

LES COLLINES DE LA TERREUR

SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU D20



SYNOPSIS

Les Personnages-Joueurs (PJ) sont invités par un ami commun dans sa maison de campagne du Vermont pour une séance de spiritisme.

L'ami en question est le célèbre archéologue et anthropologue Thomas Robertson, récemment de retour d'une expédition dans les montagnes de l'Himalaya. Est également conviée à la séance une voyante de Boston nommée Irma Slovenish.

PERSONNAGES PRETIRÉS

Pour ce scénario qui se veut une introduction à l'univers de Lovecraft et une première expérience du jeu de rôle « L'Appel de Cthulhu », il est conseillé d'utiliser les personnages prêtirés ci-dessous. Les fiches complètes sont également disponibles en annexes.

Les personnages prêt-à-jouer sont:

- Harvey Walters, professeur d'université
- Howard Philips Wilcox, écrivain
- Miranda Davenport, dillettante
- Le Colonel Richard Watson, officier à la retraite

LA VERITE SUR L'EXPEDITION AU TIBET (MJ ONLY)

L'expédition de Thomas Robertson a découvert les vestiges d'une cité très ancienne, datant sans doute d'avant l'humanité. Hélas, les ruines servaient également de base à un groupe de Mi-Go (à l'origine des légendes locales sur des monstres dans la montagne). Seul Thomas a réussi à leur échapper, emportant avec lui plusieurs objets dont une étrange pierre gravée.

De retour en Amérique, Thomas a été repéré par deux agents des Mi-Go qui se sont débrouillés pour se faire engager l'un comme domestique et l'autre comme chauffeur.

Ainsi Edouard le chauffeur et le vieil indien qui sert de domestique à Robertson sont des agents des Mi-Go.

Pour l'instant, ils attendent les directives de leurs maîtres et surveillent leur « patron ».

Le plan des Mi-Go est simple : mettre hors d'état de nuire Robertson et tous ceux qui pourraient mettre en péril le secret de leurs bases sur la Terre.

Bien entendu, les PJ et la voyante Irma Slovenish seront également pris pour cible par les plans des Mi-Go.

PROLOGUE

Les PJ sont en route pour le Vermont; leur ami commun, le célèbre archéologue et anthropologue Thomas Robertson, les a conviés à une séance de spiritisme dans sa propriété près du village de Townshend.

Pour l'heure, les PJ ont fait connaissance dans le train et après un voyage de plusieurs heures, ils descendent finalement sur ...

... le quai de la gare de Brattleboro où les attend un homme se présentant comme le chauffeur de Monsieur Thomas Robertson.

L'individu en question se nomme Edouard. Il invite les PJ à le suivre, leur désignant une spacieuse ford noire.

Il s'empresse de porter les quelques valises qu'il répartit entre le coffre et une galerie porte-bagage fixée sur le toit du véhicule.

Une dizaine de minutes plus tard, la voiture traverse le village de Townshend et file à vite allure sur la route de la forêt.

La maison de Thomas Robertson se trouve à une dizaine de kilomètres du village, le long de la route du nord, quelque part dans les collines boisées du Vermont.

Si les PJ questionnent un peu Edouard sur la séance de spiritisme organisée par Monsieur Robertson, il prétend ne pas savoir grand chose de tout ça, hormis qu'il a déjà amené une dame, Madame Irma Slovenish, une voyante à ce qu'il paraît, à la propriété.

Elle est arrivée par le train du matin.

Mis à part cela, Edouard semble ne rien connaître des affaires de son patron.

Un petit test de Psychologie (DD15) permettra aux PJ de deviner qu'Edouard ment, c'est évident. Il leur cache des choses. Il en sait plus qu'il ne le dit.

Par contre, tout le monde sait qu'Irma Slovenish est une voyante très connue sur la côte est des Etats Unis.

Elle possède un cabinet à Boston.

QUELQUES MOTS SUR THOMAS ROBERTSON

Thomas Robertson est un passionné d'occultisme et d'anciennes religions. Archéologue et anthropologue de formation, il a profité de la fortune que lui a léguée son père pour se consacrer à ses passions : l'étude des rituels et des croyances anciennes.

Il a beaucoup voyagé et travaillé pour de nombreuses universités de par le monde.

De sa dernière expédition au Tibet, il a ramené de curieux artefacts qu'il voudrait montrer à ses amis (les PJ).

A vrai dire, cette dernière expédition dans les montagnes de l'Himalaya connut un dénouement tragique avec la mort de tous les membres de l'expédition, excepté Thomas Robertson qu'on retrouva dans un état d'épuisement et de déshydratation extrême.

De cette expérience traumatisante et des circonstances exactes du drame, les journaux internationaux n'ont rien dit mais les PJ espèrent bien que le célèbre explorateur sera en mesure de leur fournir quelques explications.

Les journaux locaux par contre ont attribué la disparition des membres de l'expédition à d'étranges créatures malfaisantes dont parlent les légendes de l'endroit.

ARRIVEE A LA PROPRIETE DE ROBERTSON

Les PJ arrivent en vue de la propriété de Robertson en début de soirée.

C'est une ferme isolée que le riche explorateur a fait transformer selon ses goûts.

Ainsi il a fait transformé la grange en garage et a aménagé les dépendances afin d'y loger les domestiques et d'y installer les cuisines.

Le corps de logis a été agrandi afin d'accueillir une large bibliothèque et un bureau. Il y a aussi un salon spacieux, un plus petit pour les intimes, une salle à manger et un large hall assorti d'un vestiaire.

L'étage a lui aussi été transformé afin de permettre de loger des invités (il y a six chambres en tout).

L'ancienne ferme a pris des airs de manoir.

La voiture emprunte une allée bien entretenue et vient se garer près du perron en bois à colonnes dans le plus pur style victorien.

Un homme sort de la maison et vient à la rencontre des PJ tandis que le chauffeur décharge les bagages et les rassemble aux pieds des marches.

Thomas Robertson accueille les PJ.

Pour ceux qui le connaissent, il a l'air en bonne santé quoiqu'un peu fatigué (il ne faut pas oublier qu'il est revenu tout récemment d'une expédition dans l'Himalaya; les PJ se souviennent sans doute des articles narrants les circonstances dramatiques de cette tragique expédition).

Un test de Connaissances ou d'Int (DD10) permet aux PJ de se souvenir d'articles de presse relatifs à l'expédition de Robertson.

Après les retrouvailles et les éventuelles présentations qui s'imposent, Thomas Robertson fait visiter sa demeure aux PJ.

Le chauffeur se charge de porter les valises de chacun dans les chambres prévues par leur hôte. Les PJ sont tous logés à l'étage, chacun dans une chambre confortable et meublée avec goût.

En plus des PJ, deux autres personnes logent dans la maison: Thomas Robertson (évidemment) et Irma Slovenish (la voyante invitée par Robertson).

Après s'être débarrassés dans le vestiaire, les PJ sont invités à passer dans le salon où les attend la dernière invitée, la voyante Irma Slovenish.

