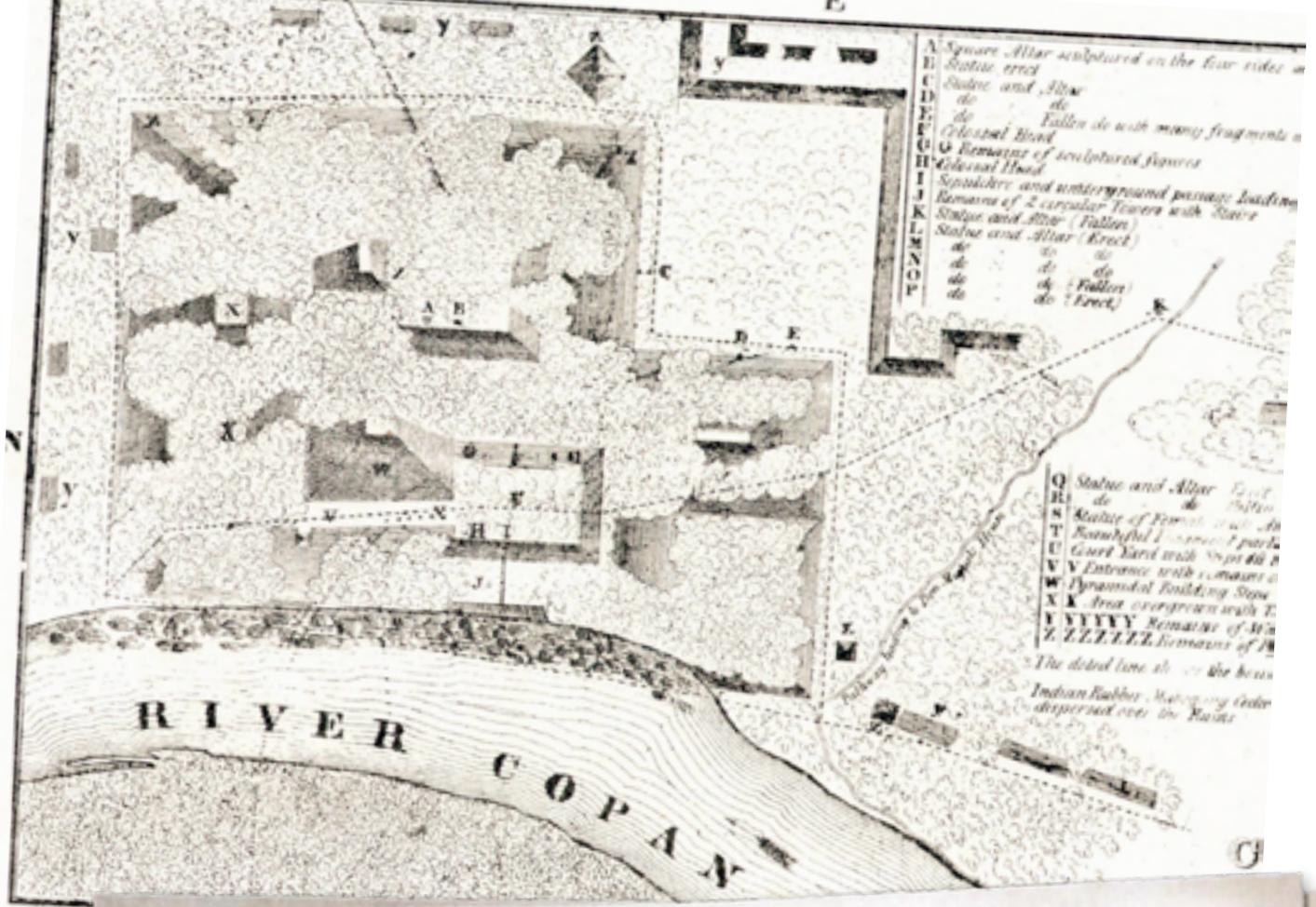
Webley, 75 %, 1D10+2 (E) de dégâts

Esquive 32 %

Sorts : Bénir la lame, Créer un Portail, Contacter un Profond, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter Tsathoggua, Domination, Invoquer/Contrôler un Shantak, Flétrissement, Invoquer la Brume de R'lyeh, Poigne de Nyogtha, Poing de Yog-Sothoth, Signe des Anciens, Signe de Voor.

Personnalité

Cabotin, flegmatique, froid



Herr Professor Behrens,

Je sais que vous avez été choqué par l'apparition de l'entité lors de la cérémonie à laquelle vous aviez été convié en mai dernier. Mais je tiens à vous dire que nous faisons tout cela pour la grandeur de l'Allemagne et du Reich ! Ne l'oubliez jamais. Vous pouvez me croire, j'ai été le témoin de choses bien plus incroyables et effrayantes, des choses qui briseraient l'esprit d'un homme moi aguerri que vous ne l'êtes. Je vous fais don de l'opuscule joint à ce pli. J'espère que vous aurez à cœur de considérer ceci comme un gage d'amitié, et que vous y trouverez des réponses sur le véritable visage de l'univers, non pas celui que le profane croit connaître, mais celui qui se trouve au-delà des apparences !

Par le Signe de Kish, je reste à votre disposition pour toute question,

Amicalement,
R. Weissler.

Recherché dans "Liber Ivonis" des références au Dieu charnel. A-t-il un lien avec l'Hyperborée ?

Ai soustrait les Confessions du moine fou Clithanus au British Museum. Y ait appris le "Signe du Maître" et comment "Appeler les Blasphèmes des Océans".

Retourné à la Bibliothèque de Londres pour obtenir confirmation de mes théories à propos d'un puissant artefact, un anneau ayant appartenu au

grand Eibon lui-même.

L'expédition Humberton, qui a disparu en 1919 Le long de la rivière Rimac au Pérou était soi-disant à la recherche de l'Eldorado. Foutaises ! J'ai acquis la conviction qu'ils recherchaient, sur d'anciens sites mégalithiques, la survivance d'objets rituels. Il nous faut ces objets !

L'anneau d'Eibon serait dans un lieu dédié à une divinité hyperboréenne, pourquoi pas le site de Copan ?

