

L'Appel de
CTHULHUTM

LE SERPENT À DEUX TÊTES

INVESTIGATEURS PRÉTIRES



EDGE
STUDIO

Paul Fricker, Scott Dorward
et Matthew Sanderson





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

L'organisation de ce livre.....	7
Le cadre de la campagne.....	8
La fondation Caducée.....	9
La Nuit intérieure.....	11
Tyranissh.....	12
Créer des héros pour la campagne.....	15

Chapitre 1 : Bolivie.....19

Historique.....	19
Introduction pour les joueuses.....	20
Contexte.....	20
Personnages.....	21
Scène d'ouverture.....	24
Conclusion.....	40
Récompenses.....	40
Profil des personnages et monstres.....	40

Chapitre 2 : New York.....45

Note à l'intention du Gardien.....	45
Personnages.....	46
Contexte.....	46
Le Domaine Meadham, Connecticut.....	57
Le rituel d'initiation.....	58
Le contexte mafieux à New York.....	59
Personnages : La mafia.....	61
Conclusion.....	72
Récompenses.....	74
Profil des personnages et monstres.....	74

Chapitre 3 : Bornéo du Nord.....77

Historique.....	77
Introduction pour les joueuses.....	78
Contexte.....	80
Personnages.....	81
Scène d'ouverture.....	86
Conclusion.....	98
Récompenses.....	98
Profil des personnages et monstres.....	99

Chapitre 4 : Oklahoma.....105

Historique.....	105
Introduction pour les joueuses.....	105
Contexte.....	107
Personnages.....	108
Scène d'ouverture.....	114
Conclusion.....	123
Récompenses.....	123
Profil des personnages et monstres.....	124

Chapitre 5 : Islande.....127

Historique.....	127
Introduction pour les joueuses.....	128
Contexte.....	129
Personnages.....	131
Scène d'ouverture.....	133
Conclusion.....	148
Récompenses.....	150
Profil des personnages et monstres.....	150

Chapitre 6 : Congo belge.....153

Introduction pour les joueuses.....	153
Historique.....	154
Contexte.....	156
Personnages.....	158
Scène d'ouverture.....	161
Conclusion.....	180
Récompenses.....	180
Profil des personnages et monstres.....	181

Chapitre 7 : Calcutta.....185

Historique.....	185
Introduction pour les joueuses.....	187
Contexte.....	189
Personnages.....	190
Scène d'ouverture optionnelle : Délit de fuite.....	191
Scène d'ouverture : Poursuivre Vikmatji.....	192
Conclusion.....	202
Récompenses.....	202
Profil des personnages et monstres.....	202

Chapitre 8 : L'île aux Serpents.....205

Historique.....	205
Personnages.....	206
Contexte.....	207
Scène d'ouverture.....	208
Conclusion.....	216
Récompenses.....	216
Profil des personnages et monstres.....	216

Chapitre 9 : Mu.....219

Introduction pour les joueuses.....	219
Contexte.....	219
Conclusion.....	233
Récompenses.....	233
Profil des personnages et monstres.....	234

Appendice A : PNJ et monstres récurrents, héros prêtirés.....236

Caducée.....	237
La Nuit intérieure.....	241

Tyrannissh.....	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

Caducée

JOSHUA MEADHAM (SSULITHAN).

70 ans en apparence, directeur de Caducée

*Apparition : chapitres 2 à 9

Ssulithan, l'homme-serpent qui incarne Joshua, a eu recours au matériel génétique du Meadham d'origine pour s'hybrider et endosser son apparence de façon permanente. Il a pris soin de vieillir comme l'aurait fait le véritable Joshua et semble désormais avoir dans les soixante-dix ans.

Afin de donner quelque crédibilité à Caducée, l'ophidien a choisi de se présenter comme plus philanthrope que son hôte ne l'a jamais été - tout en prenant soin de conserver les côtés moins aimables de Joshua. Tout comme l'ancien, ce nouveau Meadham n'hésite pas à se moquer, à tirer parti des faiblesses et à écraser ses ennemis. Son caractère implacable est considéré par beaucoup comme un outil servant un objectif supérieur.

