

CTHULHU MYTHOS

LE MYTHE DE CTHULHU PAR SANDY PETERSEN

SOMERRISK LA SILENCIEUSE



EDGE

Une aventure pour
personnages de tout niveau



CRÉDITS

AUTEURS

DAVID N. ROSS ET IAN STARCHER

DÉVELOPPEMENT ET ADAPTATION

DAVID N. ROSS

CHEF DE PROJET

ARTHUR PETERSEN

DIRECTRICE COMMERCIALE

CHRISTINE GRAHAM

RÉVISION ET RELECTURE

EYTAN BERNSTEIN ET ERIK SCOTT DE BIE

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES ET

COUVERTURE

KENT HAMILTON

CARTES

SVEN LUGAR

INFOGRAPHIE

TONY MASTRANGELI

DIRECTION COMMERCIALE

CHRISTOPHER HELTON

EXPÉDITIONS

CHRISTY CRACE

SUPPORT CLIENT

GEORGE BOTELHO

SUPPORT TESTS

LINCOLN PETERSEN, ANDREW LUCIO,
JONATHAN COHEN, RYAN BROWN

VERSION FRANÇAISE PAR

EDGE ENTERTAINMENT

TRADUCTION

DOMINIQUE LACROUTS

RELECTURE

ALFRED BOUDRY ET CAMILLE BOILLET

COORDINATION

SHAN DERAZE

EDGE



PETERSEN GAMES

— A SANDY PETERSEN COMPANY —



Silence from Somerrisk, Sandy Petersen's Cthulhu Mythos, © 2018, Petersen Games.

Identité de produit : Les éléments suivants sont identifiés comme Identité du Produit, comme défini dans l'Open Game License version 1.0a, Section 1(e), et ne constituent pas un contenu ouvert : Toutes les marques, marques déposées, dialogues, intrigues, scénarios, lieux, personnages, œuvres d'art et habillages commerciaux. (Les éléments qui ont été précédemment désignés comme Contenu Open Game ou qui sont dans le domaine public ne sont pas inclus dans cette déclaration).

Contenu ouvert : À l'exception du matériel désigné comme Identité de Produit (voir ci-dessus), les mécaniques de jeu de ce produit Petersen Games constituent du Contenu Open Game, tel que défini dans l'Open Game License, version 1.0a. À part le contenu désigné comme Contenu Open Game, aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, sous quelque forme que ce soit, sans autorisation écrite.



SOMERRISK LA SILENCIEUSE

INTRODUCTION

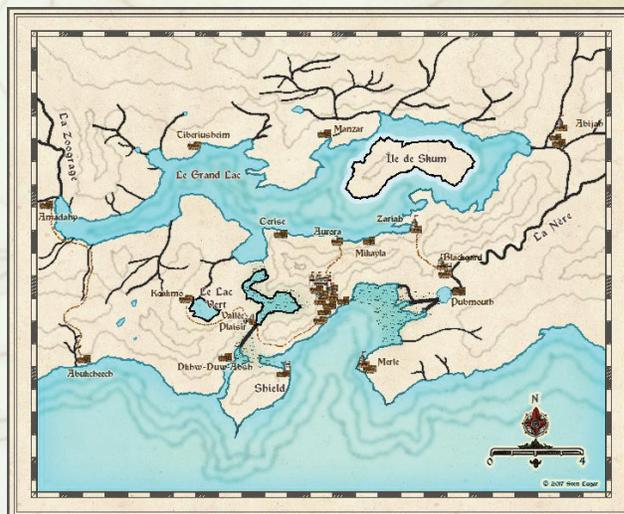
Cette aventure sert d'initiation aux règles et concepts présentés dans *Cthulhu Mythos*, *Le Mythe de Cthulhu* par Sandy Petersen. Bien que l'horreur, le mystère et l'absurdité de l'existence caractérisent les histoires de terreur cosmique ayant inspiré cet ouvrage, la présente aventure explore ces thèmes dans un environnement de *fantasy* plus traditionnel, selon les canons du jeu de rôle de cape et d'épée, de la découverte et du triomphe contre une adversité écrasante.

Pour faciliter le recours aux règles et à l'atmosphère du jeu, l'aventure vous présente Gnathowins, micro-univers dans les ombres duquel se tapissent diverses entités du Mythe, aussi bien dans le monde éveillé que dans les Contrées du Rêve. Gnathowins vous fournit également un contexte idéal pour faire intervenir les nouvelles races jouables, notamment les chats des Contrées du Rêve, les gnorri, les goules du Mythe et les zoogs. Si vous menez une campagne au long cours, vous pouvez intégrer Gnathowins (ou seulement certains éléments spécifiques de cette aventure) dans toute région relativement rurale et vallonnée, rarement visitée, où se trament d'étranges phénomènes à l'insu de la civilisation.

NOTES POUR LE MJ

Comme nous l'avons vu en détail dans *Cthulhu Mythos* (notamment aux pages 2 à 5), le ton de vos parties doit vous dicter comment gérer les questions et aspects techniques sensibles, sachant que vous devez au préalable en discuter avec vos joueurs. Vous allez exposer ceux-ci à une intrigue et des événements pour le moins déroutants, c'est pourquoi il convient de s'entendre sur les limites. Quels sont les aspects du genre qui fascinent chacun et ceux qui sont trop répugnants pour contribuer au plaisir du jeu ? Qu'est-ce qui risque de dépasser les bornes au point de nuire aux parties ? Tout le monde doit également garder à l'esprit que vous pourrez réviser ce cadre de jeu en cours de campagne si vous vous apercevez qu'un aspect imprévu s'avère problématique.

Cette conversation avec vos joueurs vous informera sur le bon déroulement des parties. Si toute la table apprécie qu'une menace constante pèse sur la vie des personnages, comme dans les histoires emblématiques du Mythe, n'hésitez pas à leur opposer des adversaires redoutables sans oublier de leur conseiller de préparer des personnages de rechange de niveau approprié, prêts à remplacer les défunts. Si vous cherchez plutôt à préserver la continuité des héros, surveillez davantage la puissance de l'ennemi et limitez les décès aux PNJ plus ou moins chers aux aventuriers. Dans un cas comme dans l'autre, évitez de décimer les personnages, PNJ ou PJ, à tel point que le groupe finisse par perdre tout engagement émotionnel. N'oubliez pas que la mort n'est pas le seul moyen de menacer les héros. Les dilemmes s'enchaînent, la démence se précise et le monde mue de manière indésirable.



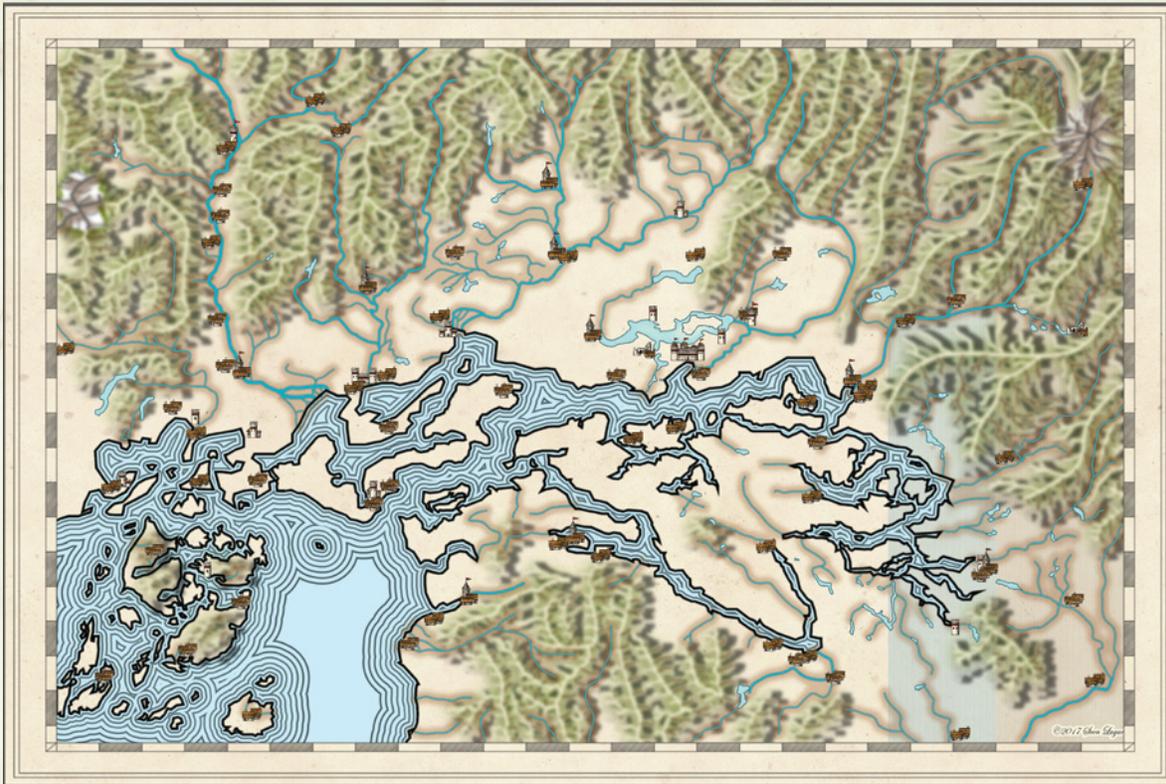
Le Mythe est aussi affaire de mystère. Même quand un personnage réussit un test d'Intelligence pour identifier des éléments de l'aventure, sa connaissance n'est souvent que parcellaire. Ne lui détaillez pas l'intégralité des effets magiques identifiés, des sorts, monstres et autres aspects, mais livrez-lui suffisamment de bribes pour qu'il en déduise lui-même le fonctionnement, quitte à ce que cela aille à l'encontre de ses attentes. Si vous optez pour cette approche, il est probablement souhaitable de livrer plus de détails pour récompenser une recherche particulièrement réussie (qui excède le DD de 5 ou 10).

— David N. Ross

UNE AVENTURE POUR TOUS LES NIVEAUX

Contrairement à la plupart des scénarios, cette aventure est conçue pour initier au Mythe de Cthulhu des groupes de tout niveau. Bien qu'elle fournisse des personnages prétrés de niveau 1, elle explique aussi comment ajuster l'adversité selon l'expertise des personnages, jusqu'au niveau 20. Chaque partie de l'aventure présente des astérisques qui indiquent les sous-sections variant à plus haut niveau. Vous trouverez alors plus de détails dans les paragraphes suivants. Dans le cas des créatures rencontrées ou du trésor (une occurrence), un encadré vous guidera pour les adapter selon le niveau de jeu.

Cette aventure est prévue pour quatre personnages. Si le groupe n'en compte que trois, considérez qu'il est inférieur d'un niveau lorsque vous consultez les sous-sections « À plus haut niveau ». Pour chaque personnage au-delà du quatrième, en revanche, considérez le niveau du groupe comme d'un cran supérieur. L'aventure est conçue pour donner du fil à retordre aux joueurs sans occasionner trop de morts, mais elle ne peut parer à toutes les éventualités.



CONTEXTE

Il y a tout juste plus d'une centaine d'années, pour des raisons qui demeurent mystérieuses, un fragment des Contrées du Rêve fusionna avec l'écorce terrestre du Plan Matériel, engendrant une nouvelle zone composite. Dans cette région qui porte le nom de Gnathowins, de nouveaux êtres oniriques vivent au côté des anciens habitants. Diverses espèces – goules du Mythe, gnorri, chats des Contrées du Rêve et zoogs – se disputent des lopins de cette terre variée. Bien que Gnathowins ait été au départ le théâtre d'un véritable choc et de violentes disputes, les choses sont depuis rentrées dans une routine à l'équilibre fragile.

La région littorale de la baie de Gnathowins se caractérise par des enclaves de créatures et de reliques des Contrées du Rêve. Les êtres originaires de ces dernières ont conservé leur capacité à y accéder, comme tous les leurs (cf. Chapitre 4 de *Cthulhu Mythos*), mais on ne connaît ici aucun portail stable entre les deux royaumes. Les aventuriers de la région ont souvent pour but de trouver de nouveaux accès entre les deux mondes, notamment les gnorri et les zoogs.

Gnathowins n'a pas d'autorité centrale. Il s'agit d'une contrée frontalière à faible densité de population, où les ressources naturelles précieuses ou notables n'abondent pas. Magiciens et autres disciples de l'occulte y ont émigré pour étudier le lien interdimensionnel de la région, mais aucun ne semble vouloir y exercer le pouvoir. La gestion du territoire se fait essentiellement par de petits conseils locaux qui s'efforcent de parer aux problèmes les plus pressants.

Les chats des Contrées du Rêve restent proches des humains auxquels ils s'allient souvent sans contrainte. Ils évoluent paisiblement parmi les femmes et les hommes, allant et venant à leur guise.

Les gnorri sont toujours restés froids et distants avec les autochtones. Ils se cantonnent à quelques communautés indépendantes de la baie de Gnathowins, tout en dépêchant

régulièrement négociants et explorateurs sur les terres pour reconduire les liens diplomatiques.

Les zoogs aussi s'en tiennent à leurs demeures forestières, mais se montrent tolérants avec les marchands qui traversent leurs bois s'ils prennent le soin de ne pas fouler les zones interdites. Les conseils zoogs, malgré leur manque d'autorité, ont su favoriser sourdement plusieurs pactes importants avec les autres espèces de Gnathowins.