Une lecture complète du carnet rapporte 1D6% en Mythe de Cthulhu ; l'ouvrage possède un niveau de Mythe de 15% et fait perdre 1D4 points de SAN. Les sorts "Commander aux Horreurs ailées de Kadath" (Invoquer/Contrôler un Shantak) et "Appeler les Blasphèmes des Océans" (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu) s'y trouvent consignés.

faire parler les Investigateurs pour leur faire admettre les raisons exactes de leur présence ici. Le trio se montre aussi subtil que possible pour arriver à ses fins. Ils peuvent jouer aux alliés (ce qu'ils seront momentanément), voire même reconnaître être des investigateurs, mais ils n'admettront jamais être au Honduras pour retrouver la trace d'un artefact — l'anneau d'Eibon. A moins, bien sûr, que les Investigateurs aient volé le carnet de Mortimer et l'utilisent pour faire chanter le trio... une tactique qui peut s'avérer payante... pour un temps.

La pyramide de Buluc Chabtan

Les Investigateurs peuvent fouiller l'endroit. Mais ils se heurtent à quatre soldats honduriens, qui gardent l'entrée du sanctuaire et ont reçu pour ordre de n'y faire pénétrer personne. Les soldats peuvent être corrompus, mais ils ne fermeront les yeux que grâce à un test de Baratin / Charme / Persuasion (en espagnol) avec un dé *malus* (ou sans si on leur offre une poignée de dollars chacun).

Les fresques

Le sanctuaire votif et la salle des sacrifices souterraine sont toutes les deux décorées de fresques en

bas-relief accompagnées de hiéroglyphes. Il est possible, même sans savoir lire les hiéroglyphes mayas, de comprendre certains éléments des fresques avec une réussite majeure en INT : apparemment, deux temples sont reliés entre eux par des lignes, symbolisant une relation commerciale, guerrière ou religieuse ? L'un de ces temples est relié à un site composé de représentations d'animaux, de personnages et de créatures mythologiques. Un test en Archéologie permet de comprendre que les deux sites proches sont certainement situés au Honduras. En déployant une carte (et avec un test majeur en Orientation), il est même



possible de situer géographiquement le temple le plus proche à quelque 60 km au nord-est de Copán.

Un *test majeur de TOC* permet également de remarquer la représentation — presque effacée par le temps — d'un soleil peint au-dessus de la fresque. Les rayons du soleil viennent frapper certains éléments décoratifs, sans que cela ait un sens.

En fait, **il faut braquer une lampe sur la fresque pour remarquer que des ombres semblent former de nouveaux motifs** : la représentation d'une prêtresse au crâne allongé (comme les nobles incas), vénérée par des foules — notamment des foules de personnages aux visages canins. Plus loin, la prêtresse est représentée enceinte au sein d'une jungle entourée de créatures ailées. Enfin, les ombres dessinent un motif macabre : la prêtresse accouche d'une myriade de créatures difformes qui s'éloignent en grouillant...

Le premier bassin : l'ossuaire sacrificiel

Ce bassin est décoré de crânes et de motifs liés à la nuit, à la mort et au sacrifice. Les parois irrégulières permettent d'y descendre. Mais il vaut mieux préparer de grandes quantités de corde, car la descente est longue. Interminable.

Après plusieurs centaines de mètres d'escalade hasardeuse, on atteint une vaste caverne, où des milliers de crânes et d'ossements forment un gigantesque

Les Sombres reflets, morts-vivants polymorphes

Ces créatures sont des sacrifiés transformés en puissants morts-vivants par Mordiggian. Ils sont très différents des Goules et ressemblent beaucoup plus à leur "géniteur". Ils servent également de gardiens sur différents sites qui revêtent une importance particulière aux yeux du Grand Ancien, que ce soit sur Terre ou dans les Contrées du Rêve. Les Sombres reflets ont une forme semi-matérielle, changeante, qui semble composée de ténèbres plutôt que de matière. Leur chair nécrosée est visible au travers de leur peau qui se détache par pans entiers, comme si elle était éclairée par des flashes de lumière noire. Grâce au sort *Altération Physique de Gorgoroth*, ils peuvent adopter l'apparence de n'importe quelle entité ou être humanoïde. Ils peuvent également rapidement dupliquer la voix, la langue maternelle et les souvenirs d'une cible. Il leur suffit pour cela de lui apposer un "baiser" qui draine dans le même temps 5 points de POU à la cible, à moins qu'elle ne résiste à l'aide de son POU.

Caractéristiques

FOR 90 (2D6+12 x 5) DEX 80 (2D6+10 x 5) CON 80 (2D6+10 x 5)

TAI 80 (2D6+10 x 5) INT 60 (2D6+6 x 5) POU 80 (2D6+10 x 5)

Points de Vie (moyenne) : 16 - Impact : +1D6 - Carrure moyenne : +2 - Mouvement : 10

Compétences

Discrétion 90%, Grimper 75%, TOC 75%, Imposture 90%

Nombre d'attaques par tour : 2 ou une immobilisation

Options de combat

Griffes d'ombre 60 %, 1D4+1D6 de dégâts ou Saisie (test de FOR contre FOR) et être drainé de 5 Points de POU.

Esquive 40 %

Protection : Les Sombres reflets ne sont vulnérables qu'aux attaques magiques, aux armes enchantées et au feu.

Sorts : ils possèdent tous 2D6 sorts, dont *Altération Physique de Gorgoroth*, *Contacteur Mordiggian*, *Contacteur une Goule*, *Déflagration mentale* et *Trou de Mémoire*.

Perte de SAN : 1/1D8 sous leur forme naturelle.

ossuaire. Des colonnes composées de corps humains soudés ensemble montent jusqu'à la voûte : ces corps desséchés bougent parfois faiblement en gémissant : il s'agit de futurs Sombres reflets maintenus en vie par la terrible magie du Grand Ancien.

