

L'Appel de
CTHULHU™

LE SERPENT À DEUX TÊTES

GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN



Paul Fricker, Scott Dorward
et Matthew Sanderson

EDGE
S T U D I O



LE SERPENT À DEUX TÊTES

UNE CAMPAGNE D'ACTION ÉPIQUE À L'ÉCHELLE
MONDIALE POUR *PULP CTHULHU*™

Écrit et révisé par : Scott Dorward, Paul Fricker et Matthew Sanderson

Illustration de couverture : Pinturero

Illustrations intérieures : Antonio Maínez, Paco Dana, David Ardila, Caleb Cleveland, Lee Simpson,
Wayne Miller, Jonathan Wyke, Stephanie Böhm, Aljosa Mujabasic, Loïc Muzy

Cartographie : Dean Engelhardt

Développement et révision : Mike Mason

Maquette et direction artistique : Nicholas Nacario

Conception de l'ouvrage : Michal E. Cross

Responsable des licences Chaosium : Daria Pilarczyk

Direction de la gamme *L'Appel de Cthulhu* : Mike Mason

Version française par Edge Studio

Traduction : Justine Niogret

Relecture : Mathieu Tortuyaux et Romuald « Romgam » Liné

Mise en page et design additionnel : Edge Studio, Mar de Cote

Responsables de localisation : Elodie Nelow et Jean-Pascal Molus

Responsables de publication : Curro Marin et Luis E. Sánchez

Responsable éditorial : Croc

Coordinateur du studio : Stéphane Bogard

Directeur du studio : Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	7	Chapitre 5 : Islande.....	127
L'organisation de ce livre.....	7	Historique.....	127
Le cadre de la campagne.....	8	Introduction pour les joueuses.....	128
La fondation Caducée.....	9	Contexte.....	129
La Nuit intérieure.....	11	Personnages.....	131
Tyranissh.....	12	Scène d'ouverture.....	133
Créer des héros pour la campagne.....	15	Conclusion.....	148
		Récompenses.....	150
		Profils des personnages et monstres.....	150
Chapitre 1 : Bolivie.....	19	Chapitre 6 : Congo belge.....	153
Historique.....	19	Introduction pour les joueuses.....	153
Introduction pour les joueuses.....	20	Historique.....	154
Contexte.....	20	Contexte.....	156
Personnages.....	21	Personnages.....	158
Scène d'ouverture.....	24	Scène d'ouverture.....	161
Conclusion.....	40	Conclusion.....	180
Récompenses.....	40	Récompenses.....	180
Profils des personnages et monstres.....	40	Profils des personnages et monstres.....	181
Chapitre 2 : New York.....	45	Chapitre 7 : Calcutta.....	185
Note à l'intention du Gardien.....	45	Historique.....	185
Personnages.....	46	Introduction pour les joueuses.....	187
Contexte.....	46	Contexte.....	189
Le Domaine Meadham, Connecticut.....	57	Personnages.....	190
Le rituel d'initiation.....	58	Scène d'ouverture optionnelle : Délit de fuite.....	191
Le contexte mafieux à New York.....	59	Scène d'ouverture : Poursuivre Vikmatji.....	192
Personnages : La mafia.....	61	Conclusion.....	202
Conclusion.....	72	Récompenses.....	202
Récompenses.....	74	Profils des personnages et monstres.....	202
Profils des personnages et monstres.....	74	Chapitre 8 : L'Île aux Serpents.....	205
Chapitre 3 : Bornéo du Nord.....	77	Historique.....	205
Historique.....	77	Personnages.....	206
Introduction pour les joueuses.....	78	Contexte.....	207
Contexte.....	80	Scène d'ouverture.....	208
Personnages.....	81	Conclusion.....	216
Scène d'ouverture.....	86	Récompenses.....	216
Conclusion.....	98	Profils des personnages et monstres.....	216
Récompenses.....	98	Chapitre 9 : Mu.....	219
Profils des personnages et monstres.....	99	Introduction pour les joueuses.....	219
Chapitre 4 : Oklahoma.....	105	Contexte.....	219
Historique.....	105	Conclusion.....	233
Introduction pour les joueuses.....	105	Récompenses.....	233
Contexte.....	107	Profils des personnages et monstres.....	234
Personnages.....	108	Appendice A : PNJ et monstres récurrents.	
Scène d'ouverture.....	114	héros prêtirés.....	236
Conclusion.....	123	Caducée.....	237
Récompenses.....	123	La Nuit intérieure.....	241
Profils des personnages et monstres.....	124		

Tyranissh.....	242
Monstres.....	244
Héros prêtirés.....	245

Appendice B : Nouveaux artefacts, technologies, tomes du Mythe et sortilèges..... 248

Artefacts.....	248
Technologies.....	251
Tomes du Mythe.....	253
Sortilèges.....	256

Appendice C : Hybridation..... 258

Appendice D : Indices..... 260

Calendrier de 1933..... 273

Index..... 275

Biographie des auteurs..... 280

Remerciements

Les auteurs souhaitent remercier Elina Gouliou pour avoir partagé ses longues notes de parties test, Pedro Ziviani pour ses conseils inestimables sur le chapitre en Islande, et David Smith pour toutes ses recherches sur le New York World Building, qui a inspiré le Meadham Building.

Un grand merci à nos relecteurs Keary Birch, Dan Kramer et Tony Parry, de nous avoir épargné beaucoup de tests de Santé Mentale. Merci au personnel du Buskers Coffee Shop à Wolverton, où cette campagne est née et s'est développée.

Enfin, merci à tous nos bêta-testeurs John Adams, Glenn Blythe, Mark Flynn, Elina Gouliou, Richard Gravestock, Neal Latham, Jef Lay, Simon Lee, Mike Mason, Matt Nott, Robin "Richard" Poole, Tom Richardson, John Ruddy, Alan Watson, Paul Watts et Lynn Yin.

Ce supplément est conçu pour être utilisé avec *Pulp Cthulhu* pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7^e Édition*, tous deux disponibles séparément. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. *The Two-Headed Serpent* © 2017 Chaosium Inc. *Pulp Cthulhu* © 2016 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu, *Le Serpent à Deux Têtes* et *Pulp Cthulhu* sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Imprimée par PBTisk en République Tchèque.

Le symbole ésotérique de Chaosium (Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

Les voormis (version de Carter) et les *Tablettes de Zanthu* © 2023 the Estate of Lin Carter. Utilisés avec autorisation.

Le Manuscrit du Sussex (section de Derleth) © 2023 the Estate of August Derleth. Utilisé avec autorisation.

Eibon, Tsathoggua et les voormis (version de Smith) © 2023 the Estate of Clark Ashton Smith. Utilisés avec autorisation.

Les lloigors (race) © 2023 the Estate of Colin Wilson. Utilisés avec autorisation.

Pour plus d'informations sur *L'Appel de Cthulhu*, visitez notre site Internet : edge-studio.net

Note pour la version française

Afin de prendre au mieux en compte le traitement des genres et de nous assurer que les textes s'adressent de façon égale à toutes et tous, nos ouvrages sont rédigés selon les modalités suivantes :

- ☉ La meneuse ou le meneur de jeu est désigné-e au **masculin employé en tant que neutre**, à savoir « le Gardien ».
- ☉ Les joueuses et joueurs sont désignés au **féminin employé de façon générique**, à savoir « les joueuses ».
- ☉ Les personnages sont désignés au **masculin employé de façon générique**, à savoir « les héros ».
- ☉ Lorsque le texte d'origine ne genre pas un personnage, nous respectons le travail de l'auteur et avons recours à **l'écriture inclusive** (sous forme de point médian) dans les passages concernés.

Nous sommes à la fois sensibles à ce sujet sociétal et résolu à ne pas dénaturer les textes tels qu'ils ont été écrits par l'auteur et/ou l'éditeur d'origine. La ligne de conduite expliquée ci-dessus nous permet d'y veiller tout en préservant le plus de lisibilité possible, et elle s'applique à l'ensemble de nos parutions pour *L'Appel de Cthulhu*.

Chaosium a conscience que les droits et les copyrights concernant le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier, et que certains éléments pourraient appartenir au domaine public. Si vous avez des ajouts ou des modifications à apporter aux présents crédits, n'hésitez pas à contacter l'équipe à l'adresse mythos@chaosium.com.

Ceci est une œuvre de fiction. Des noms de personnes, des toponymes et des événements peuvent apparaître, mais toute ressemblance de lieux et d'individus apparaissant dans les scénarios et le jeu avec des lieux ou des personnes vivantes ou mortes n'est que pure coïncidence. Tout le matériau inclus relève d'une fiction décrite par le filtre du Mythe de Cthulhu, et aucun outrage à des personnes vivantes ou mortes n'est voulu.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteur. Toute reproduction de ce travail par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc., hormis celle de courts extraits dans le cadre d'articles critiques, ainsi que la photocopie des fiches de personnage et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

Les photographies d'époque ont été acquises auprès de la bibliothèque du Congrès (Library of Congress) et sont issues du domaine public.

ISBN : 8435407629509

Code produit : ESCTH08FR

Première impression : Avril 2023

Le Père
des
Serpents

Le Dieu
du Volcan

Le
Dormeur
de N'Kai

YIG

GHATANOThOA

TSATHOGGUA

CADUCÉE

Organisation
médicale caritative

**NUIT
INTÉRIEURE**

Organisation
secrète

TYRANISSH

Indépendante,
alias La Rêveuse
(femme-serpent)

JOSHUA MEADHAM

Directeur de Caducée,
alias Ssulithan
(homme-serpent)

Père

Fille

ROSE MEADHAM

Cheffe de la Nuit
intérieure,
alias Sashannaï
(femme-serpent)

CANNING

Serviteur de
Joshua
(hybride)

Dr GONÇALVES

Serviteur de Yig
(humain)

**RELATIONS
ENTRE LES PNJ
DANS LE
SERPENT À
DEUX TÊTES**

RÉGION FORESTIÈRE
DE BOLIVIE

NORD



SITE DES
COMBATS



CAMP
MÉDICAL



GUÉ

KILOMÈTRES





Briefing de mission pour Caducée

Date : 12 mars 1933

À : Dr Arturo Ursini

INSTRUCTIONS SUR LA MISSION EN BOLIVIE

Rendez-vous au camp médical (voir carte). Présentez la lettre scellée suivante au Dr Gomez (en charge du camp).

Vous devez tout d'abord visiter le site des derniers combats. Il se situe un peu plus de trois kilomètres à l'ouest du camp, sur l'autre rive de la rivière. Prenez garde à la possible menace de niveau 3 dans les parages. Nos renseignements à ce sujet sont malheureusement limités. Nous pensons que la menace est une sorte de gardien du temple.

Votre mission est d'entrer dans le temple et d'en retirer la momie afin de la livrer immédiatement au siège de Caducée, à New York. Tous les objets l'accompagnant doivent être retrouvés et ramenés.

Votre équipe de spécialistes est compétente, mais n'a pas l'expérience de tels travaux. Comme toujours, nous préférons tester et initier les nouveaux venus sur le terrain. Renseignez-les quand vous le jugerez pertinent. Nous attendons un rapport sur chaque membre de l'équipe à votre retour.

Vous avez prouvé votre valeur et votre grand sang-froid, même lorsque d'autres s'effondraient sous la pression. Nous avons toute confiance en vos capacités.