Les goules du Mythe agissent en marge de la société et font affaire avec des êtres peu scrupuleux qui ne se soucient pas de ce qu'il advient des défunts, tant qu'il ne s'agit pas de leurs proches. Malgré la haine et la crainte générales de la population à l'égard de cette race, certaines goules sont parfois invitées à s'exprimer lors de conseils extraordinaires, ne serait-ce que pour partager leur savoir ésotérique. On note même une tolérance toute relative envers les goules qui achètent légalement les dépouilles qu'elles dévorent sur leur lit de mort.

Il y a environ un mois, un prêtre de Chagnar Faugn appelé Ubxolalog découvrit un temple des Contrées du Rêve honorant son protecteur. La position du sanctuaire avait été intentionnellement égarée par les gnorri qui l'entretenaient jadis. La convergence interdimensionnelle entre les deux mondes avait déposé le temple au fond d'un réservoir situé derrière un vieux barrage du Plan Matériel. Pour y accéder et pouvoir ainsi éliminer une secte rivale du Signe jaune, le prêtre roué parvint à convaincre une escouade de gnorri sous le commandement du célèbre architecte Earogna de rouvrir la digue et de drainer le réservoir.

Les gnorri pensaient sincèrement que Somerrisk, la communauté en aval du barrage, avait été évacuée, mais ils se trompaient et une partie du bourg périt. Seules quelques personnes aux sens psychiques développés et les quelques habitants qu'elles eurent le temps de prévenir parvinrent à échapper à l'inondation. Ubxolalog et ses alliés volants capturèrent alors les rescapés. Le prêtre avait dès lors accès aux textes occultes du temple et disposait de créatures vivantes comme matière



brute, si bien qu'il put construire un terrible appareil capable de canaliser la puissance de Chagnar Faugn pour créer d'autres sbires. Depuis, il forme ainsi son armée pour préparer la prochaine étape du retour de Chagnar Faugn en ce qui constitue désormais Gnathowins.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Le groupe accepte la mission d'enquêter sur les nombreuses disparitions, et commence par le bourg fermier de Somerrisk. En chemin, les aventuriers croisent des créatures jusqu'ici inconnues que l'inondation des souterrains a dérangées.

À son arrivée à Somerrisk, le groupe découvre une communauté engloutie par les eaux dont la plupart des résidents ont disparu ou fui, les rares qui sont restés rôdant sous la forme de dangereux morts-vivants. Parmi ceux-ci, on compte des cultistes convaincus que le groupe agit pour le compte d'une secte rivale dans le but de les tuer à nouveau. Après avoir réglé leur compte aux morts-vivants, le groupe sympathise avec une goule du Mythe et apprend que les gnorri ont provoqué l'inondation en sapant intentionnellement la digue d'Igwenos.

Interrogés et mis face à l'évidence, les gnorri sont déconcertés. Ils étaient convaincus que la population de Somerrisk avait donné l'autorisation d'ouvrir le barrage. Ils peuvent indiquer qui était leur contact au bourg, une prévôte solitaire : en réalité un non humain déguisé qui sert secrètement Ubxolalog. Celle-ci tente d'éliminer le groupe, révélant du même coup sa vraie nature.

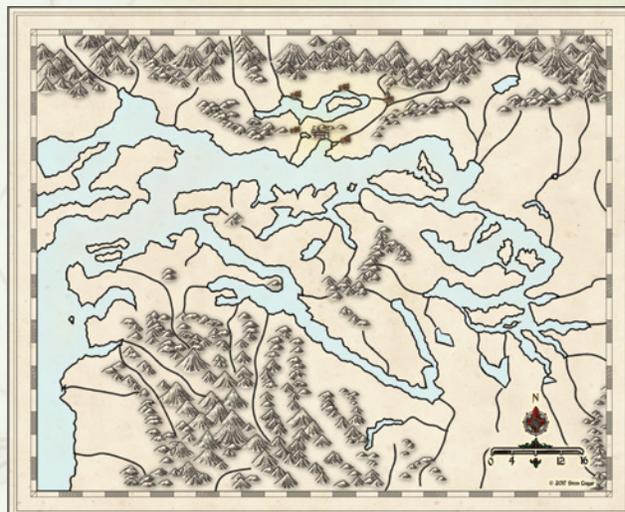
Peu de temps après ce coup de théâtre, les serviteurs d'Ubxolalog interviennent pour emporter la goule alliée du groupe. Les monstres tentent par la même occasion de capturer les héros.

Dans le dernier acte, les sbires qui ont emporté la goule entraînent le groupe dans leur sillage, jusqu'au repaire d'Ubxolalog : la Spirale du Tisseur de chairs. Les héros y affrontent le scélérat, mais s'ils n'agissent pas assez vite, leur amie goule finira comme monstre au service de l'ennemi. Lorsque le groupe terrasse enfin Ubxolalog, il doit encore décider que faire des mutants survivants que le prêtre a engendrés.

A. PORTECOR

Le groupe se retrouve dans la ville de Portecor où se tient le grand conseil de Gnathowins, qui ne se réunit que lorsque la région connaît une menace grave. Les nombreuses disparitions récentes justifient à elles seules une enquête immédiate. Les conseillers préfèrent un groupe multiethnique pour éviter de froisser ou de désavantager les espèces qui ne seraient pas représentées. Les chefs humains craignent que les zoogs œuvrent pour des forces inconnues depuis leurs sombres bois, tandis que les meneurs zoogs redoutent que les gnorri cachent quelque chose sous les flots ; de leur côté, les goules suscitent la méfiance de tous. Un groupe mixte reste la meilleure façon d'éviter qu'une race complotte à l'insu des autres, mais aussi qu'aucune ne soit injustement traitée. Alors que le conseil débat quant aux détails de l'enquête, le groupe est invité à rassembler tous les renseignements et outils nécessaires tant qu'il se trouve à Portecor. Ce bref intervalle va permettre aux membres du groupe qui ne parlent pas encore le chat d'en apprendre les rudiments auprès de leurs compagnons félins.

Les membres du conseil émettent une hypothèse selon laquelle des esclavagistes auraient capturé les portés disparus avant de les embarquer à bord de navires en partance pour d'autres horizons, mais ils manquent cruellement de preuves.



Le bourg de Somerrisk brille par son silence depuis quelque temps ; personne n'en a de nouvelles récentes. Le conseil y envoie le groupe pour savoir si cette communauté est elle aussi touchée par ces événements. Si tel est le cas, les héros ont pour mission d'en apprendre le maximum sur la menace et, si possible, d'arrêter ou d'éliminer les responsables.

Indices. Les rapports du conseil comptent les éléments suivants :

- Une enclave de onze zoogs vivant dans la canopée de la forêt Zanazig (au sud-est de la baie de Gnathowins) a disparu. Comme la plupart des leurs, ces zoogs avaient posé des dizaines de pièges contre les intrus tout autour de leur domaine, mais aucun ne semble avoir été déclenché ni désarmé.
- Une caravane de marchands humains a perdu six de ses cavaliers qui évoluaient en retrait, près de la lisière nord-est de la baie de Gnathowins. L'un d'eux était l'apprenti d'un peintre célèbre et rejoignait son maître.
- Un convoi de goules a perdu trois de ses éclaireurs ainsi qu'un magicien qui voyageait avec elles à l'est de la baie. Ce dernier, nommé **Insmothen**, était connu dans les sphères académiques pour son traité polémique sur l'utilisation des impressions psychiques des mourants dans le but d'améliorer l'efficacité des sorts de transmutation.
- Une équipe de six bâtisseurs gnorri du sud-est de la baie a été vue pour la dernière fois alors qu'elle se rendait vers le lac artificiel d'Igwenos, il y a quelques semaines de cela. On n'a plus aucune nouvelle depuis. Le chef d'expédition, **Earogna**, architecte visionnaire aux sens surdéveloppés, est très prisé d'un bout à l'autre de Gnathowins. Lui et son équipe étaient censés retrouver **Okzo**, Gardien de l'Arbre-auberge, leur client à Portecor.
- **Griffargent**, une chatte aux talents psychiques, messagère du conseil, a disparu alors qu'elle était partie prendre des nouvelles du bourg de Somerrisk, près de la digue d'Igwenos. On n'a depuis aucune nouvelle de la communauté.

Rencontrer Arnogula. Une fois que le groupe quitte le conseil, la conseillère gnorri **Arnogula** charge son assistant d'inviter les aventuriers à une rencontre privée. Elle les attend dans sa salle de réception officielle, au Coquillage assoupi, auberge en pierre et sorte de labyrinthe souterrain en partie inondé par une source naturelle, pour le confort des convives gnorri. Elle y exprime ses craintes concernant des sujets dont les autres conseillers ont fait peu de cas.



La gnorri a en effet remarqué que de nombreux individus à la sensibilité exacerbée, notamment des artistes, des penseurs et des adeptes de magie, figuraient parmi les disparus de Gnathowins. Elle suspecte que ces personnes ont attiré l'attention de quelque chose d'ancien et de mal intentionné. Depuis des générations, les gnorri se transmettent la légende d'un monstre divin des collines, qui attire les sculpteurs et les solitaires dans ses filets par des promesses de pouvoir, de sagesse et d'immortalité, et disposerait ainsi des outils nécessaires pour lever une armée d'esclaves magiquement améliorés et totalement soumis. On raconte que des statues à l'image de l'entité se nourrissent des victimes dont elles transforment le corps dans d'atroces douleurs. Les gnorri, qui interdisent qu'on prononce le nom du monstre, envoyèrent leurs armées éradiquer la secte du monstre, au prix de lourdes pertes.

Depuis qu'elle a noté que les disparitions gravitaient autour d'une zone vallonnée du même genre, Arnogula a commencé à s'informer sur cette entité après des doyens gnorri, seuls détenteurs de ce savoir oublié. Elle estime qu'il serait parfaitement inconscient de rester les bras croisés si l'horreur était effectivement de retour. Pour l'heure, elle ne peut qu'inviter le groupe à la prudence et à la vigilance dans ses préparatifs. En se basant sur les renseignements qu'elle relaie, un personnage autre qu'un gnorri du cru qui réussit un test d'Intelligence (Histoire ou Religion) DD 17 ou un test de Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 13 comprendra que le nom proscrit est probablement celui de Chagnar Faugn.

Rencontrer Okzo*. Si le groupe cherche à se renseigner sur les victimes potentielles des enlèvements ou sur Earogna, réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 13 lui permet de faire la rencontre d'Okzo, le zoog au bras long, Gardien de l'Arbre-auberge. Il avait engagé Earogna pour ajouter des cloisons couissantes en pierre à son établissement afin de mieux dérouter et piéger les visiteurs indésirables. Le gnorri a désormais plusieurs jours de retard. Okzo n'avait aucun doute sur la qualité du travail de cette équipe, mais il a entendu dire qu'elle pratiquait certaines formes malsaines de transmutation, si bien qu'il se félicite presque de ne pas l'avoir vue débarquer. Si on évoque la disparition des zoogs, Okzo s'inquiète lorsqu'il apprend qu'aucun piège ne s'est déclenché. Il balaie d'un revers de main l'hypothèse selon laquelle ils auraient pu partir d'eux-mêmes ou succomber à un leurre.

Développement*. Une fois que le groupe a terminé ses préparatifs, le conseil lui fournit des chevaux de selle pour le voyage jusqu'à Somerrisk (zone B).

***Développement à plus haut niveau.** Si le groupe peut lancer de telles divinations, le conseil lui demande de recourir à *communio*, *contacter un autre plan* ou *divination* pour s'informer sur la nature de la menace. Toute divination visant la messagère chatte Griffargent se solde par un échec, car elle est morte (cf. zone B1). Celles qui concernent les portés disparus autres que la chatte ou le groupe d'Earogna guident les héros vers la zone D3 ; les autres victimes sont désormais des monstres ayant pour tâche de surveiller ce site au cas où des adeptes du Signe jaune lanceraient une contre-attaque par ici. *Divination* laisse entrevoir l'influence des Grands Anciens et des créatures spécifiques qui les servent dans la région, mais pas au point de réellement orienter le groupe, si ce n'est jusqu'à la digue d'Igwenos qui domine le bourg de Somerrisk.

B. LE VOYAGE JUSQU'À SOMERRISK

Le trajet jusqu'à Somerrisk se passe sans encombre. Les cent kilomètres qui séparent Portecor de Somerrisk demandent deux jours de voyage pour un groupe doté des montures fournies par le conseil (allure normale ou rapide), trois jours à dos de cheval si les héros progressent à allure lente. Des membres du groupe qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 18 noteront un étrange bruissement nocturne dans les arbres, mais rien de plus. Un personnage qui obtient un résultat d'au moins 25 à ce test remarque une forme d'ailes à contrejour des étoiles, qui disparaît aussitôt à l'horizon sans laisser le temps de l'examiner.

Si les PJ ne prennent pas de détour forcé, ils atteignent la rencontre B1 à proximité de Somerrisk.

À plus haut niveau. Un groupe disposant de *téléportation* ou d'une magie équivalente pour voyager jusqu'à proximité de Somerrisk se retrouve dans la zone de rencontre B1, à environ 8 km du bourg. Si les PJ recourent à des méthodes leur assurant plus de précision dans ce voyage, ils évitent la rencontre B1 et passent directement à la rencontre C1. Le MJ peut toujours replacer la rencontre B1 lors d'un voyage terrestre entre deux rencontres ultérieures.

BI. LA CHOSE SUR LA ROUTE

Vers la fin de la deuxième journée de voyage (à environ 8 km de Somerrisk), le groupe contourne une falaise longeant la route pour tomber en pleine embuscade. Le ciel très chargé protège des rayons du soleil les créatures qui y sont sensibles, sans pour autant nuire à la visibilité. Le DD des tests de Sagesse (Perception) visant à percevoir le brouhaha étrangement étouffé est de 0, si bien que les aventuriers le remarqueront dès une distance de 3 m multipliés par le résultat de leur test. Trois goules fraîchement tuées gisent sur la route.