Les lumières qu'ils ont apportées s'éteignent soudain

(impossible de les rallumer) et une odeur de pourriture envahit l'espace, avant que la masse de mort du Dieu charnel ne sorte de l'obscurité, attiré par la vie que dégagent les visiteurs... La forme innommable du Grand Ancien est visible malgré l'absence de lumière, telle un incendie dégageant des ténèbres et non de la lumière ! (SAN : 4/1D20).



Malheureusement, les Investigateurs viennent de libérer le Grand Ancien de sa tanière...

Le second bassin : l'eau sombre...

Si un Investigateur est assez téméraire pour descendre dans le bassin rempli d'eau sombre, il va être attrapé et tiré violemment vers le bas. L'Investigateur, probablement attaché par une corde, peut être aidé par ses amis (*relisez les règles sur les tests combinés, en pages 78-79 du Manuel du Gardien v7*).

S'il parvient à éviter de se noyer (*test majeur en CON*), il va se retrouver, sous l'onde noire, nez à nez avec un Sombre reflet, horreur qui semble émerger de l'eau (SAN 1/1D8). L'investigateur a toutefois le temps de remarquer que d'étranges motifs sont gravés sur les parois du puits.

Une attaque d'un Sombre reflet

Si les Investigateurs ont réussi à pénétrer dans le temple, un des Sombres reflets les aura suivi (par exemple en adoptant l'apparence du capitaine Villalonga). Une fois dans le sanctuaire, il attaque les PJ (sous l'apparence de l'un des Investigateurs, qui doit réussir un test de SAN (0/1D3). Attirés par les cris des Investigateurs et les bruits du combat, les soldats arrivent rapidement, suivis par le capitaine Villalonga et le trio Carven. Lord Carven fait usage de son poignard enchanté contre l'ombre, et parvient à la blesser... avant qu'elle ne prenne la fuite.

Boire l'eau sombre...

Que l'eau soit bue par inadvertance ou dans un geste délibéré, elle est une source de pouvoir qui permet, par la suite, de prendre le contrôle d'UN (et un seul) Sombre reflet. Il suffit de lui donner des ordres et de réussir un test de POU pour que celui-ci obéisse au doigt et à l'œil à son nouveau maître... évidemment, ce contrôle doit se renouveler chaque jour. Si un test de POU est un échec, le Sombre reflet tente immédiatement de se venger en assassinant et en prenant la place de l'infortuné. On ne joue pas impunément avec les forces du Mythe...

Les portails oniriques

Les deux puits sont aussi des Portails oniriques, qui ne s'activent que grâce à la phrase : "K'uhul Yum Ak'ab" ("Saint Père de la Nuit", nom maya donné à Mordiggian par les Sombres reflets). Si la phrase est prononcée (ou pensée), le voyageur est transporté dans le Labyrinthe Inversé (s'il provient du puits à sec) ou il émerge dans la Mer du Monde Inférieur (s'il provient du bassin rempli d'eau sombre). Prononcer la phrase à l'envers (*Ak'ab Yum K'uhul*) permet d'être transporté sous le temple d'El Puente où gît la Mère de la Multitude. Chaque voyage coûte 1 Point de Magie.

La libération du Dieu charnel...

Si Mordiggian est libéré de sa tanière, il va se contenter d'émerger du temple et de se glisser dans les ombres sur le site, provoquant quelques événements angoissants (lumières qui s'éteignent sur son passage, chevaux devenant fous de terreur, animaux en panique traversant les campements...).

Son objectif n'est pas de détruire les humains (la mort de certains d'entre eux ne le dérangera toutefois pas), mais d'attendre que sa fille, la Mère de la Multitude, soit libérée de son tombeau, protégé par un Signe des Anciens, infranchissable, même pour lui. Il ne peut rien faire d'autre que commander ses Sombres reflets pour qu'ils influencent un humain qui sera capable d'ouvrir la dalle, libérant ainsi sa fille...

Explorer les ruines de Copan

Indices...

Les Investigateurs qui fouillent les ruines peuvent découvrir, de manière fortuite (à l'aide d'un *test extrême de TOC effectué secrètement par le Gardien*), des empreintes de pieds nus de grande

taille. Suivre ces traces requiert un *test en Orientation*.

Passage vers le monde d'en bas...

Les traces mènent au cimetière situé à l'est de la cité maya. Dans l'une des tombes à moitié effondrée, il est possible de découvrir un passage qui descend abrupte-



ment sous terre. S'y glisser n'est pas trop difficile, il faut ramper pendant une vingtaine de mètres avant de déboucher sur un boyau étroit qui donne sur un vaste réseau de cavernes. Faites monter la pression : ce réseau de cavernes est habité par plus d'une centaine de Xo Tl'mi-go.

Les Investigateurs vont d'abord découvrir de petits squelettes de rongeurs par centaines ; d'étranges statuettes votives ; des couches de paille rudimentaires et puantes ; avant de tomber sur une grotte abritant une dizaine d'êtres vaguement humanoïdes à la peau pâle et glissante, aux mains palmées et griffues, mais dont la partie de l'anatomie la plus choquante est la tête, qui ressemble à une tête de ténia, aux minuscules yeux noirs et à la bouche de lamproie.

Les Sombres reflètent sortent de l'ombre

Pendant que les Investigateurs visitent le site ou fouillent le temple de Buluc Chabtan, deux Sombres reflètent vont approcher Behrens sous l'apparence d'un PJ et d'un assistant de l'archéologue allemand.

Les créatures vont avertir Behrens que les Investigateurs (du moins certains d'entre eux) sont occupés à fouiller les ruines et, certainement, à dégrader et piller les endroits qu'ils fouillent. Le but des ombres est de faire en sorte que les humains s'entre-tuent ; ou du moins de créer un climat de suspicion et de paranoïa suffisamment important

pour engendrer une diversion et leur permettre de quitter le site pour rejoindre le temple d'El Puente ou le bassin souterrain du temple de Buluc Chabtan.

Les Investigateurs piégés

La confrontation entre les Investigateurs et leurs doubles doit être un moment de tension particulièrement intense. Les doubles vont évidemment tenter de se faire passer pour les VRAIS Investigateurs, et tout faire pour embrouiller les esprits des Carven et de Behrens (à l'aide de leur magie, si nécessaire).