Dès que les héros comprennent que Caducée veut rejoindre Mu, Joshua tente de les distraire en leur confiant tout ce qu'il sait de la Nuit intérieure et son plan : détruire l'humanité grâce au dispositif de l'Apocalypse. De même, il partage avec eux les informations dont il dispose sur Tyranishh. En leur démontrant qu'ils ont des ennemis communs, il espère les convaincre de s'en prendre à eux et de laisser Caducée tranquille.

FOR 100	CON 90	TAI 70	DEX 95	INT 100
APP 60*	POU 120	ÉDU -	SAN -	PV 16
IMP : +1D6	CARRURE : 2	MVT : 8	PM : 24	CHANCE : 99

*Sous forme humaine.

COMBAT

Attaques par round : 2 (griffes, arme, morsure)

Morsure : injecte son venin, la cible doit réussir un test extrême de CON ou subir 1D8 dégâts.

Griffes : ses griffes rétractables infligent 1D6+1D6 dégâts.

Combat rapproché 120% (60/24), dégâts 1D3+1D6 ou griffes, dégâts 1D6+1D6

Morsure 100% (50/20), dégâts 1D8 + venin

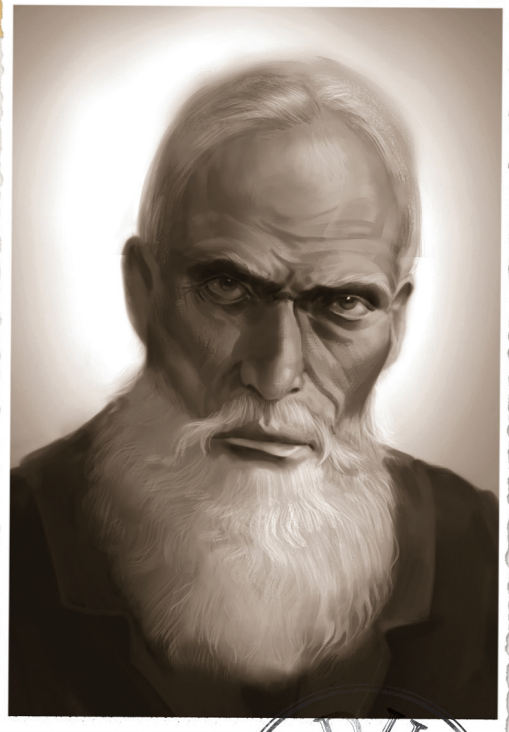
Esquive 100% (50/20)

COMPÉTENCES

Crédit 99%, Discrétion 70%, Intimidation 60%, Lancer 60%, Langues (Anglais 90%, Espagnol 40%, Naacal 85%, Portugais 40%), Mythe de Cthulhu 60%, Persuasion 70%, Pilotage (Avions) 40%, Psychologie 60%

TALENTS PULP

Poids lourd (peut dépenser 10 points de Chance pour ajouter un dé de dégâts supplémentaire lors d'un combat de mêlée [le dé dépend de l'arme utilisée : 1D3 à mains nues, 1D6 avec une épée, etc.]).



Protection : 1 point (écailles dissimulées sous sa chair humaine). Bénéficie généralement du sortilège Immunisation, ce qui lui offre 5D6 points de protection supplémentaire (au coût de 5 points de magie).

Sortilèges : Contacter Yig, Immunisation

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points à la vue de Joshua Meadham sous sa véritable apparence ophidienne.

PROFIL

• **Description** : petit et frêle de prime abord, l'homme marche à l'aide d'une canne. Ses cheveux blancs sont clairsemés, mais ses sourcils et sa barbe sont toujours incroyablement touffus. Sa fragilité feinte contraste avec ses sombres yeux perçants, qui ne trahissent pas son âge et prouvent qu'il n'a rien perdu de ses capacités. La supercherie s'arrête toutefois à son apparence extérieure : sous ses vêtements, son corps est musculeux, sa peau douce, rose et imberbe. Comme tous les ophidiens hybridés, Joshua ne possède aucun organe génital externe.

• **Traits** : Joshua Meadham se montre cassant et acerbe.

• **Motivations** : complimente les héros qui lui sont loyaux et tente de les pousser à en faire toujours plus. Cherche à se venger de ceux qui l'ont trahi.

Caducée

CANNING,

40 ans en apparence, homme de main colossal

*Apparition : chapitres 2 à 9

Canning est l'homme de main de Joshua Meadham et il le suit comme son ombre.