Des arbres dominant le chemin par le sud-est, perchés sur un versant de 3 m de haut et autant de large (l'ascension équivaut à fouler un terrain difficile ; 6 m de déplacement pour gravir la pente). Un autre coteau raide descend sur 4,50 m du côté nord-ouest de la route. Tout déplacement sur un espace ainsi escarpé demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 7 ou Dextérité (Acrobaties) DD 10, sans quoi la créature chute lourdement jusqu'en bas en subissant 1d6 dégâts contondants, pour se retrouver à terre.

Créatures*. Un **ghast** est en plein combat contre un **gug** auquel il dispute les cadavres des goules. Le gug a déjà tué les maîtresses goules et les compagnons ghashts de celui-ci, mais il est lui-même en sale état. Quand le groupe s'approche, le ghasht est sur le point d'achever le gug et va s'en prendre aux aventuriers. Le gug lui a déjà brisé un bras, si bien que le ghasht ne peut porter d'attaque de griffes, ce qui réduit son indice de dangerosité à 1 (200 PX).

***Créatures à plus haut niveau.** Si le groupe est de niveau 6 à 10, les ghashts n'achèvent pas le gug, qui se retourne contre les héros tandis que les ghashts s'en prennent aux cibles les plus proches, gug ou aventuriers. Si les ghashts infligent des dégâts au gug, celui-ci concentre ses attaques sur ce qui lui porte le plus préjudice. Si le niveau du groupe est supérieur à 10, plusieurs gugs sont présents ; s'il est au moins de niveau 11, les gugs ont tué toutes les autres créatures et assaillent aussitôt les héros. Si le groupe est de niveau 19 ou supérieur, des vermisseaux de dhole dérangés par le bouleversement de la nappe phréatique sont responsables du carnage, auquel ont succombé toutes les autres créatures.





Rencontres à plus haut niveau

Niveau moyen du groupe	Rencontre
2	2 ghosts blessés
3	2 ghosts, dont un blessé
4	4 ghosts, dont trois blessés
5	4 ghosts, dont un blessé
6	1 gug doté de 130 pv et 2 ghosts
7	1 gug et 2 ghosts
8	1 gug et 3 ghosts
9	1 gug et 3 ghosts
10	2 gugs dotés de 130 pv et 2 ghosts blessés
11	2 gugs
12	3 gugs dotés de 130 pv
13	3 gugs dotés de 130 pv
14	3 gugs dotés de 160 pv
15	3 gugs dotés de 160 pv
16	3 gugs
17	3 gugs
18	4 gugs
19	2 vermisseaux de dhole
20	2 vermisseaux de dhole

Effroi à plus haut niveau. Quiconque réussit un test de Sagesse (Yog-Sothotherie) ou Intelligence (Arcanes) DD 18 en identifiant les vermisseaux de dhole comprend que toute la planète est en danger si ces monstres ne sont pas les seuls de la portée. Voilà une découverte des plus dérangeante qui oblige tout personnage qui n'est pas coutumier de ce genre de menace cosmique à réussir un JS Sagesse DD 20 sous peine de voir leur niveau d'effroi augmenter de 3, pour diminuer d'autant au bout de 10 jours.

Développement*. Les assaillants sont trempés alors qu'il n'a pas plu récemment et qu'aucune source ou plan d'eau n'est

censé figurer dans les parages. En remontant leurs traces (test de Sagesse [Perception ou Survie] DD 5), on parvient rapidement à des catacombes. Cette crypte en ruine, transplantée depuis les Contrées du Rêve, est pratiquement inondée jusqu'à la surface. Elle n'était manifestement pas conçue pour baigner dans l'eau. Un test réussi d'Intelligence (Histoire) DD 13 révèle une inondation très récente. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Nature) DD 18 ou qui lance *communion avec la nature* comprend que la nappe phréatique est montée considérablement en très peu de temps, ce qui résulte probablement d'une inondation localisée.

Sur la dépouille d'une goule femelle dont les atours laissent penser qu'elle était la meneuse de l'expédition, on trouve une missive qui évoque la présence d'un festin de cadavres malheureusement détrempés à proximité de la digue d'Igwenos, ainsi qu'un espace suffisant pour que les goules puissent s'installer en nombre ; l'endroit serait bâti, mais déserté par les humains comme par les gnorri. Le sort *communication avec les morts* peut également laisser entendre que la goule espérait capturer de délicieux morts-vivants pour les dévorer, que les gnorri sont responsables de la mort des humains et que les goules craignent les chauves-souris sanguinaires et autres monstres ailés rôdant à proximité des bâtiments mystérieusement abandonnés. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 13 se souvient que la digue d'Igwenos est un vieux barrage de terre qui retenait des eaux suffisantes pour provoquer une telle inondation.

***Développement à plus haut niveau.** Si le gug survit et qu'il est fait prisonnier et interrogé par le biais de *langues, dominer un monstre* ou une magie similaire, le groupe peut comprendre qu'il est passé à l'attaque, galvanisé par un présage du Grand Ancien qu'il sert : Chagnar Faugn aurait promis à revenir dans la région en pleine possession de ses moyens.

Si un vermisseau de dhole est présent, la lecture de son esprit révèle qu'un volume d'eau extérieur important a récemment englouti ses tunnels, ce qui a attiré le monstre à la surface. Il n'a plus eu de contact avec d'autres dholes depuis sa venue des Contrées du Rêve, à la formation de Gnathowins (qui remonte à plusieurs décennies).



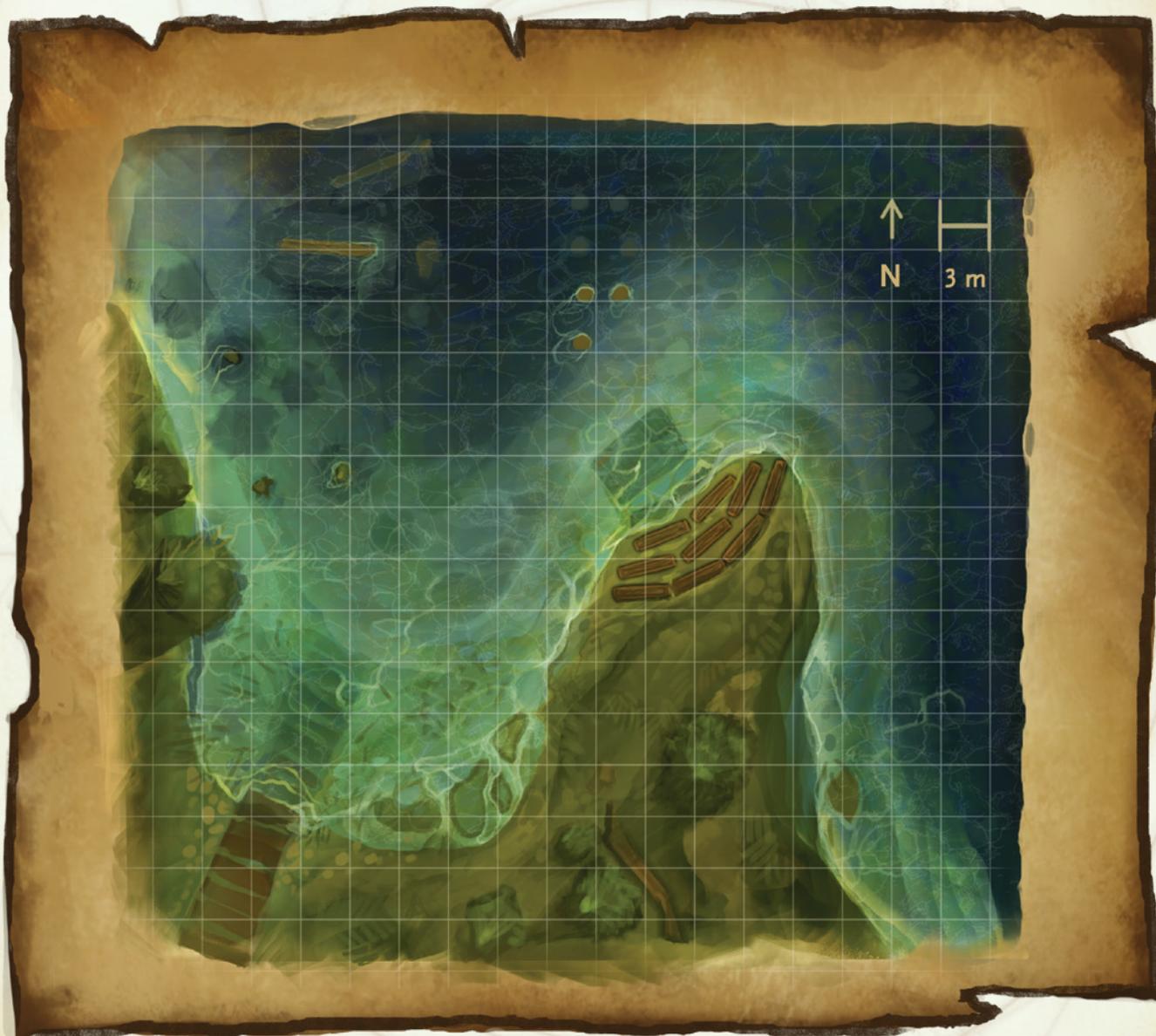
C. SOMERRISK LA NOYÉE

Le groupe arrive à cheval depuis Portecor et se présente devant un lac inattendu alors que le soleil se couche en cette fin de deuxième jour de voyage. Le lac ne se trouve qu'à une heure de route environ de la zone B1. Lisez ce qui suit :

Comme une étrange rampe de mise à l'eau, la route descend directement dans les eaux troubles d'un lac. Pas de berge marquée ; l'herbe des versants se prolonge sous les flots. Au nord, une corniche élevée et coiffée d'arbres surplombe le paysage en projetant des ombres lugubres. Des frondaisons émergent ici et là de la surface du lac ; les plus lointaines ne dépassent que de quelques branches feuillues. Près de la rive nord, la pointe d'une construction en pierre se dresse hors de l'onde. À l'est, des rangées de bancs en bois sont disposées sur le coteau jusqu'au bord de l'eau, jouxtant une scène en planches désormais engloutie.

La carte du groupe n'indique pas la présence d'un lac ici, et un test réussi d'Intelligence DD 10 avec des outils de navigateur (ou assorti de la compétence Histoire) confirme que le plan d'eau n'a rien à faire là. Si un membre du groupe réussit un test de Sagesse (Survie) ou Intelligence (Nature) DD 10, il en déduit à l'examen des plantes immergées que la zone était encore au sec une semaine auparavant : le lac est tout récent. Pour identifier la flèche de pierre qui dépasse comme celle d'un sanctuaire du Soleil (commun dans les bourgades de Gnathowins), il faut réussir un test d'Intelligence (Histoire ou Religion) DD 10.

Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 permet aux PJ de détecter sous l'eau, à quelques dizaines de mètres de là, près de pierres effondrées, des cloisons en bois et des toits en chaume, mais aussi, plus loin, un amphithéâtre et un temple, tous deux en pierre lézardée. Sur un résultat d'au moins 20, on note aussi des marques jaunes alignées qui laissent penser que certains bâtiments ont été signalés pour être repérables à plusieurs dizaines, voire centaines de mètres. Un PJ qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 ou Sagesse



(Yog-Sothotherie) DD 13 croit reconnaître là les signes d'une secte démente et d'une pièce interdite. S'il obtient un résultat d'au moins 18, le PJ reconnaît l'emblème du culte du Signe jaune, qui sert le Roi en Jaune.

Effroi. Quiconque identifie le Signe jaune ou entend mentionner le Roi en Jaune comprend qu'un mal abominable sévit ici. Toute personne qui fait cette découverte risque d'attirer une attention aussi puissante que maléfique et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de voir son niveau d'effroi augmenter de 1. Il diminuera d'autant à l'issue d'un repos long.

CI. LA SCÈNE DE LA ROUTE SUD

Les cultistes morts-vivants qui résidaient naguère à Somerrisk hantent désormais la scène proche de la route sud. Près de la berge, les 4,50 premiers mètres dans l'eau sont peu profonds, ce qui permet aux PJ d'y patauger comme s'ils foulaient un terrain difficile (ils n'ont pas besoin de nager et ne subissent aucun malus supplémentaire si un combat éclate).

Créatures*. Un mort-vivant du Mythe que l'on appelle **gardien du Signe jaune** (plusieurs si le groupe n'est pas de niveau 1) est tapi dans l'eau tout près de cette scène qui servait pour les répétitions. Si le groupe est de niveau 1, les escarmouches avec les serviteurs de Chaugnar Faugn ont obligé le mort-vivant à dépenser tous ses emplacements de sort. Lui et ses acolytes étaient jadis les nobles décadents et corrompus qui dirigeaient le bourg et forçaient les fermiers à monter des pièces sophistiquées quitte à négliger l'agriculture locale et la pêche, pourtant essentielles. Adorateurs secrets du Roi en Jaune, ils succombèrent à l'inondation avant de se relever sous les traits de terribles morts-vivants.

Si les PJ manquent de discrétion, les morts-vivants surgissent dès que le groupe se divise pour examiner la berge ou fait mine de repartir. Un test réussi de Dextérité (Discrétion) DD 11 permet à un personnage d'échapper à l'attention des monstres.