Ensevelir le bassin sacrificiel

Si les Investigateurs ont compris que le bassin était un passage

vers le monde d'en-bas et le lieu d'où proviennent les morts-vivants polymorphes, ils peuvent tenter d'en boucher l'accès. L'aide de Conrad Mortimer est ici décisive. Il ne faudra pas énormément d'efforts pour le convaincre, lui ou sa fille Gladys, d'utiliser son matériel de démolition pour détruire la salle souterraine. Avec les 10 kg de dynamite que transporte l'ex-commodore, il est très facile d'ensevelir la salle votive sous des tonnes de gravats... à vous de décider si cette action est suffisante pour empêcher des Sombres reflètes ou Mordiggian de remonter à la surface...

Behrens, en tant qu'archéologue, sera évidemment opposé à ce plan. Il donnera dès lors pour consigne au capitaine Villalonga d'arrêter "par tous les moyens" les Investigateurs et les Carven

Les Xo Tl'mi-go, enfants du royaume

C'est une race cavernicole, agressive et impitoyable qui cherche à attaquer et violer les femmes humaines, bien qu'ils soient dénués d'organes reproducteurs. Les mâles Xo Tl'mi-go produisent du sperme par le biais d'une étrange activité masturbatoire puis insèrent le fluide reproducteur à la main dans les femmes humaines. Les femelles Xo Tl'mi-go semblent être stériles.

Caractéristiques

FOR 75 DEX 55 CON 85 TAI 65 INT 55 POU 50

Points de Vie (moyenne) : 15 - Impact : +1D4 - Carrure moyenne : +1 - Mouvement : 9

Compétences

Discretion 80%, Ecouter 75%, Esquive 55 %

Nombre d'attaques par tour : 2

Options de combat

Griffes 30 %, 1D6+1D4 de dégâts ; morsure 25%, 1D6 de dégâts. Si la victime est saisie, la créature peut ensuite mordre.

Protection : 1 point de peau caoutchouteuse.

Perte de SAN : 0/1D6.



avant qu'ils ne détruisent tout ou partie du site.

L'attaque des Xo Tl'mi-go

Lady Carven capturée

En silence, plusieurs Xo Tl'mi-go vont assassiner les soldats des patrouilles. Puis, les humanoïdes monstrueux, profitant de l'obscurité de la nuit, vont s'infiltrer dans les tentes des campements dans le but d'enlever les femelles humaines. Ils ne vont évidemment pas se gêner pour tuer tout importun qui tente de les empêcher de mener leur "mission" à bien.

Ils vont tenter d'enlever les prostituées honduriennes, Solveig (la jeune assistante de Behrens), les Investigatrices et Lady Carven. Dans ce dernier cas, ils doivent y parvenir.

Durant l'attaque, l'un des soldats murmura en espagnol : «Los hijos del reino... » ("les enfants du royaume").

Sacrifices et ensemencement

Les captives des Xo Tl'mi-go sont traînées dans les cavernes. Là, elles sont attachées à l'aide de grossières cordes de chanvre. Les hommes capturés sont attachés à la voûte avant d'être sacrifiés aux sombres déités des "enfants du royaume" lors d'une cérémonie qui durera plusieurs heures. Les mâles Xo Tl'mi-go se masturbent ensuite pour recueillir leur semence. Une odeur de lait ranci plane alors dans les boyaux souterrains.

Si les Investigateurs (accompagnés de Lord Carven et Conrad Mortimer) tentent de suivre la piste des Investigatrices et de Lady Carven dans les cavernes boueuses, il leur faut réussir un test combiné en Orientation et en Ecouter pour parvenir à localiser le gros du groupe de Xo Tl'mi-go. Les créatures se défendent avec acharnement et tentent de se disperser dans les cavernes si elles ont le dessous.

"Les enfants du royaume"

Si les Investigateurs interrogent le soldat qui a parlé des "hijos del reino", ils obtiennent ce récit : *"La tribu des Chibcha (à laquelle appartenait ma grand-mère) pense que les Xo Tl'mi-go (prononcez "ZO tuhl-MEE-goe") sont les "enfants de Dieu", mais des enfants de Dieu qui auraient mal tourné. Los hijos del reino sont aveugles et stériles pour avoir été maudits par leur Dieu suite à des pillages et agressions particulièrement barbares... C'est une race sauvage et cruelle, mais qui serait apparentée à l'Homme. Une race dégénérée"...*

La fuite des soldats

Durant l'attaque des Xo Tl'mi-go, la majorité des soldats honduriens a fui le site, précédés par leur capitaine. Se battre contre des guérilleros et des adversaires humains, d'accord, mais affronter des démons, c'est trop pour de bons catholiques... Ils ont donc fui les lieux à cheval. Malheureusement, le capitaine Villalonga n'est plus le même que celui qui est arrivé sur le site précolombien. Il a été assas-

siné et remplacé par un Sombre reflet.

Un test majeur de Chance ou de TOC permet d'ailleurs de découvrir le corps sanglant et lacéré du capitaine Villalonga derrière une stèle en ruine.

Lady vengeance !

Gladys Carven, comme les autres femmes violées par les monstres, est en état de choc. Mais elle va rapidement récupérer : son souhait obsessionnel va être de faire sauter les souterrains abritant les "enfants du royaume" ; les détruire jusqu'au dernier ! Cependant, ce désir de vengeance ne va peut-être pas aller dans le sens des objectifs actuels des Investigateurs concernant la destruction du bassin sacrificiel. De plus, Behrens s'opposera au fait d'endommager le site...

Paranoïa maximale

A ce stade de l'aventure, la tension doit être à son comble : en effet, même si les menaces provenant du bassin sacrificiel et des "enfants du royaume" semblent écartées, il demeure certain que des Sombres reflets (ayant adopté l'apparence de membres de l'expédition) se trouvent encore parmi les personnes présentes... surtout après la découverte des restes du capitaine Villalonga.