Tout comme son maître, c'est un homme-serpent hybridé. Mais dans l'espoir de créer la parfaite arme vivante, Canning a été conçu à partir de nombreux brins d'ADN venus de sources différentes. D'épaisses couches d'écailles dissimulées sous sa peau humaine lui fournissent une protection naturelle. De plus, il possède la vitesse d'un mamba noir et ses gènes de serpent de mer rendent sa morsure hautement venimeuse.

FOR 120	CON 85	TAI 95	DEX 75	INT 60
APP 40*	POU 75	ÉDU -	SAN -	PV 18
IMP : +2D6	CARRURE : 3	MVT : 8	PM : 15	CHANCE : 35

*Sous forme humaine.

COMBAT

Attaques par round : 2 (arme, morsure, langue cinglante)

Morsure : injecte son venin, la cible doit réussir un test extrême de CON ou subir 2D8 dégâts.

Langue cinglante : Canning possède une langue semblable à celle des caméléons. Une fois par round, elle peut frapper avec une portée de 10 mètres. Une victime saisie par cet organe doit réussir un test majeur de CON pour garder le contrôle de ses muscles, une fois exposée au venin qui recouvre la muqueuse. Ce poison inflige une douleur vive (sans dégâts physiques) qui paralyse la cible pendant 2D4 rounds. Qu'elle soit immobilisée ou non, cette dernière est traînée vers Canning, qui peut l'attaquer au round suivant en bénéficiant d'un dé bonus. Si le venin n'a pas d'effet, la victime peut recourir à un test opposé de FOR afin de se libérer de la langue.

Combat rapproché 100% (50/20), dégâts 1D3+2D6

Morsure 100% (50/20), dégâts 1D8 + venin

Langue cinglante 60% (30/12), venin paralysant + cible maintenue

Esquive 100% (50/20)

COMPÉTENCES

Conduite 75%, Crédit 60%, Discrétion 60%, Intimidation 90%, Lancer 80%, Langues (Anglais 50%, Naacal 65%), Mythe de Cthulhu 20%

TALENTS PULP

Vigilant (ne peut jamais être attaqué par surprise lors d'un combat).



Protection : 5 points (écailles épaisses dissimulées sous sa peau humaine, pouvant être aperçues en cas de coupures ou de blessures).

Sortilèges : aucun

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points à la vue de Canning sous sa véritable apparence ophidienne (si ses écailles sont dévoilées).

PROFIL

- **Description** : Canning est une brute et une montagne de muscles d'au moins deux mètres dix. Son crâne est lisse, son regard inflexible, et il ne prononce jamais le moindre mot. Le processus utilisé pour l'engendrer ne lui a fourni ni cordes vocales ni cheveux : il est totalement glabre et n'a même pas de sourcils.
- **Traits** : ne parle jamais. Ses yeux balayent en permanence le lieu où il se trouve, sauf lorsqu'il pense qu'on ne montre pas le respect dû à son maître : dans ce cas, il dévisage l'imprudent d'un air menaçant. Si les héros tentent de parler à Canning, la seule réponse qu'ils obtiennent est un regard noir.
- **Motivations** : surveillance de près n'importe quel héros agissant de façon suspecte. Il le suit ou s'arrange pour que Frank De Luca le file en douce (cf. **Chapitre 2 : New York**). Quiconque représente une menace pour Joshua Meadham disparaît du tableau sans aucune pitié.

Caducée

DOCTEUR VICTOR GOMES GONÇALVES,

54 ans, sorcier et serviteur fanatique de Yig

*Apparition : chapitres 2 à 9

Né et élevé à São Paulo, au Brésil, Gonçalves a étudié puis pratiqué la médecine aux États-Unis avant de rejoindre Caducée comme agent de terrain, peu après la naissance de l'organisation - dont il a découvert le secret en grimpant les échelons.

Gonçalves sait que Caducée est en réalité un culte de Yig désireux d'annihiler les fidèles hérétiques de Tsathoggua, et que ses chefs sont des ophidiens déguisés. Cette révélation aurait pu le détourner de ses employeurs... mais contre toute attente, il s'est au contraire précipité dans leur giron ; le savoir et le pouvoir amassés ont agi sur lui comme une drogue. Conscient que Yig est un dieu vivant et puissant, Gonçalves lui est aussi dévoué que n'importe quel homme-serpent. Les ophidiens de Caducée tolèrent le docteur humain tant qu'il leur est utile. Une fois leur plan mené à bien, ils lui laisseront le choix entre devenir un hybride ou être réduit en esclavage avec le reste de l'humanité.

FOR 45	CON 80	TAI 70	DEX 65	INT 105
APP 60	POU 120	ÉDU 80	SAN -	PV 15
IMP : 0	CARRURE : 0	MVT : 5	PM : 24	CHANCE : 60

COMBAT

Attaques par round : 1 (à mains nues ou avec une arme)

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3

Automatique calibre 38 50% (25/10), dégâts 1D10

Vipère ailée x3 (Lancer) 65% (32/13),
dégâts 1D6 + spécial*

Esquive 45% (22/9)

*Cf. Appendice B, page 250.

COMPÉTENCES

Écouter 50%, Intimidation 70%, Lancer 65%, Langues (Anglais 55%, Espagnol 30%, Portugais 80%), Médecine 70%, Mythe de Cthulhu 43%, Premiers soins 70%, Psychologie 65%, Trouver Objet Caché 60%

TALENTS PULP

Pied léger (peut dépenser 10 points de Chance pour éviter de se retrouver en sous-nombre pendant un combat de mêlée).



Protection : aucune

Sortilèges : Contacter Yig, Flétrissement, Immunisation, Poing de Yog-Sothoth, Spires de Yig*

Perte de Santé Mentale : n/a

*Note : Gonçalves peut avoir recours aux Spires de Yig pour se débarrasser des héros. Toutefois, il ne dépensera pas tous ses points de magie mais seulement ceux mis de côté dans le Cœur de Yig. Il gardera les siens propres pour se défendre, au cas où.

PROFIL

- Description** : un homme d'apparence quelconque, de taille moyenne. Ses cheveux sont gominés et sa moustache coiffée avec soin. Gonçalves possède un fort accent brésilien et parle en général d'une voix posée. Lorsqu'il est en colère ou passionné par un sujet, son comportement change du tout au tout et il se montre enflammé, voire franchement intimidant.
- Traits** : regarde rarement les gens dans les yeux et semble mal à l'aise lorsque cela arrive.
- Possessions** : le Cœur de Yig, emprunté à Joshua Meadham (cf. Appendice B, page 249).
- Motivations** : se présente comme un allié accessible, utile et digne de confiance. Il tente d'en apprendre autant que possible sur les héros et leurs projets. Bien qu'il les considère comme des pions insignifiants, Gonçalves ne voit aucun problème à les « entretenir » pour l'instant. Quels que soient les ordres officiels, il voudra convaincre les héros d'épargner tous les fidèles humains de Yig.

Caducée

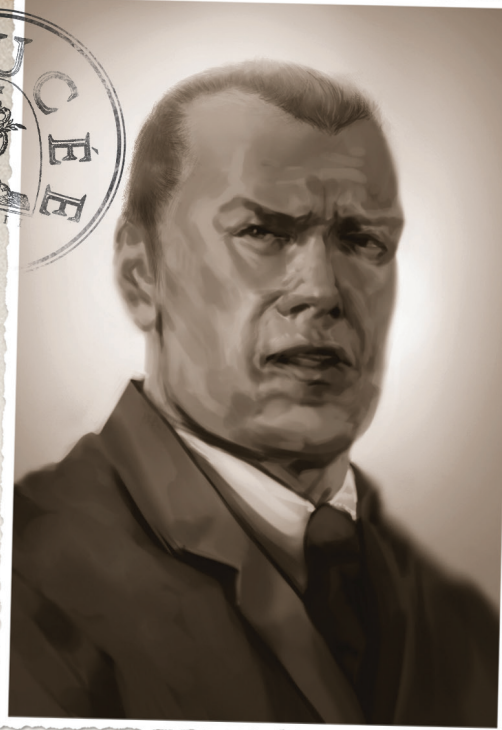
FRANK DE LUCA (NIRESSH)

40 ans en apparence, chef de la sécurité de Caducée et ophidien hybridé

*Apparition : chapitres 2, 8 et 9

La sécurité de Caducée est une affaire trop délicate pour être confiée à un humain, même le plus loyal. Joshua Meadham a donc fait hybrider l'un des hommes-serpents de sa cabale personnelle et lui a donné le poste de responsable de la sécurité.

Frank De Luca (le nom d'hybride sous lequel est dorénavant connu Niressh) a une approche pratique des situations. Malgré les fidèles humains et la poignée d'ophidiens placés sous ses ordres, il est trop paranoïaque pour ne pas superviser en personne le Meadham Building et le complexe de Caducée au Congo belge. Il a pris l'habitude de s'en remettre à des stimulants pour rester alerte et a découvert que la cocaïne interagit bien avec son organisme semi-humain. Toutefois, cette substance le rend incroyablement méfiant et irascible. Plusieurs gardes ont disparu sans explications après avoir éveillé les soupçons de Frank De Luca...



FOR 80	CON 70	TAI 60	DEX 70	INT 90
APP 50*	POU 60	ÉDU -	SAN -	PV 13
IMP : +1D4	CARRURE : 1	MVT : 9	PM : 12	CHANCE : 30

*Sous forme humaine.

COMBAT

Attaques par round : 1 (éventail classique d'attaques à mains nues des humanoïdes)

Morsure : injecte son venin, la cible doit réussir un test extrême de CON ou subir 1D8 dégâts.

Combat rapproché 75% (37/15), dégâts 1D3+1D4

Automatique calibre 38 55% (27/11), dégâts 1D10

Morsure 55% (27/11), dégâts 1D8 + venin

Esquive 50% (25/10)

COMPÉTENCES

Conduite 50%, Discrétion 50%, Écouter 70%, Intimidation 40%, Langues (Naacal) 50%, Trouver Objet Caché 70%

Protection : 1 point (écailles dissimulées sous sa peau humaine)

Sortilèges : aucun

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points à la vue de Frank De Luca sous sa véritable apparence ophidienne.

PROFIL

- **Description :** un homme trapu aux joues flasques, aux traits lourds, avec une implantation des cheveux très en V sur le front. Musclé bien qu'un peu replet, il marche d'un pas chaloupé.
- **Traits :** De Luca aime rudoyer ses interlocuteurs, en particulier les humains qu'il considère inférieurs. La consommation de cocaïne l'a rendu nerveux et il ne tient pas en place.
- **Motivations :** espionne les héros s'ils lui semblent suspects. Il les suit alors dans une berline de couleur sombre ou envoie un autre employé de Caducée (y compris Canning) s'en charger à sa place.



La Nuit intérieure

ROSE MEADHAM (SASHANNAL),

35 ans en apparence, dirigeante de la Nuit intérieure

*Apparition : chapitres 2 à 9

Sashannal a elle aussi été hybridée pour endosser l'identité de Rose Meadham, qu'elle trouvait pratique pour interagir avec les humains. Sa véritable allégeance est dorénavant connue du cercle restreint de Caducée ; mais aux yeux du grand public, un différend a poussé Joshua à déshériter sa fille, qu'il traite désormais comme une étrangère. Avant de s'enfuir de Caducée, Sashannal a réussi à détourner suffisamment d'argent pour fonder la Nuit intérieure.

Tandis qu'elle se préparait à quitter la fondation en 1928, elle a essayé d'assassiner Joshua Meadham/Ssulithan et les autres membres de la cabale secrète. Canning l'a surprise pendant qu'elle posait une bombe dans le bureau du Meadham Building, à New York. Il l'a mordue au cours de leur affrontement, et son venin a rongé une partie du faux visage de Sashannal. Depuis, elle est donc obligée de se dissimuler sous un voile et de larges chapeaux lorsqu'elle traite avec des humains. Il est de notoriété publique que Rose Meadham est une solitaire ; elle se montre rarement dans la société humaine et n'y reste jamais bien longtemps. En général, on ne la voit que lorsqu'elle doit gérer certaines affaires, après quoi elle disparaît aussi vite qu'elle est venue. Bon nombre de sinistres rumeurs courent à son sujet.

Rose travaille sur un nouvel ouvrage saint dédié à Tsathoggua, intitulé *La Nuit la plus intérieure* (cf. **Appendice B**, page 255). Elle ne se sépare jamais du manuscrit et le corrige ou le met à jour de façon compulsive.

Toujours prompte à trouver un moyen d'affaiblir ses ennemis, elle profite de chaque discussion ou réunion avec les héros pour leur parler de Caducée et des plans de l'organisation pour réduire l'humanité en esclavage, sans oublier de leur communiquer toute bribe d'information qu'elle a pu obtenir à propos de Tyranissh. Bien entendu, elle-même fait tout ce qui est en son pouvoir pour détruire les humains. Elle possède aussi un dossier rédigé avec soin par l'un de ses analystes, expliquant l'état actuel des plans de Caducée (cf. **Indice : Calcutta 6**, page 199). Rose Meadham sera toujours ravie de confier ces documents à l'un des héros afin de semer les graines du doute et de la méfiance.

FOR 90	CON 90	TAI 80	DEX 75	INT 110
APP 20*	POU 110	ÉDU -	SAN -	PV 17
IMP : +1D6	CARRURE : 2	MVT : 8	PM : 22	CHANCE : 99

*Sous forme humaine.

COMBAT

Attaques par round : 1 (griffes, arme, morsure)

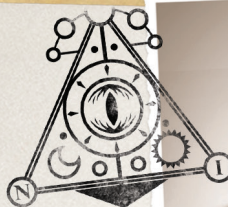
Morsure : injecte son venin, la cible doit réussir un test extrême de CON ou subir 1D8 dégâts.

Griffes : ses griffes rétractables infligent 1D6+1D6 dégâts.

Combat rapproché 80% (40/16), dégâts 1D3+1D6 ou griffes, dégâts 1D6+1D6

Morsure 60% (30/12), dégâts 1D8 + venin

Esquive 60% (30/12)



COMPÉTENCES

Charme 80%, Crédit 60%, Lancer 60%, Langues (Anglais 70%, Naacal 80%), Mythe de Cthulhu 70%, Psychologie 40%

TALENTS PULP

Attaque rapide (peut dépenser 10 points de Chance pour gagner une attaque supplémentaire lors d'un même round de combat) ; **Pied léger** (peut dépenser 10 points de Chance pour éviter de se retrouver en sous-nombre pendant un combat de mêlée).

Protection : 1 point (écailles dissimulées sous sa chair humaine). Bénéficie généralement du sortilège **Immunsation**, ce qui lui offre 5D6 points de protection supplémentaire (au coût de 5 points de magie).

Sortilèges : Contacter Tsathoggua, Contacter une Larve Amorphe, Flétrissement, Immunsation

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points à la vue de Rose Meadham sous sa véritable apparence ophidienne.

PROFIL

• **Description** : le visage de Rose Meadham est couvert de tissu cicatriciel ressemblant à de la cire fondue (le résultat du venin de Canning). Lorsqu'elle se trouve en présence d'humains, elle a tendance à porter des voiles de veuve afin de ne pas leur faire peur.

• **Traits** : possède un charme certain malgré son visage ravagé. Sous ses voiles et sa physionomie féminine gît un cœur froid entièrement voué à un dieu sombre et inhumain.

• **Motivations** : fait son possible pour monter les héros contre Caducée et Joshua Meadham. Si elle ne parvient pas à les rallier à sa cause, elle tente de les manipuler en envoyant d'autres humains leur fournir des renseignements erronés.

TYRANISSH,

La sorcière rêveuse

*Apparition : chapitres 1 à 9

Tyrannissh s'est perdue dans les dimensions oniriques pendant des millénaires. Elle pense que les hommes-serpents l'ont abandonnée. Au moment où elle s'est endormie, le fossé séparant les fidèles de Tsathoggua et ceux de Yig n'avait pas encore déchiré les ophidiens en deux camps irréconciliables. À son réveil, Tyrannissh se désole donc de la futilité des querelles religieuses de son propre peuple et souhaite lui rendre sa grandeur passée grâce à son pouvoir. Si elle s'éveille durant votre campagne, elle se lance dans une croisade personnelle : mener les travaux des scientifiques-sorciers de Mu à leur terme, et fondre les ophidiens et les humains en une seule race.

La Rêveuse a vu le jour à l'époque où les hommes-serpents étaient encore puissants ; physiquement, elle est donc beaucoup plus forte que la plupart de ses compatriotes modernes. Son sortilège Ressemblance Dévorante produit des effets uniques. Au lieu de dévorer sa victime, un simple contact permet à Tyrannissh de modifier graduellement sa propre apparence jusqu'à lui ressembler comme deux gouttes d'eau. La cible reste en vie quelques heures, mais se dessèche peu à peu avant de tomber en poussière.

Les héros qui nouent une relation amicale avec Tyrannissh pourront apprendre quelques rudiments de naacal et gagner ainsi 1D10 points en Langues (Naacal), à condition qu'ils passent au moins deux jours à échanger avec elle.

Tyrannissh est toute prête à se lier d'amitié avec les héros hybrides, car ils lui rappellent son propre désir de fusionner les deux espèces. Elle ne parle pas de ses plans mais confie sa piètre opinion des cultes de Tsathoggua et de Yig. À partir du chapitre 7, elle expose aussi ses doutes concernant les objectifs ultimes de Caducée et de la Nuit intérieure. Elle révèle en prime les plans de ses rivaux afin d'embrouiller les héros qui enquêtent sur ses propres activités.

FOR 90	CON 75	TAI 85	DEX 90	INT 120
APP -	POU 125	ÉDU -	SAN -	PV 16
IMP : +1D6	CARRURE : 2	MVT : 8*	PM : 25	CHANCE : 99

*Peut escalader des surfaces verticales tel un gecko.

COMBAT

Attaques par round : 1 (griffes, arme, morsure)

Morsure : injecte son venin, la cible doit réussir un test extrême de CON ou subir 1D8 dégâts.

Combat rapproché 70% (35/14), dégâts 1D3+1D6

Morsure 50% (25/10), dégâts 1D8 + venin

Esquive 60% (30/12)

COMPÉTENCES

Discrétion 65%, Écouter 50%, Intimidation 70%, Lancer 50%, Langues (Anglais 30%, Naacal 80%), Mythe de Cthulhu 70%, Rêver 80%, Sauter 70%, Trouver Objet Caché 55%



TALENTS PULP

Effrayante (réduit la difficulté d'un cran ou bénéficie d'un dé bonus lors des tests d'Intimidation) ; **Machines infernales** (peut construire et réparer des machines infernales).

Protection : 3 points (écailles dissimulées sous sa chair humaine). Bénéficie généralement du sortilège Immunisation, ce qui lui offre 5D6 points de protection supplémentaire (au coût de 5 points de magie).

Sortilèges : Appeler Ghatanothoa, Contacter Tsathoggua, Contacter Yig, Créer la Brume de R'lyeh, Créer un Portail, Domination, Flétrissement, Fusion de la Chair, Immunisation, Invoquer/Contrôler une Larve Amorphe, Poing de Yog-Sothoth, Ressemblance Dévorante, Tourmenter, Trou de Mémoire

Perte de Santé Mentale : 0/1D6 points à la vue de Tyrannissh.

PROFIL

- **Description :** sous sa forme ophidienne, Tyranissh est une grande humanoïde recouverte de fines écailles multicolores. Elle apprécie les robes cramoisies, comme celles qu'elle portait il y a bien longtemps. Elle dégage une impression de majesté.
- **Traits :** goûte souvent l'air de sa langue, car elle évolue dans un monde totalement neuf où abondent les parfums étranges.
- **Motivations :** si l'opportunité se présente, elle pose des questions sur le monde qui l'entoure, l'humanité, les hommes-serpents modernes et Mu. Par la suite, elle peut essayer de recruter les héros.

Note à l'intention du Gardien : si les PJ s'allient avec Tyranissh, ils sont susceptibles d'apprendre beaucoup de choses. À la discrétion du Gardien, la Réveuse peut être leur professeur et leur faire gagner 1D10 points en Langues (Naacal) et en Mythe de Cthulhu.

Appeler Ghatanothoa

- ② **Coût :** 1 point de magie ou plus par personne ; 1D10 points de Santé Mentale (uniquement le sorcier)
- ② **Temps d'incantation :** 1-100 minutes

Ce sortilège invoque Ghatanothoa, le Seigneur du Volcan, et ne fonctionne que s'il est lancé sur le continent de Mu. À moins que la scène ne soit plongée dans les ténèbres, le sorcier risque sa vie car quiconque pose les yeux sur le Grand Ancien est changé en momie, pétrifiée mais toujours vivante. Son enveloppe corporelle devient un cocon en cuir dur tandis que ses organes et son cerveau sont conservés indéfiniment. La victime parfaitement consciente de son sort endure alors une agonie qui lui fait perdre la raison.



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



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 €