Si le groupe se montre discret et que le résultat le moins bon aux tests de Dextérité (Discrétion) n'est pas inférieur à 13, il note aussi la présence de la **goule du Mythe** Xeruthak sur la berge opposée. Celle-ci est en train de remonter un cadavre ballonné, caché sous la surface. Les remous réveillent les morts-vivants du Mythe, qui détectent alors automatiquement la présence du groupe. Xeruthak part aussitôt se cacher et observe la scène depuis la corniche opposée, quoi que fassent les aventuriers.

Lorsqu'ils remarquent le groupe, les morts-vivants s'écrient : « *Vous ! Serviteurs du Tisseur de chair ! Vous ne nous tuerez pas une seconde fois, car le Roi en Jaune vous a composé un merveilleux requiem.* » Un PJ qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 ou Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 13 reconnaît dans le « Tisseur de chair » l'un des noms que les gnorri donnent à Chaugnar Faugn, entité rivale du Roi en Jaune. Par cette réussite, le PJ peut aussi faire le rapprochement avec l'horreur des collines qu'a évoquée la conseillère Arnogula.

Durant le combat, les morts-vivants louent le Roi en Jaune, dégoisent la magnifique scène de mort qu'ils entendent livrer au groupe et se lamentent à l'idée que les aventuriers ne seront plus là pour admirer les délicieuses sculptures qu'ils feront de leurs dépouilles. Ils barbotent à la limite de la zone où ils ont pied, de manière à bénéficier d'un abri partiel contre les attaques provenant de la surface. Les morts-vivants luttent jusqu'à ce qu'on les détruise.

***Créatures à plus haut niveau.** Si le groupe est au moins de niveau 2, l'un des morts-vivants porte une *flûte des égouts* et appelle une **nuée de rats** contre le groupe. La variante du sort *Signe jaune* qui influence la zone permet à la nuée de se présenter dans l'instant ; elle émerge dans un bouillonnement de flots. Le mort-vivant ne peut pas jouer de la flûte sous l'eau.

Effroi. La rencontre avec les morts-vivants constitue une découverte dérangeante mineure pour quiconque n'a jamais affronté de telles créatures. Les personnages concernés doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sous peine de voir leur niveau d'effroi augmenter de 1. Il diminuera au bout d'une heure.

Trésor*. Chaque gardien du Signe jaune porte divers bijoux en or d'une valeur de 50 po. Lun d'eux transporte un exemplaire en piteux état du *Roi en Jaune*, d'une valeur de 200 po auprès d'un collectionneur d'objets occultes. En l'état, la pièce ne peut servir à dévoiler d'effroyables secrets. Les autres biens de valeur du bourg sont tous dévastés par les eaux ou ont tout bonnement disparu (saisis par les cultistes de Chaugnar Faugn).

***Trésor à plus haut niveau.** Le magicien immortel et le sorcier ressuscité portent chacun 15 pp et une superbe bague sertie d'un diamant canari d'une valeur de 5 000 po. Les deux anneaux vont manifestement de pair. Si le niveau moyen du groupe est d'au moins 11, l'un des morts-vivants porte un *bandeau d'intelligence*, un autre des *bottes ailées*. Tout objet magique utilisé par les morts-vivants peut être récupéré.

Rencontres à plus haut niveau

Niveau moyen du groupe	Rencontre
2	Gardien du Signe jaune doté au maximum d'emplacements du 2 ^e niveau
3	Gardiens du Signe jaune
4	2 gardiens du Signe jaune dotés au maximum d'emplacements du 2 ^e niveau
5	2 gardiens du Signe jaune, dont un n'a pas d'emplacement de sort
6	2 gardiens du Signe jaune
7	2 gardiens du Signe jaune
8	3 gardiens du Signe jaune, dont un n'a pas d'emplacement de sort
9	3 gardiens du Signe jaune, dont un n'a pas d'emplacement de sort
10	1 gardien du Signe jaune doté au maximum d'emplacements du 2 ^e niveau et 1 magicien immortel
11	1 magicien immortel et 1 gardien du Signe jaune
12	1 magicien immortel et 2 gardiens du Signe jaune
13	1 magicien immortel et 2 gardiens du Signe jaune
14	1 magicien immortel et 2 gardiens du Signe jaune
15	1 magicien immortel et 3 gardiens du Signe jaune
16	1 sorcier ressuscité et 2 gardiens du Signe jaune
17	1 sorcier ressuscité et 3 gardiens du Signe jaune
18	1 sorcier ressuscité et 5 gardiens du Signe jaune
19	1 sorcier ressuscité, 1 magicien immortel et 3 gardiens du Signe jaune
20	1 sorcier ressuscité, 1 magicien immortel et 5 gardiens du Signe jaune



Développement. Le groupe passera probablement le bourg englouti au peigne fin (zone C2) une fois le danger écarté.

Lorsque le groupe terrasse le dernier des morts-vivants, Xeruthak, la goule du Mythe (qui a contourné discrètement la scène) bondit hors de sa cachette pour emporter l'un des cadavres de mort-vivant. Farouche, elle sait que les humanoïdes ont la fâcheuse habitude de prendre les goules pour des criminels ou des meurtriers. Elle s'empresse donc de clamer son innocence et de rappeler que les morts-vivants détruits ne manquent à personne. Ces cadavres sont déjà bien putréfiés, c'est pourquoi elle s'estime en droit de les récupérer sans attendre pour nourrir sa petite bande. Elle demande au groupe s'il œuvre pour le compte du conseil. Elle est prête à aider les aventuriers et s'efforce de faire bonne impression, sauf s'ils répondent par la négative.

Xeruthak explique qu'une goule de sa troupe a disparu depuis qu'elles ont commencé à squatter le nord-est du bourg la semaine dernière. Elle demande au groupe d'examiner le site des disparitions, maintenant que les héros ont prouvé qu'ils étaient parfaitement en mesure de repousser les morts-vivants. Si le groupe émet l'hypothèse que les disparus ont pu être victimes d'esclavagistes, elle en reconnaît la pertinence. Désireuse de bien faire et d'une curiosité insatiable concernant les intentions du groupe, elle suit les aventuriers en s'efforçant de les guider, sauf si on l'agresse ou si on la fait fuir.

Si le groupe l'interroge sur l'inondation, Xeruthak explique que des gnorri menés par un architecte du nom d'Earogna ont ouvert la digue en assurant qu'ils avaient l'autorisation du bourg. Earogna ne semblait pas savoir pourquoi, alors que les humains avaient accordé leur permission d'inonder le val, certains d'entre eux y demeuraient encore. Xeruthak sait où se trouvent les gnorri qui ont sapé la digue (les ruines de la zone D1) et se déclare prête à leur présenter le groupe, en remerciement de l'éradication des dangereux morts-vivants.

C2. INSPECTION DE SOMERRISK

L'examen des ruines donne une nouvelle occasion au groupe de découvrir un *Signe jaune*, tel que celui décrit en **zone C**. Par ailleurs, les aventuriers noteront la quasi-absence de cadavres alors que la bourgade comptait clairement plus d'une centaine d'habitants.

Un écrit rédigé par les cultistes du Signe jaune du bourg englouti subsiste dans un journal conservé dans un clocher émergeant de la surface. Cette flèche servait d'observatoire céleste et de lieu de culte pour la divinité locale du soleil.

Le journal intime relate les impressions de l'auteur, de plus en plus convaincu que des entités redoutées descendues du ciel ont pris le bourg pour cible dans le but d'enlever des personnes vulnérables, qui partagent toutes une sensibilité psychique que les adorateurs du Signe jaune espéraient exploiter au profit de l'œuvre du Roi en Jaune. La description laisse penser qu'une secte rivale est intervenue, celle d'un Grand Ancien ou d'un Dieu Extérieur, tel Azathoth, Chaugnar Faugn, or Gobogeg. Les cultistes du Signe jaune craignaient que ce « braconnage » entraîne d'autres attaques contre leur bande. La prévôte d'Igwenos et les capitaines de sa milice se comportaient en outre bizarrement depuis quelque temps, toujours vêtus de lourdes capes, s'exprimant d'une voix monocorde, sans compter qu'ils se sont postés dans une tour de garde sur la crête qui domine le bourg. La brèche de la digue ne fait que confirmer l'implication de la prévôte, sans toutefois cerner ses intentions.

Si le groupe ne fouille pas le clocher, Xeruthak peut lui livrer les détails les plus pertinents du journal, car elle a récemment dévoré le cadavre de l'auteur, ce qui en fait la détentrice de fragments de sa mémoire. Elle semble soulagée de pouvoir partager ces renseignements troublants, mais ne perçoit pas l'imminence du danger pour autant. Elle se félicite que ces redoutables factions se querellent au lieu de s'intéresser à sa troupe.

Xeruthak attend que le groupe ait terminé d'inspecter le bourg, puis le guide jusqu'à la digue (zone C3). Les héros peuvent arriver au même résultat en remontant le fil de l'eau.

C3. LA DIGUE FORCÉE

Si le groupe se laisse guider par Xeruthak ou par l'écoulement des eaux, il remonte jusqu'au site de la digue qui, il y a peu, protégeait le vallon des crues. Cet épais barrage de terre présente une brèche nette sur presque toute sa hauteur. L'eau s'écoule désormais en continu sur la roche en contrebas, si bien qu'elle évoque une cascade d'eau pétrifiée.

Un PJ qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes ou Histoire) DD 13 en conclut que quelqu'un a sciemment ouvert la digue, en usant probablement de magie. Un personnage qui a la maîtrise des outils de maçon est avantagé à ce test. Sur un résultat d'au moins 15, il reconnaît l'œuvre de gnorri. Si quelqu'un réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 18, il identifie même le travail comme une forme puissante de *façonnage de la pierre*.

Développement. Xeruthak mène le groupe jusqu'aux derniers à avoir vu sa parente et/ou jusqu'aux gnorri responsables de l'inondation (en zone D1 dans les deux cas). Sans ce guide, les héros peuvent remonter les traces depuis la digue jusqu'en zone D2, à condition de réussir un test de Sagesse (Survie) DD 10.





D. LE LAC ASSÉCHÉ

Le lac Igwenos est bien moins profond qu'habituellement maintenant qu'il se vide par la digue ouverte. Le niveau d'eau révèle une couronne de tertres boueux qui passaient naguère pour des bancs de sable. La végétation qui poussait sur les berges du lac a commencé à flétrir, mais seulement en limite d'eau. Au nord du sentier qui remonte depuis la digue s'étendent les ruines gnorri (D1). À l'est on trouve un camp de goules (D2). Plus à l'est se dresse une tour de garde (D3). Au nord-est, en plein milieu des collines, se niche un temple de Chaugnar Faugn (D5). Chacun de ces sites est distant d'environ 1,5 km du camp des goules. Les ravisseurs ailés se tapissent dans les arbres moribonds, à l'affût de mortels intelligents ou psychiquement réceptifs comme en nécessitent les machinations de Ubxolalog. Cette bande très mobile sévit surtout de nuit, mais finira par remarquer la présence des membres du groupe et tentera de les enlever comme décrit pour la rencontre D4 (une fois que les aventuriers auront exploré D1 et D3 ou feront mine de partir).

DI. LES RUINES GNORRI

Une bande de gnorri s'est établie parmi des ruines à 1,5 km au nord de la digue. Le site prend la forme d'une dépression douce de 27 m de diamètre, avec des cloisons écroulées en pierre lisse du pays, certaines émergeant de la terre fangeuse sur près de quatre mètres. Cinq arches boisées entrelacées d'os se dressent en guise d'entrées. Les salles actuellement occupées par les gnorri sont tapissées de panneaux de glyphes défraîchis et d'illustrations stylisées représentant des gnorri dans diverses tâches physiques, comme la construction de structures élaborées et la lutte contre des monstres difformes.

Si Xeruthak est présente, elle explique qu'Eruthos, une goule mâle qui a disparu, a été vue pour la dernière fois alors qu'elle partait fouiller cette zone. Un PJ qui réussit un test de Sagesse (Perception ou Survie) DD 10 peut noter que les empreintes d'une goule s'arrêtent subitement, comme si la créature avait subi une téléportation ou qu'on l'avait happée. Sur un résultat d'au moins 15, le personnage est convaincu qu'il ne s'agit pas d'une téléportation, car les dernières empreintes paraissent plus marquées. (Eruthos, comme les humains et gnorri des environs, a été enlevé par des maigres bêtes de la nuit ou autres monstres volants plus dangereux encore).

Les gnorri, sous la houlette de l'architecte disparu **Earogna** (bâtitteur gnorri, N), inspectent actuellement ces ruines ancestrales. Earogna, très autoritaire, s'interpose dès qu'on adresse la parole à ses subalternes. Si on leur demande pourquoi ils ont disparu, ce qu'ils fabriquent ou pourquoi ils ont raté leur rendez-vous à Portecor, les gnorri semblent agacés, sur la défensive. Earogna explique qu'ils ont déjà exposé leurs raisons par l'intermédiaire d'une messagère chatte du nom de Griffargent. Celle-ci correspond à la description du chat mort de la rencontre B1. Si le groupe évoque son décès, Earogna développe : les gnorri ont reçu des autorités locales l'autorisation d'ouvrir la digue d'Igwenos, après que la prévôte a trouvé des indices prouvant que des monuments gnorri très importants avaient disparu dans ces eaux sombres. Earogna s'attardera dans les parages une fois l'inspection de la zone terminée.

Dialogue avec Earogna. Au départ, l'architecte se montre indifférent envers le groupe, sauf si celui-ci compte un bâtisseur gnorri ou un personnage qui passe pour compétent en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes, Histoire ou Nature) DD 15. (La présence d'un gnorri d'un des deux autres sexes ne suffit pas à influencer Earogna.) Les personnages maîtrisant les outils de



maçon sont avantagés à ce test. Son attitude s'améliore face à de tels personnages.