Vous pouvez jouer une scène digne de "The Thing", en remplaçant les lance-flammes par des armes enchantées. Mais il vaut mieux que l'idée provienne de



vos joueurs, ne la leur soufflez pas trop vite par l'intermédiaire des PNJ...

Dès que les Investigateurs ont l'idée de faire appel aux armes enchantées des Carven (qu'ils ne sont pas prêts à céder facilement); Lord Carven sort également sa Pierre stellaire de Mnar pour "faire parler" une des créatures.

Il est évident que, même blessé, le Sombre reflet ne va pas rester immobile... Il va réagir en adoptant sa forme originelle. Seule la Pierre de Mnar peut l'obliger à parler, mais uniquement avec un *test d'Intimidation*. De la même manière, un PJ ayant bu l'eau sombre va se rendre compte qu'il peut commander un de ces êtres par la voix.

Le Sombre reflet parle

La créature peut révéler diverses choses aux Investigateurs :

- Les autres Sombres reflets ont pour but de réveiller la prêtresse emprisonnée dans la grande pyramide d'une autre cité maya, non loin de celle-ci. Certains sont déjà en route vers ce temple, notamment celui qui a adopté l'apparence de Villalonga.
- Les bassins sacrificiels donnent sur le gouffre de K'uhul Yum Ak'ab ("Saint Père de la Nuit", nom maya donné à Mordiggian par les Sombres reflets), un grand ossuaire souterrain, sacré, hanté par leur dieu.

Voyage jusqu'à El Puente

Péripéties

La cité maya d'El Puente n'est située qu'à 60 km au nord de Copán, non loin de la petite ville de La Entrada. Mais, une pluie diluvienne s'est mise à tomber et le parcours jusqu'au site prendra des heures, à cause du terrain et des conditions climatiques. C'est l'occasion rêvée de dresser des péripéties sur la route des Investigateurs. Tirez 1D6 toutes les heures de trajet :

1. Leur camion tombe en panne et doit être rapidement réparé, sous la pluie (1 dé malus).
2. Rosalita, l'une des femmes honduriennes, a reçu le "baiser" d'un Sombre reflet. Fiévreuse, prise d'accès de vomissements et de diarrhées, elle ralentit le groupe. A vous de déterminer si cette femme est occupée à se métamorphoser en Goule ou s'il s'agit d'un simple empoisonnement.
3. Passage d'un pont de corde branlant au-dessus d'une rivière en crue. En plus du risque de perdre un de leurs véhicules, le groupe se voit exposer à perdre des objets vitaux (armes, trousse de premiers soins, artefacts : imaginez que la Pierre stellaire de Mnar glisse et tombe dans les flots...)
4. Des craquements sinistres se font entendre tout autour d'eux dans la jungle, alors que des oiseaux s'envolent et des animaux prennent la fuite : gué-

rilleros embusqués ? Créatures obscures ? Manifestation surnaturelle liée à Mordiggian ?

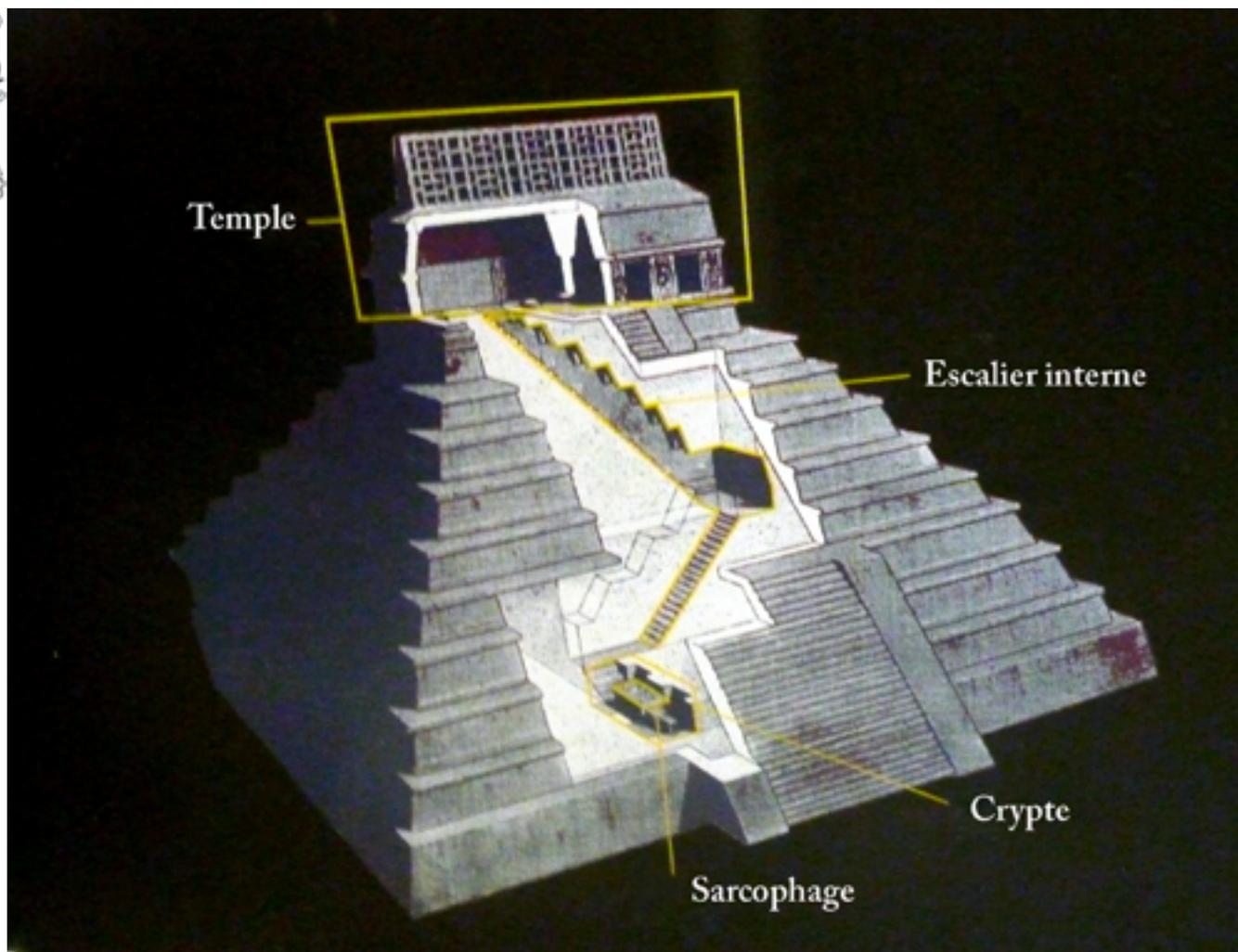
5. Behrens sabote le véhicule des Investigateurs pour les empêcher de commettre davantage de dégâts sur une autre cité maya... Ce qui lui permet d'atteindre les lieux avant le groupe.
6. Dix soldats de Villalonga sont en embuscade le long de la route. Ils ont reçu l'ordre du "capitaine" (le Sombre reflet qui a pris sa place) de capturer les membres de l'expédition qui viendraient à passer sur la route...