Cordialement,

Shapiro

LE SERPENT À DEUX TÊTES

Indice : Bolivie 3



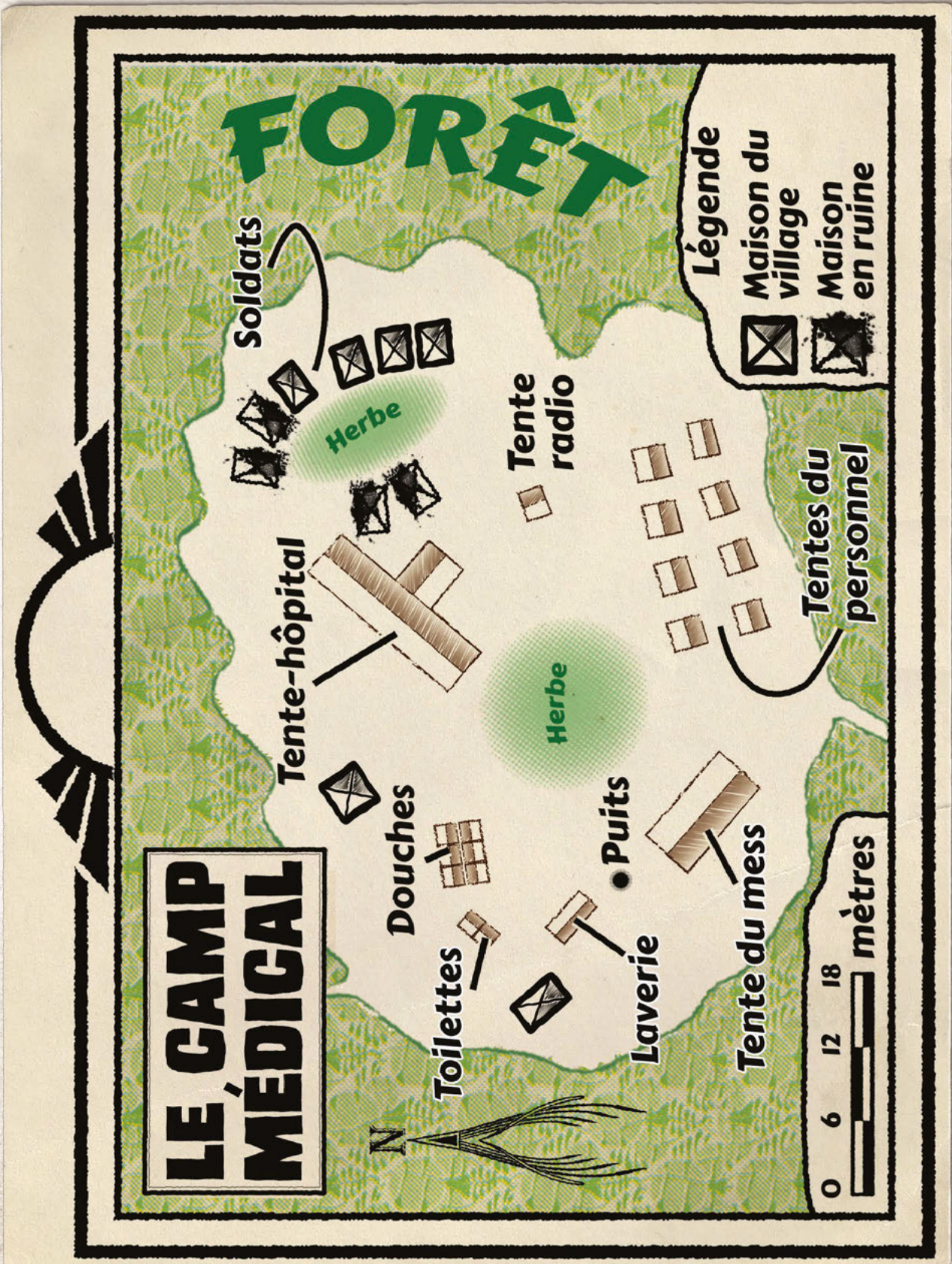
12 mars 1933

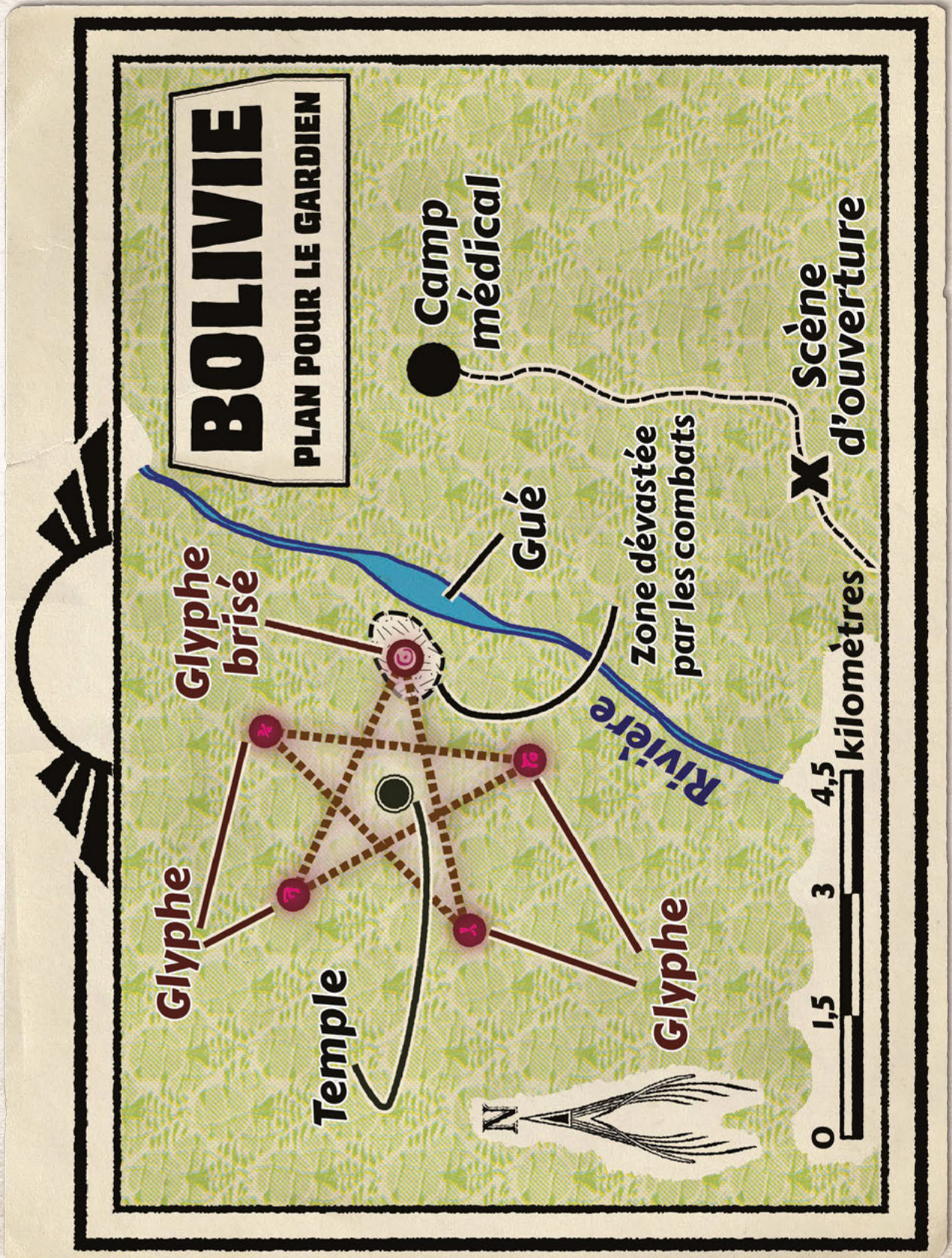
Cher Dr Gomez,

Nous espérons que tout va bien sur le camp. Cette lettre devrait vous être remise par le docteur Arturo Ursini, un membre de confiance de notre organisation. Lui et son équipe ont d'importants travaux à mener dans le voisinage de votre camp. Nous vous prions de leur offrir votre hospitalité et votre aide à tous. Je suis confiant sur le fait que les fournitures et le personnel supplémentaire qu'il vous apporte sauront se révéler utiles.

Sincèrement,

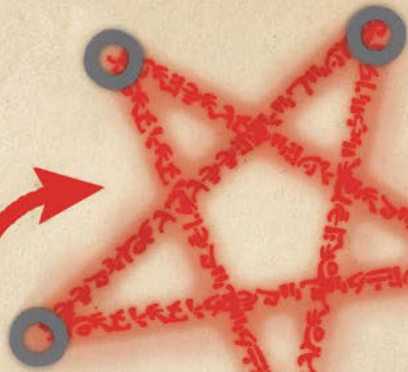
Shapiro





DEUX PENTAGRAMMES POSSIBLES, SELON LA DÉCOUVERTE DE DEUX GLYPHES ADJACENTS

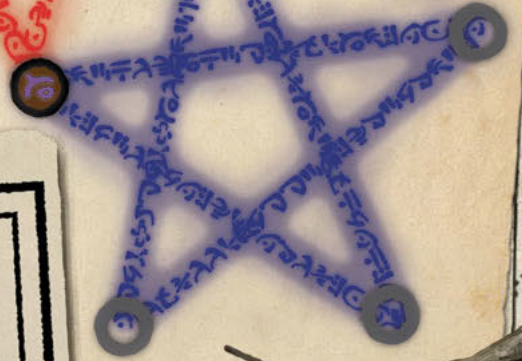
Pentagramme possible (correct)



Pentagramme possible (incorrect)



Glyphe brisé



GLYPHE

Dalle de pierre

Niveau du sol

Volée de marches en spirale

300 mètres

La hauteur du puits n'est pas à l'échelle

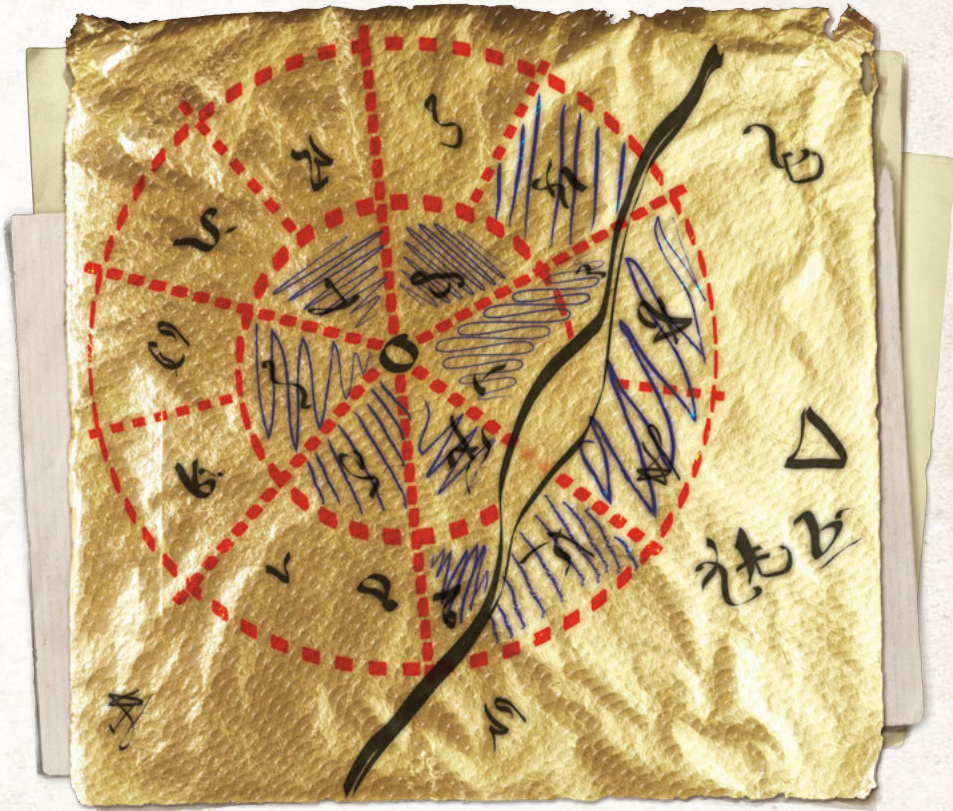
Fresques murales

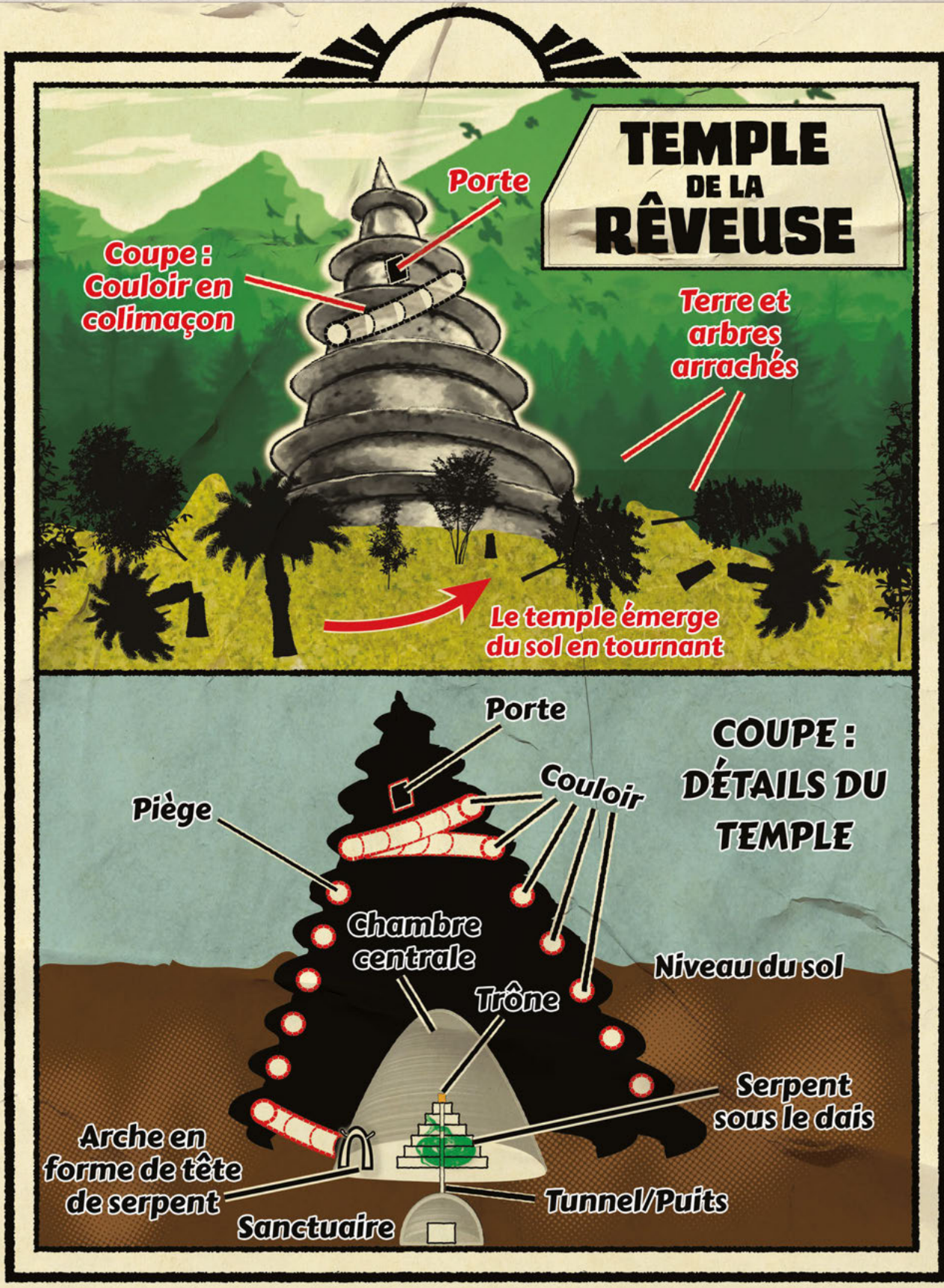
Larve amorphe



LE SERPENT À DEUX TÊTES

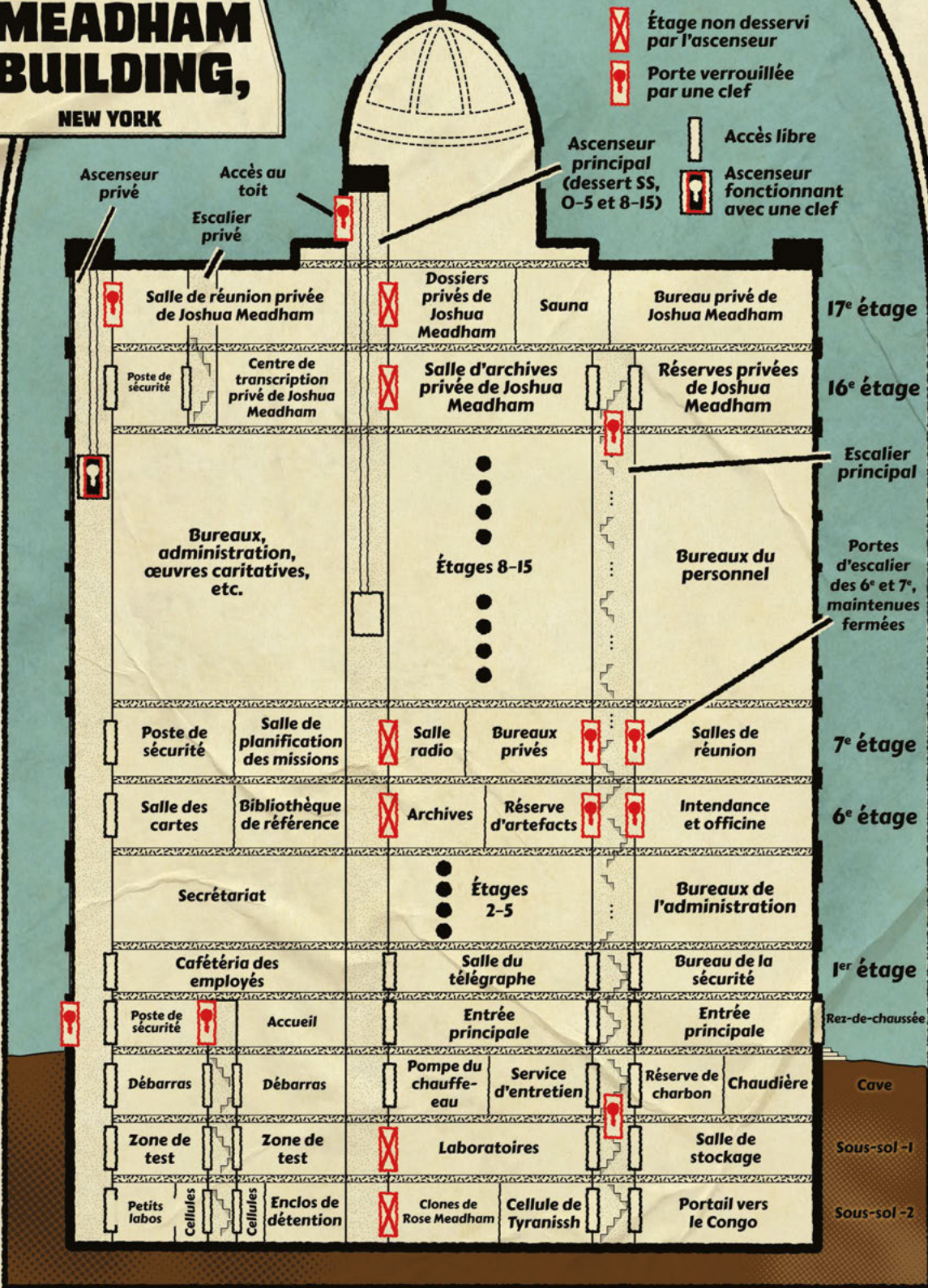
Indice : Bolivie 4





LE SERPENT À DEUX TÊTES

MEADHAM BUILDING, NEW YORK



LE SERPENT À DEUX TÊTES

Indice : New York 1

Frank De Luca
Chef de la sécurité
Meadham Building
New York

3 mars 1933

Re : Entrée par effraction au Domaine du Connecticut, 24 février

Mes hommes ont terminé leur enquête sur l'effraction perpétrée le mois dernier au Domaine Meadham. Voici ce qu'ils ont découvert :

- Rien ne montre que ce soit l'oeuvre d'un traître, ni que l'équipe de Caducée ait aidé des voleurs.
- Les gardes décédés ont été victimes d'attaques magiques.
- Rien de valeur n'a été emporté, mais tout le bâtiment a été fouillé avec attention.
- La désacralisation du temple laisse à penser que les intrus sont des ennemis du Père des Serpents.
- L'absence de reptiles morts à l'intérieur du temple indique que ces gens ne craignaient aucunement le venin des serpents.

L'ensemble de ces facteurs sous-entend que la Nuit intérieure est impliquée. Étant donné la nature publique du Domaine Meadham, il sera difficile de le défendre si ces intrus devaient revenir. Aucun document en lien avec les affaires de Caducée ne devrait être stocké sur la propriété dans un futur proche. Tous les artefacts et les textes religieux devraient en être retirés et transférés au 6^e étage du Meadham Building. Tout le matériel scientifique et les spécimens devraient être mis en lieu sûr dans les laboratoires des sous-sols. Tous les documents sensibles devraient être enfermés dans le coffre personnel de M. Meadham.

Puisque nous sommes dans l'impossibilité de relocaliser le temple, nous garderons un présentiel sur le Domaine du Connecticut. Je recommande d'augmenter le nombre de sentinelles sur le site, de passer à trois hommes par tour de garde et de doubler la fréquence des rondes. Au vu du manque de ressources essentielles, nous devrions avoir recours à des veilleurs humains que je choisirai moi-même.

Il est également essentiel de remplacer les chiens de garde abattus par les intrus. Puis-je demander que nous n'utilisions pas ces hybrides de lézards avec lesquels nous avons fait des essais l'année dernière? Leurs sifflements attirent l'attention des voisins, et Jenkins a dû être amputé du bras après l'incident.





Dr Victor Gonçalves
Responsable de la recherche pour Caducée
Meadham Building
New York

6 mars 1933

Compte-rendu de recherches sur la Couronne du Cobra.

Bien que nous devons encore déterminer si les rumeurs sur la réapparition de la Couronne du Cobra à Calcutta sont vraies, mon équipe de recherche a réussi à rassembler de nombreux détails sur l'objet et son pouvoir grâce à notre bibliothèque. Les faits les plus importants, appris de multiples sources, peuvent être résumés comme suit :

- La Couronne du Cobra a été créée par les hommes-serpents, bien avant les premiers écrits connus. De nombreux mythes et textes historiques y font référence. Ils affirment que le porteur de la tiare se fait obéir des serpents et autres reptiles. Rien n'indique que cette obéissance s'applique aussi aux ophidiens.
- Le droit de porter cette couronne implique une sorte d'épreuve. Seuls ceux qui en sont jugés dignes peuvent bénéficier de son pouvoir.
- La Couronne du Cobra fonctionne en synergie avec le Sceptre du Serpent. Tous deux sont censés se trouver dans le Temple de la Réveuse, en Bolivie. Nous serons en mesure de le confirmer lorsque notre équipe de terrain aura localisé la Réveuse.
- Selon des rumeurs entendues ces deux derniers siècles, la couronne aurait été volée dans le temple depuis fort longtemps et se trouverait en Asie. Ces mêmes échos ne parlent jamais du Sceptre du Serpent.

Au vu de votre intérêt personnel pour la Couronne du Cobra, j'ai pris la liberté de préparer l'un des avions de la compagnie pour vous conduire à Calcutta dès que nous aurons confirmation que cette piste n'est pas un cul-de-sac. J'ai aussi réservé une suite au Grand Hotel de l'Est, pour les deux mois à venir, afin de m'assurer qu'elle demeure accessible au pied levé.

Nos informateurs de Calcutta ont été prévenus que la Nuit intérieure est active dans la zone, et que votre fille désire prendre le contrôle de la couronne. Je vous suggère de vous en approcher avec précaution.

Gonçalves



Dr Sérgio Cerqueira
Chef de station
Succursale de Caducée
Santos
Brésil

27 février 1933

Avancée de la mission : Ilha da Queimada Grande

Les recherches fournies par le Dr Gonçalves se sont révélées justes. Après avoir suivi ses suggestions les plus récentes, l'équipe de terrain sur la Ilha da Queimada Grande est parvenue à stabiliser le Portail. Malheureusement, elle a été incapable de confirmer que le point de sortie est localisé sur Mu, et a dû refermer le passage pour le moment.

Toutefois, nous n'avons pas réussi à déterminer qui du Portail, du point de sortie ou des deux sont gardés. Juste après l'ouverture, l'équipe a été attaquée par une grande créature reptilienne non identifiée. Cette chose s'est révélée non seulement violente, mais aussi capable d'avoir recours à une sorte de sorcellerie qui a causé la mort de tous les agents de terrain, sauf un. Les corps ont été déchiquetés et sont, pour la plupart, impossibles à identifier.

Nous avons renfloué les rangs de l'équipe de terrain depuis lors, et souhaitons dorénavant procéder avec précaution. Pourriez-vous nous fournir des informations sur cette entité et sur un moyen potentiel de la neutraliser?

Dr Cerqueira

Cela ressemble fort à l'Ennemi Ancien, qui cherche toujours à se venger de nos ancêtres ayant soumis son dieu. Nous espérons qu'il aurait abandonné le Yaddith-Gho durant le millénaire consécutif au départ de Mu... mais apparemment, il est plus tenace.

Sa nature est peut-être suffisamment reptilienne pour que la Couronne du Cobra nous fournisse un moyen de le contrôler ou de le neutraliser. Je suggère d'intensifier les efforts de nos équipes de recherche à Calcutta, puisque nos informations semblent dire que c'est là que la couronne a le plus de chances de se trouver.

Gonçalves



Dr Victor Gonçalves
Responsable de la recherche pour Caducée
Meadham Building
New York

30 avril 1933

Mise à jour sur les activités de la Nuit intérieure

Nos informateurs au sein de la Nuit intérieure ont récemment fourni les derniers renseignements dont j'avais besoin pour saisir l'objectif des activités de l'organisation. J'ai le regret de vous informer que la situation est pire que nous le pensions.

Sashannal semble imiter nos démarches pour atteindre Mu. Elle pourrait aussi épier nos faits et gestes, et vouloir s'emparer du Portail une fois que nous l'aurons sécurisé. Au minimum, je recommande que nous recourions à la contremesure extrême que nous avons envisagé de déployer autour de la Ilha da Queimada Grande. Cela devrait au moins arrêter tous les vaisseaux non autorisés et les empêcher d'approcher de l'île.

Il semble que le plan de la Nuit intérieure, une fois sur Mu, soit de faire revenir l'île sur notre plan d'existence et d'activer le réseau de volcans que nos ancêtres ont bâti dans la Citadelle (que certains de nos chercheurs les plus exaltés nomment « le dispositif de l'Apocalypse »).

Si la Nuit intérieure devait parvenir à ses fins, nos estimations actuelles montrent que la surface de la Terre deviendrait inhabitable pour plusieurs centaines d'années. Cela affecterait non seulement notre espèce, mais aussi la vôtre. La Nuit intérieure semble avoir accès à des installations souterraines qui lui permettraient de survivre pendant que nous mourrions tous.

Nous ne pouvons laisser Sashannal ou quelque autre membre de la Nuit intérieure atteindre la Citadelle, sous aucun prétexte. S'ils disposent de moyens que nous ignorons et qu'ils réussissent avant que nous ayons pu gagner Mu, ce ne sont pas seulement nos plans qui seront mis en péril... mais notre existence elle-même.

Gonçalves



Dr Victor Gonçalves
Responsable de la recherche pour Caducée
Meadham Building
New York

3 mai 1933

Mise à jour sur les activités de la Réveuse

Suite à des réunions avec les employés et les agents qui ont été en contact avec Tyranissh (souvent appelée « La Réveuse » par ces mêmes personnes), nous pensons avoir recueilli quelques détails troublants.

- Tyranissh n'est fidèle ni à Yig ni à Tsathoggua : son allégeance va à Ghatanothoa. Cela en fait un électron libre dans le conflit actuel.
- Lorsqu'elle a été mise au courant du schisme entre les pratiquants de notre foi et les adeptes de l'abomination, elle s'est montrée hostile envers nos deux factions. Elle croit que notre peuple a « perdu la voie » et qu'elle doit « régler les problèmes » dont nous serions responsables.
- Elle a fait preuve d'un enthousiasme déconcertant envers nos expériences en technologie d'hybridation. En fait, si ses déclarations s'avèrent exactes, elle pourrait avoir inventé cette technologie lorsqu'elle se trouvait sur Mu.
- Lors d'une conversation avec l'un de ses confidents, Tyranissh a exprimé le souhait de retourner sur Mu, et en particulier dans la Citadelle. Si on y ajoute son intérêt pour l'hybridation, j'ai peur qu'elle ait prévu d'utiliser les installations qui s'y trouvent afin d'effectuer un changement à grande échelle.
- Elle a aussi développé une obsession quant à l'emplacement de la Couronne du Cobra. Il est possible qu'elle nourrisse les mêmes desseins que nous à propos de cet objet.

Je recommande de considérer Tyranissh comme une ennemie. En tant que lien avec le passé, elle est trop utile pour être éliminée, mais nous ne pouvons en aucun cas nous fier à elle ou compter sur son aide. J'ai bien peur qu'elle ne menace tout aussi sérieusement nos plans que Sashannal.

Gonçalves



Dr Victor Gonçalves
Responsable de la recherche pour Caducée
Meadham Building
New York

10 avril 1933

Recherches sur les installations disponibles à la Citadelle

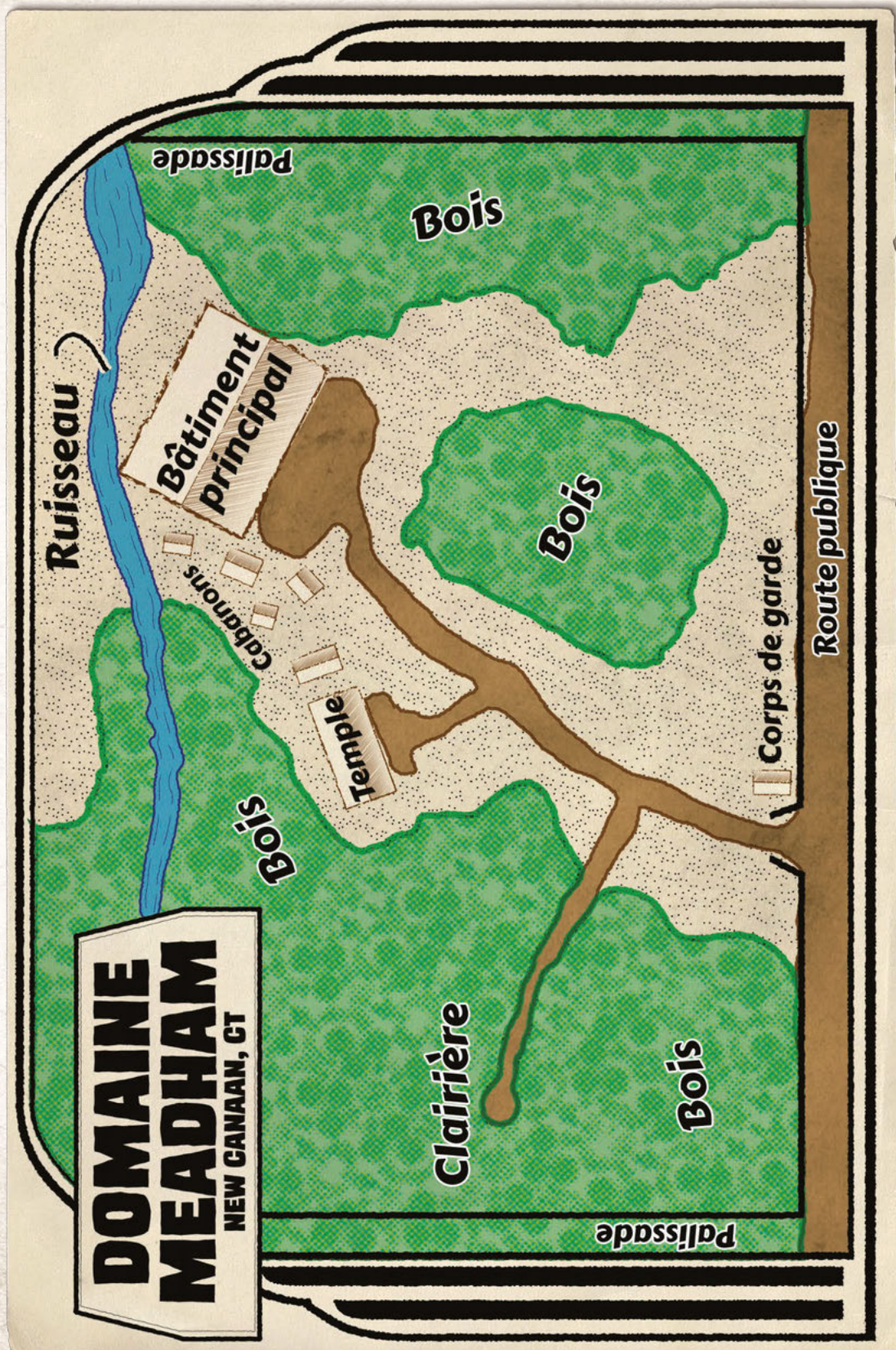
Avant de présenter mon rapport, je vous prie d'accepter mes excuses pour la pauvreté de son contenu. Il s'est révélé étonnement compliqué de trouver des écrits sur la Citadelle. La plupart des données que nous avons recueillies proviennent de Tyranissh, or j'ai peur que sa foi hérétique et l'hostilité qu'elle nourrit pour notre organisation ne la rendent indigne de confiance.

En partant du principe que la structure ait survécu aux dix-mille dernières années, nous pourrions espérer ce qui suit :

- La somme d'énergie accessible à la Citadelle et dans ses systèmes est pour ainsi dire inépuisable. Des textes anciens parlent de vos ancêtres amassant le pouvoir d'un dieu. Considérant la localisation du Yaddith-Gho et la réaction hostile de Tyranissh lorsqu'elle fut poussée à donner plus de détails, nous pensons que le dieu en question est Ghatanothoa.
- La proximité de Ghatanothoa représente un danger potentiel. De nombreuses sources mettent en garde contre la terrible « malédiction » jetée sur tous ceux qui contemplent le dieu. L'incident récent sur le Domaine Meadham indiquerait qu'il ne s'agit pas d'une simple superstition.
- Tyranissh confirme que la Citadelle renferme des installations de grande envergure. Il apparaît que nous serions en mesure de créer n'importe quel agent biologique choisi par vous. Elle contient aussi des équipements permettant d'assembler des entités biomécaniques, et Tyranissh pense qu'ils pourraient servir à créer des insectes en masse.
- Des mécanismes de fabrication et de contrôle des sphères de transport sont également en place dans la structure. Nous pensons que ces dernières seraient liées à l'opération du prétendu « dispositif de l'Apocalypse ».
- S'y trouvent aussi des systèmes de défense automatiques protégeant la Citadelle, même s'ils pourraient ne plus être actifs. La dernière fois où Tyranissh a vu cet endroit date de bien longtemps avant que le destin de Mu ne soit scellé. Tyranissh est incapable de confirmer les rapports parlant de nouvelles défenses, plus puissantes.

Au risque de vous sembler trop direct, pourriez-vous partager avec moi le reste de vos projets concernant l'usage de ces installations? Je pourrais être beaucoup plus pertinent si je savais ce que vous recherchez.

Gonçalves



STRUCTURE DES FAMILLES MAFIEUSES AMÉRICAINES

Parrain (ou Capofamiglia) : personne à la tête de la famille. Une figure dictatoriale, qui reçoit une part financière de chaque opération menée par un membre de sa famille.

Conseiller (ou Consigliere) : main droite du Parrain et premier de ses consultants. Agit comme médiateur en cas de dispute entre des membres de la famille, dont il est techniquement le troisième plus haut placé.

Sous-patron (ou Sottocapo) : nommé directement par le Parrain. Gère les opérations au quotidien de la famille criminelle. En retour, reçoit un pourcentage prélevé sur la part que le Parrain saisit sur les affaires de la famille. Si quoi que ce soit arrive au Capofamiglia, il est en première ligne pour prendre sa place.

Capitaine, Commandant (ou Caporegime, Capo) : mafieux en charge des « équipes » individuelles – des groupes de 10 à 20 Soldats ayant beaucoup d'Associés sous leurs ordres. Il est choisi par le Parrain mais rend compte au Sottocapo. Selon le nombre de personnes dans son équipe, il peut parfois détenir plus de pouvoir que certains de ses supérieurs.

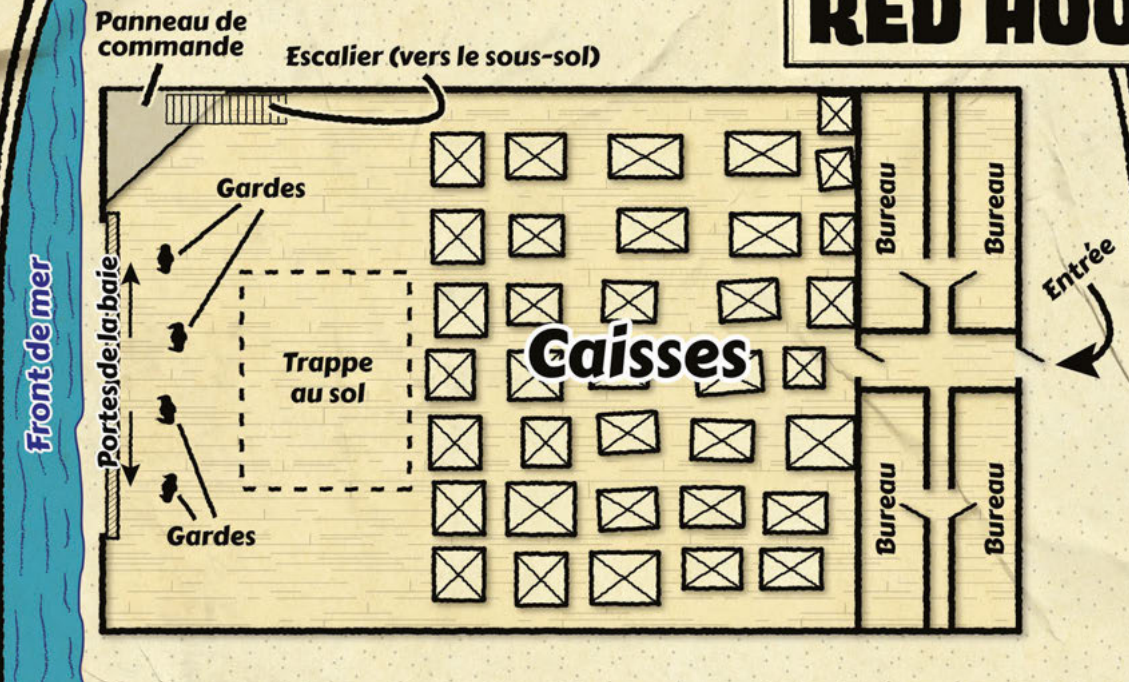
Soldats : traditionnellement, les Soldats ne peuvent qu'être de pure ascendance italienne. Ils réalisent les opérations quotidiennes de leur famille criminelle (à savoir les agressions, les meurtres, le chantage, l'intimidation, etc.). En retour, ils reçoivent de leur Caporegime la charge de trafics juteux qu'ils peuvent faire fructifier, et ont un accès total au réseau de leur famille comme à son pouvoir.

Associés : ces individus ne sont pas complètement mafieux, mais ils travaillent pour la famille. Ils peuvent réaliser les mêmes travaux qu'un Soldat ou être chargés des basses œuvres. Ils sont surtout utiles dans le sens où ils détournent l'attention de la famille. Les non-Italiens ne se hissent jamais plus haut qu'Associés au sein de leur famille, mais ils peuvent théoriquement obtenir un certain degré de pouvoir.



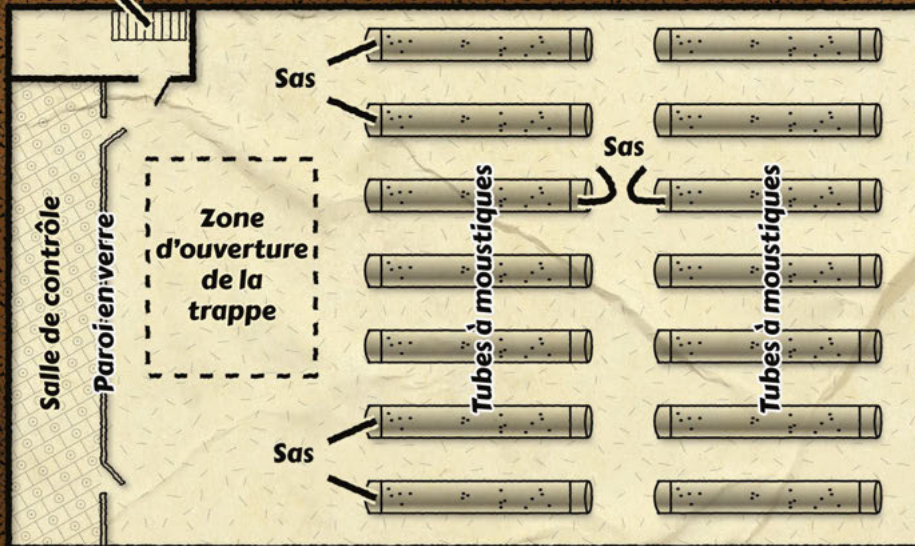
REZ-DE-CHAUSSÉE

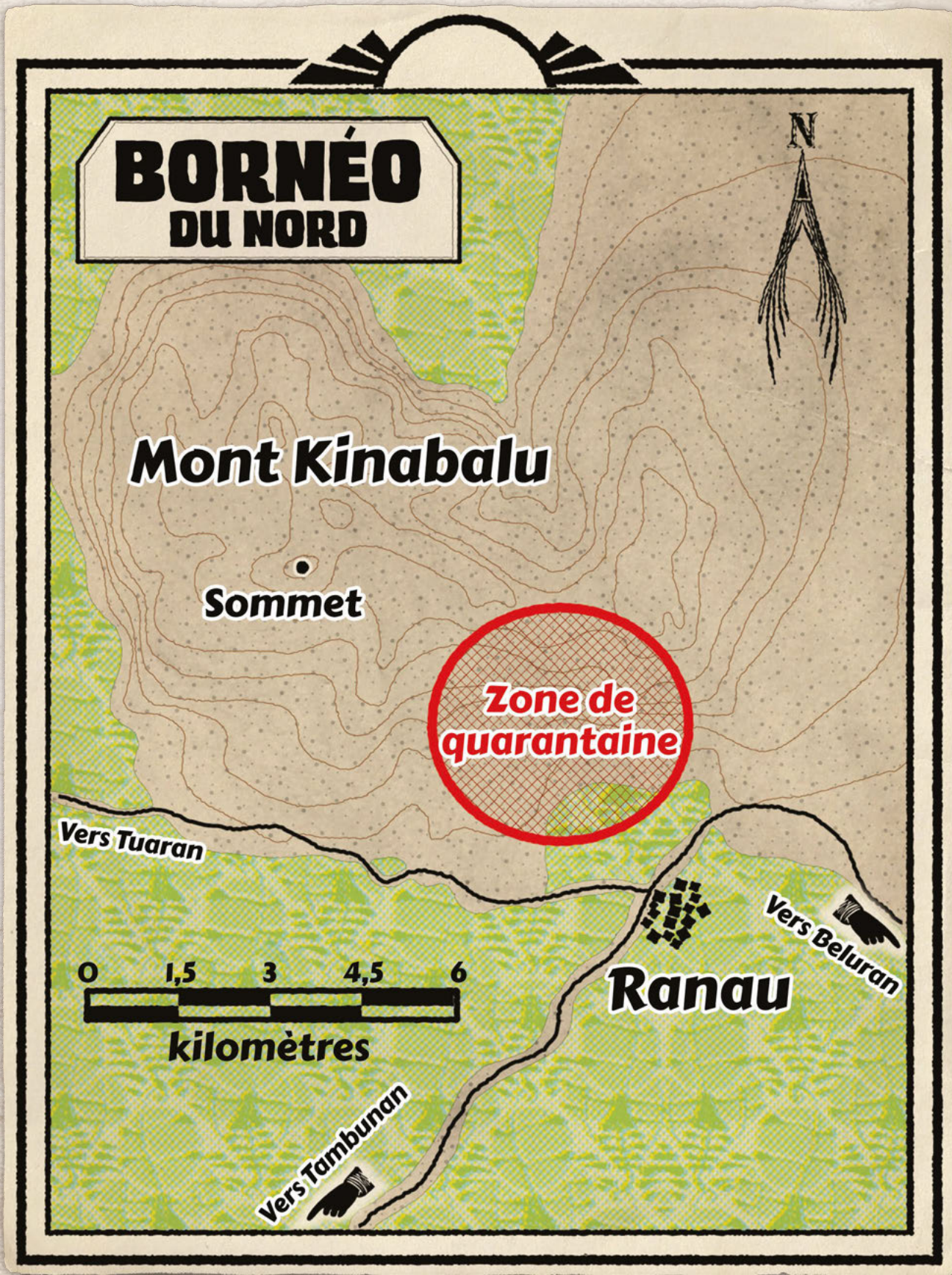
HANGAR DE RED HOOK

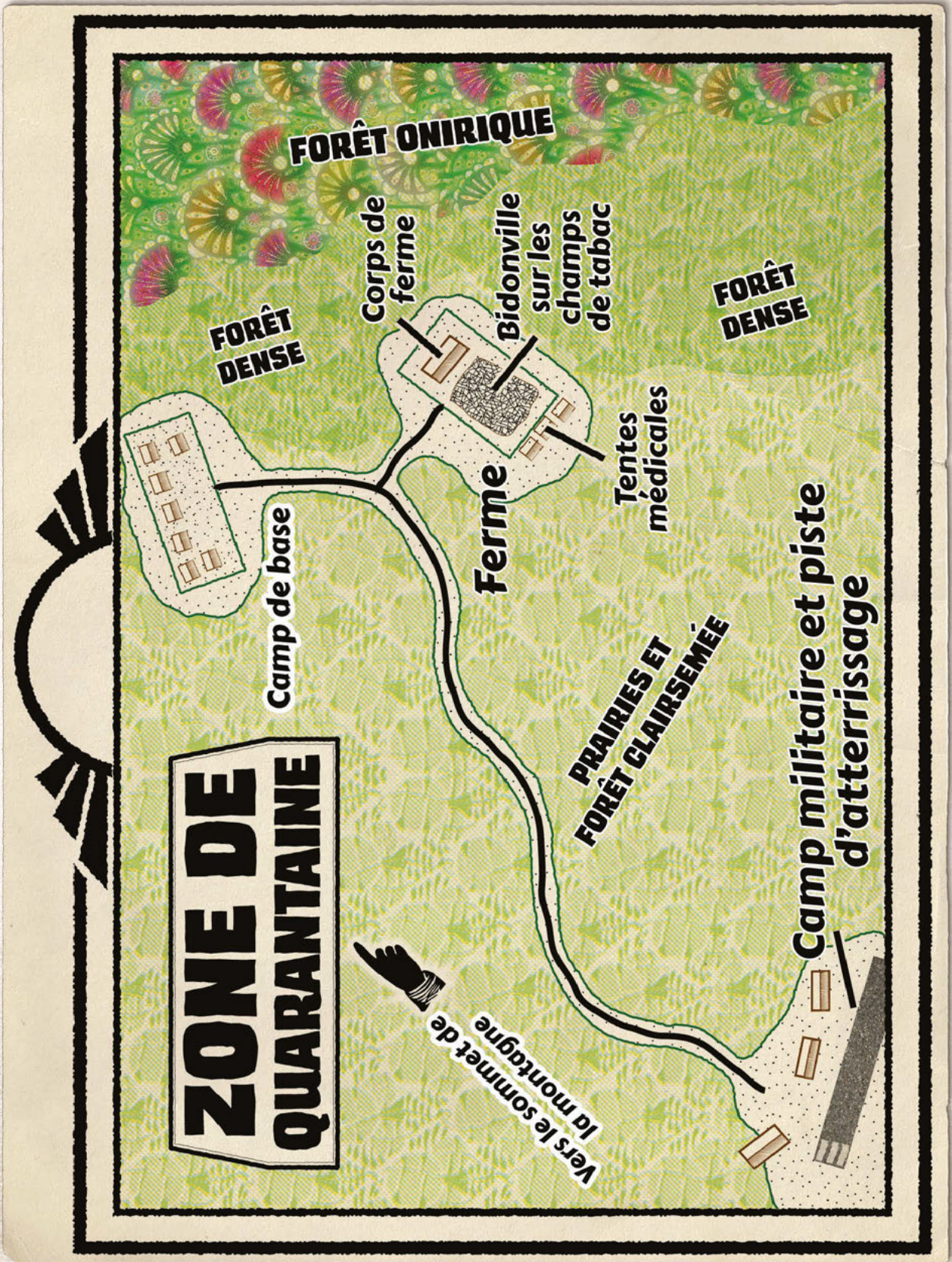


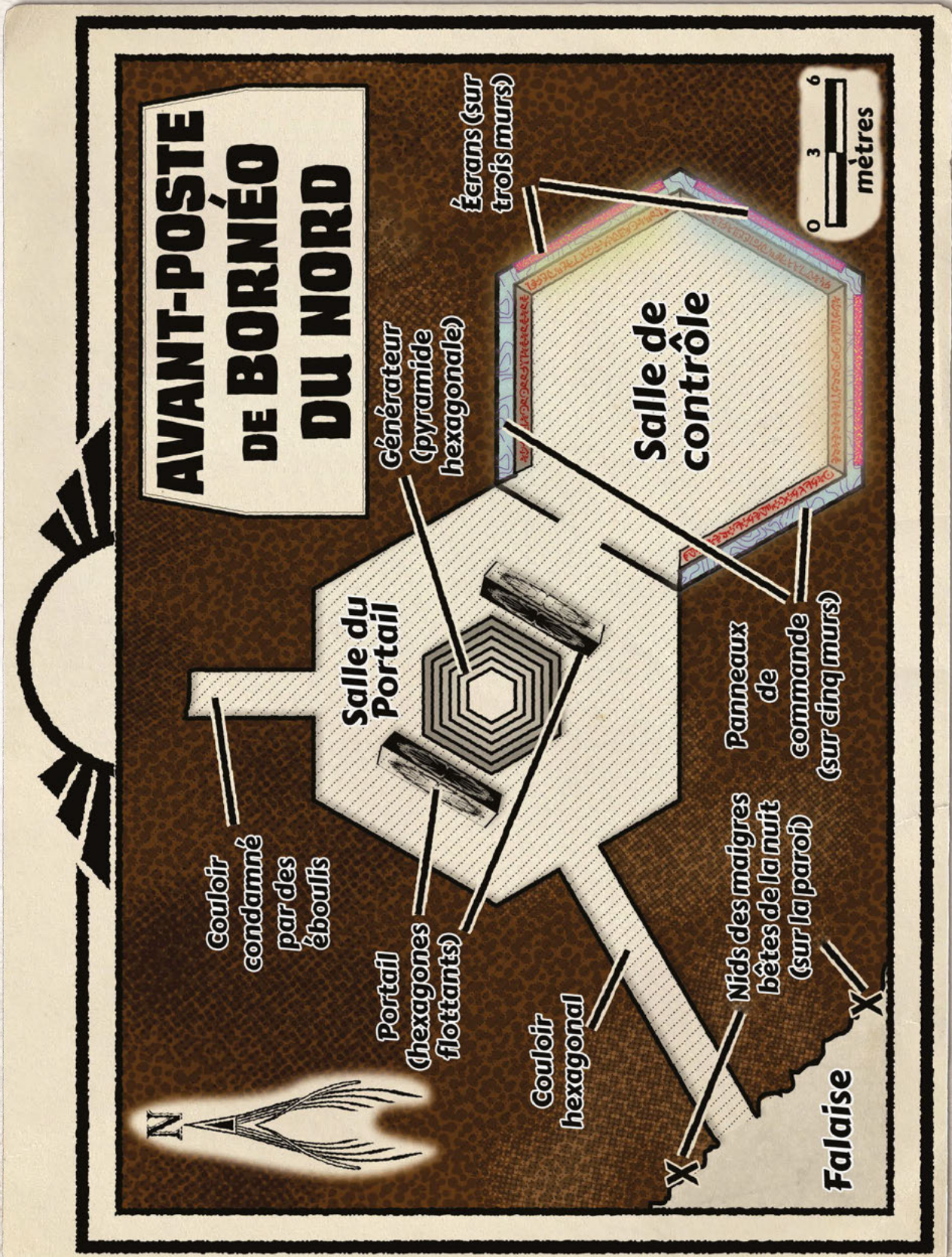
SOUS-SOL

Escalier (vers le RDC)

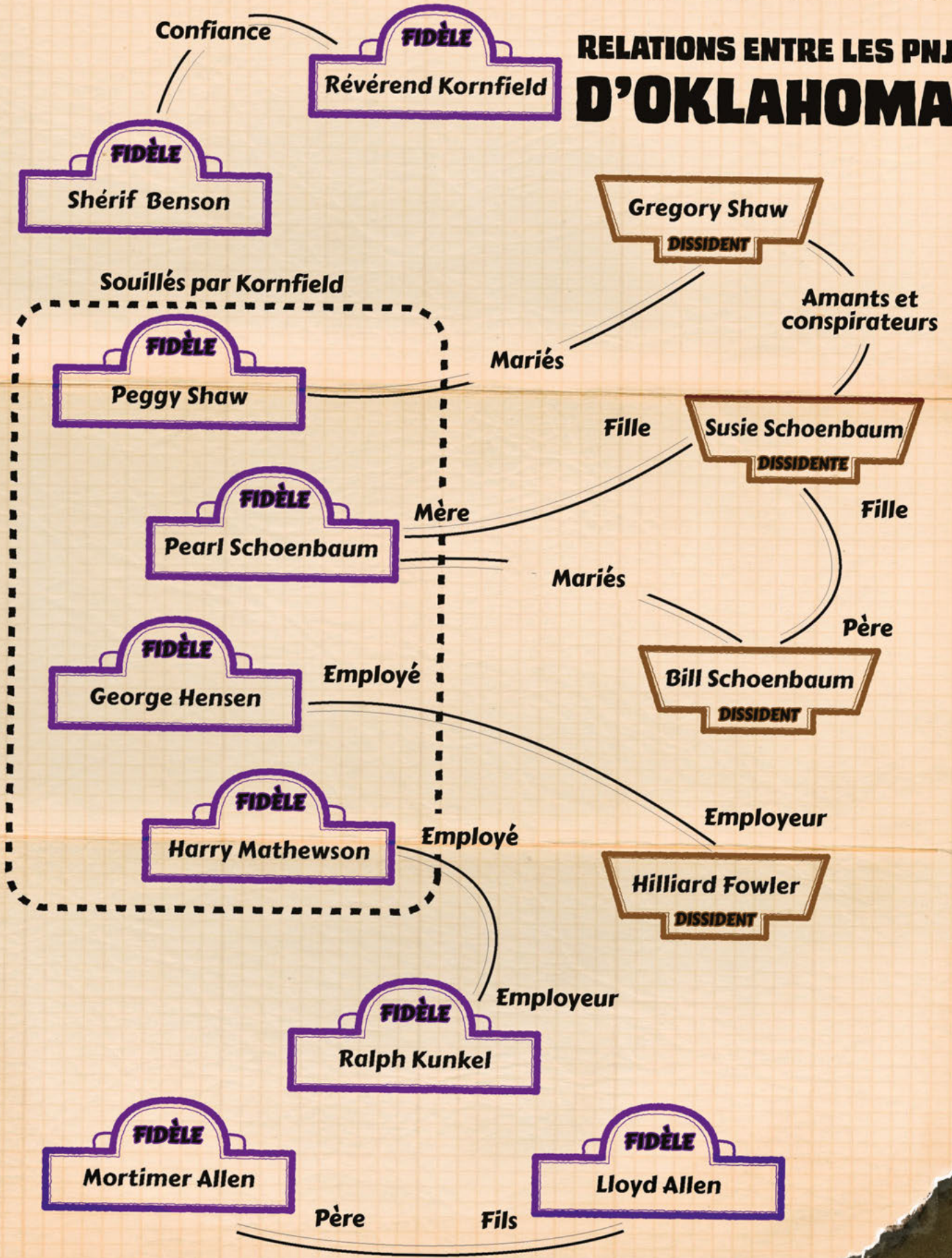








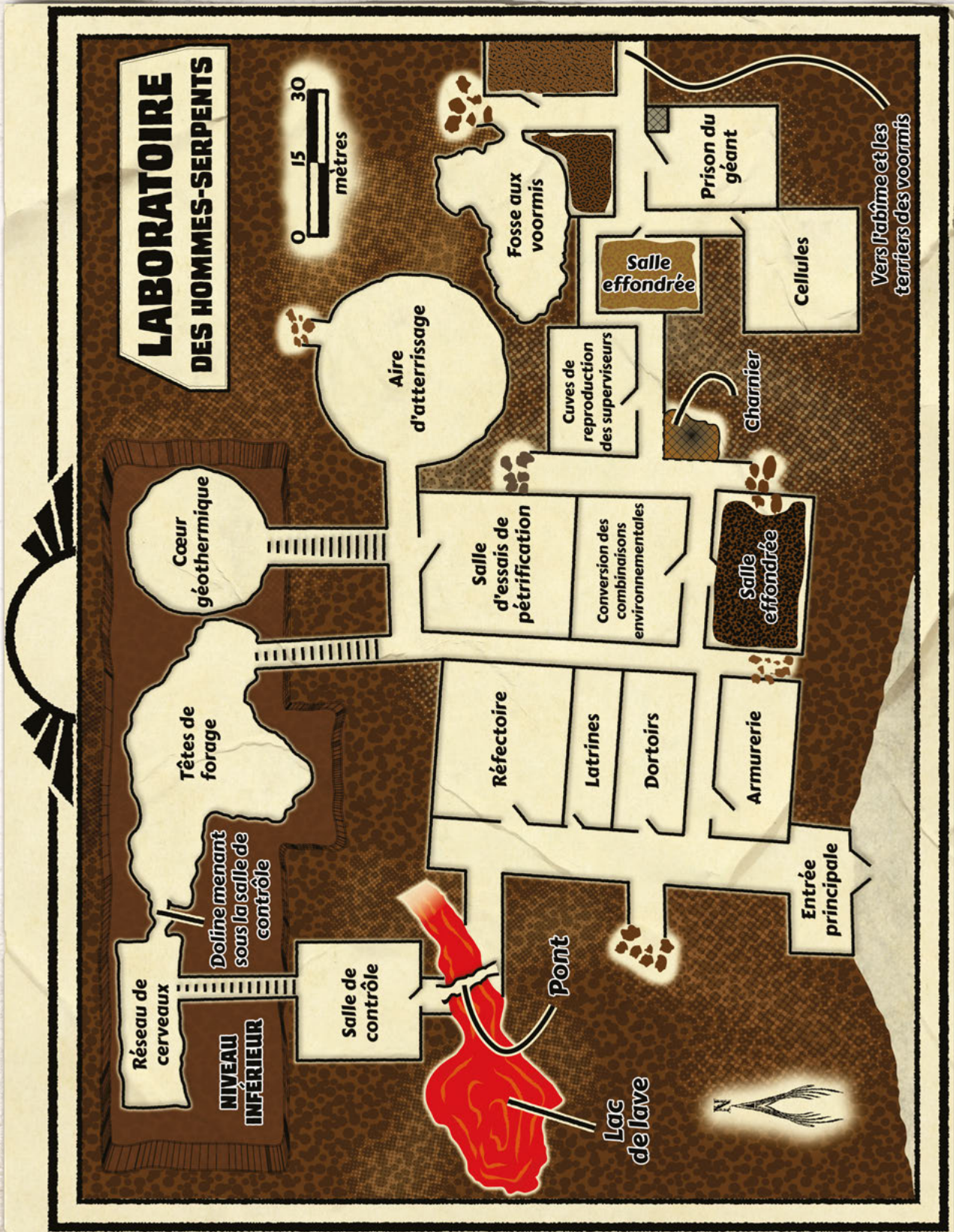
RELATIONS ENTRE LES PNJ D'OKLAHOMA

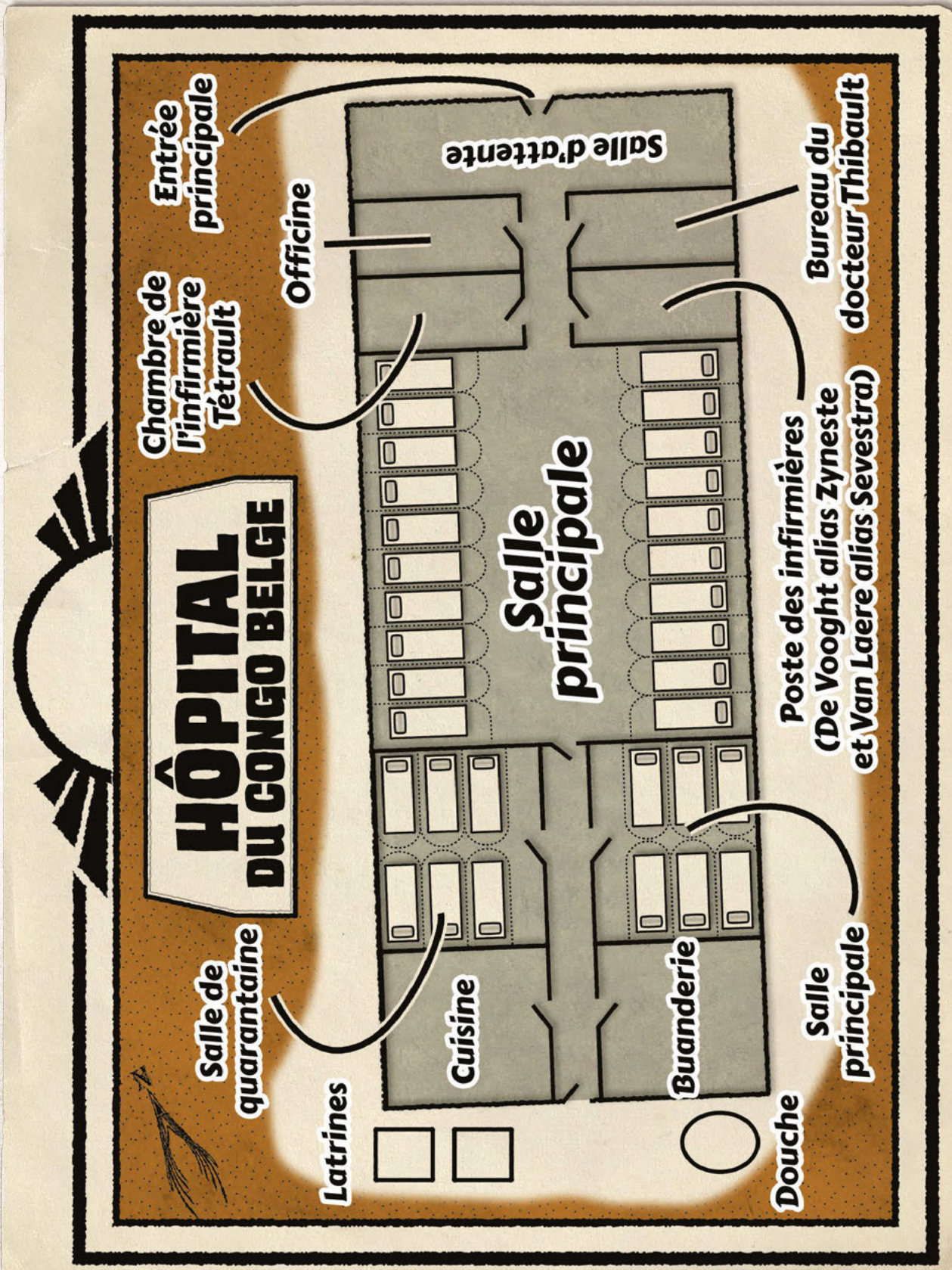


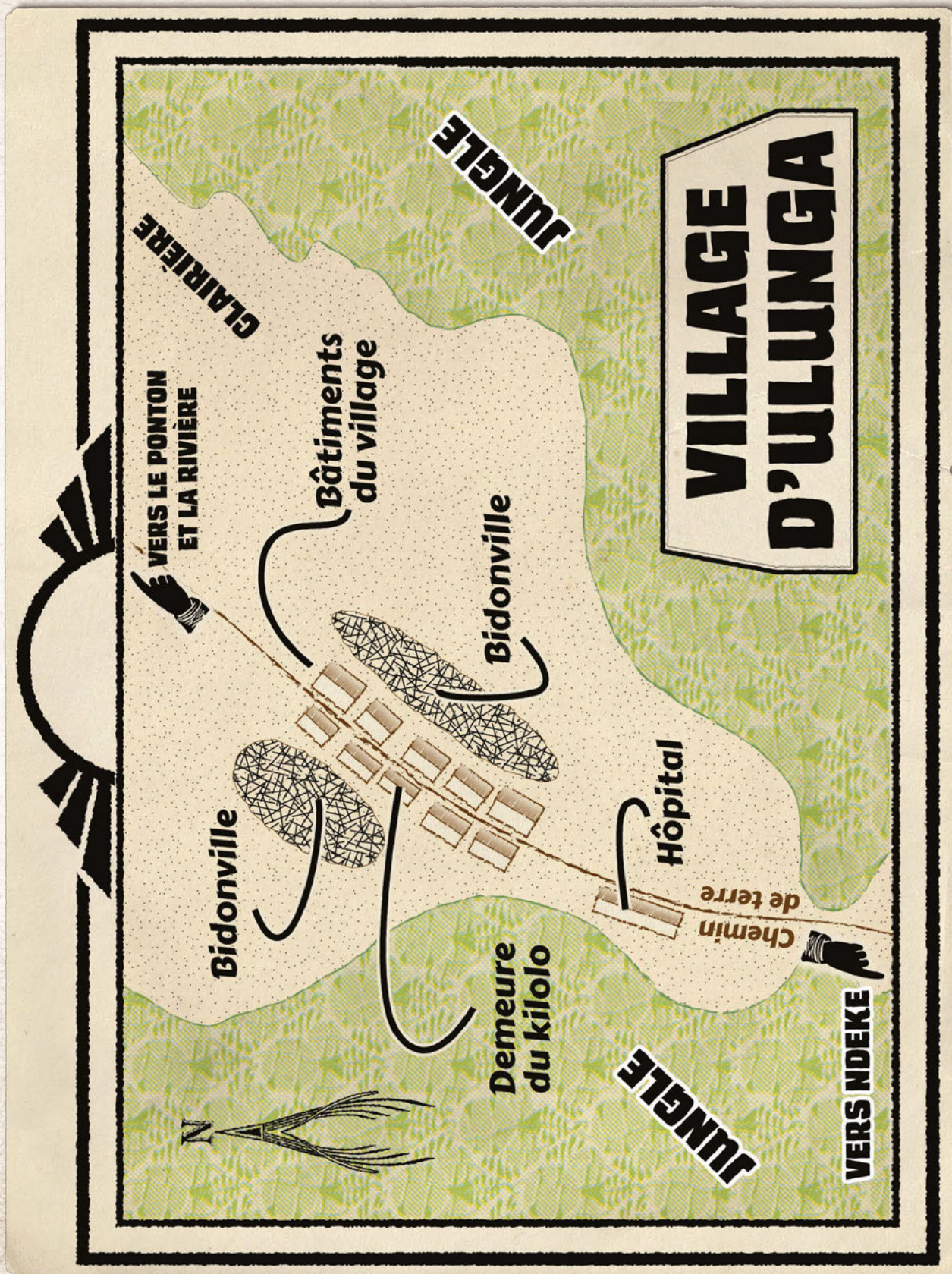


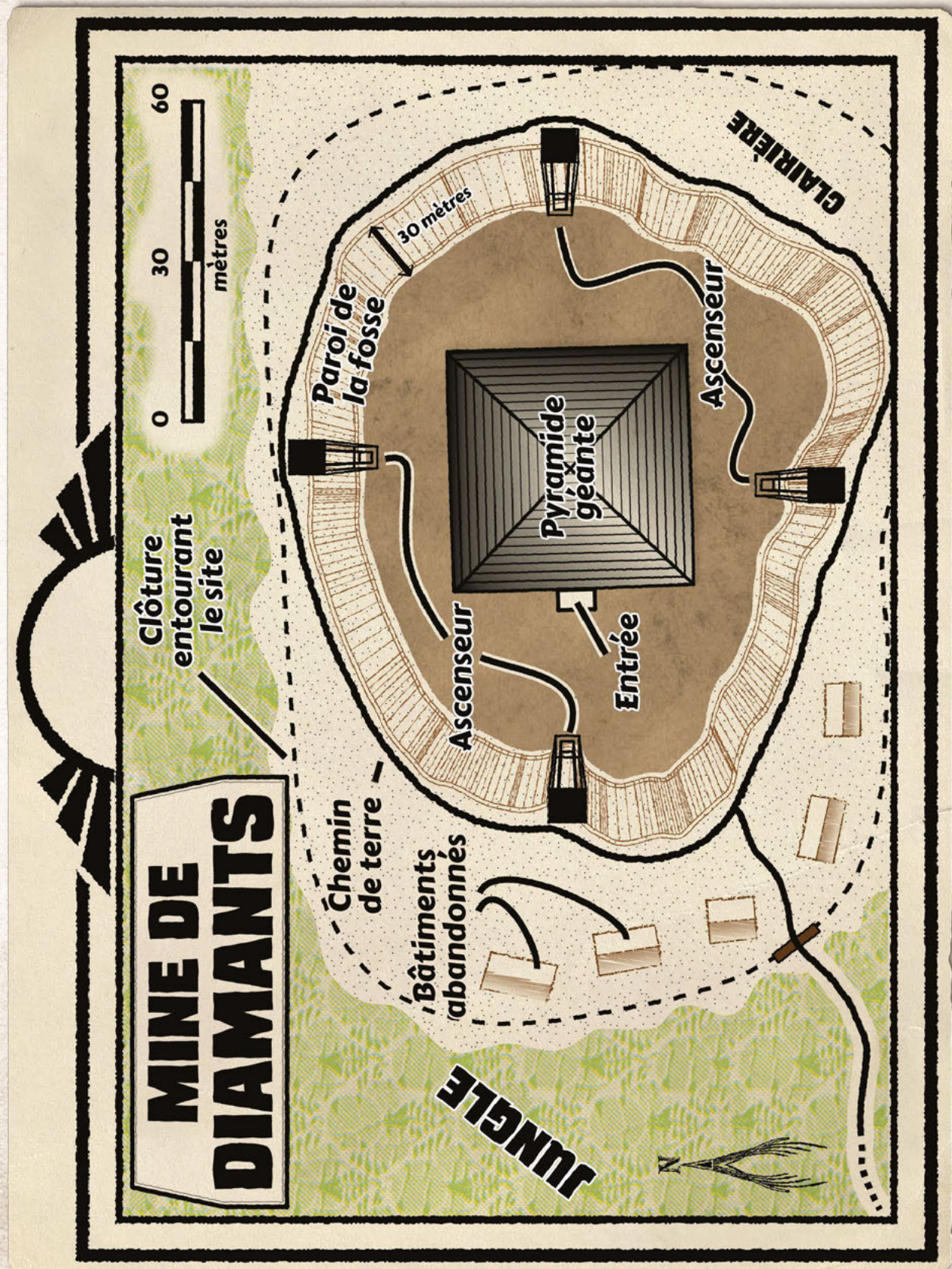


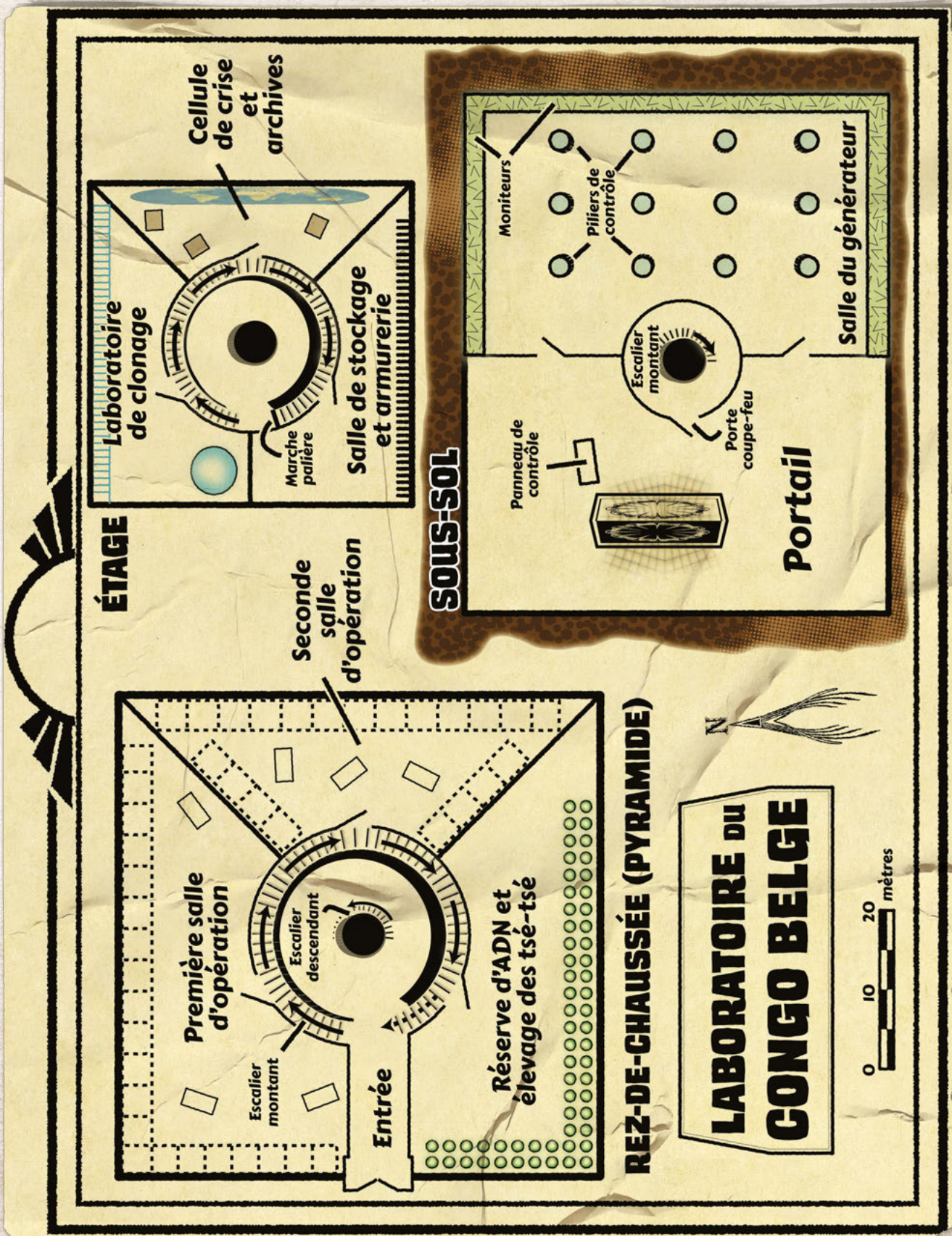












Indice : Calcutta 1

EXPOSITION
D'UN
ANCIEN TRÉSOR

CALCUTTA, INDE.

La Couronne du Cobra, récemment découverte, sera bientôt exposée au Musée indien. Alors que les historiens la prenaient pour une histoire à dormir debout, elle existe bel et bien. Le conservateur du musée affirme qu'il sera ravi de détromper tous ces prétendus experts en dévoilant la relique dans sa vitrine. M. Kumtekar n'a pas été en mesure de donner la date d'inauguration de cet événement, mais il nous a assurés que tout était mis en œuvre pour exposer au plus vite la Couronne du Cobra à Calcutta !

VILLE DE CALCUTTA



LIEUX DU SCÉNARIO

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| A. Jardin botanique | J. Grand Hotel |
| B. Hôtel Bristol | K. Hôtel Great Eastern |
| C. Chowringhee Road | L. Pont de Howrah |
| D. Conrad Arms | M. Musée indien |
| E. Dalhousie Square | N. Asile d'aliénés |
| F. Cinéma Elphinstone | O. Maison de Kumtekar |
| G. Hôtel Fairlawn | P. Temple de Mansa Devi |
| H. Fort William | Q. Victoria Memorial |
| I. Résidence du gouverneur | R. Salon de thé Willard |

0 1,5 3
kilomètres



Tramways municipaux

Voies ferrées principales

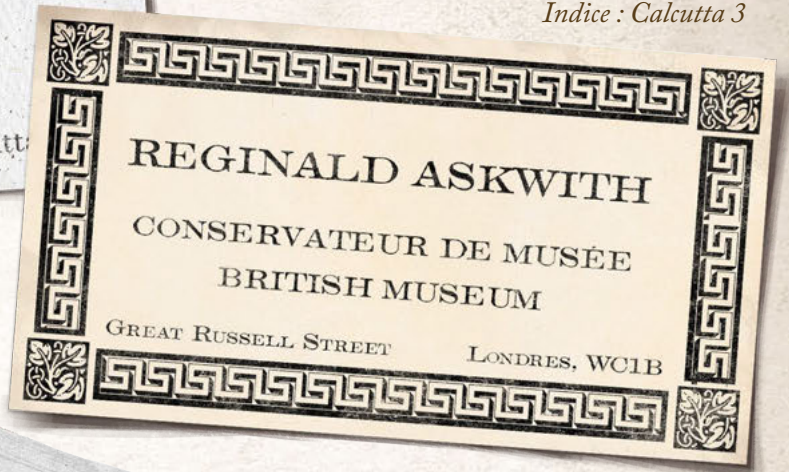


LE SERPENT À DEUX TÊTES

Indice : Calcutta 2



Indice : Calcutta 3



Indice : Calcutta 4



Indice : Calcutta 5



LE SERPENT À DEUX TÊTES

Indice : Calcutta 6

Nos espions et nos devins ont eu plus de nouvelles. Elles sont pas toutes bonnes. J'espère que vous serez pas trop en colère, ou juste contre nos ennemis. Ils méritent que vous soyez pas contente.

Ssulithan et les ~~général~~ ~~général~~ pleureuses qui lui servent de laqués sont sur la piste de la Couronne du Cobra. Ils pensent qu'elle est en Inde. Nos devins disent qu'elle est en Atlantide mais c'est pas vrai, parce qu'on sait pas où est l'Atlantide et que ça serait pas bon pour nous. Si la relique est en Inde, on peut essayer de la trouver, mais l'Inde c'est grand. On vous dira quand on l'aura.

Si Ssulithan et ses vilains sbires trouvent la Couronne du Cobra, peut-être qu'ils pourront aller sur Mu sans se faire manger. Depuis qu'on a été dans leur domaine du Connétycut, on sait que leur Portail a changé plein de gens en statues de cuir. Celui qu'ils ont sur ~~l'île~~ ~~l'île~~ l'île aux Serpents en a aussi tué plein, mais là, ils ont été mangés par quelque chose de très gros. On pense qu'ils veulent la Couronne du Cobra pour contrôler la grosse chose qui les mange. Si on la trouve avant eux, on pourra aller sur Mu sans se faire manger non plus.

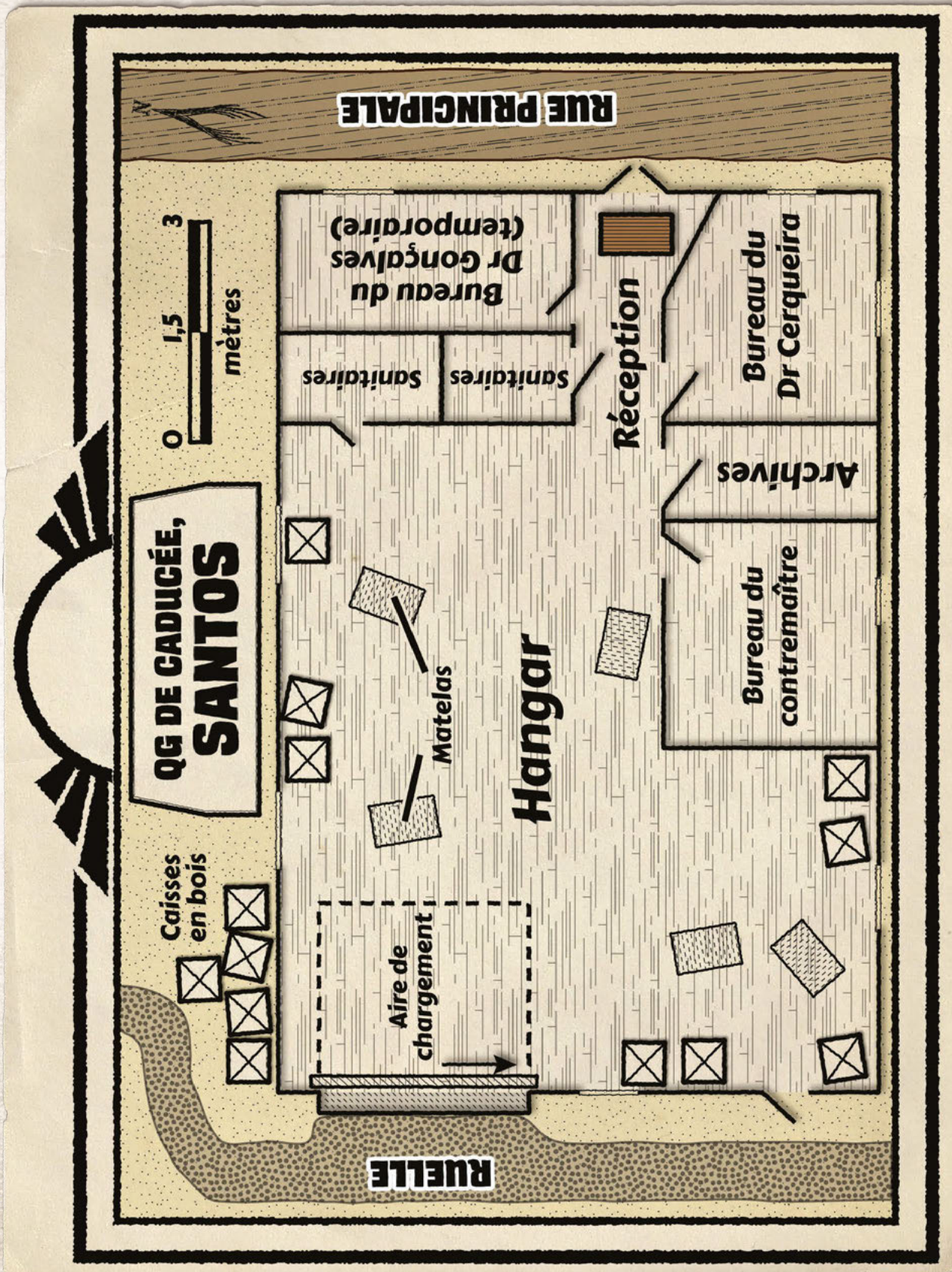
~~Un des rejets de nos ennemis a eu beaucoup d'informations de la Réveuse, quand elle était dans leur sous-sol. Elle dit que le dispositif de l'Apocalypse est toujours là, et qu'il fait ce qu'on lui demande. Si on arrive à l'atteindre et qu'il fonctionne comme ça dit dans les vieux livres, alors on pourra l'utiliser pour tuer tous nos ennemis.~~

Si nos ennemis de Caducée arrivent en premier à la Citadelle, on pense qu'ils vont refaire tout un tas de ces mouches qui piquent et de cette maladie qui rend les humains encore plus bêtes et plus faibles, qu'ils vont mettre la maladie dans les mouches et les mouches dans des sphères de transport, et puis les envoyer partout dans le monde pour mordre tous les gens. Je sais pas si c'est méchant de faire ça? ~~Peut-être que les gens bêtes sont plus faciles à tuer.~~

On a des agents à Santos (c'est un endroit dans le Brésil) qui sont prêts à partir pour l'île aux Serpents quand nos ennemis auront tout sécurisé. On vous dira quand ça sera fait. Si on attrape la Couronne du Cobra avant eux, ça sera à nous de rendre l'endroit sûr, mais alors c'est vous qui le ferez et vous aurez pas besoin de moi pour vous dire quand ça sera fait. Mais je vous le dirai quand même.







Indice : Île aux Serpents 1





**CITADELLE DU
YADDITH-GHO**

**Zone des
combats**

VOLCAN YADDITH-GHO

Citadelle

**VERS LE PLATEAU
ET LE PORTAIL**



MARAIS

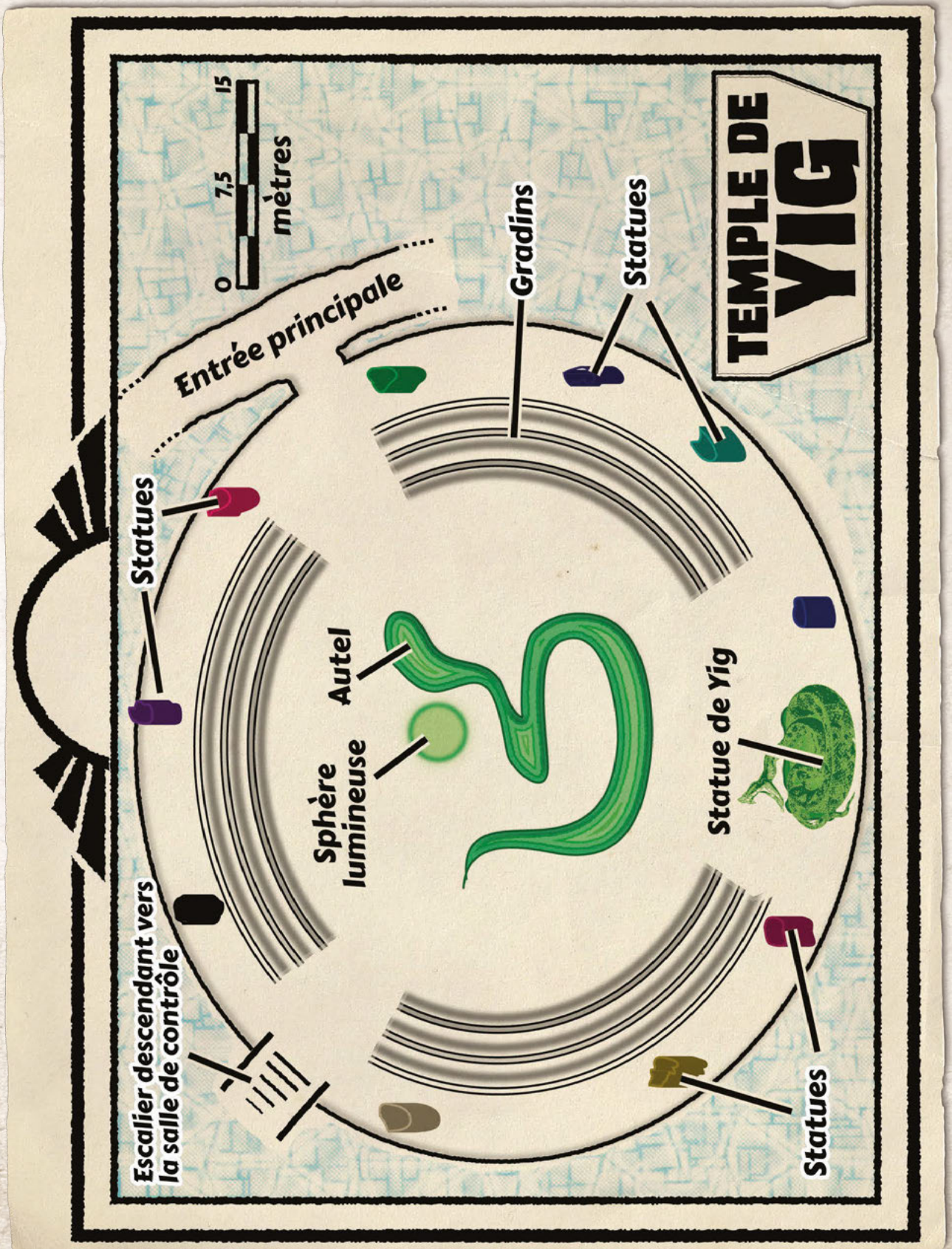
Piliers

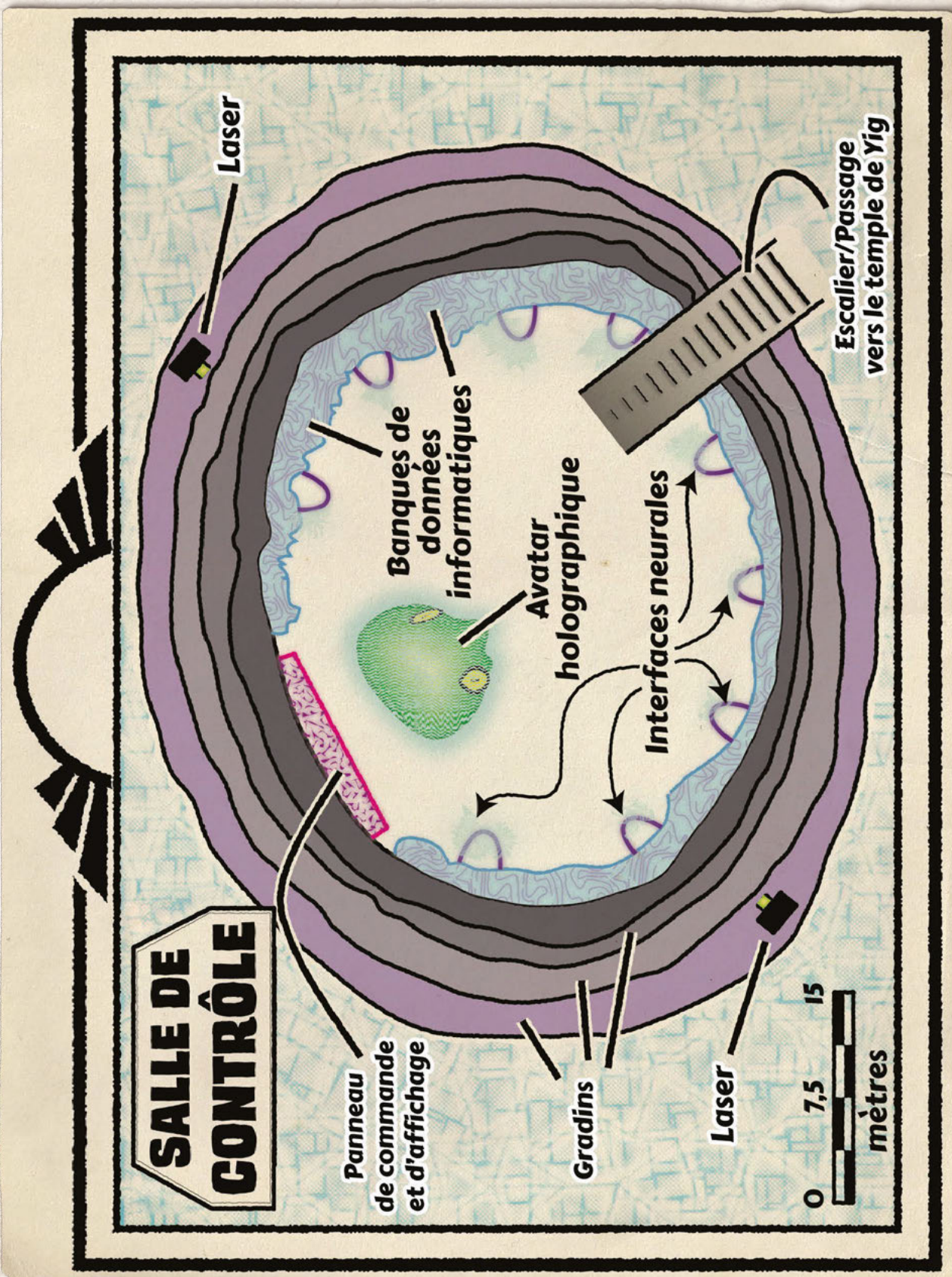
**Pilier
endommagé**

**Piste laissée par
les ennemis**

**Salle de
contrôle**

0 1 2
kilomètres







CALENDRIER DE L'ANNÉE 1933

JANVIER

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
	1	2	3	4	5	6 7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FÉVRIER

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				

MARS

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AVRIL

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

MAI

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUIN

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
			2	3		
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JUILLET

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

AOÛT

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
			2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

SEPTEMBRE

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
			2			
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTOBRE

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
			2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVEMBRE

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
			2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

DÉCEMBRE

Dim.	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.
						1
			2			
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						



SERVICE UNIVERSEL

L'Appel de
CTHULHU™

LE SERPENT À DEUX TÊTES

UNE CAMPAGNE D'ACTION ÉPIQUE À L'ÉCHELLE MONDIALE POUR PULP CTHULHU™

Le monde a besoin de héros, maintenant plus que jamais.

Le Serpent à Deux Têtes est un tour du monde épique, explosif et débordant de péripéties qui se déroule dans le Pulp Cthulhu des années 1930. Les héros sont confrontés aux sinistres manigances d'une ancienne race de monstres décidée à régner sur un monde qui était autrefois le sien.

Travaillant pour Caducée, une organisation caritative et médicale, les héros pilleront un temple perdu dans les forêts de Bolivie, affronteront la mafia à New York, feront face à une épidémie mortelle dans les jungles de Bornéo du Nord, découvriront les manigances d'un étrange culte pendant le Dust Bowl en Oklahoma, infiltreront le territoire ennemi dans un volcan en train de se réveiller en Islande, combattront le résultat de hideuses expériences menées au Congo, partiront en quête d'un puissant et ancien artefact dans les rues de Calcutta, braveront les périls mortels de l'île aux Serpents et voyageront jusqu'au continent perdu de Mu pour une bataille désespérée afin de sauver l'humanité de l'esclavage et de l'annihilation !

Découvrez neuf aventures bourrées d'adrénaline, des conseils pour le Gardien, de magnifiques plans en couleurs et tous les indices à destination des joueuses.

Ce supplément est destiné à être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7e Édition* et/ou avec la version *Pulp Cthulhu*, tous deux disponibles séparément. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.

EDGE
STUDIO



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. The Two-Headed Serpent © 2017 Chaosium Inc. Pulp Cthulhu © 2016 Chaosium Inc. Tous droits réservés. L'Appel de Cthulhu, Le Serpent à Deux Têtes et Pulp Cthulhu sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés. Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. © 2023 Edge Studio, Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Imprimé par PBTisk en République Tchèque.

EDGE-STUDIO.NET

LE SERPENT À DEUX TÊTES
SKU : ECSTH08FR - 2023-1
ISBN : 8435407629509
PRIX : 44,99 €