Si Earogna devient amical, il souhaite louer les services du groupe pour inspecter une ruine plus vaste dans la cuvette partiellement asséchée. Depuis que l'un des gnorri est parti, probablement parce qu'il avait le mal du pays ou parce qu'il ne souhaitait plus adhérer à cette expédition majeure, le reste de la bande refuse catégoriquement de quitter la ruine de nuit ou de s'approcher du temple. Si on leur demande, les autres gnorri avouent qu'ils pensent plutôt que leur compagnon a été enlevé ou dévoré en pleine nuit. Ils ne veulent pas prendre de risque et souhaitent repartir au plus vite, et tant qu'il fait jour.

Si on l'accuse de l'inondation de Somerrisk, Earogna répète que le bourg lui avait donné l'autorisation officielle d'ouvrir la digue pour irriguer leurs champs de la plaine inondable. Il peut le prouver par un document en cuir étanche, signé par la prévôte du nom de Lanalyn Coriam. Earogna conseille au groupe de traiter directement avec celle-ci. Un PJ qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 13 reconnaît un document en bonne et due forme. La tour de garde de la prévôte se dresse sur la crête à l'est du bourg. Earogna explique comment atteindre la zone D3, en passant par le camp des goules de la zone D2.

Si on lui reproche d'avoir tué des villageois, Earogna rétorque qu'il fallait être stupide pour rester sur place, au lieu de fuir à la nage. L'idée qu'on puisse se noyer dans ce torrent quand on n'a pas la possibilité de respirer sous l'eau ne l'effleure même pas. En cas d'attaque du groupe, les gnorri se rendent, convaincus qu'ils n'ont rien fait de mal. Pour bien faire admettre à Earogna qu'ils ont manqué de discernement par leurs actes, il faut réussir un test d'Intelligence (Nature), de Sagesse (Médecine) ou de Charisme (Persuasion) DD 18, ou décrire dans les détails les plus macabres les conséquences de l'inondation. Si les gnorri prennent conscience de leur erreur, ils en seront ébranlés (leur niveau d'effroi atteint 3 pendant 1d10 jours), au point de ne plus pouvoir converser intelligiblement, si ce n'est pour répéter qu'ils



n'auraient jamais imaginé une telle tragédie. Le DD des tests de caractéristique visant à interagir avec Earogna et les autres gnorri est réduit de 2 pendant cet intervalle.

Si on l'interroge sur ses recherches, Earogna explique que cette structure recourait à des techniques qu'il n'avait jamais vues : association complexe d'os, de bois et de pierre résultant en une armature particulièrement robuste. Hélas, malgré les nombreuses inscriptions présentes parmi les ruines, peu détaillent le processus de construction et beaucoup restent étrangères à la compréhension des gnorri. La plupart des extraits ne sont que prières et mises en garde liées à un antique « monstre des collines » du nom de Tisseur de chair ou Chaugnar Faugn. Earogna se moque de ces textes, mais en lit quelques passages choisis aux personnages qui pourront le convaincre de leur intérêt en réussissant un test de Charisme (Persuasion) DD 10.

Développement*. Le groupe peut tirer plusieurs enseignements des runes aklo. Un personnage qui ne lit pas cette langue doit pour cela réussir un test d'Intelligence DD 15 s'il ne bénéficie pas de l'assistance d'Earogna. Non loin, la « spirale de l'horreur » est conçue pour que Chaugnar Faugn puisse préparer nourriture et serviteurs qui assureront la subsistance de sbires supérieurs censés surgir des confins des Contrées du Rêve. Les runes montrent les serviteurs de Chaugnar Faugn, humains façonnés à son image au contact de la trompe ou du tentacule de son idole. Une image stylisée du Grand Ancien apparaît ici, encadrée de défenseurs gnorri d'aspect éléphantin, eux-mêmes entourés de guerriers gnorri hostiles qui se ruent au combat en foulant leurs propres rangs décimés.

Un PJ qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 ou d'Intelligence (Investigation) DD 13 remarque une inscription cachée sous un panneau articulé en os. On y lit comment les adorateurs gnorri de Chaugnar Faugn firent pousser la structure : ils cultivèrent la chair des ennemis du Grand Ancien en puisant dans la magie des bâtisseurs gnorri tandis que les victimes étaient séquestrées sous les pierres brisées de ces mêmes murs. Si on montre cet extrait caché à Earogna, son attitude s'améliore d'un cran, amélioration qui persiste encore après la lecture alors qu'il est visiblement déstabilisé par cette découverte.

***Développement à plus haut niveau.** Pour un groupe de niveau 2 ou plus, augmentez le DD pour trouver l'inscription cachée de la moitié du niveau du groupe.

D2. LE CAMP DES GOULES

Si le groupe se laisse guider par Xeruthak pour trouver la tour de garde ou s'il a remonté la piste depuis la digue, il traverse le site où se sont établis Xeruthak et les autres goules du Mythe : sur la berge désormais sèche du lac Igwenos, où apparaissent des pontons de pierre taillée. Les gnorri avaient construit quelques bâtiments en bois et pierre de carrière ; un personnage reconnaîtra de la maçonnerie gnorri en réussissant un test d'Intelligence (Histoire) DD 13. Ce village était naguère occupé par des gnorri et des pêcheurs humains, mais ses habitants ont mystérieusement disparu. Les goules émettent l'hypothèse qu'ils sont tous repartis une fois que les bâtisseurs gnorri ont drainé le lac parce qu'il n'y avait plus rien à pêcher.

Xeruthak et sept autres goules du Mythe, parmi les neuf qui s'étaient installées dans la zone une semaine avant, occupent désormais ce camp déserté. Si le groupe se montre amical, quelques goules poseront des questions au sujet des derniers travaux publiés par les érudits de Portecor et offriront de l'or pour acquérir le corps des aventuriers à leur décès – aux alentours de 10 po pour un zoog, 30 po pour un humain, 60 po pour une créature ayant traversé les siècles.

Développement. Un PJ qui réussit un test de Sagesse (Perception ou Survie) DD 20 note que les traces de gnorri et d'humanoïde s'arrêtent subitement à divers endroits du site. Sur un résultat d'au moins 25, il est évident, d'après la configuration des empreintes, que les disparus ont subitement été enlevés dans les airs.

D3. LA TOUR DE GARDE DE LA FAUSSE PRÉVÔTE

Lorsque le groupe inspecte la tour de la crête jouxtant le camp des goules en arrivant par le sentier de celles-ci, il se présente par le nord et la voie est dégagée. Si au contraire les aventuriers arrivent de la digue, ils se présentent par l'ouest et doivent traverser des taillis. Lisez ce qui suit alors qu'ils approchent :

Une tour délabrée en bois de six mètres de large culmine devant vous à neuf ou dix mètres. Des marches d'aspect branlant longent son flanc jusqu'à une plateforme de bois dotée de hauts murs. D'épais buissons cernent le bâtiment de tous les côtés, en dehors des sentiers qui y accèdent par l'ouest et le nord. La tour domine une falaise d'une trentaine de mètres qui plonge dans la vallée boisée.

Les buissons constituent un terrain difficile et permettent de se cacher. Pour gravir la falaise, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 si l'on escalade ou un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 si l'on passe en équilibre. Un échec se traduit par une chute de 1d3 x 6 m, et 1d6 dégâts contondants, le personnage terminant à terre s'il subit effectivement des dégâts. Les personnages qui grimpent la pente à pied traitent la zone comme un terrain difficile.

Lanalyn Coriam, prévôte d'Igwenos, est chargée de régler les différends entre fermiers, pêcheurs et villageois du secteur. Malheureusement pour tous ces gens, il s'agit en réalité d'un **tcho-tcho**, adorateur de Chaugnar Faugn. Elle a adopté cette petite tour de surveillance des feux comme poste de vigie depuis quelques semaines, sachant quel sort était réservé au bourg.

Créatures*. La prévôte et ses capitaines de milice paraissent bien humains, mais ne sont autres que des tcho-tcho. Un PJ qui réussit un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation) DD 18 (ou dont la valeur passive est suffisante) ne se laisse pas bernier. Pour identifier spécifiquement un tcho-tcho, il faut réussir un test d'Intelligence (Histoire) ou Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 10. Un test réussi d'Intelligence (Arcanes) ou Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 15 permet en outre de noter des traces de magie de transmutation mal contrôlée dans leurs longs membres plus articulés que la normale, anatomie qu'ils tentent manifestement de camoufler sous leurs vêtements amples et leur cape. Ils feignent la surprise lorsqu'on aborde les dégâts provoqués par la digue et affirment que les gnorri ne leur ont jamais adressé la parole. Un PJ qui réussit un test de Sagesse (Perspicacité) DD 13 est convaincu que ces officiers mentent (il est avantage au test s'il a vu le contrat et a pu l'authentifier). Tout en parlant, les tcho-tcho tentent de se placer en position avantageuse, puis passent à l'attaque, prenant par surprise tout personnage ayant raté le test de Sagesse (Perception) ci-dessus. Le garde-fou supérieur confère un abri partiel.

***Créatures à plus haut niveau.** Certains des faux officiers pourraient être des mutants extérieurs déguisés en humains. Ajoutez la moitié du niveau moyen du groupe au DD des tests de caractéristique. Si le groupe est de niveau 11 ou supérieur, l'un des ennemis les plus redoutables possède une *figurine merveilleuse* d'éléphant de marbre, qu'il utilise dès le premier round de combat.







Rencontres à plus haut niveau	
Niveau moyen du groupe	Rencontre
2	3 tcho-tcho
3	5 tcho-tcho
4	1 tcho-tcho et 2 éclaireurs mutants extérieurs
5	1 tcho-tcho assassin okkator et 4 tcho-tcho
6	1 tcho-tcho assassin okkator, 1 éclaireur mutant extérieur et 2 tcho-tcho
7	1 tcho-tcho assassin okkator et 2 éclaireurs mutants extérieurs
8	2 tcho-tcho assassins okkator et 2 tcho-tcho
9	2 tcho-tcho assassins okkator et 2 tcho-tcho
10	2 tcho-tcho assassins okkator et 5 tcho-tcho
11	1 tcho-tcho assassin okkator, 1 éléphant de marbre et 3 éclaireurs mutants extérieurs
12	2 tcho-tcho assassins okkator, 1 éléphant de marbre et 2 tcho-tcho
13	2 tcho-tcho assassins okkator, 1 éléphant de marbre et 5 tcho-tcho
14	3 tcho-tcho assassins okkator et 1 éléphant de marbre
15	4 tcho-tcho assassins okkator et 1 éléphant de marbre
16	4 tcho-tcho assassins okkator, 1 éléphant de marbre et 1 éclaireur mutant extérieur
17	5 tcho-tcho assassins okkator et 1 éléphant de marbre
18	5 tcho-tcho assassins okkator, 1 éléphant de marbre et 1 éclaireur mutant extérieur
19	6 tcho-tcho assassins okkator et 1 éléphant de marbre
20	7 tcho-tcho assassins okkator et 1 éléphant de marbre

Développement. L'intérieur de cette tour est crasseux, maculé de sang et délabré. Le mobilier chiche est entassé dans un coin et barbouillé des symboles sacrés éléphantins de Chaugnar Faugn.

Si on les fait prisonniers, les imposteurs répètent à l'envi que les PJ ne sont que des imbéciles qui ne tarderont pas à voir le Tisseur de chair dans toute sa splendeur. Les ravisseurs ailés ne manqueront pas de cibler quiconque reste dans les parages (cf. rencontre D4).

Trésor*. Les armes et objets magiques des scélérats peuvent être récupérés et chaque tcho-tcho possède 20 pa. L'un d'entre eux porte une *potion de soins* et un autre un *oculus tcho-tcho* (œil de poisson ; *Cthulhu Mythos* page 128).

***Trésor à plus haut niveau.** Les éclaireurs mutants extérieurs possèdent chacun 10 po, les assassins okkator 40 po chacun. Si le groupe est au moins de niveau 5, l'ennemi transporte aussi les objets indiqués par la table Trésor à plus haut niveau pour le niveau correspondant.

Trésor à plus haut niveau	
Niveau moyen du groupe	Trésor
5–10	<i>Oculus tcho-tcho</i> (œil humain), <i>potion de soins supérieurs</i> , matériel d'empoisonneur et une statuette en quartz d'éléphant aux yeux et défenses de platine (valeur : 1 000 po)
11–16	<i>Potion de soins supérieurs</i> , <i>potion de poison</i> , matériel d'empoisonneur et une <i>figurine merveilleuse</i> d'éléphant de marbre, la trompe est munie de griffes et qui impose un défaut à toute personne harmonisée (« je suis imprudent quand j'ai l'occasion de montrer ma force ou de l'accroître »)
17–20	<i>Potion de force de géant des nuages</i> , <i>potion de soins suprêmes</i> et une <i>figurine merveilleuse</i> d'éléphant de marbre, dont la trompe est munie de griffes et qui impose un défaut à toute personne harmonisée (« je suis imprudent quand j'ai l'occasion de montrer ma force ou de l'accroître »)

D4. LES RAVISSEURS VOLANTS

Cette rencontre peut intervenir n'importe où autour du lac Igwenos, une fois que le groupe s'est rendu dans les ruines gnorri et à la tour de garde. Elle se déroule avant que les héros atteignent le temple de la zone D5 s'ils en cherchent la trace, car les ravisseurs volants sont à l'affût des intrus. Ils évitent de passer à l'attaque tant que le groupe est abrité d'un toit (comme en zone D1 ou D2) et attendent la nuit, sauf si les PJ persistent à éviter de s'exposer durant la nuit. Si le groupe tente de quitter la région après avoir visité la tour de garde ou les ruines gnorri, il subit cette attaque sur le chemin du retour vers Portecor.