Le temple de la Mère de la Multitude

La cité d'El Puente

Les ruines de l'antique cité maya se trouvent à quelques kilomètres au nord de La Entrada, le long du rio Chinamito (qui est en crue). Les Investigateurs vont découvrir une pyramide à degrés entourée de ruines et de tombes, émergeant d'une jungle épaisse...

Si les PJ pénètrent sur le site sans précautions, ils sont pris pour cibles par le reste du détachement de Villalonga (1D4+2 soldats). Ces soldats ont pour ordre de ralentir l'arrivée des intrus, laissant ainsi le temps à "Villalonga" et 4 soldats de pénétrer dans le temple pour y délivrer la Mère de la Multitude. Il se peut aussi que Behrens soit présent et accède aux désirs du Sombre reflet, en ordonnant à



quelques terrassiers qui l'accompagnent de soulever la dalle qui enferme la prêtresse immortelle...

La pyramide à degrés

Des racines et des lianes obstruent l'accès du temple (au sommet de la pyramide). Le Sombre reflet passe d'abord par le temple (au sommet), donnant l'ordre à deux soldats d'y monter la garde et d'empêcher que quiconque y pénètre. Avec deux autres soldats, il descend ensuite dans la crypte.

La crypte

Pour accéder à la crypte, il faut monter dans le temple (gardé par 2 soldats de Villalonga) et descendre ensuite par l'escalier interne. Le sarcophage est immense (anormalement grand pour les standards mayas). Le lourd couvercle en

basalte (TAI 180) porte des motifs ciselés qui indiquent que le sarcophage renferme un dignitaire de haut rang, probablement une reine ou une grande prêtresse.

Parmi les motifs, la réussite d'un *test de Mythe de Cthulhu* permet de reconnaître un symbole stylisé, profondément gravé, qui évoque un Signe des Anciens.

Une fois ouvert, le tombeau révèle la présence du corps flétri et monstrueux de la Mère de la Multitude (SAN 0/1D3), une créature de plus de 2 mètres aux seins lourds et au crâne allongé. Elle porte un pectoral en or et obsidienne, figurant un crâne d'où émergent des tentacules.

Le réveil de la Mère de la Multitude

Une fois le sarcophage ouvert,

il faut 1D4+2 tours pour que la Mère de la Multitude se réveille et soit complètement opérationnelle. Ce laps de temps peut être mis à profit pour refermer le sarcophage (chaque tentative prend 1D3 tours) ou pour tenter de poignarder la prêtresse à l'aide d'une arme enchantée.

Cependant, les Sombres reflets présents ne restent pas les bras croisés et font tout pour permettre à la Mère de se relever. De même, si le Dieu charnel a suivi l'expédition, il empêche que le moindre mal soit fait à sa progéniture.

Sitôt opérationnelle, la Mère de la Multitude utilise les pouvoirs du pectoral pour anéantir d'éventuels ennemis et se transporter vers le Monde Inférieur, dans le Labyrinthe Inversé...

La Mère de la Multitude, fille bâtarde de Mordiggian

Née des songes du Grand Ancien et du ventre d'une prêtresse inca, la Mère de la Multitude n'a été engendrée par le Dieu carnivore que pour lui assurer une descendance digne de lui. La fille bâtarde de Mordiggian est une silhouette impressionnante, aux mains griffues, dont la peau sombre et translucide, palpitante, semble grouiller de milliers de vers. Son crâne allongé peut s'ouvrir démesurément — comme la gueule d'un Gug — pour se garnir de crocs longs comme des dagues recourbées. Grâce à sa magie, elle se dissimule toutefois sous l'aspect d'une grande femme amérindienne pour interagir avec les humains.

Caractéristiques

FOR 100 DEX 60 CON 150 TAI 100 INT 80 POU 100

Points de Vie : 25 - Impact : +1D6 - Carrure : +2 - Mouvement : 10

Compétences

Discrétion 50%, Ecouter 75%, Esquive 30 %, Intimidation 75%, TOC 50%

Nombre d'attaques par tour : 2 ou 1 morsure

Options de combat

Griffes 60 %, 1D4+1D6 de dégâts ; Morsure 40%, 2D6 de dégâts. Si la victime est saisie, la Mère de la Multitude peut ensuite mordre et lui drainer 5 points de POU.

Protection : La Mère de la Multitude n'est vulnérable qu'aux attaques magiques et aux armes enchantées.

Sorts : Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Mordiggian, Contacter une Goule, Déflagration mentale, Domination, Infliger/Guérir la cécité, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Tourmenter, Trou de Mémoire + les pouvoirs du Pectoral de Ktha-Vatakh.

Perte de SAN : 1/1D10.

Le Pectoral de Ktha-Vatakh

Ce pectoral est un puissant artefact, probablement façonné en des temps immémoriaux par le Dieu Très Ancien Kthanid. Il possède de nombreux pouvoirs mais ne peut être activé sans danger que par des êtres d'essence divine ou non humaine. La première fois qu'un humain l'utilise, il doit réussir un test majeur de POU, exactement comme s'il lançait un sort (cf. p. 164 du *Manuel du Gardien v7*). En outre, chaque utilisation du pectoral coûte un certain nombre de points de Magie (voir ci-dessous) et la perte automatique d'1D6 points de SAN. Arrivé à 0 en SAN, l'Investigateur devient l'infortuné serviteur de Kthanid ou de Cthulhu. Sans compter le fait que le pectoral est un objet de pouvoir largement convoité par des cultes et d'autres entités malveillantes...

- Prononcer le mot "Ktha-Vatakh" (en dépensant 10 PM) fait jaillir des éclairs du pectoral, provoquant 2D10 points de dégâts à 1D10 cibles à vue. Les cibles ratant un jet de Chance s'enflamment durant 1D6 tours (subissant 1D6 points de dégâts supplémentaires à chaque tour).
- En dépensant 5 PM, il est possible au porteur (et toute personne touchant le pectoral) de se transporter instantanément dans n'importe quel endroit des Terres oniriques, connu du porteur ou, à défaut, dans la Cité Inversée du Monde Inférieur. Il est possible aussi que le pectoral puisse être utilisé pour se transporter dans d'autres lieux et dimensions (comme le monde d'Elysia où réside Kthanid), à la discrétion du Gardien.
- En dépensant 3 PM, le porteur du pectoral bénéficie des mêmes avantages que s'il avait lancé le sort "Mots de Pouvoir". Il doit quand même lancer un test de Charme ou Persuasion, mais avec 1 dé bonus.
- En dépensant 5 PM, le porteur peut lancer le sort "Poing de Yog-Sothoth" avec une force de 20D10 et à une portée de 100 m.



Sous la crypte

Il existe un autre passage vers les Contrées du Rêve, sous la crypte de la pyramide à degrés d'El Puente. Il faut réussir *un test de TOC* pour déceler, dans l'ombre du sarcophage, une saillie qui recèle l'activation d'un passage secret.

Un escalier étroit et biscornu descend en sinuant dans les entrailles de la terre. Ses marches sont irrégulières et extrêmement usées. Des niches abritent des crânes et des ossements humains, mais aussi les sépultures de Goules et d'autres créatures plus étranges (Byakhees...).

L'anneau d'Eibon

Dans une sépulture (contenant les restes momifiés d'un Byakhee) *un test majeur de TOC* permet de repérer un passage qui aboutit dans une caverne circulaire, au centre de laquelle se trouve une idole de Tsathoggua sculptée dans un stalactite. Des bas-reliefs érodés et monstrueux (bouches garnies de crocs, longs filaments terminés par des griffes...) se devinent sur la paroi rocheuse (il s'agit en réalité d'une Larve Amorphe fossilisée, qui n'attend qu'une présence impie pour se réveiller).

Un anneau en métal rouge ciselé d'étranges hiéroglyphes primitifs (du Tsath-yo, la langue hyperboréenne) et orné d'une améthyste pourpre se trouve pris dans la roche calcaire de la sculpture-colonne. Il faut gratter la roche avec un outil pour déloger l'artefact. Malheureusement, cette opération a pour effet de réveiller la Larve Amorphe. Mettez la pression sur les voleurs de reliques... cet artefact doit être gagné de haute lutte !

Les terriers des Goules

La descente continue sur des centaines de mètres. Des dizaines de galeries et d'escaliers rudimentaires s'ouvrent sur les côtés de l'escalier principal, formant un dédale de coursives de plus en plus humides.

L'escalier traverse cavernes et ossuaires, qui sont autant de terriers habités par des Goules. Celles-ci sont farouches et disparaissent dans d'étroits boyaux si des lampes sont braquées sur elles et que le groupe semble suffisamment important (plus de 10 personnes).

Par contre, si le groupe est inférieur à 10 personnes, elles se regroupent et planifient une attaque. Le but n'est toutefois pas de tuer les Investigateurs mais de les pousser toujours plus loin vers le bas... vers...

L'escalier des Contrées du Rêve

Le groupe fini par pénétrer dans une vaste caverne où coule une rivière souterraine. Tout le monde se sent glacé : l'air est froid, la température bien inférieure à 0° (ils viennent de pénétrer dans le Monde Souterrain des Contrées du Rêve).

Des ruines cyclopéennes de temples antiques se sont effondrées parmi les roches et les stalagmites. Un escalier monumental taillé dans le calcaire monte vers un trou obscur dans la voûte. Les Goules n'approchent pas de cet escalier et n'y grimpent sous aucun prétexte. Il aboutit dans les ruines du Labyrinthe Inversé.

Au cœur du Labyrinthe Inversé

Dès que les Investigateurs aboutissent dans le Labyrinthe Inversé, ils sont pleinement dans les Contrées du Rêve et perdent donc 1D6 points de Magie pour le passage. De plus, leurs vêtements et leurs armes se transforment en leurs versions médiévales orientalistes. Ainsi, un revolver deviendra un arc, alors qu'une machette se transformera en sabre.

Le Labyrinthe Inversé est un dédale non-euclidien particulièrement dérangent pour des esprits humains. Non seulement la géométrie y est tordue, mais la logique peut y être inversée, par exemple :

- Des escaliers cursifs reviennent à leur point de départ...
- Des couloirs semblent s'étendre à l'infini, mais sont en réalité bien plus courts qu'il n'y paraît...
- Des escaliers paraissent monter alors qu'en réalité, ils descendent (ou l'inverse)...
- La même tour de pierre rouge en ruines peut être croisée à plusieurs reprises...

Ces événements, déjà perturbants en soi, vont être encore accentués par d'autres phénomènes :

1. Des doubles des Investigateurs apparaissent dans des angles impossibles (marchant au plafond ou sur un mur...). Ces doubles sont-ils des Sombres reflets ?... Ils peuvent devenir menaçants, si les PJ se montrent eux-mêmes menaçants. Dans ce cas, attaquer un de ces doubles fait exploser un miroir : ce ne



sont effectivement que des reflets... (SAN : 0/1D4)

2. Une horde de créatures ailées (des Byakhees) fond sur les Investigateurs, mais lorsque ces derniers se mettent à tirer sur les créatures, ils constatent que leurs flèches touchent en réalité la muraille... qui porte une large fresque presque effacée représentant des choses ailées aux traits indistincts (SAN : 1/1D6)
3. Les Investigateurs aboutissent dans une immense caverne qui semble avoir servi de cimetière. Des centaines de vastes pierres tombales couvrent le sol et les murs. D'énormes crânes et des ossements non humains parsèment également le sol (des os de Gugs). D'ailleurs, l'une de ces créatures colossales veille ici afin que rien ne soit dérangé par des intrus. Il est dissimulé dans l'ombre d'une alcôve, prêt à attaquer (SAN : 0/1D8). Cette rencontre sera fatale à plusieurs PNJ secondaires de l'expédition...
4. Un "moine" portant un masque aux traits ricanants se propose de guider les Investigateurs dans le dédale. Mais est-il prudent de le suivre ? La réponse dépend des Investigateurs et des Carven, car le moine va s'arrêter dans un endroit potentiellement dangereux (non loin de la tanière d'un couple de Gugs et de leurs petits, par exemple) et leur demander une aumône sous la forme d'un artefact. Si l'artefact n'est pas donné, il s'enfuit après

avoir ameuté les habitants du lieu... Sinon, il guide le groupe jusqu'aux fondations du Palais des Chats.

Le Palais des Chats

Après avoir gravi un interminable escalier en colimaçon, les Investigateurs aboutissent dans la cave inondée d'un immense palais abandonné. Les racines d'arbres gigantesques poussent au travers des plafonds.

Des fresques presque effacées ornent des murs perclus de moisissure. Des statues de chats sont visibles partout.

Les Investigateurs vont patauger dans un mètre d'eau avant de parvenir à sortir de ce palais qui a appartenu à un ancien notable d'Ulthar désormais mort depuis des lustres.

La Jungle de Kled

Ce palais est situé dans la Jungle de Kled, une jungle d'une luxuriance folle, où des milliers d'oiseaux aux couleurs iridescentes et des animaux étranges semblent agiter les branches et les frondaisons des arbres millénaires.

La réussite d'un *test majeur de TOC* permet de repérer — loin au centre de la jungle — un vol de créatures aux ailes noires. Elles tournent autour d'un point précis dans la jungle (qui n'est autre que le Dieu Extérieur Yibb-Tstll).

Un *test extrême de TOC* accorde

aux PJ de repérer la silhouette monstrueuse de la Mère de la Multitude, qui avance dans cette mangrove, loin devant eux.

Attaque des Maigres Bêtes de la Nuit

Si les PJ se sont montrés vindicatifs dans la crypte, la Mère de la Multitude ne prend aucun risque et invoque, puis contrôle, plusieurs Maigres Bêtes de la Nuit. 2D10 de ces créatures vont donc surprendre les Investigateurs pour leur dérober leurs armes, les aiguillonner et les emporter, immobilisés, auprès de "Celui qui Patiente" (SAN : 0/1D6).

Mais le combat va faire rage et, alors que Conrad Mortimer est blessé, son gendre, Lord Carven, est emporté par plusieurs Maigres Bêtes. Mais l'homme se débat et fait une chute, se brisant les reins sur des branches. Lady Carven pousse un cri de chouette effraie avant de se battre avec une vigueur redoublée contre les créatures.

L'ensemencement

La meilleure solution pour stopper la Mère avant qu'elle ne se fasse ensemercer par le lait noir d'Yibb-Tstll est de lui dérober son pectoral. Sinon, ils assisteront à une scène folle : la Mère de la Multitude, escortée par des Maigres Bêtes de la Nuit volant autour d'elle, s'approche du centre de la jungle où le colossal Dieu Extérieur offre ses mamelles monstrueuses aux créatures ailées sans visage. Voir le Dieu Extérieur dans toute son horreur nécessite un test de SAN (4/1D20). La Mère de la Multitude disparaît dans



l'ombre des immenses ailes de "Celui qui Patient", qui fait gicler le lait noir d'une de ses mamelles et en asperge l'entrejambe de la fille bâtarde de Mordiggian. Elle disparaît ensuite grâce à son pectoral, sa mission accomplie.

Par la suite, la Mère de la Multitude se dissimulera dans un endroit secret des Terres oniriques jusqu'au moment où elle accouchera de la descendance hybride de Mordiggian et d'Yibb-Tstll. Ceci peut évidemment constituer une autre aventure ou ne plus représenter de menace pour l'humanité pendant des siècles, selon votre convenance, ami Gardien...

Cruel épilogue

Lady Carven, qui est devenue la compagne de l'un des Investigateurs (ou du moins une nouvelle amie du groupe) fini par tomber enceinte (d'un Investigateur?).

Une nuit, elle accouche dans d'atroces douleurs d'une monstruosité qui l'éventre en naissant : un bébé Xo Tl'mi-go. La petite horreur s'extraie du ventre de sa mère à coups de griffes et de crocs et s'attaque à la première source de sang et de chair à sa portée... Assister à cette scène abominable nécessite évidemment un test de SAN (2/2D6).

Gains

- Participer à cette aventure rapporte 1 point d'Aplomb (si vous utilisez cette règle).
- +2D6% en Mythe de Cthulhu

- Détruire un Sombre reflet : +1D6 points de SAN
- Empêcher la Mère de la Multitude d'atteindre son objectif : +1D10 points de SAN
- Refermer les tunnels menant au "royaume souterrain" des Xo Tl'mi-go : +1D6 points de SAN.
- Ensevelir les bassins sacrificiels : +1D8 points de SAN.

Le bébé Xo Tl'mi-go

Caractéristiques

FOR 40 DEX 70 CON 60 TAI 20 INT 30 POU 50

Points de Vie : 8 - Impact : -2 - Carrure : -2 - Mouvement : 7

Compétences

Discrétion 90%, Ecouter 75%, Esquive 35 %

Nombre d'attaques par tour : 2

Options de combat

Griffes 25 %, 1D6-2 de dégâts ; morsure 25%, 1D6 de dégâts.

Protection : 1 point de peau caoutchouteuse.