Robertson fait les présentations.

IRMA SLOVENISH

Madame Irma Slovenish est originaire de Russie. Elle a fui sa patrie peu avant la Révolution et s'est d'abord installé à Paris puis a immigré en Amérique.

Elle fait partie des connaissances de Thomas Robertson et semble posséder de «vrais» dons de voyance.

Ce sont ces dons qui l'ont rendue célèbre sur toute la côte est en l'espace de seulement quelques mois.

LES MI-GO ET IRMA (MJ ONLY)

Ce sont également à cause de ces dons que les Mi-Go la surveillent depuis un moment.

En effet, elle a aperçu les ruines cyclopéennes de R'lyeh dans certaines de ses visions.

Elle a même déjà prononcé certaines incantations qui doivent rester secrètes tant que les étoiles ne sont pas propices.

Bref, les Mi-Go comptent bien profiter de l'occasion pour neutraliser Robertson et Irma Slovenish en même temps.

UNE SOIREE SANS HISTOIRE

L'heure du repas approche.

En hôte prévenant, Thomas Robertson invite tout le monde à le suivre dans la salle à manger. Le repas est servi par un domestique, un vieil homme d'origine indienne (des territoires du nord).

Durant le souper, Thomas Robertson évoque sa tragique expédition dans les montagnes du Tibet. Il parle brièvement et avec émotion de la disparition des membres de son expédition et de la chance qu'il a eu d'en réchapper.

Aux questions des PJ, il tente de répondre du mieux qu'il peut.

D'après lui, une avalanche aurait emporté l'entièreté de la cordée, les porteurs et même les animaux de bât. Il ne doit sa survie qu'à la chance.

Il lui a fallu plusieurs semaines pour retrouver son chemin dans le dédale des vallées escarpées et des crevasses qui déchirent ces maudites montagnes. La faim et la soif lui ont fait perdre la raison et sans doute affecter de manière durable sa mémoire car il n'a de ce triste épisode qu'un souvenir vague et confu.

Les PJ voient bien que Thomas Robertson a été fortement éprouvé; il ne devrait pas insister, chaque question semblant être une véritable torture pour le pauvre homme.

Robertson est de bonne foi même s'il est clair qu'il a subi un choc traumatique (Psychologie DD10); ce choc a pu altérer sa mémoire. Une séance d'hypnose pourrait peut-être permettre aux PJ de combler les souvenirs de Robertson; mais ce n'est pas sans risque pour le patient.

A la fin du repas, Thomas Robertson montre aux PJ la fameuse pierre gravée qu'il a rapportée de son voyage tragique.

Les PJ peuvent l'examiner à leur aise. Robertson ne se souvient hélas plus des circonstances dans lesquelles il a trouvé ce curieuse artefact (encore des séquelles des privations) mais il a déjà eu le temps de l'étudier un peu.

C'est une pierre taillée de forme pyramidale dont les coins ont été érodés par les années. Elle est couverte de runes et de glyphes étranges mais ce qui est encore plus bizarre, c'est la matière dans laquelle est faite cet objet.

Même avec des Connaissances réduites en Géologie (DD10), il est clair que cet artefact est fait d'un matériau inconnu.

Si les PJ le désirent, il leur montrera ses notes.

La soirée se passe en discussions scientifiques et anthropologiques au sujet des origines de la pierre et des étranges runes qui la recouvrent.

Plusieurs glyphes (Connaissances Occultes DD20) ne sont pas sans rappeler des symboles impis que les PJ auraient pu voir dans un manuscrit tel que le Nécronomicon. Faites un test de SAN (1d4/1d6).

Au cours du repas puis de la soirée, les PJ ont également l'occasion de faire la connaissance d'Irma Slovenish qui semble être une jeune femme charmante et cultivée.

Elle raconte aux PJ ses origines russes (ses parents faisaient partie de la noblesse russe) et son exil en France puis en Amérique.

Elle s'exprime dans un anglais un peu direct et avec un léger accent.

Bien que les propos scientifiques de son ami Robertson la dépassent quelque peu, elle fait de réels efforts pour prendre part à la conversation, parfois de manière un peu maladroite, ce qui détend quelque peu l'atmosphère.

A la fin de la soirée (il est tout près de minuit), Robertson propose aux PJ et à Irma une séance de spiritisme pour le lendemain soir, ainsi chacun sera frais et dispo.

Pour l'heure, il est sans doute temps pour chacun d'aller se coucher.

Tout le monde est fatigué.

Le vieil indien escorte les PJ à leur chambre respective avant de regagner les dépendances.

La grande horloge du salon sonne une heure du matin.

PREMIERE NUIT DANS LE VERMONT

Vers 3 heures du matin, certains PJ sont réveillés par une espèce de chant, comme une mélodie venant des bois derrière la ferme.

Un test d'Ecoute (DD20) permet à un PJ d'entendre le chant nocturne.

Les PJ sensibles au surnaturel auront un sommeil agité et peuplé de rêves troublants de montagnes gelées.

Apercevoir la lueur dans la nuit et repérer le sentier demande respectivement un test de Détection (DD10), Fouille ou Survie (DD15).

Si les PJ s'aventurent dans la nuit à la seule lumière d'une lampe trouvée dans le hall de la maison, ils apercevront une lueur rougeâtre et miroitante, au sommet de la colline cernée de forêt qui s'élève derrière la ferme.

Le vent devenu plus fort porte l'écho d'un chant psalmodié sur un rythme étrange.

Un sentier se dessine dans l'obscurité à peine percée par la lumière de la lampe.

De là et à la seule lumière de leur lampe, les PJ devinent plus qu'ils ne voient un sentier monter à l'assaut de la colline en se perdant dans le sous-bois.

Personne dans la maison ne semble avoir été réveillé par la complainte nocturne, hormis les PJ.

Les PJ peuvent s'aventurer dans les bois, au risque de se perdre, de trébucher dans le noir, le sentier n'étant qu'un passage à peine tracé dans les buissons et les fougères.

Ne pas trébucher demande des tests d'Equilibre (DD15) réguliers. Si un PJ trébuché, il peut se blesser (test de Réflexes, dégâts 1d3).

Ne pas se perdre requiert un test de Survie ou Fouille (DD15) (+Pistage).

Pendant un moment, les PJ entendent encore le chant sinistre dans la nuit mais au fur et à mesure de leur progression dans les bois, le chant semble s'estomper.

Tout à coup, le vent se fait violent, secouant les branches des arbres.

Puis la pluie transperce la nuit, une pluie forte et drue. Les PJ sont trempés jusqu'aux os en quelques minutes.

Ils finissent par arriver au sommet de la colline.

Le vent souffle toujours, fouettant les visages et dispersant les cendres encore chaudes d'un feu. L'endroit est désert.

Plus de chant et encore moins de traces de celui ou de celle qui le poussait.

Pour chercher des traces sur la colline en pleine nuit, faites un test de Fouille ou Survie (DD20) (+Pistage).

Les PJ peuvent fouiller les alentours, à la lumière de leur lampe, sous le vent et la pluie battante. En cas de succès, ils découvriront des empreintes de bottes dans la boue et d'autres traces étranges, inconnues et impossibles à identifier.

Les PJ peuvent rester sur la colline tout le reste de la nuit; rien ne se passe.

Le lendemain matin, ils peuvent essayer de trouver à qui appartiennent les bottes qui ont laissé des empreintes sur la colline. Ils découvriront assez vite une paire de bottes crottées; elles appartiennent au vieux domestique indien.

Si les PJ interrogent le domestique, il leur expliquera qu'il est sorti la nuit dernière pour s'assurer que tous les volets étaient bien attachés, à cause du vent.

Il niera être allé sur la colline pendant la nuit et ne se rappelle pas avoir entendu un quelconque chant. Il suggère que les PJ auraient entendu le bruit du vent dans les arbres.

Les PJ devinent que le domestique ment (Psychologie, DD15).

Si les PJ retournent sur la colline, un test de Fouille ou Survie (DD15) leur permet de découvrir d'autres traces étranges...

Sur la colline, quelques traces subsistent encore, malgré la pluie de la nuit.

En plus des empreintes de bottes (dont il ne reste plus grand chose), il y a des empreintes bizarres, impossibles à identifier. Les PJ peuvent peut-être en faire un moulage ou les photographier.

Les PJ peuvent aussi raconter leur aventure nocturne à leur hôte.

Thomas Robertson n'a rien entendu, ni Irma d'ailleurs.

Par contre, elle a très mal dormi et a fait des rêves désagréables. Elle n'en dit plus.

Au sujet des sorties nocturnes du vieil indien, Robertson ne s'en étonne pas. D'après lui, il subsiste encore chez ces peuplades primitives d'étranges croyances et bien entendu, le vieil homme n'avouera jamais à des étrangers qu'il se rend la nuit dans la forêt pour prier les esprits. Robertson leur affirme qu'il ne faut pas s'en alarmer.

JOURNÉE D'INVESTIGATION

Les PJ peuvent mettre à profit la journée pour faire quelques recherches et se familiariser avec l'endroit.

Ils peuvent explorer les alentours, de jour cette fois.

Ils peuvent aussi faire plus amples connaissances avec Irma Slovenish, la voyante, ou discuter avec leur hôte, Thomas Robertson qui les invitera à examiner quelques curieux ouvrages qu'il a la chance de posséder (les PJ ont pu apercevoir une fort belle bibliothèque la veille au soir).

Si les PJ choisissent d'explorer les alentours, libre à eux de se rendre sur la fameuse colline.

Hormis les traces de bottes, la piste étrange et les cendres d'un feu, il n'y a rien. La région autour est totalement déserte.

La ferme la plus proche est à une dizaine de kilomètres, ainsi que le village de Townshend. La maison de Robertson est vraiment isolée.

Quelques sentiers grossièrement tracés dans les bois mènent encore à quelques mines désaffectées; il y a aussi pas mal de cavernes et autres cavités naturelles.

Peut-être les PJ découvriront-ils d'autres traces étranges à proximité des cavernes et des puits de mines abandonnées?

Explorer les mines et les cavernes sans matériel adéquat est plutôt hasardeux. Sans doute Robertson possède-t-il des lampes, cordes et piolets afin de visiter ces cavités obscures. Dans le cas contraire, les PJ devront se rendre à Townshend pour y acheter le matériel adhoc.

Les PJ ont sans doute préféré rester à l'ombre de la véranda de la demeure Robertson afin de faire la conversation à Irma Slovenish, qui ne manque certes pas de charme.

C'est une personnage très cultivée et de noble origine. Sa famille faisait partie de l'aristocratie russe avant la Révolution. Elle a quitté sa patrie peu avant les tragiques événements de 1917 et s'est installée à Paris.

Peu de temps après, elle a immigré en Amérique. Elle possède un cabinet de consultation à Boston et s'est fait un nom dans le milieu.

Elle connaît Robertson à cause de sa curiosité pour l'occulte.

Si un des PJ demande à Robertson s'il croit aux visions d'Irma, il avoue avoir été troublé par certaines d'entre elles. Depuis plusieurs années, il étudie un culte inconnu jusqu'ici, une religion oubliée, plus vieille que l'humanité.

Mais il ne peut encore rien affirmer; les visions d'Irma présentent un rapport certain avec cette antique croyance. Et la pierre ramenée du Tibet est également liée à ce culte dont parlent plusieurs ouvrages occultes que Robertson a eu la chance de pouvoir consulter, notamment le Nécronomicon.

Il avoue aux PJ que ses convictions rationalistes ont été fortement ébranlées par ce qu'il a vécu au Tibet; malgré le voile qui embrume encore sa mémoire, il est persuadé que la séance de spiritisme de ce soir aura un effet bénéfique et décisif sur toute cette histoire...

Peut-être les plus cultivés des PJ auront-ils préféré rester à la demeure pour examiner la bibliothèque de Robertson.

Celle-ci est réduite mais néanmoins fort intéressante. Il y a un grand nombre de traités d'archéologie et d'anthropologie bien sûr. Mais les ouvrages les plus intéressants sont une étude faite par un érudit du XVIII^e siècle sur un étrange culte, ainsi qu'un fin cahier contenant une dizaine de pages.

Il s'agit d'une traduction inachevée en latin d'un exemplaire des Cultes Innommables.

Hélas, les PJ manquent de temps pour étudier ces manuscrits. Robertson les assure qu'ils pourront les consulter à loisirs lorsque ces propres hypothèses auront trouver une confirmation, espérons-le, lors de la séance de spiritisme de ce soir.

Le culte étrange dont il est question dans l'étude du XVIIIe siècle, c'est la religion impie de Mi-Go, les Fungi de Yuggoth. Et au travers de ce culte infâme, c'est le Dieu Extérieur Shub-Niggurath qui est invoqué.

Ce culte est également référencé dans les Cultes Innommables dont les quelques pages en latin sont les prémices d'une traduction inachevée.

Si les PJ prennent le temps de les étudier (une ou deux semaines devraient suffire pour se faire une idée générale), ils perdront 2d6 points de SAN mais auront acquis des connaissances occultes importantes; ils auront découvert le secret des Mi-Go ou du moins devineront l'existence et les plans de ces créatures d'outre- espace. Les PJ peuvent également effectuer un examen rapide du document. Cela ne devrait pas leur prendre plus d'une 1/2 journée. Au terme de cet étude rapide (test d'étude d20+Niv+Int), ils auront une idée du contenu du dit document (+1 en Mythe de Cthulhu); une étude approfondie (comme décrite plus haut) correspond à un gain de +2 en Mythe de Cthulhu.

LA SEANCE DE SPIRITISME

La séance de spiritisme débute peu après le repas du soir. Irma Slovenish est calme et annonce aux PJ et à leur hôte que les conditions lui semblent propices pour un contact avec le monde des esprits.

Au loin un orage gronde.

La nuit est zébrée d'éclairs sporadiques.

Une brise légère amène une odeur d'ozone.

L'atmosphère a quelque chose d'électrique, à moins que ce ne soit un effet de l'étrangeté de la situation.

Les PJ s'installent autour d'un grand guéridon, dans le salon de la demeure. Irma explique brièvement comment les choses doivent se passer; chacun prend place autour de la table et y pose les mains, paumes vers le bas.

Pour que le « charme » opère, il faut que les pouces de chaque participant touche le petit doigt du voisin, l'assemblée formant ainsi un cercle. Les mains doivent être placées paume vers le bas mais sans toucher la table. Elles doivent être à quelques centimètres de la table sans la toucher (Irma insiste sur ce point). Il ne faut pas qu'il y ait une interférence physique avec le monde des esprits.

Afin de favoriser le contact spirituel, des bougies ont été allumées aux quatre coins de la pièce. L'éclairage (électricité ou gaz) moderne semble éloigner les esprits.

Irma demande le silence.

On n'attend plus que le murmure des respirations, le crépitemment ténu des chandelles et le grondement lointain d'un orage. Au dehors, le vent est tombée.

Irma entame alors une étrange mélodie (elle a expliqué que c'est par ce rituel qu'elle se plonge en transe et entre progressivement en contact avec les esprits).

Au terme de plusieurs minutes, la table semble bouger; d'abord doucement, un mouvement à peine perceptible. Un éclair coupe le ciel en deux et un fracas effroyable retentit soudain.

La table se soulève à plusieurs reprises.

Irma est en parfaite concentration.

Les participants n'osent bouger, et encore moins parler.

Chacun est attentif, sur le qui-vive.

Irma parle; elle s'exprime d'une voix étrange, gutturale et bourdonnante:

« ...des abîmes de la nuit jusqu'aux gouffres de l'espace, et des gouffres de l'espace aux abîmes de la nuit, que retentissent à jamais les louanges du Grand Cthulhu, de Tsathoggua et de Celui-que-l'on-ne-doit-pas-nommer!

Que retentissent à jamais Leurs louanges et que soit accordée l'abondance au Bouc Noir des Forêts!

Iä Shub-Niggurath ! Le Bouc aux Mille Chevreux !

Iä Shub-Niggurath, Le Bouc Noir des Forêts aux mille chevreux... »

Après un silence de quelques secondes, elle reprend:

« ... Nyarlathotep, Grand Messenger, Toi qui apporte d'étranges joies dans Yuggoth, à travers le vide de l'espace, Père de millions d'élus... »

L'orage s'approche.

Les éclairs se font plus proches et plus réguliers.

Le tonnerre est assourdissant.

La table se soulève une fois encore puis une bourrasque fait trembler la maison.

Irma tend une main hésitante vers le crayon et la feuille de papier posée près d'elle.

De plusieurs gestes brusques, elle trace quelque chose sur le papier.

Ses mouvements sont rapides, violents.

Le crayon casse sous sa main.

Elle lâche les morceaux et retombe sur sa chaise, poussant un profond soupir.

Ses traits se relâchent doucement.

Elle se détend.

Dehors, l'orage et le vent faiblissent.

La séance est terminée.

Quelques instants plus tard, Irma reprend conscience du monde extérieur.

Elle semble ne pas avoir gardé de souvenirs de ce qui vient de se passer.

Thomas Robertson est enchanté par la séance.

Les PJ pour lesquels il s'agit de la première séance de spiritisme devront faire un test de Volonté (DD15). En cas d'échec, un test de SAN sera requis (0/1d3).

Il a rapidement pris note des curieuses paroles prononcées par la voyante.

Tous examinent avec intérêt le symbole tracé par Irma.



Peut-être un des PJ connaît-il ce symbole? Thomas Robertson affirme l'avoir déjà vu dans un de ses livres.

Il propose aux PJ d'examiner les ouvrages en question.

Thomas Robertson propose une autre séance pour le lendemain soir. Bien évidemment, la voyante accepte.

LE SIGNE DES ANCIENS

Le symbole tracé par Irma Slovenish est connu sous le nom de signe des Anciens.

Reconnaître ce symbole demandera un test de Sorcellerie, Connaissances Occultes ou Mythe de Cthulhu.

Cette découverte entraîne une perte de 1d6 points de SAN.

Retrouver des références à cette glyphe dans les grimoires de Robertson requiert un test d'étude (DD20).

Un test préliminaire en Connaissances Occultes, Sorcellerie ou Mythe de Cthulhu donnera un bonus de +2 au test d'étude.

Le symbole des Anciens est à la fois un signe de ralliement pour les adorateurs des Anciens et une malédiction pour les ennemis de ces derniers.

LA PRIERE DE YUGGOTH

L'étrange prière prononcée par la voyante lors de la séance de spiritisme est un vieux rituel d'invocation repris dans le Nécronomicon; il est lié au culte impie de Shub-Niggurath.

Cette entité est une divinité païenne dont les serviteurs viendraient d'une étoile lointaine et glacée, toujours d'après le Nécronomicon. Cet astre est nommé Yuggoth.

Découvrir cette information (Recherche ou Connaissances Occultes DD20 + étude des manuscrits de Robertson) fait perdre 1d6 points de SAN aux PJ. Les PJ gagnent +1 en Mythe de Cthulhu.

SECONDE SEANCE DE SPIRITISME

Lors de la seconde séance de spiritisme, Thomas Robertson propose de placer au centre de la table la fameuse pierre gravée qu'il a rapportée de son expédition tragique dans l'Himalaya.

Peut-être cela aura-t-il un effet sur les esprits, d'autant que le symbole des Anciens apparaît plusieurs fois dans les runes couvrant la pierre.

La séance débute comme la veille.

Par contre, pas d'orage cette fois. Juste une brise légère fait bruisser le feuillage des arbres autour de la maison.

Après sa prière rituelle, Irma entre en transe. Quelques minutes plus tard, d'une voix neutre, Irma prononce une série de sons étranges, sans doute des mots issus d'une langue inconnue ou très ancienne.

«...Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'naglfhtagn...»

Un test de Mythe de Cthulhu, Connaissances Occultes ou Sorcellerie pourrait permettre aux PJ de reconnaître cette étrange formule: elle est tirée du sinistre Nécronomicon (test de SAN 0/1d3).

Alors qu'elle prononce ces mots étranges, de lointains battements d'ailes se font entendre dans la nuit, suivis par un choc venant d'en haut...

Quelque chose vient de se poser lourdement sur le toit de la demeure.

Les PJ sont libres de rompre le cercle et de se précipiter dehors pour voir la source de ces bruits nocturnes.

FUSILLADE DANS LA NUIT

Dehors, sur le toit, à la lumière blafarde de la Lune, une créature rampe...

« C'étaient des créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membranées et plusieurs groupes de membres articulés; une espèce d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête... Parfois, elles marchaient sur toutes leurs pattes, et parfois, uniquement sur la paire postérieure... »

*Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres,
HP Lovecraft.*

Les PJ qui découvrent la chose sur le toit doivent faire un test de SAN (1d3/1d6).

Soudain, un coup de feu claque dans la nuit. On tire en direction de la maison à partir des dépendances; des éclats de bois et le bruit mat d'un impact, tout près des PJ... La créature disparaît dans l'ombre. Quelques battements d'ailes... puis plus rien. La chose est partie.

Accourant des dépendances, le chauffeur armé d'une carabine de chasse s'avance. Arrivant près des PJ, il s'arrête, indécis. Thomas Robertson arrive sur les lieux de la fusillade. Il interroge les PJ du regard puis interpèle sans ménagement son domestique. Celui-ci affirme avoir aperçu un animal sur le toit et avoir fait feu pour le faire fuir.

Si un des PJ prend la peine d'examiner les lieux, il se rendra compte que le coup de feu visait moins le toit qu'eux-mêmes... c'est presque une chance que le chauffeur ne sache pas tirer ou que la mire de la vieille carabine de chasse soit faussée.

Le chauffeur leur a vraisemblablement tiré dessus; ou a-t-il seulement essayé de leur faire peur.

Si un des PJ accuse ouvertement le chauffeur, ce dernier prétendra qu'avec l'obscurité, il est difficile de tirer juste et qu'il ne s'était pas rendu compte que les PJ étaient si proches de l'endroit où se trouvait l'animal...

Alors que tout le monde discute devant la maison, cherchant des traces du prétendu animal nocturne, un cri s'élève, venant de l'intérieur... c'est Irma.

Le cri est suivi d'un bruit de fenêtre qu'on brise.

Tout le monde se précipite dans le salon. Irma est là, étendue sur le sol, sans connaissance.

La pierre gravée a disparu et une vitre a été brisée; la fenêtre est béante. Le voleur est sans doute entré et s'est enfui par là, emportant l'artefact avec lui.

Sous la fenêtre, des traces (Fouille + Pistage DD10) semblables à celles relevées sur la colline lors de leur première nuit chez Robertson... ce sont celles des bottes du serviteur indien. Les traces vont vers la forêt.

Les PJ peuvent se lancer à la poursuite du voleur s'ils le veulent mais la sagesse leur dicte plutôt d'attendre le matin.

Irma, toujours inconsciente, est transportée dans sa chambre. Un examen médical rapide (**test de Soins DD15**) indique qu'elle est plongée dans un profond sommeil. L'avis général est d'attendre le lendemain matin pour se prononcer sur son état de santé. Ses jours ne semblent pas en danger. La fenêtre brisée est condamnée avec quelques planches fixées à la hâte.

Thomas Robertson a ordonné à son chauffeur de s'enfermer dans les dépendances pour le reste de la nuit.

Il ferme soigneusement les portes de la maison et prend un revolver avant de verrouiller la porte de sa chambre derrière lui. Les PJ s'enferment également dans leur chambre respective jusqu'au matin.

FRACAS DANS LA NUIT LES CHOSES AILEES REVIENNENT

Peu avant l'aube, un effroyable fracas de volet brisé réveille la maisonnée.

Quelques instants plus tard, tout le monde est dans le couloir, certains l'arme à la main.

Le bruit venait de la chambre d'Irma.

L'instant d'après, un bruit déjà entendu au cours de la soirée alerte les PJ: quelque chose rampe sur le toit de la maison.

La fenêtre de la chambre d'Irma a été fracassée ou plutôt arrachée de l'extérieur.

Des traces sur le plancher attestent du passage de « quelque chose ».

Si un PJ vient à la fenêtre, une décharge d'arme à feu (fusil de chasse) fait éclater ce qui reste du cadre de la fenêtre.

Si un des PJ sort de la maison, il est également pris pour cible.

C'est le chauffeur. Et cette fois, il n'y a pas de doute possible. Il tire (volontairement) vers la maison, prenant pour cible toute personne s'aventurant au dehors, couvrant peut-être la fuite de la chose qui a enlevé Irma.

Les PJ vont devoir mettre hors d'état de nuire le chauffeur s'ils veulent sortir de la maison.

Une fois le tireur neutralisé, ils pourront se lancer à la poursuite de la chose qui a enlevé Irma Slovenish.

POURSUITE DANS LA NUIT

Non loin de la maison, des traces de bottes (l'indien disparu depuis la veille).

La piste semble mener à la colline où les avaient amenés les chants rituels l'avant-veille au soir.

Cette fois, il n'y a pas à hésiter; la vie de la voyante est sans doute en danger.

Thomas Robertson suggère de se munir de lampes mais aussi d'armes.

La chose qui a enlevé la malheureuse Irma est peut-être dangereuse.

Pour suivre la piste, un test de Fouille ou Survie + Pistage est requis (DD20).

Les PJ peinent à suivre la piste de l'indien mais finalement et suivant leur première estimation, les traces les guident bien à la fameuse colline.

Alors qu'ils gravissent la colline au sommet de laquelle ils ont aperçu les lueurs d'un feu, une ombre surgit d'un buisson.

Pour éviter l'attaque, un test de Réflexes est requis (DD=attaque de l'adversaire).

Les PJ n'ont le temps que de tirer (ou d'esquiver un coup de couteau mortel).

L'homme (car il s'agit bien d'un homme) s'écroule, foudroyé par le coup fatal.

C'est l'indien.

Il tient encore dans sa main crispée un couteau; ses traits sont déformés par la rage et la colère; ses yeux sont révulsés, laissant apparaître le blanc des globes oculaires.

Il a la bave aux lèvres.

LA FOLIE AILEE

Au sommet de la colline, un feu termine de s'éteindre.

La pierre gravée est là.

Il y a aussi d'étranges traces sur le sol, des empreintes semblables aux marques étranges laissées par la chose qui a enlevé Irma, les mêmes que celles relevées autour de la maison de Robertson.

Soudain, un bourdonnement agite l'air nocturne tandis que de furieux battements d'ailes membraneuses annoncent l'approche d'une ou plusieurs choses volantes.

Au moment où un nuage laisse paraître la lune, les PJ aperçoivent dans le ciel noir trois silhouettes impies de créatures inconnues et terrifiantes.

A la lueur vacillante des lampes, ils ne peuvent que discerner quelques formes, des têtes faites de protubérances rosâtres, des griffes et des pinces semblables à celles des crustacés, des paires d'ailes membraneuses battant l'éther nocturne.

L'attaque se passe comme dans un mauvais rêve. Certains parmi les PJ auront peut-être la présence d'esprit de faire feu mais le sentiment le plus fort est la peur, une peur panique et une envie irrésistible de fuite éperdue dans la nuit.

A ce moment décisif de l'histoire, un test de SAN est demandé (1d3/1d6).

L'attaque des Fungi de Yuggoth est impossible à éviter. Outre la terreur induite par l'apparition d'entités issues du Mythe, les Fungi assaillent leurs proies d'ondes mentales. D'une façon ou d'une autre, les PJ basculeront dans un état d'effroi et de stupeur pour finir par perdre connaissance.

Pour des raisons qui échappent à l'entendement humain, les PJ seront épargnés. Ils se réveilleront à l'aube dans la maison de Robertson.

Irma Slovenish et leur hôte, Thomas Robertson, ont disparu, enlevés par les choses de Yuggoth.



COMME DANS UN REVE

Les PJ émergent d'un rêve étrange, plutôt un cauchemar brumeux et froid.

Ils sont dans la maison de Robertson, chacun dans leur chambre respective.

Ils ne semblent pas blessés mais ressentent des douleurs lancinantes dans les membres, dans le dos et à la base du cou; ils se sentent tous courbaturés.

Lorsqu'ils essayent de se lever, ils sont saisis d'une violente douleur à la tête; la pièce vacille quelques secondes tandis que des flashes passent devant leurs yeux.

Puis la douleur s'estompe après quelques instants. Leur cou leur fait moins mal; ils se lèvent, un peu sonnés.

Ils sont revenus à la demeure de Thomas Robertson mais n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé après l'attaque sur la colline. Robertson n'est pas là.

Irma Slovenish a disparu.

Leurs chambres sont vides.

Fouiller la maison leur demandera quelques tests de Fouille ou de Détection(DD15).

Les PJ peuvent fouiller la maison; ils ne trouveront rien, hormis d'étranges traces un peu partout dans la maison, des traces de reptation semblables à celles découvertes à plusieurs reprises les jours précédents... les traces des créatures ailées de Yuggoth.

Fouiller la propriété prendra un peu plus de temps; trouver les cylindres requiert un test de Fouille (DD15).

Dans les heures qui suivent, les PJ fouillent la propriété et ses abords... en vain.

L'un d'eux fait une découverte pourtant: de curieux cylindres fait d'un métal inconnu, léger. Ces cylindres d'environ 20 centimètres de diamètre et 50 cm de long sont creux. Leur couvercle s'ouvre d'une simple pression.

La surface des cylindres est lisse sauf à trois endroits où elle présente de petits creux triangulaires.

A l'intérieur, un liquide visqueux et jaunâtre, à l'odeur très désagréable (une analyse pourrait être faite).

Il y a autant de cylindres que de PJ.

Ces cylindres étaient cachés sous une bâche à l'arrière de la grange.

Le liquide jaune et malodorant contenu dans les cylindres est composé une solution aqueuse et de plusieurs éléments nutritifs tels que des protéines et des graisses. Le liquide est une espèce de soupe nutritive...

Autour de la grande, il y a de nombreuses traces des choses ailées.

Il ne reste plus aux PJ qu'à prévenir la police et fouiller les collines à la recherche de Thomas Robertson et d'Irma Slovenish.

Dans les semaines qui suivent cette aventure étrange, plusieurs PJ font des rêves surprenants de voyage dans l'éther obscur du cosmos, d'un astre froid et lointain peuplé de choses ailées et rampantes...

Les recherches menées par la police dans les collines du Vermont n'ont rien donné. Pourtant, chaque vallon, chaque cavité, chaque mine, chaque caverne ont été fouillés autant que cela était possible.

Aujourd'hui, tout cela semble n'avoir été qu'un rêve...

LES GRIMOIRES DE ROBERTSON

Après une étude approfondie (**requiert plusieurs tests d'étude d20+Niv+Int**) des livres et manuscrits de la bibliothèque de Robertson, il apparaît que notre planète serait visitée (voire même habitée en permanence) par d'étranges créatures ailées crustacéennes nommés Mi-Go; ces choses seraient plus apparentées aux champignons qu'aux crustacés bien qu'ils possèdent un corps articulé couvert de chitine et plusieurs pinces-griffes.

Leurs ailes ne leur permettent pas de voler dans notre atmosphère (ou seulement de courtes distances); elles leur permettent de franchir l'éther cosmique jusqu'à leur monde, un astre lointain et glacé nommé Yuggoth.

Cette terrifiante découverte risque de déstabiliser les plus..

.. aguerris des investigateurs (test de SAN 0/1d4) mais augmentera la connaissance qu'ont les PJ du Mythe de Cthulhu (+1).

LES NOTES DE ROBERTSON

Dans un cahier de notes retrouvé par les PJ, Thomas Robertson fait le lien entre les fameuses créatures qu'il a baptisées les Fungi de Yuggoth et les diverses légendes concernant des monstres gardant des domaines interdits et secrets (comme l'abominable homme des neiges, le fameux Yeti).

D'après ses recherches, les Mi-Go auraient des colonies sur Terre depuis bien avant l'apparition de l'homme.

Les Mi-Go vouent un culte à différents dieux dont Shub-Niggurath, entité citée dans l'hideux Nécronomicon.

PLUTON, LA NEUVIEME PLANETE

Un mois après cette aventure, un article du Boston Advisor fait état de la récente découverte d'une neuvième planète, aux confins de notre système solaire.

Cette planète a été baptisée Pluton.

EPILOGUE

Tout cela associé à la découverte d'une nouvelle planète à la frange de notre système solaire ne peut être une coïncidence.

Mais qui voudra croire à cette histoire? Même les PJ eux-mêmes commencent à douter de la réalité de leur surprenante aventure.

A SUIVRE...

Ce scénario peut servir d'introduction à l'univers de Lovecraft.

Il peut à votre guise être joué en one-shot ou donner lieu à une suite.

Les recherches de la police n'ont rien donné. Robertson et la voyante ont disparu. Pourtant, il reste peut-être encore des choses à découvrir dans les cavernes secrètes, dans les obscurs tunnels que les policiers n'ont sans doute pas osé explorer et fouiller. Les collines du Vermont n'ont pas encore livré tous leurs secrets.

Quelle est la nature véritable des découvertes de Thomas Robertson?

La réponse à cette question se trouve sans doute dans les lointaines régions inhospitalières de l'Himalaya.

Les PJ pourraient se rendre dans ces contrées inconnues, monter eux aussi une expédition.

Ils pourraient aussi tenter d'oublier toute cette aventure qui semble plus irréaliste à chaque jour qui passe... Comment continuer à vivre normalement alors qu'une menace d'outre-espace peut surgir des profondeurs cosmiques à tout moment.

Autant de questions qui méritent sans doute des réponses... mais à quel prix.

LES PERSONNES NON JOUEURS

Thomas Robertson

Archéologue

For 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 11 (+0), Int 15 (+2), Sag 14 (+2), Cha 16 (+3); PDV 15; CA 10; Vig +1, Réf +1, Vol +1; SAN 65; Init +0; Combat +3.

Connaissances (archéologie) +4, Estimation +1, Mythe de Cthulhu +3, Recherche (+5), Sorcellerie +1

Irma Slovenish

Médium

For 10 (+0), Dex 14 (+1), Con 10 (+0), Int 16 (+3), Sag 18 (+4), Cha 13 (+1); PDV 11; CA 11; Vig +0, Réf +1, Vol +1; SAN 50; Init +1; Combat +1.

Concentration +3, Connaissances occultes +5, Ecoute +5, Mythe de Cthulhu +1, Sorcellerie +1, Clairvoyance +4

Le domestique Indien

For 14 (+2), Dex 15 (+2), Con 16 (+3), Int 10 (+0), Sag 14 (+2), Cha 10 (+0); PDV 20; CA 12; Vig +4, Réf +3, Vol +1; SAN 20; Init +2; Combat Mêlée +5, Distance +3.

Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +5, Ecoute +3, Intimidation +1, Mythe de Cthulhu +3, Natation +3, Saut +3, Sorcellerie (rituels indiens) +5, Survie +5

Arme: Couteau indien 1d6+2

Edouard, le chauffeur

For 13 (+1), Dex 16 (+3), Con 11 (+0), Int 12 (+1), Sag 10 (+0), Cha 12 (+1); PDV 18; CA 13; Vig +0, Réf +4, Vol +4; SAN 15; Init +3; Combat Mêlée +2, Distance +5.

Conduite automobile +4, Déplacement silencieux +4, Discrétion +4, Ecoute +1, Mythe de Cthulhu +3, Survie +1.

Arme: Fusil de chasse 1d10

LES FUNGI DE YUGGOTH (MI-GO)

For 10 (+1), Dex 15 (+0), Con 12 (+0), Int 17 (+2), Sag 15 (+2), Cha 6 (+3); PDV 11; CA 12; Vig +2, Réf +1, Vol +5; Init +2; Combat +4.

Acrobaties +5, Concentration +6, Connaissances +8, Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Pouvoirs Psychiques +5, Fouille +7, Langages humains +4, Réparation +13, Sabotage +10

Dégâts: pince 1d6

Sortilèges:

- Déflagration mentale: la cible perd 1d10 points de SAN et bascule dans un état de folie passagère pendant une heure.

La cible peut tenter un test de sauvegarde (Volonté) contre un DD de 15.

- Trou de mémoire: permet de faire oublier à la cible un ou plusieurs souvenirs (les Mi-Go se servent de ce sort pour effacer tout souvenir de la mémoire de leurs victimes).

La cible peut tenter un test de sauvegarde (Volonté) contre un DD de 20.

Perte de Santé Mentale: 1d3/1d6

- | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------|---|-------|---|-------|---|-------|---|-------|---|-------|
| <input type="checkbox"/> ACROBATIE (DEX) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ARTISANAT (INT) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> BLUFF (CHA) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> CONCENTRATION (CON) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> CONDUITE (DEX) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (INT) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> CONTREFAÇON (DEX) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> CROCHETAGE (DEX) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> DÉGUISEMENT (CHA) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> DÉPLACEMENT SILENCIEUX (DEX) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> DÉTECTION (SAG) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> DIPLOMATIE (CHA) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> DISCRÉTION (DEX) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> DRESSAGE (CHA) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ÉCOUTE (SAG) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX (CHA) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ENGINS LOURDS (DEX) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ÉQUILIBRE (DEX) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ÉQUITATION (DEX) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ESCALADE (FOR) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE (DEX) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ESTIMATION (INT) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> ÉVASION (DEX) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> EXPLOSIFS (INT) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> FOUILLE (INT) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> INTERPRÉTATION (CHA) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> INTIMIDATION (CHA) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> LANGUE ÉTRANGÈRE (INT) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> MANIEMENT DES CORDES (DEX) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> MYTHE DE CTHULHU † | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> NATATION (FOR) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> PILOTAGE (DEX) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> PSYCHANALYSE (SAG) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE (SAG) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> RECHERCHE (INT) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> RENSEIGNEMENTS (CHA) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> RÉPARATION (INT) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> SABOTAGE (INT) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> SAUT (FOR) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> SOINS (SAG) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> SORCELLERIE (INT) | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> SURVIE (SAG) ■ | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |
| <input type="checkbox"/> | = | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ | + | _____ |

Harvey Walters

NOM DU PERSONNAGE

Professeur d'université

PROFESSION

NOM DU JOUEUR/EUSE

1er

NIVEAU

POINTS D'EXPERIENCE

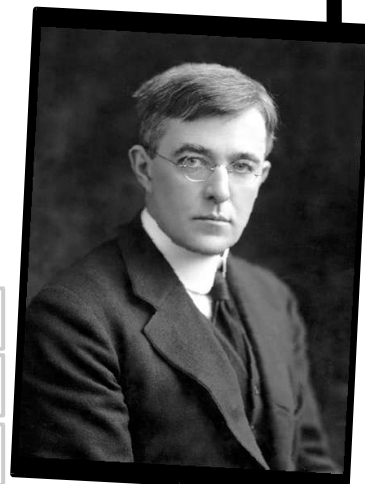
CARACTERISTIQUES

	SCORE	MODIF.	SCORE TEMP.	MODIF. TEMP.
FOR FORCE	12	+1		
DEX DEXTERITE	13	+1		
CON CONSTITUTION	10	+0		
INT INTELLIGENCE	17	+3		
SAG SAGESSE	14	+2		
CHA CHARISME	12	+1		

PDV POINTS DE VIE	6	6
-----------------------------	---	---

CA CLASSE D'ARMURE	11	= 10 +	+1	+		+		
			MODIF. DEXTÉRITÉ		BONUS ARMURE		AUTRE MODIF.	VITESSE

VIGUEUR (CONSTITUTION)	2	=	+2	+	+0	+		+		+	
RÉFLEXES (DEXTERITÉ)	1	=	+0	+	+1	+		+		+	
VOLONTÉ (SAGESSE)	4	=	+2	+	+2	+		+		+	



INITIATIVE MODIFICATEUR	1	=	+1	+		+	
-----------------------------------	---	---	----	---	--	---	--

ATTAQUE DE BASE BONUS	0
---------------------------------	---

BONUS D'ATTAQUE DE MÊLÉE	1	=	+0	+	+1	+		+	
BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE	1	=	+0	+	+1	+		+	

ARME	DESCRIPTION	BONUS ATTAQUE	DOMMAGES	CRITIQUE
	Revolver Luger	+1	1d10	x3
PORTÉE	CAPACITÉ	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES		
6m	8 (chargeur)			

ARME	DESCRIPTION	BONUS ATTAQUE	DOMMAGES	CRITIQUE
PORTÉE	CAPACITÉ	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES		

DONS SORTILÈGES

Maniement des armes (armes de poing)	
Bonne mine*	

EQUIPEMENT

Revolver Luger

COMPETENCES

PROFESSION	DESCRIPTION	TOTAL COMP.	MODIF. CARACT.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	AUTRE MODIF.
	ACROBATIE (DEX)				
	ARTISANAT (INT)				
	BLUFF (CHA) ■				
	CONCENTRATION (CON) ■	2	0	2	
	CONDUITE (DEX) ■				
	CONNAISSANCES (INT) Archéologie	7	3	4	
	CONTREFAÇON (DEX) ■				
	CROCHETAGE (DEX)				
	DÉGUISEMENT (CHA) ■				
	DÉPLACEMENT SILENCIEUX (DEX) ■				
	DÉTECTION (SAG) ■	5	2	3	
	DIPLOMATIE (CHA) ■	5	1	2	2*
	DISCRÉTION (DEX)			2	
	DRESSAGE (CHA)				
	ÉCOUTE (SAG) ■	4	2	2	
	EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX (CHA)				
	ENGINS LOURDS (DEX)				
	ÉQUILIBRE (DEX)				
	ÉQUITATION (DEX) ■				
	ESCALADE (FOR) ■				
	ESCAMOTAGE (DEX) ■				
	ESTIMATION (INT) ■				
	ÉVASION (DEX) ■				
	EXPLOSIFS (INT)				
	FOUILLE (INT) ■	6	3	3	
	INTERPRÉTATION (CHA)				
	INTIMIDATION (CHA) ■				
	LANGUE ÉTRANGÈRE (INT) Latin	6	3	3	
	MANIEMENT DES CORDES (DEX)				
	MYTHE DE CTHULHU †				
	NATATION (FOR) ■				
	PILOTAGE (DEX)				
	PSYCHANALYSE (SAG)				
	PSYCHOLOGIE (SAG)	4	2	2	
	RECHERCHE (INT) ■	7	3	4	
	RENSEIGNEMENTS (CHA) ■	5	1	2	2*
	RÉPARATION (INT)				
	SABOTAGE (INT) ■				
	SAUT (FOR) ■				
	SOINS (SAG) ■	4	2	2	
	SORCELLERIE (INT)	5	3	2	
	SURVIE (SAG) ■				
	Connaissances (Religions)	5	3	2	
	Connaissances (Histoire)	6	3	3	

Colonel Richard Watson

NOM DU PERSONNAGE

Soldat (colonel à la retraite)

PROFESSION

NOM DU JOUEUR/EUSE

1er

NIVEAU

POINTS D'EXPERIENCE

CARACTERISTIQUES

	SCORE	MODIF.	SCORE TEMP.	MODIF. TEMP.
FOR FORCE	12	+1		
DEX DEXTERITE	15	+2		
CON CONSTITUTION	13	+1		
INT INTELLIGENCE	13	+1		
SAG SAGESSE	15	+2		
CHA CHARISME	16	+3		

PDV
POINTS DE VIE

CA
CLASSE D'ARMURE

VIGUEUR
(CONSTITUTION)

RÉFLEXES
(DEXTERITÉ)

VOLONTÉ
(SAGESSE)

TOTAL	SCORE COURANT	SANTÉ MENTALE ACTUELLE	SAN MAX	20% SAN
11	11	70	99	14

12	= 10 +	+2	+		+		
		MODIF. DEXTÉRITÉ	BONUS ARMURE	AUTRE MODIF.	VITESSE		

TOTAL	SCORE DE BASE	MODIF. CARACT.	MODIF. MAGIQUE	AUTRE MODIF.	MODIF. TEMP.
+4	= +2	+2			
+3	= +0	+3			
+2	= +0	+2			

TOTAL	MODIF. DEXTÉRITÉ	AUTRE MODIF.	MODIF. TEMP.
+3	= +3		

TOTAL	SCORE DE BASE	MODIF. FORCE	AUTRE MODIF.	MODIF. TEMP.
+1	= +1	+1		

TOTAL	SCORE DE BASE	MODIF. FORCE	AUTRE MODIF.	MODIF. TEMP.
+2	= +1	+1		
+4	= +1	+3		

DESCRIPTION	BONUS ATTAQUE	DOMMAGES	CRITIQUE
Revolver S&W	+4	2d8	x3
PORTÉE	CAPACITÉ	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES	
6m	6 (barillet)		

DESCRIPTION	BONUS ATTAQUE	DOMMAGES	CRITIQUE
PORTÉE	CAPACITÉ	PROPRIÉTÉS SPÉCIALES	

DONS

Maniement des armes à feu
Robustesse

SORTILÈGES

EQUIPEMENT

Revolver S&W

COMPETENCES

PROFESSION	DESCRIPTION	TOTAL COMP.	MODIF. CARACT.	DEGRÉ DE MAÎTRISE	AUTRE MODIF.
	ACROBATIE (DEX)	=	+	+	+
	ARTISANAT (INT)	=	+	+	+
	BLUFF (CHA) ■	=	+	+	+
	CONCENTRATION (CON) ■	=	+	+	+
	CONDUITE (DEX) ■ Automobile	= +3	+2	+1	+
	CONNAISSANCES (INT)	=	+	+	+
	CONTREFAÇON (DEX) ■	=	+	+	+
	CROCHETAGE (DEX)	=	+	+	+
	DÉGUISEMENT (CHA) ■	=	+	+	+
	■ DÉPLACEMENT SILENCIEUX (DEX) ■	= +4	+2	+2	+
	■ DÉTECTION (SAG) ■	= +5	+2	+3	+
	DIPLOMATIE (CHA) ■	=	+	+	+
	DISCRÉTION (DEX)	=	+	+	+
	DRESSAGE (CHA)	=	+	+	+
	■ ÉCOUTE (SAG) ■	= +5	+2	+3	+
	EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX (CHA)	=	+	+	+
	ENGINS LOURDS (DEX)	=	+	+	+
	ÉQUILIBRE (DEX)	=	+	+	+
	ÉQUITATION (DEX) ■	=	+	+	+
	■ ESCALADE (FOR) ■	= +3	+1	+2	+
	■ ESCAMOTAGE (DEX) ■	=	+	+	+
	ESTIMATION (INT) ■	=	+	+	+
	ÉVASION (DEX) ■	=	+	+	+
	■ EXPLOSIFS (INT)	= +3	+1	+2	+
	FOUILLE (INT) ■	= +2	+1	+1	+
	INTERPRÉTATION (CHA)	=	+	+	+
	INTIMIDATION (CHA) ■	=	+	+	+
	LANGUE ÉTRANGÈRE (INT) Indien	= +2	+1	+1	+
	■ MANIEMENT DES CORDES (DEX)	= +4	+2	+2	+
	MYTHE DE CTHULHU †	=	+	+	+
	■ NATATION (FOR) ■	= +3	+1	+2	+
	■ PILOTAGE (DEX) Avion	= +3	+1	+2	+
	PSYCHANALYSE (SAG)	=	+	+	+
	PSYCHOLOGIE (SAG)	=	+	+	+
	RECHERCHE (INT) ■	=	+	+	+
	RENSEIGNEMENTS (CHA) ■	=	+	+	+
	■ RÉPARATION (INT)	= +3	+1	+2	+
	■ SABOTAGE (INT) ■	= +2	+1	+1	+
	■ SAUT (FOR) ■	= +3	+1	+2	+
	■ SOINS (SAG) ■	= +4	+2	+2	+
	SORCELLERIE (INT)	=	+	+	+
	■ SURVIE (SAG) ■	= +6	+2	+4	+
	=	+	+	+
	=	+	+	+