Créatures*. Si Xeruthak accompagne le groupe, deux maigres bêtes de la nuit manifestement blessées (25 points de vie restants) fondent sur la troupe lorsqu'elle cherche des indices, se repose ou que son attention baisse. L'un des monstres se saisit de Xeruthak durant le premier round de combat (profitant éventuellement de la surprise) et repart avec elle en volant. Si Xeruthak est absente, une seule maigre bête se présente pour affronter le groupe et tenter de le neutraliser afin d'emporter les PJ un par un. L'indice de dangerosité d'une maigre bête de la nuit blessée est de 1 (200 PX).

***Créatures à plus haut niveau.** Une ou plusieurs maigres bêtes de la nuit et d'autres créatures (comme indiqué sur la table Rencontres à plus haut niveau) tentent d'enlever le groupe dès qu'il paraît en position de faiblesse. Les ravisseurs volants ne divisent pas le groupe et ne repartent en volant que s'ils peuvent emporter tous les PJ d'un coup. Sans cela, ils luttent jusqu'à la mort.

Développement. Si le groupe l'emporte sur les ravisseurs, il peut prendre la direction prise par le monstre qui a enlevé Xeruthak et ainsi trouver sa cachette (ou remonter dans la direction inverse de l'arrivée des monstres si Xeruthak était absente). La distance à parcourir est de 1,5 km, ce qui demande au groupe 14 minutes s'il se déplace à allure rapide sans monture (18 minutes à allure normale, 27 minutes à allure lente). Le terrain est toutefois trop boueux et rocailleux pour que les PJ puissent se déplacer à allure rapide, à moins de réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 ; tout personnage qui rate ce test doit se contenter d'une allure normale. Les ravisseurs volent à la vitesse de 240 m par minute, couvrant donc la distance en 7 minutes.



S'ils notent que les héros les rattrapent (se rapprochent jusqu'à 45 m), ils entreprennent l'action Se précipiter jusqu'à se retrouver de nouveau hors de portée de combat. Si le groupe tergiverse, les goules du campement insistent pour qu'on donne la chasse aux ravisseurs sur-le-champ, car elles ont le sentiment que nul n'est à l'abri des monstres volants.

Les PJ emportés par les ravisseurs se retrouvent au temple (peu de temps après l'arrivée de Xeruthak si celle-ci a été enlevée en premier alors qu'elle les accompagnait).

Si le groupe capture un monstre volant, il notera que la créature porte la marque de Chaugnar Faugn et que ses griffes présentent des traces de pierre sombre et verdâtre que les goules pourront reconnaître pour avoir repéré de loin des ruines d'une teinte similaire dans le lac drainé. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 15 reconnaîtra également cette pierre caractéristique du fond du lac.

Rencontres à plus haut niveau

Niveau moyen Rencontre*

Niveau moyen du groupe	Rencontre*
2	1 maigre bête de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
3	2 maigres bêtes de la nuit, dont une blessée et une troisième qui porte Xeruthak
4	2 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
5	4 maigres bêtes de la nuit, dont trois blessées et une autre qui porte Xeruthak
6	4 maigres bêtes de la nuit, dont une blessée et une autre qui porte Xeruthak
7	5 maigres bêtes de la nuit, dont une blessée et une autre qui porte Xeruthak
8	5 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
9	6 maigres bêtes de la nuit, dont une blessée et une autre qui porte Xeruthak
10	6 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
11	7 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
12	9 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
13	10 maigres bêtes de la nuit, dont une blessée et une autre qui porte Xeruthak
14	10 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
15	11 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
16	12 maigres bêtes de la nuit et une autre qui porte Xeruthak
17	6 shantaks et une autre qui porte Xeruthak
18	6 shantaks, 1 maigre bête de la nuit et un autre shantak qui porte Xeruthak
19	6 shantaks, 2 maigres bêtes de la nuit et un autre shantak qui porte Xeruthak
20	7 shantaks et un autre qui porte Xeruthak

*Si Xeruthak est absente, le ravisseur censé l'enlever est ailleurs, en quête de proie.

D5. LA SPIRALE DU TISSEUR DE CHAIR

Une structure en pierre sombre veinée de vert trône sur un terre ramassé cerné de monticules légèrement plus grands. Des arches de bois tressé d'ossements étayent les couloirs à intervalles réguliers. Seule la salle centrale est actuellement occupée. Lorsque le groupe atteint cette pièce, lisez ce qui suit.

Cette vaste chambre présente sept issues réparties de manière irrégulière. Des rangées d'arches à hauteur d'homme flanquent chacun de ces tunnels comme des os saillant du sol de pierre grise veinée de vert. À l'endroit où elles convergent se dresse un autel en cristal scintillant ressemblant vaguement à un éléphant bouffi.

Des cadavres exsangues de gnorri jonchent le pied de l'autel. Leurs os et leurs muscles ont été suturés les uns aux autres pour former une sorte de moteur qui vibre et bourdonne. Un être imposant dépourvu d'yeux, aux allures de gros crapaud gris, veille sur l'appareil. Les tentacules frétilants de la créature goûtent la qualité de l'air dans un vacarme de succion. Au rythme des pulsations de la machine, un diagramme en spirale qui recouvre intégralement le sol luit de plus en plus intensément.

Créatures*. Les victimes les plus récemment transformées, deux **satyres du Mythe**, contrôlent le temple et batifolent autour de l'autel. Elles combattent jusqu'à la mort.

Ubxolalog (une **bête lunaire**) s'active sur la machine impie qui lui confère une version limitée de la puissance corruptrice de Chaugnar Faugn. L'opération demande toute son attention, sans quoi il gaspillerait toute la magie accumulée, d'autant qu'il est fort affaibli par la procédure. Il reste concentré sur sa tâche jusqu'à ce qu'aucun de ces sbires ne soit là pour le défendre. S'il parvient à maintenir sa concentration sur la machine rituelle pendant 1 minute, il cible une créature avec les aptitudes de Dévoration et de Malédiction de la manifestation de Chaugnar Faugn (*Cthulhu Mythos*, page 181), mais le DD de sauvegarde de la Malédiction n'est que de 15. Ubxolalog combat à mort.

Si des créatures volantes ont enlevé Xeruthak et que le groupe se présente ici dans les 10 minutes qui suivent l'enlèvement (et que le combat contre les autres ravisseurs n'a pas retardé les héros plus d'une minute), les PJ retrouvent Xeruthak avant sa transformation. Ils la voient attachée au milieu d'un diagramme complexe ressemblant à une étoile déformée à sept pointes. (Le spectacle de cette transformation peut engendrer de l'effroi, voir plus loin.) S'ils l'extraient du diagramme au prix d'une action, l'intensité du motif s'atténue et la goule se retrouve empoisonnée pendant. S'il est trop tard, elle présente désormais l'anatomie difforme d'un satyre du Mythe (ou autre créature, à plus haut niveau) et ne garde que des bribes de son ancienne personnalité. Au second round de combat, Xeruthak, qui a terminé sa transformation, se dresse sur ses pattes tordues et se joint à la mêlée pour défendre son créateur. Elle lutte jusqu'à la mort.

***Créatures à plus haut niveau.** Des créatures plutôt coriaces chez qui les idoles de Chaugnar Faugn ont engendré des mutations assistent Ubxolalog dans sa tâche. Si le groupe est au moins de niveau 5 et que Xeruthak a muté, la goule est un éclairer mutant extérieur et non un satyre du Mythe. Si le groupe est de niveau 4 ou plus, Ubxolalog est un prêtre lunaire et passe à l'attaque dès le début en laissant un allié s'occuper de la machine. Si le groupe est au moins de niveau 11, remplacez la machine par une idole en pierre vivante de même aspect que la salle, ou d'un avatar du Grand Ancien de phase 2 si le groupe est de niveau 14 ou plus. À partir du niveau 17, Ubxolalog est





en fait un vassal lunaire. Si le groupe est au moins de niveau 19 et que Xeruthak a muté, elle a pris la forme d'un rejeton de Chaugnar Faugn au lieu d'un satyre du Mythe. Tous luttent jusqu'à la mort.

Rencontres à plus haut niveau	
Niveau moyen du groupe	Rencontre*
2	3 satyres du Mythe, éventuellement Xeruthak (satyre), puis Ubxolalog (bête lunaire)
3	3 satyres du Mythe, éventuellement Xeruthak (satyre), puis Ubxolalog (bête lunaire)
4	7 satyres du Mythe, éventuellement Xeruthak (satyre), puis Ubxolalog (bête lunaire)
5	4 éclaireurs mutants extérieurs, 3 satyres du Mythe, Ubxolalog (prêtre lunaire) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
6	6 éclaireurs mutants extérieurs, Ubxolalog (prêtre lunaire) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
7	5 satyres du Mythe, 1 rejeton de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
8	6 éclaireurs mutants extérieurs, 1 rejeton de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
9	8 éclaireurs mutants extérieurs, 1 rejeton de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
10	2 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
11	4 éclaireurs mutants extérieurs, 2 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire), Chaugnar Faugn (phase 1) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
12	4 éclaireurs mutants extérieurs, 3 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire), Chaugnar Faugn (phase 1) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
13	4 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire), Chaugnar Faugn (phase 1) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
14	4 éclaireurs mutants extérieurs, Ubxolalog (prêtre lunaire), Chaugnar Faugn (phase 2) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)

15	10 éclaireurs mutants extérieurs, Ubxolalog (prêtre lunaire), Chaugnar Faugn (phase 2) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
16	4 éclaireurs mutants extérieurs, 2 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (prêtre lunaire), Chaugnar Faugn (phase 2) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
17	10 éclaireurs mutants extérieurs, Ubxolalog (vassal lunaire), Chaugnar Faugn (phase 2) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
18	3 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (vassal lunaire), Chaugnar Faugn (phase 2) et éventuellement Xeruthak (éclaireur mutant extérieur)
19	4 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (vassal lunaire), Chaugnar Faugn (phase 2) et éventuellement Xeruthak (rejeton de Chaugnar Faugn)
20	5 rejetons de Chaugnar Faugn, Ubxolalog (vassal lunaire), Chaugnar Faugn (phase 2) et éventuellement Xeruthak (rejeton de Chaugnar Faugn)

Effroi*. La découverte du sort des victimes constitue une découverte dérangeante modérée. Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de voir son effroi augmenter de 2 niveaux, pour diminuer d'autant à l'issue d'un repos long. Tout personnage qui a créé des liens avec Xeruthak ou qui connaissait un disparu est désavantagé au jet de sauvegarde.

***Effroi à plus haut niveau.** Si Chaugnar Faugn est présent, chaque personnage doit également effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti du DD du Destin Funeste de sa manifestation. En cas d'échec, la victime reçoit deux niveaux d'effroi. L'effroi de la victime diminuera d'autant au bout de 24 heures passées intégralement en dehors de la zone.

Développement. La machine d'Ubxolalog lui est directement reliée, si bien qu'elle explose dans une gerbe d'esquilles s'il meurt ou qu'on l'en arrache. Quiconque est alors à 1,50 m ou moins de l'engin doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 1d6 dégâts perforants.

Si les PJ rapportent les cadavres mutés à Portecor, certains, tout juste identifiables, seront reconnus comme des disparus humains et goules. Les sbires capturés ne sont plus que l'ombre corrompue d'eux-mêmes et ne se soucient que de servir la gloire du Tisseur de chair. D'autres rituels occultes ou une puissante magie telle que *souhait* peuvent encore inverser le processus. Les créatures transformées le plus récemment peuvent retrouver leur forme normale par le biais de *restauration supérieure*.

Trésor*. Ubxolalog transporte des objets magiques et des écrits dans une sacoche en bandoulière à moitié cachée par sa bedaine. Il détient un *parchemin magique de brume de R'lyeh* (Cthulhu Mythos page 97) et un exemplaire du *Livre de Dzryan* (Cthulhu Mythos page 134). La statue comprend divers minéraux rares d'une valeur totale de 200 po.

***Trésor à plus haut niveau.** Si le groupe est au moins de niveau 5, Ubxolalog détient en plus les objets indiqués sur la table Trésor à plus haut niveau pour le niveau correspondant.



Trésor à plus haut niveau	
Niveau moyen du groupe	Trésor
5–10	<i>Forté tête</i> (version rare ; <i>Cthulhu Mythos</i> page 125) en forme de tête de bête lunaire, matériel d'alchimiste, trousse de soins, matériel d'herboriste, <i>parchemin magique de bouche secrète</i> (<i>Cthulhu Mythos</i> page 97), <i>parchemin magique de crocs venimeux</i> (<i>Cthulhu Mythos</i> page 116)
11–16	<i>Clef d'argent</i> (<i>Cthulhu Mythos</i> page 124), matériel d'alchimiste, trousse de soins, matériel d'herboriste, <i>parchemin magique de malédiction du sang acide</i> (<i>Cthulhu Mythos</i> page 109) et 5 000 po
17–20	<i>Forté tête</i> (version légendaire ; <i>Cthulhu Mythos</i> page 125) en forme de tête de bête lunaire, <i>parchemin magique de métamorphose suprême</i> , <i>parchemin magique de semblant de clef et de portail</i> (<i>Cthulhu Mythos</i> page 113), 10 000 pp et 35 000 po

Récompenses à plus haut niveau	
Niveau moyen du groupe	Récompense
2–4	Un objet limité courant chacun
5–10	Un objet limité peu courant chacun
11–16	Un objet limité rare chacun
17–20	Un objet limité très rare chacun

CONCLUSION

Le temple a visiblement servi lors d'un rituel visant à transformer des victimes selon des formes inspirées par une force sinistre. La réussite d'un test d'Intelligence (Religion) DD 15 ou Sagesse (Yog-Sothotherie) DD 13 permet d'identifier le culte des Contrées du Rêve honorant Chaugnar Faugn. Les PJ ont brisé le foyer de puissance et les gens de Gnathowins ne se feront plus reprendre si facilement.

Bien que l'opinion reste sceptique concernant les histoires délirantes qui courent sur l'événement, le groupe peut convaincre le conseil que les victimes des enlèvements ne sont plus que des monstres écumants, s'il a préservé au moins deux des cadavres les moins mutés et encore identifiables. Le conseil organise d'autres recherches concernant ces entités largement oubliées et récompense les héros pour leurs services.

À moins que les aventuriers aient dissimulé les preuves de l'implication des gnorri ou qu'ils réussissent un test de Charisme (Persuasion ou Supercherie) DD 15 pour apaiser la foule, l'opinion finit par se retourner contre Earogna qu'elle tient pour responsable de l'inondation meurtrière et chasse la bande gnorri de Gnathowins dans le meilleur des cas, voire s'en prend plus directement à elle.

Récompenses*. Chaque personnage reçoit 50 po en dédommagement de ses services. Accordez 100 PX à chaque aventurier pour avoir achevé l'aventure et révélé la menace au grand jour.

***Récompenses à plus haut niveau.** Accordez à chaque personnage un quart des PX correspondant à un monstre dont l'indice de dangerosité est égal au niveau moyen du groupe. Pour ce qu'il a accompli, chaque héros reçoit un objet magique limité d'une rareté adaptée au niveau moyen du groupe (un parchemin, une potion ou un *collier de boules de feu* ou autre), comme indiqué sur la table Récompenses à plus haut niveau.

PROLONGER L'AVENTURE

Si vous souhaitez que les menaces de cette aventure ne s'arrêtent pas là, il suffit de les relier à des périls plus grands encore. Le groupe pourrait ainsi rapidement découvrir que la secte de Chaugnar Faugn a multiplié les mutants avec pour instructions de reproduire son idole de manifestation dans plusieurs cellules sectaires de la baie de Gnathowins. La capacité du Grand Ancien à remodeler la chair de ses serviteurs lui permet de les infiltrer chez l'ennemi et de le fourvoyer jusqu'à ce que la population se soulève.

D'autres menaces se profilent. L'influence amnésique des Contrées du Rêve a engendré un site affaibli où Byatis (*Cthulhu Mythos* page 178) a commencé à se manifester et pourrait bien aggraver la menace de Chaugnar Faugn ou d'autres manifestations puissantes. Des chercheurs de l'occulte gnorri ont commencé à pratiquer des sacrifices pour apaiser le Grand Ancien et se gardent bien de le dévoiler, par crainte des conséquences si leurs intuitions s'avéraient infondées. Dans le même temps, des zoogs, attirés par leur désir lancinant de retrouver les Contrées du Rêve, se rapprochent malgré eux de la manifestation de Byatis et posent de nombreux pièges autour de son repaire sans se douter qu'ils le protègent.

Des gugs pourraient aussi s'enhardir après les événements récents et des dholes pourraient commencer à se repaître de la surface. Les étranges créatures sous la houlette de Chaugnar Faugn, notamment d'horribles entités telles que des proto-shoggoths et des okkator tcho-tcho, pourraient l'abandonner si son influence faiblit et chercher à assouvir leur voracité aberrante. Pire, certaines victimes aux facilités psychiques de Chaugnar Faugn pourraient éveiller l'attention de Dieux Extérieurs tels que Yog-Sothoth ou Nyarlathotep ou de Grands Anciens rivaux tels que Cthulhu, car ces mutants constituent des pions précieux, surtout si l'emprise de l'éléphant bouffi venait à flancher. Ces entités surpuissantes se montreraient alors de plus en plus actives dans la réalité déstabilisée de la région de Gnathowins.

Le culte du Signe jaune pullule non loin, dans l'espoir de mettre la main sur un exemplaire intact du *Roi en Jaune*. Ces fanatiques espèrent pouvoir monter la pièce interdite dans la ville de Portecor, avec la bénédiction candide d'un conseil en mal de divertissement en cette période de plus en plus préoccupante.



EXEMPLES DE PERSONNAGES-JOUEURS

Les personnages qui suivent recourent aux races et aux historiques de *Cthulhu Mythos*. Adaptez le genre (masculin ou féminin) des personnages à votre convenance.

GNARYAL

Gnaryal a la réputation d'être incroyablement coriace depuis que cette gnorri a survécu à une attaque d'esclavagistes de Leng menée par une bête lunaire du nom d'Ubxolalog. Jusqu'à récemment, la rôdeuse officiait comme guide, veillant sur les négociants du littoral de la baie de Gnathowins tout en guettant une occasion de se venger.

GNARYAL

Monstruosité de taille G (gnorri bleu), rôdeur de niveau 1, Survivant du Mythe, neutre bon

Classe d'armure 17 (armure d'écailles, bouclier)

Points de vie 13

Dés de vie 1d10

Vitesse 7,50 m, nage 10,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +3

Compétences Athlétisme +4, Discrétion +3 (désavantage), Investigation +2, Médecine +4, Nature +2, Perception +4, Survie +4

Outils matériel d'alchimiste +2

Sens vision dans le noir 18 m (36 m sous l'eau), Perception passive 14

Langues aklo, chat, commun, gnorri, profond

Amphibie. Vous pouvez respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Corps malléable. Vous pouvez traverser des espaces étroits (jusqu'à 1,50 m de large seulement) sans avoir besoin de vous faufiler. Vous pouvez par ailleurs vous faufiler dans un espace de seulement 60 cm de large. En outre, vous êtes insensible aux désagréments de la pression de l'eau.

Ennemi juré (aberrations). Vous jouissez d'une grande expérience de l'étude, de la traque et de la chasse des aberrations et même des échanges avec elles. Vous êtes avantagé aux tests de Sagesse (Survie) visant à les traquer, ainsi qu'aux tests d'Intelligence pour se souvenir de détails les concernant.

Explorateur-né (littoral). Vous connaissez bien les secrets des côtes et excellez à voyager et survivre dans ces régions. Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse lié au littoral, votre bonus de maîtrise est doublé si vous recourez à une compétence dont vous avez la maîtrise.

Quand vous parcourez un environnement littoral pendant au moins une heure, vous recevez les bénéfices suivants :

- Les terrains difficiles ne ralentissent pas la progression de votre groupe.
- Rien ne peut égarer votre groupe, hormis des moyens magiques.
- Vous restez vigilant au danger durant le voyage, même en exerçant une autre activité (comme remonter une piste, chercher de la nourriture ou vous orienter).

• Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer discrètement à allure normale.

• Lorsque vous cherchez de la nourriture, vous en trouvez deux fois plus qu'en temps normal.

• Lorsque vous cherchez des traces de créatures, vous en apprenez également le nombre exact, la taille et savez à quand remonte leur passage dans la zone.

Lucidité du désespoir (bêtes lunaires, hommes de Leng et profonds).

Survivant du Mythe, vous tirez un discernement utile de vos contacts avec des entités surnaturelles. Vous connaissez toutes les vulnérabilités, résistances et immunités des bêtes lunaires, hommes de Leng et profonds. Vous avez remarqué que des profonds tentent de corrompre les humains voisins de leurs communautés, que les hommes de Leng n'ont jamais assez d'esclaves et que les bêtes lunaires craignent de froisser le Grand Ancien ou Dieu Extérieur dont elles soudoient la faveur. Vous remarquez automatiquement les signes des influences surnaturelles et du passage d'aberrations, de fiélons, de monstruosité et de morts-vivants, sans toutefois pouvoir forcément les identifier à moins qu'il ne s'agisse des créatures auxquelles vous avez survécu. Vous reconnaissez par ailleurs les symboles des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs.

Membres modulaires. Vous pouvez rétracter et déployer vos bras dans le cadre d'une opération plutôt douloureuse et lente, une seule fois par jour. Vous devez ainsi vous concentrer pendant 10 minutes pour ajuster le nombre de bras dont vous disposez, comme pour la concentration d'un sort. Si votre concentration est rompue, vous devez reprendre la procédure depuis le début, mais ne perdez pas le bénéfice de votre utilisation quotidienne.

Deux bras. Vous recevez un bonus de +1 aux jets de dégâts d'arme basés sur la Force.

Trois bras. Vous ne recevez ni bonus ni malus.

Quatre bras. Vous ne recevez aucun bonus, mais subissez un malus de -1 aux jets de sauvegarde de Constitution.

ACTIONS

Épée courte. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

Ossagaie longue. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Lance-piques. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Réussite* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Contraction d'entrailles (recharge après un repos court ou long).

Vous pouvez jouer votre réaction pour transformer un coup critique vous ciblant en réussite normale.

ÉQUIPEMENT

Vous disposez du matériel suivant : paquetage d'explorateur, lanterne, boîte à amadou, trophée d'un monstre du Mythe que vous avez tué ou auquel vous avez échappé, tenue de voyageur, couteau, stylet gnorri, journal intime en varech et sacoche de ceinture contenant 15 po.



TRAQUELUNE

Traquelune est un guérisseur dévoué au soleil. Le clerc s'est découvert une vocation d'aliéniste et profite de son empathie naturelle pour apaiser autrui et mieux traiter les maladies mentales. Les récents mois, le guet de Portecor n'a pas chômé, et a fait appel à l'intuition de Traquelune pour déterminer si les crimes étaient l'œuvre de désaxés ou d'une malfaisance délibérée. Beaucoup lui ont paru être le fruit de délires, mais le chat se montre plus préoccupé depuis que trois coupables sans le moindre lien ont mis leurs accès de violence sur le compte de visions d'un tentacule ou d'un serpent avide de leur déchirer les chairs.

TRAQUELUNE

Bête de taille TP (chat terrien des Contrées du Rêve), clerc du Soleil de niveau 1, Aliéniste, chaotique neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 9

Dés de vie 1d8

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +4

Compétences Histoire +2, Perspicacité +4, Investigation +2, Perception +4, Religion +2, Discrétion +5

Outils matériel d'herboriste +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues chat, comprend le commun et le zoog mais ne les parle pas

Agile. Vous associez toujours Athlétisme à la Dextérité.

Contacts aliénistes. Votre statut d'aliéniste vous octroie des qualifications et contacts consultables sur divers phénomènes étranges. Vous savez trouver sans délai les asiles, sanatoriums, hôpitaux et temples capables de traiter et soigner les troubles mentaux, si le site où vous vous trouvez en dispose. Le traitement y est administré rapidement, dans la confidentialité, et avec une remise de moitié, mais pourrait s'avérer insuffisant pour les traumatismes sévères. Par ailleurs, lorsque vous ne parvenez pas à vous rappeler de détails liés à un événement inexplicable ou à une entité du Mythe, ou que vos recherches piétinent, vous connaissez généralement un ancien patient, un confrère aliéniste ou une institution qui pourra vous donner des indices pertinents, quoique éventuellement fragmentaires.

Disciple de la Vie. Chaque fois que vous utilisez un sort de 1^{er} niveau ou supérieur pour faire récupérer des points de vie à une créature, celle-ci regagne un nombre additionnel de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Équipement félin. Les types d'objets magiques et l'équipement que vous pouvez utiliser sont limités. Vous ne pouvez pas vous servir d'objets nécessitant des mains (comme les armes manufacturées et les boucliers). Vos mâchoires sont suffisamment habiles pour que vous puissiez saisir une baguette et vous en servir, ou transporter un objet de taille TP. Vous pouvez revêtir une armure spécifiquement adaptée à votre silhouette. Vous pouvez porter les objets magiques suivants et profiter de leurs effets (car ils s'ajustent magiquement à votre anatomie lorsque vous vous liez avec eux, ou lorsque vous les enfillez pour ceux qui ne demandent pas d'harmonisation) : anneaux magiques, ceintures, lunettes, gants, bottes, bracelets, amulettes, capes et objets comparables. Les chats lanceurs de sorts adaptent

souvent des objets magiques pour qu'ils puissent être portés en boucles d'oreille. Vous pouvez prononcer le mot de commande d'un objet magique en langue des chats ; l'objet s'activera même si le mot est censé être dit dans une autre langue. Vous pouvez également continuer à vous exprimer en langue des chats quand vous tenez un objet dans votre gueule.

Incantation. Vous êtes un lanceur de sorts de niveau 1. Votre caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde : 12, +4 pour toucher avec vos attaques de sort). Pour lancer un sort, vous devez dépenser un emplacement, sauf si vous le faites sous forme de rituel. Vous récupérez les emplacements dépensés en terminant un repos long. Vous pouvez lancer un sort préparé comme rituel s'il affiche la mention « rituel ».

Vous pouvez modifier votre liste de trois sorts préparés en les choisissant dans la liste du clerc lorsque vous terminez un repos long. Cette préparation vous demande de prier et de méditer pendant un minimum de 1 minute par niveau de chaque sort de votre liste. Vous connaissez les tours de magie suivants et avez préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, épargner les mourants, flamme sacrée*

1^{er} niveau (2 emplacements) : *balisage, bénédiction*, protection contre le mal et le bien, soin des blessures**

*Ces sorts de domaine sont toujours préparés et ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer.

Magie féline. Vous pouvez apporter les composantes somatiques des sorts en agitant votre queue et vos moustaches. Les composantes verbales peuvent être énoncées par miaulements et ronrons. Lorsqu'un sort demande une composante matérielle, il vous suffit de la tenir dans la gueule, ce qui ne gêne en rien votre prononciation des composantes verbales, ou d'utiliser une composante adaptée (ou votre symbole sacré) située dans un rayon de 1,50 m, à condition que l'objet ne soit pas porté par une créature qui ne consent pas à vous laisser l'utiliser.

Neuf vies. Lorsque vous êtes tué, votre esprit et votre conscience se retranchent par réflexe dans le monde des songes, en concevant si besoin un nouveau corps onirique. Vous devez ensuite vous reposer pendant 1d3 jours dans les Contrées du Rêve, après quoi vous pouvez retrouver le monde éveillé. Vous pouvez revenir à la vie de cette manière un maximum de huit fois, ce qui vous confère un total de neuf vies. Les résurrections opérées par d'autres méthodes (par *relever les morts* ou d'autres sorts puissants) ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

Odorat aiguisé. Vous êtes avantage aux tests de Sagesse (Perception) faisant intervenir l'odorat.

ACTIONS

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 5 (2 + 3) dégâts tranchants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 4 (1 + 3) dégâts perforants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

RÉACTIONS

Sur vos pattes. Lorsque vous chutez, vous pouvez jouer votre réaction pour vous redresser avant de toucher le sol. Si votre distance de chute est inférieure à 18 m, vous y retranchez 3 m pour le calcul des dégâts infligés (ce qui enlève 1d6). Si elle est d'au moins 18 m, vous avez le temps de mieux gérer la chute et de vous détendre, si bien que tous les dégâts au-delà des 3 premiers mètres ne sont pas pris

en compte et que vous ne subissez au total que 1d6 dégâts contondants. Même quand vous subissez des dégâts de chute, vous vous réceptionnez sur vos pattes si vous réussissez un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.

ÉQUIPEMENT

Un ami transporte le matériel suivant : symbole sacré, paquetage d'ecclésiastique, diplôme ou lettre attestant votre expertise aux autorités, notes d'indices mystérieux concernant le comportement d'adorateurs et de victimes d'entités du Mythe que vous avez étudiées, paire de menottes, porte-plume, bouteille d'encre, papier et sacoché de ceinture contenant 90 po.





NEMARUK

Nemaruk est devenue une artiste professionnelle doublée d'une magicienne afin de mieux saisir les bizarreries qu'elle a apprises en dévorant le cadavre d'un artiste visionnaire méconnu. Ces étranges impressions se font de plus en plus présentes dans les cauchemars prégnants qui la hantent depuis peu : un tentacule avide, ou serait-ce un serpent ou encore une trompe d'éléphant munie de crocs ?

NEMARUK

Monstruosité de taille M (goule élevée par des goules), magicien de niveau 1, Visionnaire, chaotique neutre

Classe d'armure 11

Points de vie 8

Dés de vie 1d6

Vitesse 9 m, fousissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3 ; -1 aux jets de sauvegarde contre la *confusion*, la folie et la démence

Compétences Discrétion +3, Histoire +5, Investigation +5, Perception +3, Yog-Sothotherie +3

Outils lyre +3, matériel de calligraphe +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, goule, comprend le chat Traquelune

Écumeuse. Vous êtes avantagée aux tests de Sagesse (Perception) et Intelligence (Investigation) visant à trouver des objets enfouis dans les gravats, camouflés dans les broussailles ou cachés d'une manière ou d'une autre.

Festin psychique. Si vous consacrez au moins 1 minute à vous repaître d'un cadavre datant d'au moins 24 heures et présentant un minimum de viande, vous assimilez une part des souvenirs et des connaissances que la créature possédait de son vivant. Cela vous confère un bonus de +1 aux tests associés à la compétence de votre choix parmi celles que maîtrisait la créature. Ce bonus se cumule avec votre propre bonus de maîtrise si vous maîtrisez effectivement la compétence. Un même corps ne peut normalement vous donner qu'un seul savoir de ce type. Le MJ peut toutefois décider qu'un cadavre particulièrement ancien peut vous octroyer un plus grand bonus ou un bonus à plus d'une compétence. Ce trait ne peut pas vous faire profiter de plus de trois savoirs de ce type. Si vous y recourez alors que vous bénéficiez déjà de trois savoirs ainsi acquis, perdez-en un de votre choix pour le remplacer par un autre, conféré par le nouveau cadavre consommé.

Incantation. Vous êtes une lanceuse de sorts de niveau 1. Votre caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 13, +5 pour toucher avec vos attaques de sort). Pour lancer un sort, vous devez dépenser un emplacement, sauf si vous le faites sous forme de rituel. Vous récupérez les emplacements dépensés en terminant un repos long. Vous pouvez lancer un sort de votre grimoire comme rituel s'il affiche la mention « rituel ».

Vous pouvez modifier votre liste de trois sorts préparés en les choisissant dans votre grimoire lorsque vous terminez un repos long. Cette préparation vous demande d'étudier votre grimoire pendant un minimum de 1 minute par niveau de chaque sort de votre liste. Vous connaissez les tours de magie suivants et avez préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *poigne électrique*, *rayon de givre*, *réparation*

1^{er} niveau (2 emplacements) : *armure du mage*, *couleurs dansantes*, *mains brûlantes*

Insensible aux maux. Vous êtes immunisée contre les maladies non magiques et êtes avantagée aux jets de sauvegarde contre les maladies magiques.

Limier funéraire. Vous êtes avantagée aux tests de Sagesse (Perception) faisant intervenir l'odorat pour détecter ou identifier un cadavre, de la matière en putréfaction, de la viande ou un mort-vivant.

Sensibilité occulte. Votre production artistique est une manifestation de votre grande sensibilité pour les phénomènes ésotériques. Vous savez automatiquement quand les visions et concepts que vous percevez sont le résultat d'un contact avec le Mythe. Vos songes deviennent sinistres quand les forces du Mythe s'activent, ce qui vous donne des indices flous susceptibles de vous rapprocher de ces dernières, si vous décidez de les suivre. Vous éprouvez aussi une étrange sensation quand apparaît la preuve d'un lien entre un monstre du Mythe ou une manifestation d'Ancien, et une créature ou un objet, même quand vous ne reconnaissez pas directement cette preuve pour ce qu'elle est. Ce malaise ne vous dit pas quels sont ces indices ni la nature du lien.

Par ailleurs, vous pouvez concevoir une œuvre d'art inspirée de vos songes ou de votre perception du contact avec le Mythe, ne serait-ce que pour mieux les comprendre. Cela vous demande au moins 8 heures. Si vous disposez d'une période d'intermède d'un jour, vous pouvez mettre votre œuvre en vente auprès de vos contacts habituels. Si le monstre ou l'entité du Mythe qui a inspiré votre rêve ou votre impression est un tant soit peu connu, l'un de vos contacts au moins en verra la marque dans l'œuvre et pourra vous renseigner un minimum sur la question ou, du moins, vous indiquer une bibliothèque ou un expert capable de le faire. Par ailleurs, si vous passez un repos long à méditer sur votre œuvre, vous pouvez retenter un test d'Intelligence (Investigation) ou Sagesse (Yog-Sothotherie) que vous avez raté pour interpréter les indices relevés par votre Sensibilité occulte. Vous devez ensuite attendre 10 jours pour pouvoir retenter un test par le biais de cette aptitude.

Yog-Sothotherie. Vous pouvez recourir à cette compétence pour vous rappeler les renseignements concernant des monstres, sectes ou effets magiques du Mythe.

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme de corps à corps ou à distance* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Réussite* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

Griffes. *Attaque d'arme de corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

ÉQUIPEMENT

Vous disposez du matériel suivant : sacoches à composantes, paquetage d'érudit, grimoire (renfermant vos sorts préparés plus *compréhension des langues*, *détection de la magie* et *projectile magique*), matériel de calligraphe, une œuvre d'art perturbante que vous ne vous souvenez pas avoir créée, lettre ou écrit au sujet de rumeurs ou légendes alarmantes concernant cette œuvre, porte-plume, bouteille d'encre, 10 feuilles de papier, habits courants et sacoches de ceinture contenant 5 po.





SENDAIN

Sendain adore jouer des tours aux gens plus grands que lui, surtout lorsque cela prend la forme de farces passant par des pièges aussi gratuitement complexes qu'inoffensifs. Malgré sa réputation d'ancien criminel endetté jusqu'au cou auprès d'un propriétaire de théâtre véreux (désormais emprisonné pour le meurtre d'un rival), le barde a aussi montré qu'il savait rappeler à l'ordre (quand cela lui chante) ceux qui n'honorent pas leur part d'un contrat zoog.

SENDAIN

Humanoïde de taille P (zoog), barde de niveau 1, ancien Adorateur du Mythe, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 9

Dés de vie 1d8

Vitesse 7,50 m, fouissement 3 m, escalade 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +4 ; -1 aux jets de sauvegarde contre la confusion, la folie et la démence

Compétences Perception +3, Performance +4, Perspicacité +3, Persuasion +4, Supercherie +2, Yog-Sothotherie +3

Outils flûte +4, luth +4, outils de voleur +5, tambour +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues argot des voleurs, commun, zoog, comprend le chat Traquelune

Incantation. Vous êtes un lanceur de sorts de niveau 1. Votre caractéristique d'incantation est le Charisme (DD de sauvegarde : 12, +4 pour toucher avec vos attaques de sort). Pour lancer un sort, vous devez dépenser un emplacement. Vous récupérez les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous connaissez les sorts et tours de magie suivants :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, moquerie cruelle, viser juste*

1^{er} niveau (2 emplacements) : *fou rire, mot de guérison, sommeil, vague tonnante*

Inspiration bardique (2/repos long). Par une action bonus, vous pouvez octroyer un dé d'Inspiration bardique (d8) à un allié qui n'en n'a pas et qui vous entend. Dans les 10 minutes qui viennent, la cible pourra lancer une seule fois ce dé à la suite d'un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de caractéristique qu'elle vient d'effectuer, à condition de ne pas attendre sciemment que le MJ en déclare l'échec ou la réussite. Le résultat s'ajoute alors au total du jet initial.

Poches. Vous disposez de deux poches pouvant accueillir chacune quatre objets pouvant tenir dans le creux de la main d'un homme. Vous pouvez entreprendre par une action bonus l'action Utiliser un objet afin de récupérer un objet dans une poche en utilisant votre queue ou un tentacule facial.

Queue préhensile. Votre queue peut porter des objets aussi facilement qu'un bras, mais ne peut pas manier un bouclier ou une arme. Sa précision est telle qu'elle peut manier efficacement des outils.

Révélation. Quand vous étiez au service de la secte du Signe jaune, vous avez déduit un secret échappant au commun de l'expérience humanoïde, avant même que la secte ne consente à vous le transmettre formellement : vous savez que le Signe jaune favorise l'emprise sur ce monde d'une entité appelée le Roi en Jaune, manifestation qui s'étend comme un cancer psychique et provoque des pensées inhumaines chez quiconque en apprend trop sur son compte ou qui y est trop sensible sur le plan psychique. Les plus irrécupérables se transforment en monstres morts-vivants résistants aux armes non magiques. Les activités de ce culte à Portecor ont cessé lorsque vous en avez dénoncé le chef local pour meurtre, mais son but était apparemment de trouver de tels individus vulnérables, dont il y aurait bizarrement une grande concentration près du lac Igwenos.

Science des pièges. Chaque fois que vous utilisez des outils d'artisan pour créer un piège ou des outils de voleur pour en désamorcer un, on considère que vous en avez la maîtrise. Chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde pour éviter un piège, on considère que vous avez la maîtrise du jet de sauvegarde en question.

Tentacules faciaux. Ces tentacules peuvent tenir et manipuler un objet tenant dans la paume, comme une pièce de monnaie, un bijou ou même une baguette. Ils ne vous permettent pas de manier une arme, à l'exception d'une sarbacane ou équivalent.

Vitesse. Vous pouvez creuser dans le sable, la terre, la boue et la glace. Vous ne laissez pas de tunnel dans votre sillage, sauf si la matière est particulièrement solide. À moins que vous ne choisissiez de creuser des boyaux durables, vous devez retenir votre respiration pendant ces déplacements.

Tous vos membres présentant des extrémités plus adaptées à l'escalade qu'à la marche, vous devez utiliser au moins trois mains pour vous déplacer à pleine vitesse, aussi bien au sol que lorsque vous grimpez. Si vous vous contentez de deux mains, votre VD passe à 4,50 m. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur des mains tenant un objet, mais vous pouvez transférer des objets entre vos tentacules faciaux, votre queue et vos mains sans dépenser d'action ni même l'interaction gratuite avec un objet à laquelle vous avez droit à votre tour. Vous pouvez porter des bottes ou des gants aux pattes antérieures comme postérieures.

Yog-Sothotherie. Vous pouvez recourir à cette compétence pour vous rappeler les renseignements concernant des monstres, sectes ou effets magiques du Mythe.

ACTIONS

Dague. *Attaque d'arme de corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Réussite* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

Morsure. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants. Vous pouvez utiliser cette arme en combat à deux armes.

Rapière. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

ÉQUIPEMENT

Vous disposez du matériel suivant : paquetage d'artiste, symbole impie (marquant votre initiation), habits de cérémonie, tenue de voyageur, écrit contenant des détails codés sur les pouvoirs et les desseins des créatures que vous avez servies, 5 bâtons d'encens, boîte à amadou et sacoche de ceinture contenant 50 po.



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

© 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE