

CTHULHU MYTHOS

LE MYTHÉ DE CTHULHU PAR SANDY PETERSEN

GRAND-PÈRE YIG, L'ANCÊTRE DES SERPENTS

GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN



EDGE
STUDIO



CRÉDITS

AUTEURS

SANDY PETERSEN, JONAH BOMGAARS

DÉVELOPPEMENT ET ADAPTATION

JONAH BOMGAARS, MATT CORLEY

CHEF DE PROJET

ARTHUR PETERSEN

DIRECTRICE COMMERCIALE

CHRISTINE GRAHAM

RÉVISION ET RELECTURE

KEITH AMMANN, EYTAN BERNSTEIN, ERIK SCOTT DE BIE

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES ET COUVERTURE

GRAEY ERB, ALYSSA MCCARTHY, KENT HAMILTON, JOSHUA CULP, DYNASTY GUSA, KURT JAKOBI, DARKO KRECU LJ, ERICK EFATA, FAJAREKA SETIAWAN

CARTES

JONAH BOMGAARS, ROBERT ALTBAUER, DAMIEN MAMMOLITI

INFOGRAPHIE

TONY MASTRANGELI

DESIGN, DÉVELOPPEMENT ET TESTS

LINCOLN PETERSEN

SUPPORT COMMUNAUTÉ

PIERRE "PIT" LANREZAC

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

TRADUCTION

STÉPHANE LAPEYRE

RELECTURE

CAMILLE BOILLET

MISE EN PAGE

SONIA GALLARDO MÁRQUEZ PAR EDGE STUDIO

RESPONSABLE DE LOCALISATION

SHAN DERAZE

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT

LUIS E. SANCHEZ

RESPONSABLE ÉDITORIAL

STÉPHANE BOGARD

DIRECTEUR DU STUDIO

GILLES GARNIER

EDGE
S T U D I O



PETERSEN
GAMES



Sandy Petersen's Cthulhu Mythos: Yig Snake Granddaddy © 2020, Peteresen Games.

Publié par EdgeStudio - Groupe Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119 Guyancourt Cedex, France.

Imprimé et manufacturé par Standart Impressa, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lituanie.

Pour plus d'informations sur *Le Mythe de Cthulhu de Sandy Peterson*, visitez notre site Internet : edge-studio.net

ISBN : 8435407638013

Code produit : ESCMT04FR

Première impression : juillet 2022

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 Peteresen Games constituent du contenu ouvert (Open Game), tel que défini dans l'Open Game License, version 1.0a. À part le contenu désigné comme ouvert, aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, sous quelque forme que ce soit, sans autorisation écrite.

Aucune partie de ce livre ni de son contenu n'a été plagiée du Necronomicon d'Abdul Alhazred, et aucune entité malveillante des sphères lointaines ne sera invoquée par l'utilisation de ce livre. Cependant, si un événement fâcheux de cette sorte se produisait à la lecture du contenu de ce livre, Peteresen Games conseille que toutes les précautions rituelles appropriées soient prises, y compris, mais sans s'y limiter, l'inscription d'un Signe des Anciens sur votre porte ou votre portail.

SOMMAIRE

INTRODUCTION À GRAND-PÈRE YIG,

L'ANCÊTRE DES SERPENTS	9
AVANT-PROPOS DE SANDY	9
UTILISER CET OUVRAGE.....	9
QU'EST-CE QUE LE MYTHE ?.....	9
CONNAIS TON ENNEMI	9
Yig	10
Les hommes-serpents.....	10
Les choses très anciennes.....	10
Les yithiens	10
FAIRE JOUER GRAND-PÈRE YIG	10
Progression de niveaux.....	10
Où est situé l'Yilan ?	10
RÉSUMÉ DE LA CAMPAGNE	10

ACTE I :

UNE CONTRÉE HORS DU TEMPS.....	13
VENTISSA.....	13
L'allée des temples.....	13
Les fosses de combat	13
Le marché du fleuve	14
Le Lotus hilare	15
Encadré : Rumeurs	15
Encadré : L'ivresse	16
Encadré : Les avantages du musée	16
Encadré : Dérober un objet du musée	16
Le Cabinet de curiosités	16
Autres lieux importants à Ventissa	18

ACTE I.1 : À L'AVENTURE !

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	19
PAR OÙ COMMENCER	19
LA PROPOSITION DE GEHIR.....	20
Les groupes d'aventuriers.....	20
Gehir	20
Encadré : La légende de la Tour dorée	20
L'ENTRETIEN D'EMBAUCHE.....	20
Encadré : Où séjournent les autres ?	21
Le tournoi	21
Embauchés.....	23
LES INQUIÉTUDES DE LA DÉESSE DES CHATS.....	23
Temple de Bastet.....	23
L'ANTIQUAIRE	24
EN ROUTE !.....	26
Le chariot de Gehir	26
Turu	26
Les « apprentis » de Gehir	27
Le concours de cuisine	27
Exploration de la passe	27

ACTE I.2 : LES TERRES SAUVAGES

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	29
Encadré : La Vallée des pins	29
EN DESCENDANT DE LA MONTAGNE	29

La carte de Gehir	30
La crevasse	30
Du bois pour le pont	30
Trouver des rondins	30
Construction du pont	30

VOYAGER PAR LA ROUTE : MISSIONS DES GROUPES ..30

Partir en reconnaissance	32
Escorter le chariot.....	32
Trouver de la nourriture	34
Chasser	34
Encadré : Le stock de nourriture	35

VOYAGER PAR LA ROUTE :

RENCONTRES SPÉCIALES	35
Kilomètre 25 : La traversée de la rivière à gué.....	35
Encadré : Les activités des PNJ.....	35
Kilomètre 65 : Le campement abandonné	35
Kilomètre 130 : Le village goblin	37
Kilomètre 160 : La mise à flot du chariot	37
Construction du radeau	37

TRAVERSER LES EAUX DE L'YILANI..... 38

Guider les chevaux	38
L'arbre déraciné	38
L'attaque du deinosuchus.....	38

LA CHASSE AU DINOSAURE

Le totem.....	39
Encadré : Les serpents-totems	39
Le chasmosaure solitaire	40

UN FESTIN PRÉHISTORIQUE

ACTE I.3 : LA VASE DES KARSTS

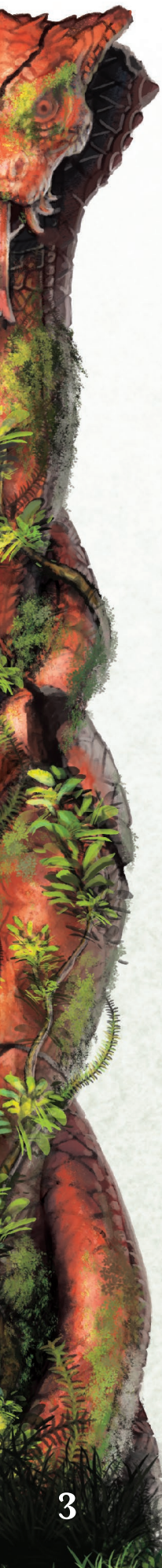
RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

LES KARSTS

L'ARRIVÉE DANS LES KARSTS

EXPLORER LES KARSTS

Créatures.....	42
Les pierres d'étoile	44
1. Tapis de champignons	44
2. Fosses à bitume	44
2a. Fosses à bitume.....	44
2b. Étang de goudron	44
3. Passage secondaire	45
3a. Antre du babélien	45
3b. Crête.....	45
4. Gelée ocre camouflée	45
5. Lac de goudron	46
5a. Charogne.....	46
5b. Tanière des wamps	46
5c. Zombis goudronneux.....	46
6. Criard ballonné	47
7. Passage.....	47
8. Tours aux cascades	48
8a. Lac.....	48
8b. Îlots marécageux.....	48
8c. Champ de criards.....	48
8d. Grotte des hommes-lézards	48
9. Grotte de Zoarglott	49



10. Tunnel	49	C. Poste de garde	70
10a. Petite pièce	49	D. Fosses aux serpents	70
10b. Grande pièce	50	E. Salle en rénovation	72
11. Grand-place de la tour de porphyre	50	F. Le Cœur ardent	72
LA TOUR DE PORPHYRE	50	G. Tunnels de vapeur	73
Le Roi de cristal	51	G1. Refuge du fantôme	73
Le balcon et le toit	51	G2. Tunnel d'incubation	74
Une incursion de vases	51	H. Tombeau des prêtres-serpents	74
Tenir la position	51	II. Cuisine	74
Grimper	52	I2. Garde-manger	75
DÉNOUEMENT	52	J. Baraquement	75
 		K. Écuries des montures crocos	77
ACTE 1.4 : LE MONT CHAUVE	53	L. Antre du shantak	77
RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	53	M. Temple de Yig	77
DE NOUVEAU SUR LA ROUTE	53	N. Salle des coffres	78
Kilomètre 10 : La ruée des dinosaures	54	O. Réserve	78
Kilomètre 40 : Le village elfe	54	P. Nid des vélociraptors	78
Encadré : Jouer le voyage plus vite	55	Q. La Gueule du serpent	78
Kilomètre 65 : L'éclaireur homme-serpent	55	Encadré : Interrompre Gehir	79
Kilomètre 80 : Le mont Chauve en vue	55	LA FUITE	80
ALTHE YINUMEL	55	Le chariot	80
Place centrale	55	 	
Magasin de Ligrowë	56	ACTE 2.2 : SÉJOURNER EN YILAN	81
Forge de Frappechêne	56	RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	81
Taverne Conquepierre	58	Encadré : L'aventure dans les grandes lignes	81
Tour du mage	58	Les niveaux et l'intrigue	82
Temple	58	AMÉNAGER LE CAMP	82
Palissade	60	Le plan d'action	82
TRAHISON SUR LE MONT CHAUVE	60	Encadré : les PNJ restés au camp	82
Séparation des groupes	60	PERUBASTI	83
L'appel à l'aide	61	1. Entrée	83
Option A : Cathbad peut s'en sortir tout seul	61	2. Escalier	83
Option B : Nous devons sauver les Briseroche !	61	3. Temple	84
Encadré : Et si un personnage meurt ?	62	4. Sanctuaire de Bastet	84
Option C : Fuyons ! Fuyons !	62	5. Étang	84
EMPRISONNÉS PAR GEHIR	62	6. Sanctuaire de Sekhmet	84
 		7. Sanctuaire détruit	84
ACTE 2 : SEULS CONTRE		CONSULTER DES TEXTES DU MYTHE	85
LES HOMMES-SERPENTS	65	Les <i>Tessons d'Eltdown</i>	85
RÉSUMÉ DE L'AVENTURE	65	Les <i>Papyrus de Perubasti</i>	86
Les PNJ dans cette aventure	65	Les <i>Manuscrits Pnakotiques</i>	87
Utiliser les PNJ	65	LES RÊVES	88
Faire mourir les PNJ	65	Rituel à la tour de porphyre	88
 		Un convoi prêt à partir	88
ACTE 2.1 : ÉCHAPPÉS		Rituel sur le Plateau rocheux	89
DE LA GUEULE DU SERPENT	67	L'ASSAUT DU SAUROPODE	89
RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	67	Le sauropode	90
LE MESSAGER DE LA DÉESSE	67	Harnais et sangles	90
Dandelion	68	Contrôle du sauropode	90
L'état des prisonniers	68	Grimper sur le sauropode	91
DANS LE VENTRE DU SERPENT	69	Le fortin	91
A. Donjons	69	1. Pont inférieur	91
Cellule 1	69	2. Gaillard d'arrière	92
Cellule 2	69	3. Gaillard d'avant	92
Cellule 3	69	4. Nid-de-pie et cornac	92
Cellule 4	69	Conditions de victoire	92
B. Chambre de torture	70	LE SIÈGE DES DINOSAURES	92
 		Les éclaireurs volants	92
 		Première percée	93

L'attaque du tricératops	93
La horde d'hommes-serpents	94
Événements possibles	94
L'attaque des ptérosaures	94
Le tyrannosaure et son cavalier	94
Le défenseur du temple	94
Un peu de repos	94
Tenter une percée	94
Victoire	94

ACTE 2.3 :

LE VASTE MONDE DE L'YILAN 95

UN MONDE OUVERT..... 95

Utiliser la carte.....	95
Encadré : Au-delà de la carte	95
Rencontres aléatoires	96
Serpents-totems	96
Rencontre avec un ankylosaure.....	97
Lignes d'énergies	97

LIEUX IMPORTANTS D'YILAN 97

1. La Tête du serpent.....	97
2. Perubasti.....	97
3. Althe Yinumel	97
A. Palissade.....	97
B. Place centrale.....	97
C. Magasin de Ligrowë.....	99
D. Forge de Frappechêne	99
Encadré : Si les PJ sont vaincus	99
E. Taverne Conquepierre.....	99
F. Décombres de la tour du mage	99
G. Temple	101
H. Vignoble	101
4. Serpent-totem d'Althe Yinumel	101
5. Serpent-totem de la tanière de l'araignée de Leng	101
6. Serpent-totem des falaises	102
7. Serpent-totem des marais	102
Ssashiss le manchot	102
8. Serpent-totem des plaines	103
9. Serpent-totem des collines.....	103
10. Caverne des murmures.....	103

ACTE 3 :

LA GUERRE PRÉHISTORIQUE 105

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE 105

Utiliser la carte.....	105
------------------------	-----

ACTE 3.1 : RÊVES ET CAUCHEMARS 107

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE 107

UN NOUVEAU REFUGE 107

Et si les PJ tardent à partir ?	107
Encadré : L'équipement dans les Contrées du Rêve ...	108
Rester nomades	108
Établir un nouveau camp	108
L'îlot boisé.....	109
Le cairn	109
La tour écroulée	109
Actions en cours	109

LE CONSEIL DE GUERRE 109

Dans les Contrées du Rêve.....	110
Randonnée onirique.....	110
Temple de la neuvième vie.....	110
La concertation	111
Plan de bataille	112
Un réveil brutal	113
LE DILEMME DU PRISONNIER..... 113	
Transfert de prisonniers	113
Le dilemme	113
Conséquences.....	114
Les prisonniers sont tués	114
Les prisonniers s'évadent	114
Les prisonniers sont sauvés	114

ACTE 3.2 : MÊLÉS AUX YITHIENS 115

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE 115

CHANGEMENT DE CORPS..... 115

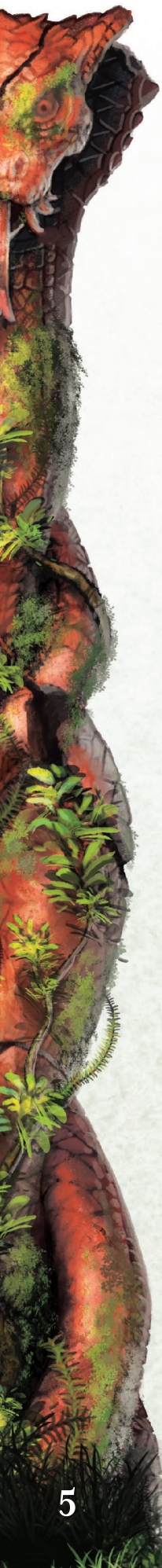
Les explications de Xuxuxlu.....	116
La mission	116
Précisions sur la mission.....	116
Encadré : Un horrible réveil.....	116
Puces de communication	117
Baudriers	117
Incarnes des yithiens	117
Désorientation temporaire	117
Modification du profil des PJ	118

EXPLORER LA BASE YITHIENNE 118

Boutons d'alarme	118
Consoles d'ordinateur	118
Portes	119
Ascenseurs gravitationnels	119
Badges de sécurité.....	119
Potions	119
Autres yithiens	119
Dandelion.....	120
Rencontres.....	120
Vampire stellaire.....	120
Scientifique yithien	121
Garde yithien.....	121
Garde d'élite yithien	121
Soldat yithien	121
Alarme.....	121

LA BASE SCIENTIFIQUE 121

A. Les salles de remplacement spirituel.....	121
A1. La salle de remplacement spirituel de Xuxuxlu	124
A2-A6. Autres salles de remplacement	124
B. Postes de sécurité	124
B1. Poste de sécurité sud-ouest du 1 ^{er} étage	124
B2. Poste de sécurité nord-est du 1 ^{er} étage	124
B3. Poste de sécurité, entrée nord	124
B4. Poste de sécurité, entrée sud.....	124
C. Laboratoires	124
C1. Laboratoire psionique	125
C2. Laboratoire de biologie.....	125
C3. Laboratoire technologique.....	126
D. Salle de jeux	126
E. Salle de repos	126



F. Baraquement	126
G. Services des renseignements	126
G1. Banque de données	126
G2. Salle d'interrogatoire	127
H. Centrale électrique	128
H1. Balcon supérieur	128
H2. Station de contrôle principale	128
H3. Réacteur	128
I. Noyau de singularité	128
J. Armurerie	129
K. Salle de simulation	129
L. Halls d'entrée	130
L1. Porte nord	130
L2. Porte sud	130
M. Cachots	130
N. Administration	130
O. Infirmerie	131
P. Quartiers de haute sécurité	131
Q. Laboratoire de biocybernétique appliquée aux dinosaures	132
Q1. Étables de dinosaures	132
Q2. Étable de l'ankylosaure	132
Q3. Étable du thérizinosaure	132
Q4. Étable de l'allosaure	132
Q5. Bloc opératoire cybernétique	132
Q6. Forge cybernétique	132
R. Salle de localisation	132
S. Quartiers personnels du général	132
T. Salle du psion	133
U. Remises	133
U1. Remise nord-ouest	133
U2. Remise sud-est	133
V. Jardins	133
EXPLOSION	134
Réveil	134

ACTE 3.3 :

LE SERPENT D'AIRAIN	135
RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	135
ORGANISATION DE LA CHASSE	135
La cavalerie du peuple serpent	135
LA FORÊT DU NOHESTAN	136
Rencontres aléatoires	136
A. Serpent-totem	136
B. Cours d'eau	136
C. Althe Yinumel	136
D. Fientes de serpent	137
E. Écorces arrachées	137
F. Charogne d'argentinosaur	137
G. Une mue d'écaillures	138
H. Nids de lambeosaures	138
I. Traces de boue	138
J. Fientes récentes de serpent	138
K. Traces fraîches	138
L. Proie régurgitée	138
M. Près du but	138
LE NOHESTAN	139
Brûler le corps	139

ACTE 4 : L'ANCÊTRE RESSUSCITÉ **141** |

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE	141
Progression des niveaux	141
PROLOGUE	141
Renseignements	142
Décisions	142

ACTE 4.1 :

COURSE AUX ARMEMENTS	143
RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	143
AU NORD DE LA CITE YITHIENNE	143
Le larynx volant	143
SECOND RITUEL SUR LE PLATEAU ROCHEUX	145
L'arrière-garde	145
Le rituel	145
Encadré : Obsolescence programmée	145
La tour des polypes volants	146
Attaquer Gehir	146
TOUR DE GARDE YITHIENNE	146
Manœuvre d'approche	148
A. Vestibule	148
B. Rez-de-chaussée	149
C. Remise	149
D. Premier étage	149
E. Perchoirs des ptérosentinelles	149
F. Couloirs du deuxième étage	149
G. Centre de commandement	150
H. Baraquements	150
I. Armurerie	150
J. Armurerie hautement sécurisée	150
EXFILTRATION	151

ACTE 4.2 :

LES SHOGGOTHS RAMPANTS	153
RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	153
DE NOUVEAU SUR LES KARSTS	153
Traînées de bave	153
LA CITÉ DES CHOSES TRÈS ANCIENNES	154
L'USINE À SHOGGOTHS	154
A. Salles en croissant de lune	156
B. Corridors	156
B1. Bas-relief : la création des shoggoths	156
B2. Bas-relief : la construction de la cité	156
B3. Bas-relief : la bataille contre les mi-go	156
B4. Bas-relief : la bataille aquatique	156
B5. Bas-relief : la révolte des shoggoths	158
C. Laboratoires	158
C1. Laboratoire d'infiltration des yithiens	159
C2. Laboratoire des proto-shoggoths	159
C3. Laboratoire biogénique	159
C4. Laboratoire des larves amorphes	159
C5. Laboratoire d'infiltration des humains	160
D. Cuve de récupération de biomasse	160
D1. Cuve vide	160
E. Salle du shoggoth mature	160
F. Vortex de foudre	162
Encadré : Déroulement d'une poursuite	162



S'ÉCHAPPER DE LA CITÉ.....	162
Fuir les choses très anciennes	164
Conclusion	164

ACTE 4.3 : DÉCAPITER LE SERPENT... 165

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	165
---------------------------	-----

Encadré : Si des PNJ accompagnent le groupe..... 165

LA TÊTE DU SERPENT	166
--------------------------	-----

Si les PJ ont été vaincus	
par les choses très anciennes	166
S'approcher de la Gueule.....	166
Tunnels de vapeur.....	166
A. La Gueule du serpent.....	166
B. Temple de Yig	167
C. Écuries.....	170
D. Antre du shantak	170
E. Sauna.....	170
F. Réserve vide	170
G. Salle des coffres.....	171
H. Salle de l'hydre	171
I. Baraquement	171
J1. Cuisine	171
J2. Garde-manger	171
K. Tombeau des prêtres-serpents	172
L. Le Cœur ardent	172
M. Couveuse	172
N. Chambre du Conseil	173
O. Laboratoire alchimique	173
P. Geôles	174
Q. Salle du portail	174
Encadré : Simplifier le voyage.....	174

AU SUD DES KARSTS.....	174
------------------------	-----

Kilomètre 0 – L'Yilani	175
Kilomètre 30 – L'ancien village gobelin	175
Kilomètre 100 – La carrière aux fossiles.....	176
Kilomètre 135 – Traversée de la rivière à gué	177
Kilomètre 160 – La passe	177

GÉNÉRALE TASSALA	177
------------------------	-----

Le combat contre Tassala.....	177
Victoire	178

ACTE 4.4 : GRAND-PÈRE YIG.....179

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE	179
---------------------------	-----

VENTISSA EN VUE	179
-----------------------	-----

Encadré : Téléportation	179
Et si les PJ ont besoin de repos ?.....	179
Dandelion réapparaît.....	180
À la rescousse de Nesmenhit	180
Si les aventuriers ont besoin de repos.....	180
Un stylite dans toute sa splendeur.....	180
Pénétrer dans Ventissa.....	180
Remparts.....	180
Portes nord et sud.....	180
Berges du fleuve	182

UNE CITÉ ASSIÉGÉE.....	182
------------------------	-----

Rencontres aléatoires	182
Temple de Bastet.....	182
Encadré : Les PNJ à Ventissa	183

Cabinet de curiosités	183
Citadelle.....	184
Marché du fleuve	184
Le Lotus hilare.....	184
Les Arènes	184

INVOCATION DE YIG	185
-------------------------	-----

Lieux importants des arènes	185
Gradins	186
Salles des combattants.....	186
Cage des lions.....	186
Combat final	186
Actions des PNJ	186
Yig est parmi nous !.....	186
Rituel de préhistorification	186
Messagers de Yig et champions de Bastet	187
Conséquences.....	187

FIN	187
-----------	-----

Si Gehir est tué avant	
d'avoir pu invoquer Yig	187
Si les héros tuent à la fois Gehir et Yig.....	188
Si Gehir accomplit le rituel	
de préhistorification avant de mourir	188
Si les héros sont vaincus en affrontant Yig	188
Si les héros sont vaincus après avoir tué Yig	188

CONTINUER À JOUER

DANS LES TERRES DE L'YILAN	188
----------------------------------	-----

Bienvenue au parc mésozoïque	188
La menace shoggoth	188
La cité yithienne	188
La Tour dorée	188

ANNEXE I : LES ALLIÉS DES PJ

LES AMIS.....	189
---------------	-----

Jehanne Auberjonois	189
Maxx	190
Moustache	193
Sarai Neufdoigts	193

L'ÉQUIPE DE GUNNAR.....	196
-------------------------	-----

Absalom « Œil d'aigle » Idrisi	196
Enivwenaye	196
Gunnar le Téméraire	199

LES BRISEROCHE	202
----------------------	-----

Capitaine Uri Khorsava	202
Cathbad le druide	203
« Demi-Portion » McCallam	206
Vitya Bolkorr	207

DANDELION.....	208
----------------	-----

NESMENHIT.....	209
----------------	-----

ANNEXE 2 :

AUTRES PNJ ET CRÉATURES	210
-------------------------------	-----

ALLOSAURE	210
-----------------	-----

Encadré : Dinosaures dressés.....	210
Allosaure hôte occulte	211
Allosaure machine à tuer	211

ANKYLOSAURE.....	212
------------------	-----

Ankylosaure électro-tank	213
--------------------------------	-----

ARGENTINOSAURE.....	214
---------------------	-----



BABÉLIEN JUVÉNILE	215
CAMARASAURE	216
CHASMOSAURE	216
CHAT MARTIEN DES CONTRÉES DU RÊVE	217
CHEVAUCHEUR DE DINOSAURE	
HOMME-SERPENT	218
CHOSE TRÈS ANCIENNE SARCOMANCIENNE.....	219
DILOPHOSAURE	220
Dilophosaure béni de Yig.....	220
ESPION HOMME-SERPENT	221
GEHIR VERTMANTEL	222
Alpha et Bêta	223
Gehir, élu de Yig	224
GÉNÉRAL YITHIEN	225
GÉNÉRALE TASSALA	226
GUERRIER HOMME-SERPENT	227
GUERRIER-FOUDRE HOMME-SERPENT	228
HATZEGOPTÉRYX.....	229
HOMME-SERPENT DÉGÉNÉRÉ	230
KENTROSAURE	231
LAMBÉOSAURE.....	231
MONTURE GROCO.....	232
NOHESTAN	233
PACHYCÉPHALOSAURE.....	234
PIÉGEUR HOMME-SERPENT	235
PRÊTRE DE YIG HOMME-SERPENT.....	236
PSION YITHIEN	237
PTÉRODACTYLE	238
Ptérosentinelle.....	238
SHOGGOTHS	239
Proto-shoggoth massif.....	240
Shoggoth mature	241
SQUELETTES DES CONTRÉES DU RÊVE	242
Squelette archer des Contrées du Rêve.....	242
Squelette guerrier des Contrées du Rêve	243
Squelette mage des Contrées du Rêve	244
STYLITE	245
THALASSODROMEUS	246
THÉRIZINOSAURE	247
Thérizinosaur de siège	247
VÉLOCIRAPTOR.....	248
Vélociraptor ubiqué.....	249
ZOMBIS GOUDRONNEUX.....	250
Gobelin zombi goudronneux	250
Kentrosaur zombi goudronneux	251

ANNEXE 3 : OBJETS MAGIQUES,	
TECHNOLOGIE EXTÉRIEURE,	
SORTS ET TEXTES DU MYTHE.....	253
BATTERIE DE RECHARGE.....	253
CHARGE EXPLOSIVE	253

COLLIER DE ZOARGLOTT	253
CROC DE SEKHMET.....	253
DAGUE DE VENIN MÉTAMORPHIQUE.....	253
DÉ NON EUCLIDIEN	254
DÉSINTÉGRATEUR DE MATIÈRE	255
DIADÈME DE BASTET	255
DIADÈME DE PROTECTION	
DE REMPLACEMENT SPIRITUEL.....	255
ÉLECTRO-COUTILLE	255
ÉLIXIR DE DRESSAGE HOMME-SERPENT.....	256
FOUET PSIONIQUE	256
GRANADE DE FORCE	256
GRANADE ÉTOURDISSANTE	256
HEAUME DE L'AIGLE ROYAL	257
HUILE DE PIERRE EN CHAIR.....	257
INVOCATION DE SERVITEURS DE BASTET.....	257
MATRICE DE BOUCLIER ADAPTATIF	257
PANOPLIE YITHIENNE	257
PAPYRUS DE PERUBASTI.....	257
PISTOLET À CHALEUR	258
PROJECTEUR DE CHAMP DE FORCE.....	258
PROJECTEUR DE SINGULARITÉ	258
TISON D'ANTIMAGIE.....	258
VENGEANCE DE LAUREL	258

ANNEXE 4 : TABLES

DES RENCONTRES ALÉATOIRES	259
ACTE 1.....	259
ACTE 2	259
ACTE 3	264
ACTE 4	268

LISTE DES CARTES

VENTISSA.....	12, 181
LES GRANDES ARÈNES DE VENTISSA.....	22, 187
LA CARTE DE GEHIR	31
LES KARSTS	43
ALTHE YINUMEL	57
CARTE DES LIGNES D'ÉNERGIES.....	59
LE VENTRE DU SERPENT –	
NIVEAU INFÉRIEUR	71, 169
LE VENTRE DU SERPENT –	
NIVEAU SUPÉRIEUR	76, 168
PERUBASTI	83
L'ATTAQUE DU SAUROPODE	91
CARTE DE L'YILAN (AVEC HEXAGONES)	98
ALTHE YINUMEL (APRÈS L'ATTAQUE)	100
LA BASE SCIENTIFIQUE.....	122-123
LA FORÊT DU NOHESTAN.....	137
LA TOUR DE GARDE YITHIENNE	147
LES ROUTES DES KARSTS	154
L'USINE À SHOGGOTHS	157

VENTISSA

0 15 30 45 60

MÈTRES

N

O

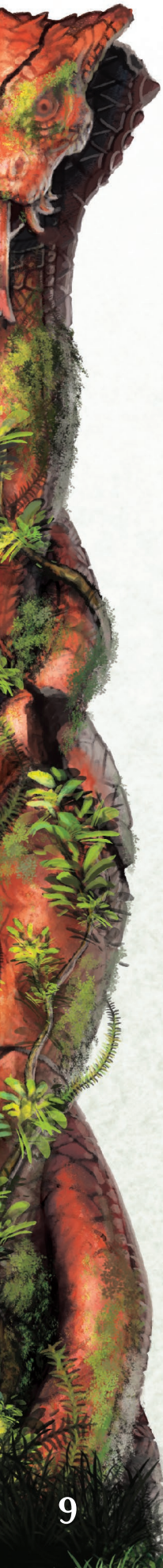
E

S

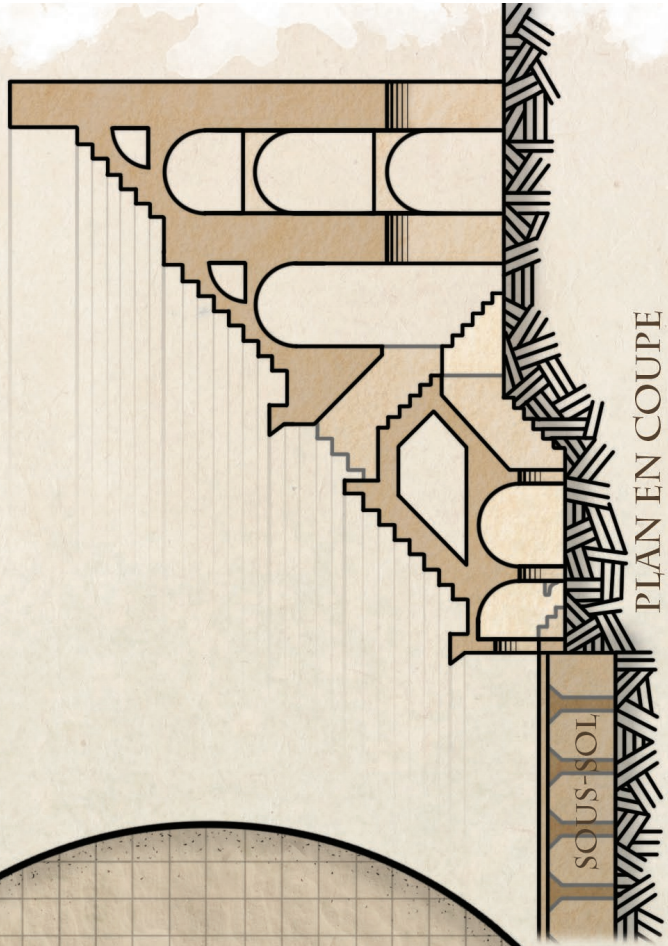
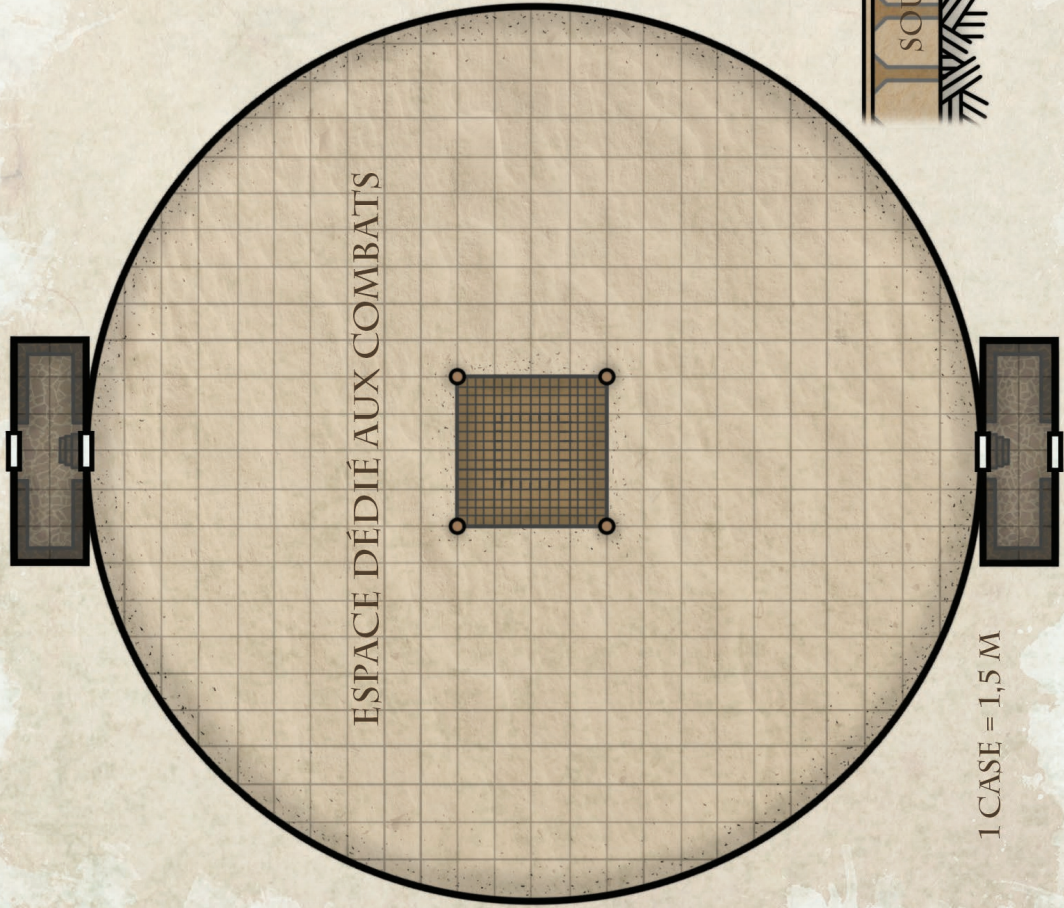


LÉGENDE

- A - Arène principale
- B - Temple de Bastet
- C - Citadelle
- D - Le Lotus hilare
- E - L'Étoile de bronze
- F - La Huitième Vie
- G - Fosses de combat
- H - Cabinet de curiosités
- I - Chez Boh, Épées & masses
- J - Armurerie de Grumnir
- K - Atelier de la Deuxième Sœur
- L - Porte nord
- M - Porte sud



LES GRANDES ARÈNES DE VENTISSA





Plateau rocheux

X
Tour
Dorée

Le mont
Chauvre

Haut-plateaux

Karsts

LES KARSTS



- A Palissade
- B Place centrale
- C Magasin de Ligowè
- D Forge de Frappechêne
- E Taverne Conquepierre
- F Tour du mage
- G Temple
- H Vignoble





Plateau rocheux

Le mont Chauve

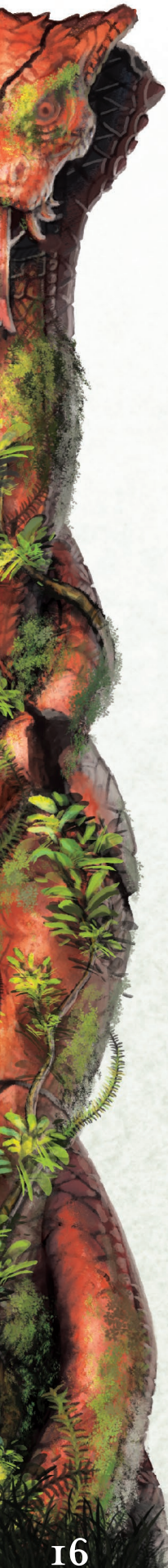
Haut-plateaux

Althe Yinumel

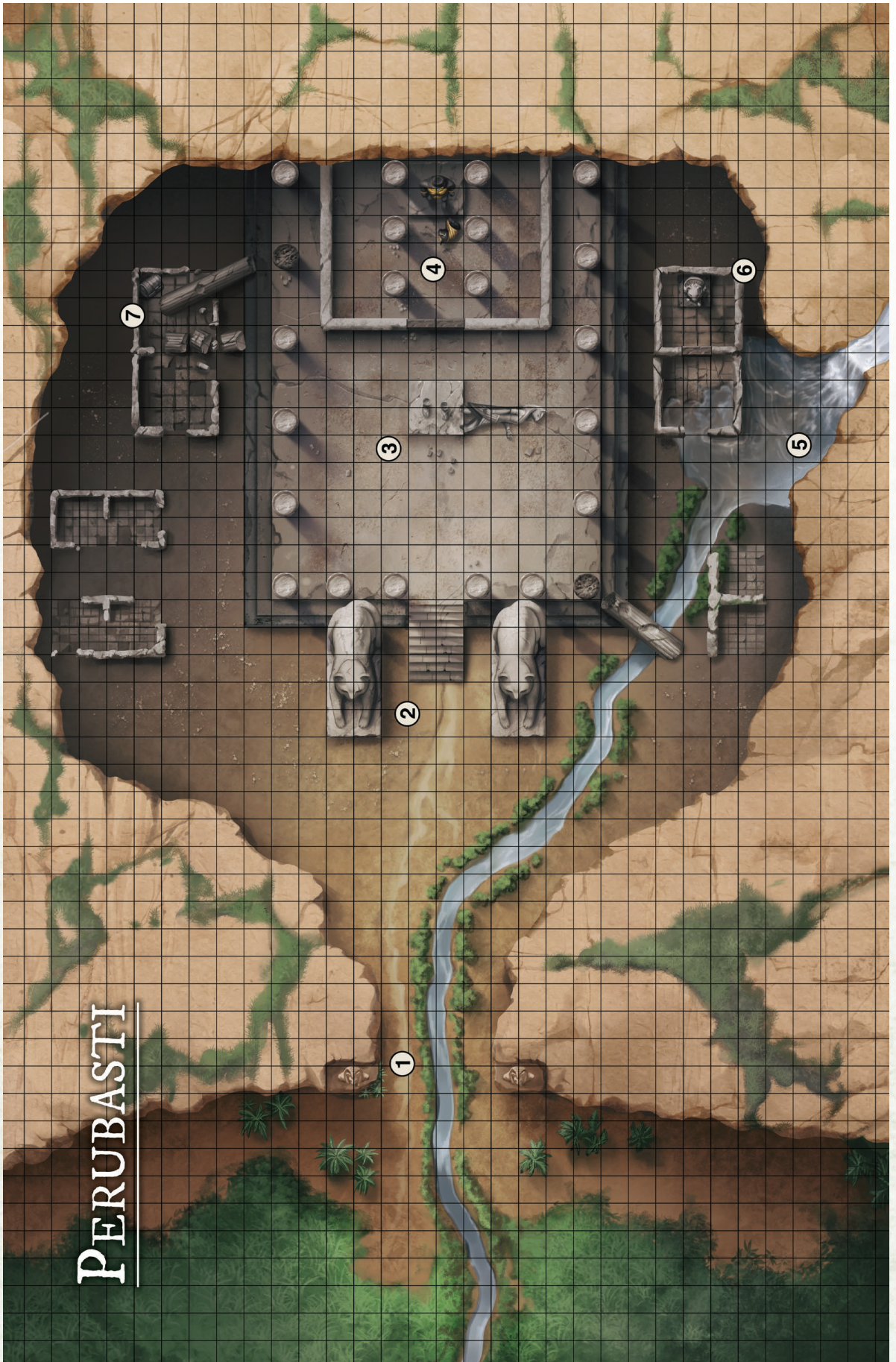
Karsts

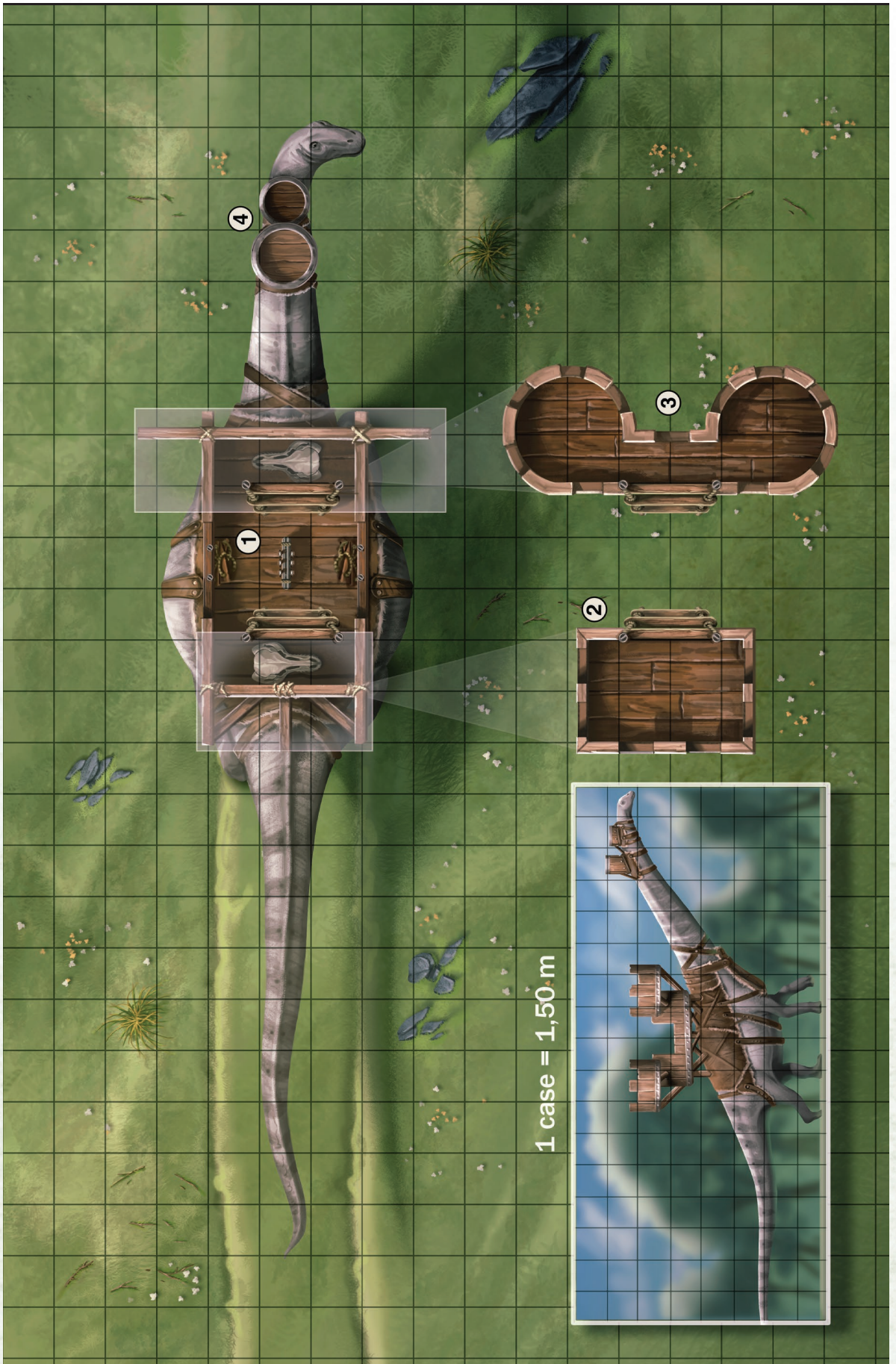
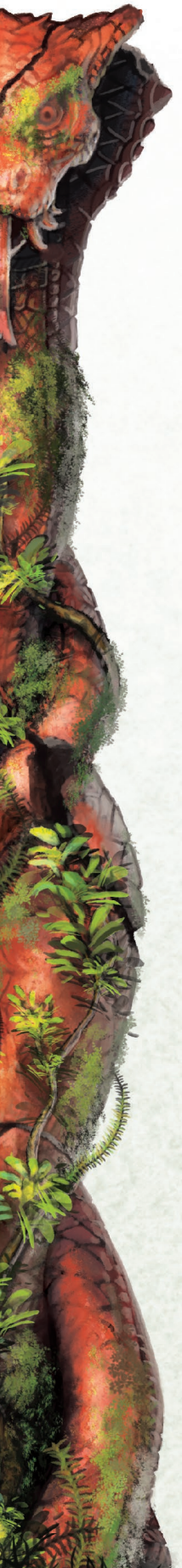






PERUBASTI







PLATEAU ROCHEUX

CITÉ
YITHIENNE

TERRITOIRE YITHIEN

7

8

1

2

9

6

10

3

4

5

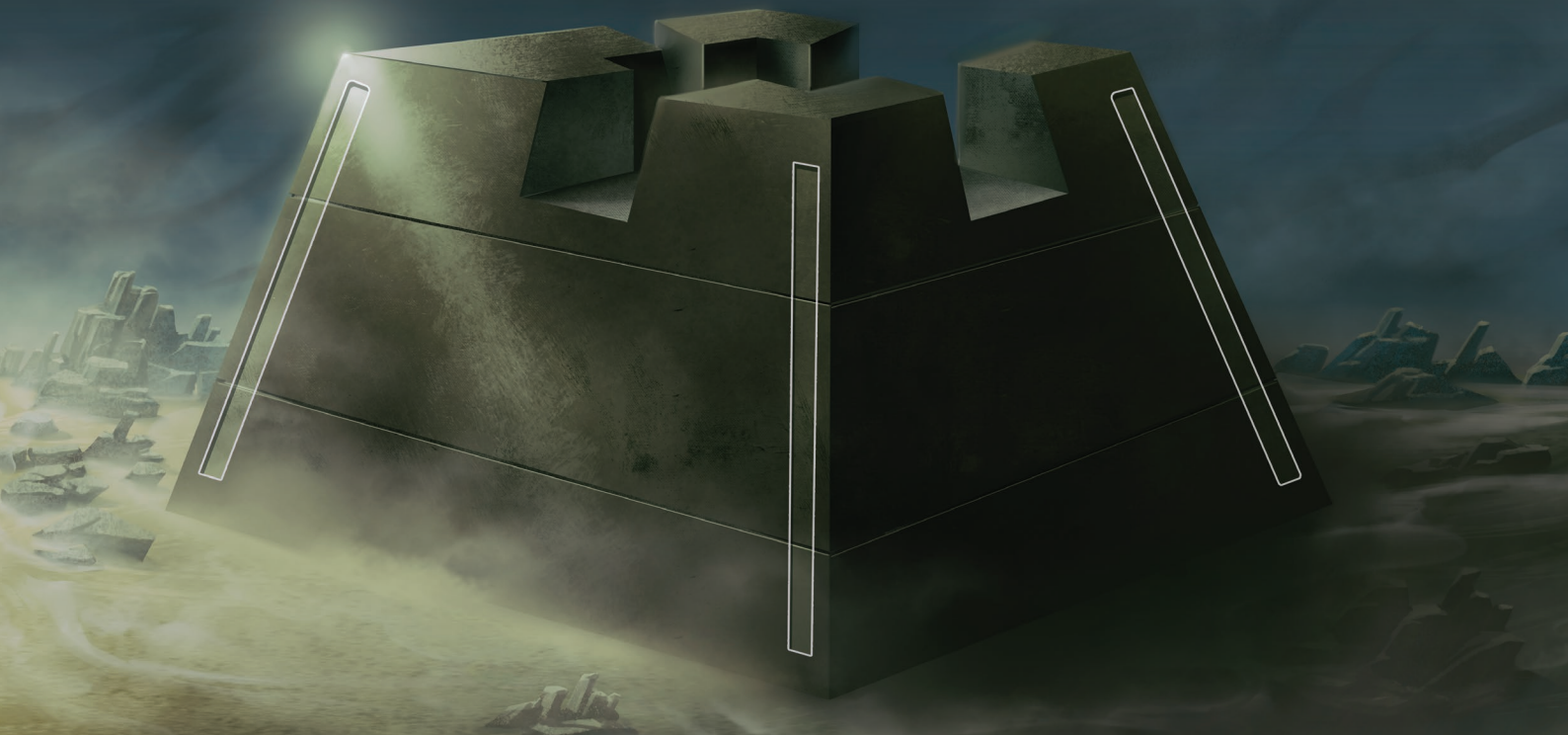
TERRITOIRE DES CHOSES
TRÈS ANCIENNES

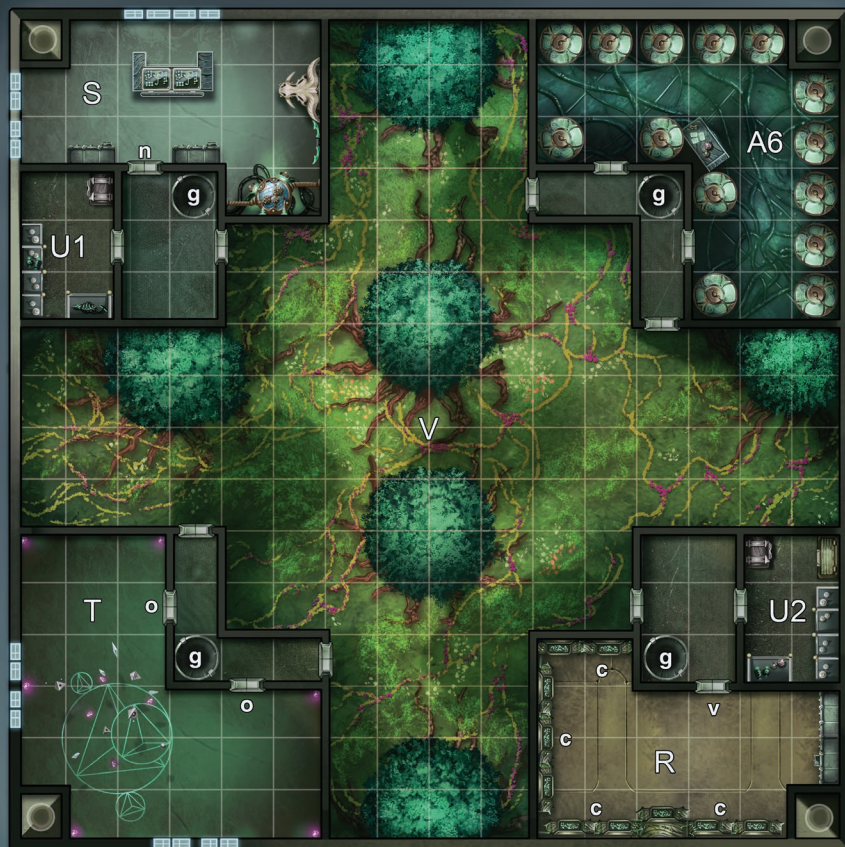
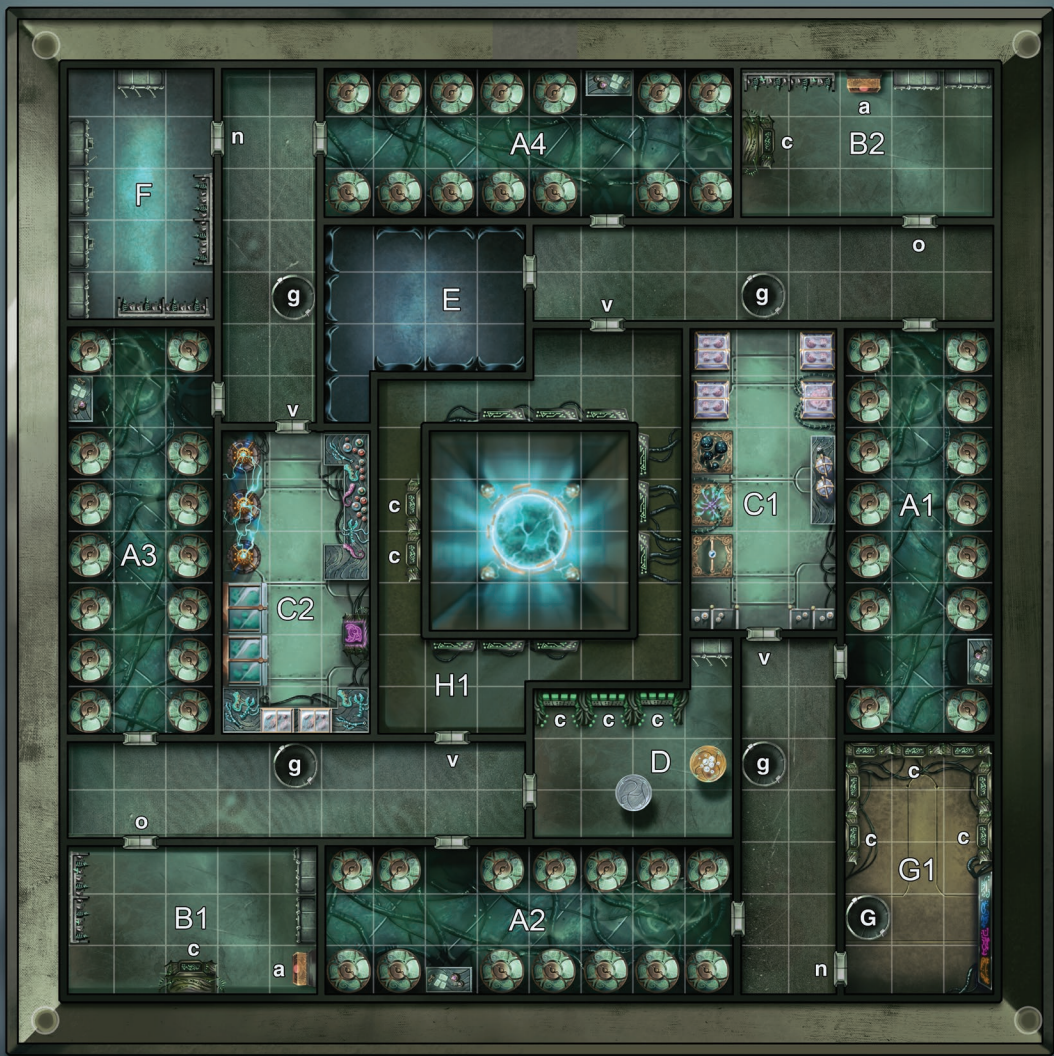
TOUR
DE PORPHYRE

SERPENT-TOTEM

ALTHE YINUMEL





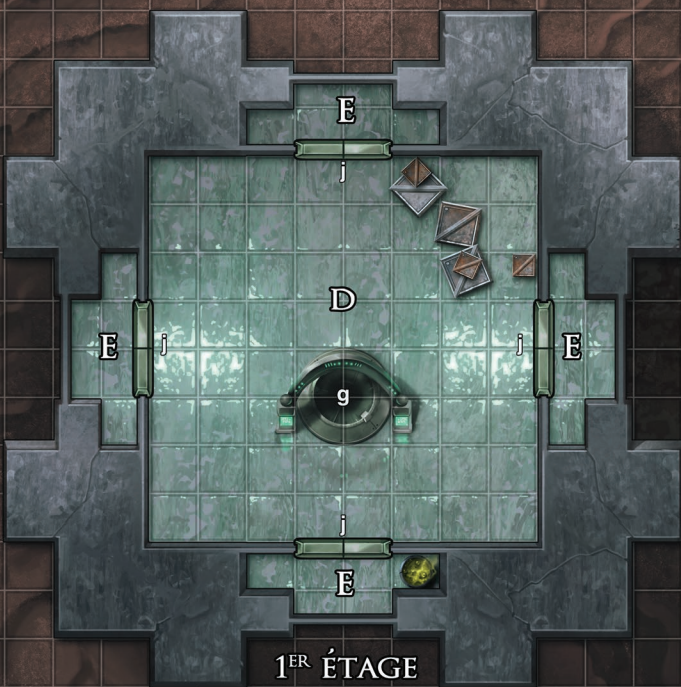




2^E ÉTAGE



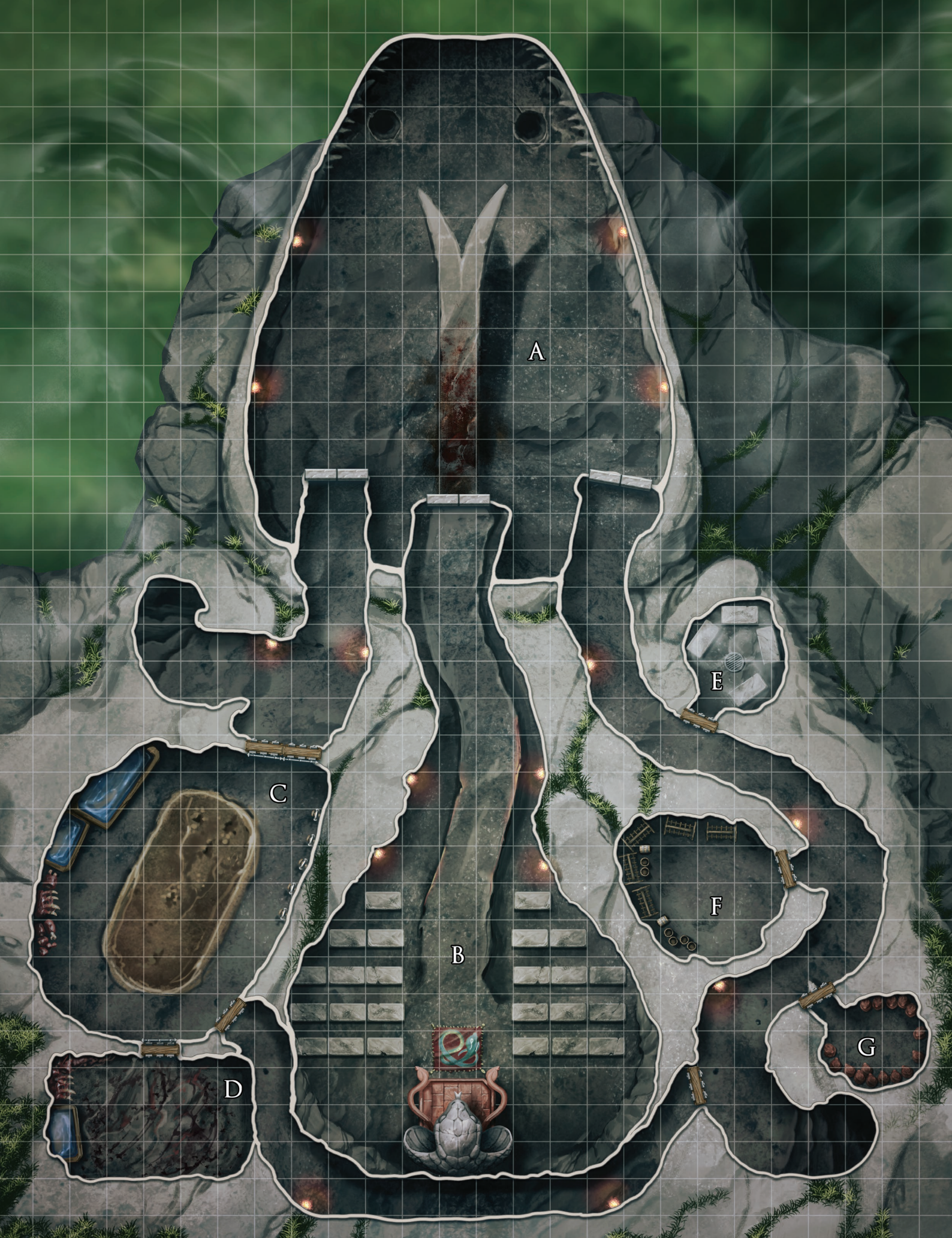
1^{ER} ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSEE







A

E

C

F

B

G

D



O

Q

P

N

M

H

J1

J2

L

K

I

TABLES DES RENCONTRES ALÉATOIRES

ACTE I

RENCONTRES ALÉATOIRES, ACTE I.2

1d20	Rencontre
1-2	1d4 + 1 hyènes
3	1d4 faucons de sang
4-5	1d2 serpents venimeux géants
6	1d3 blaireaux géants
7-8	1d4 mille-pattes géants
9-11	1d6 + 2 gobelins
12-13	1d4 loups
14-15	1 ours brun
16-17	1d2 vautours géants
18	1 sanglier géant
19	1 griffon
20	1 scorpion géant

RENCONTRES ALÉATOIRES, ACTE I.3

1d20	Rencontre
1-8	1 chancissure juvénile (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 294)
9-10	1d2 chancissures juvéniles (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 294)
11	1d4 chancissures juvéniles (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 294)
12	1 gelée ocre
13	1d2 vases grises
14	1d2 moisissures violettes
15-17	1d4 wamps (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 393)
18	1d3 thalassodromeus (voir page 246)
19	1d4 gobelins zombis goudronneux (voir page 250)
20	1d2 hommes-lézards

RENCONTRES ALÉATOIRES, ACTE I.4

1d20	Rencontre
1	1d4 + 1 loups
2-3	1d4 thalassodromeus (voir page 246)
4-5	1d3 serpents venimeux géants
6	1d4 + 2 wamps (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 393)
7-8	1d2 kentrosaures (voir page 231)
9-10	1d8 + 2 gobelins et 1 hobgoblin
11-12	1d4 + 1 mille-pattes géants
13-14	1d4 montures crocos (voir page 232)
15	1d4 dilophosaures (voir page 220)
16	1d3 chamosaures (voir page 216)
17	1d4 camarasaures (voir page 216)
18	1 tricératops
19	1 allosaure (voir page 210)
20	1 homme-serpent (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 356) sur une monture croco (voir page 232)



ACTE 2

Rencontre	Forêts	Plaines	Collines	Montagnes	Marais	Choses très anciennes	Yithiens
1d3 allosaures (voir page 210)	01-03	01-05	–	–	–	01-05	01-05
1 ankylosaure (voir page 212)	04-05	06-08	01-03	–	–	06-07	06-10
1d4 camarasaures (voir page 216)	6	9-13	4	–	–	–	–
Campement elfe	7-8	–	–	1	–	–	–
1 chancissure (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 294)	–	–	–	–	–	8-17	–
1d4 chasmosaures (voir page 216)	9-11	14-17	5-8	–	–	18-19	11-15
Chien de Tindalos	12	18	9	2	1	20	16
Chose très ancienne	–	–	–	–	–	21-40	–
Crocodile géant	–	–	–	–	2-5	–	–
2d4 crocodiles	–	–	–	–	6-10	–	–
Danger naturel	13-17	19-23	10-14	3-12	11-20	–	–
1d4 dilophosaures (voir page 220)	18-21	24-26	15-18	–	–	41-42	17-21
Éclaireurs hommes-serpents	22-28	27-34	19-26	13-17	21-25	–	–
Éclaireurs volants	29-31	35-39	27-32	18-24	26-29	43-45	22-24
Gobelins	32-35	–	–	25-28	30-32	–	–
Gricks	–	–	–	29-33	33-35	46-48	25-27
Hatzegoptéryx	36-38	40-44	33-37	34-40	36-39	49-51	28-30
Hommes-serpents dégénérés	39-42	45-48	38-41	41-44	40-44	–	–
1d3 kentrosaures (voir page 231)	43-45	49-51	42-45	–	–	52-54	31-33
Larve amorphe	–	–	–	–	45-49	–	–
2d4 lézards géants	46-48	52-54	46-48	45-48	50-53	–	–
2d4 loups sanguinaires	49-51	55-57	49-51	–	–	–	–
Méduse	52	–	–	49	54	–	–
1d6 mille-pattes géants	53-55	–	–	–	55-57	–	–
1d4 montures croco (voir page 232)	56-58	58-60	52-53	–	–	–	–
Nuée d'insectes	59-60	–	–	50-51	58-62	–	–
Nuée de piranhas	–	–	–	–	63-67	–	–
Ogres	–	–	54-58	52-56	–	–	–
Ours brun	61-62	–	59-61	–	–	–	–
Patrouille d'hommes-serpents	63-69	61-67	62-67	–	–	–	–
Patrouille de choses très anciennes	–	–	–	–	–	55-74	–
Piégeurs de dinosaures	70-71	68-69	68-69	57	68	–	–
Plantes comestibles	72-78	70-74	70-74	58-62	69-73	75-79	34-38
1d3 poudings noirs	–	–	–	63-67	74-77	80-84	–
1d6 sangliers géants	79-82	–	–	–	78-80	–	–
Scorpion géant	83-85	–	–	68-71	81-83	–	–
Serpent constricteur géant	86-87	–	75-76	72-73	84-88	–	–
Serpent venimeux géant	88-91	75-77	77-80	74-78	89-92	–	–
1 shantak (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 372)	–	–	–	79-81	–	–	–
Thalassodromeus	–	78-81	81-85	82-86	–	85-87	39-41
1d4 tricératops	92-94	82-85	86-87	–	–	88-90	42-44
1 tyrannosaure	95	86-88	88	–	–	91-95	45-49
Vautours géants	–	89-92	89-93	87-92	–	–	50-52
2d4 vélociraptors (voir page 248)	96-97	93-97	94-95	–	–	–	53-55
Vooniths	–	–	–	–	93-97	–	–
Voyageur	98-00	98-00	96-98	93-95	98-00	–	–
Wamps	–	–	99-00	96-00	–	96-00	56-60
Yithien	–	–	–	–	–	–	61-00

ACTE 3

Rencontre	Forêts	Plaines	Collines	Montagnes	Marais	Choses très anciennes	Yithiens
Allosaures	01-05	01-05	–	–	–	01-04	01-05
Ankylosaures	06-10	06-09	01-04	–	–	05-08	06-10
1 argentinosau re (voir page 214)	–	10	–	–	–	–	–
1d6 camarasaures (voir page 216)	11-12	11-14	–	–	–	–	–
1 chancissure (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 294)	–	–	–	–	–	09-16	–
2d4 chasmosaures (voir page 216)	13-15	–	05-06	–	–	17-18	–
Chevaucheurs hommes-serpents	16-23	15-22	07-14	–	01-06	–	–
Chien de Tindalos	24	23	15	1	7	–	–
Chose très ancienne	–	–	–	–	–	19-33	–
Crocodiles géants	–	–	–	–	8-12	–	–
2d6 crocodiles	–	–	–	–	13-17	–	–
Danger naturel	25-29	24-28	16-20	2-11	18-22	–	–
1d6 dilophosaures (voir page 220)	30-34	29-31	21-22	–	–	34-35	–
Éclaireurs hommes-serpents	35-42	32-39	23-30	12-21	23-28	–	–
Éclaireurs volants	–	40-47	31-40	22-35	29-34	–	–
Hatzegoptéryx	–	48-50	41-45	36-45	35-39	36-39	11-15
Hommes-serpents dégénérés	43-47	51-54	46-49	46-49	40-44	–	–
1d4 kentrosaures (voir page 231)	48-52	55-58	50-52	–	–	40-43	16-20
Larve amorphe	–	–	–	–	45-49	–	–
2d4 lézards géants	53-54	–	53-54	50-53	50-53	–	–
2d4 mille-pattes géants	55-56	–	–	–	54-58	–	–
Nuée de piranhas	–	–	–	–	59-63	–	–
Ogres	–	–	55-59	54-63	–	–	–
1d4 pachycéphalosaures (voir page 234)	57-61	59-63	60-64	64-67	–	–	–
Patrouille d'hommes-serpents	62-68	64-71	65-72	–	64-65	–	–
Patrouille de choses très anciennes	–	–	–	–	–	44-73	–
Patrouille de yithiens	–	–	–	–	–	–	21-50
Piégeurs de dinosaures	69-70	72-73	73-74	–	66-67	–	–
Plantes comestibles	71-75	74-78	75-79	68-72	68-72	74-78	51-55
1d4 poudings noirs	–	–	–	73-76	73-77	79-82	–
Scorpions géants	–	–	–	77-80	78-82	–	–
1d2 serpents constricteurs géants	76-77	–	80-81	81-82	83-87	–	–
Serpent venimeux géant	78-82	79-81	82-84	83-85	88-91	–	–
1 shantak (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 372)	–	–	–	86-90	–	–	–
Thalassodromeus	–	82-84	85-87	91-95	–	83-84	–
Thérizinosaures	83-87	–	88-89	–	92-95	85-88	56-60
1d6 tricératops	88-92	85-89	90-94	–	–	89-92	61-65
Troupeau de lambéosaures	93-97	90-93	95-96	–	–	–	66-70
1d2 tyrannosaures	98-00	94-96	97-98	–	–	93-96	71-75
2d4 + 1 vélociraptors (voir page 248)	–	97-00	99-00	–	–	–	76-80
Vooniths	–	–	–	–	96-00	–	–
Wamps	–	–	–	96-00	–	97-00	81-85
Yithien	–	–	–	–	–	–	86-00

ACTE 4

Rencontre	Forêts	Plaines	Collines	Montagnes	Marais	Choses très anciennes	Yithiens
1d2 allosaures (voir page 210)	01-05	01-06	01-03	–	–	–	01-02
1 chancissure (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 294)	06-07	–	–	01-05	01-04	01-10	–
Chien de Tindalos	08	07	04	06	05	11	03
Chose très ancienne	–	–	05	07-09	–	12-31	–
Crocodiles géants	–	–	–	–	06-25	–	–
Danger naturel	09-13	08-12	06-10	10-19	26-35	32-36	04-08
Dinosaures yithiens	–	–	–	–	–	–	09-28
Éclaireurs volants	14-18	13-22	11-20	20-39	–	–	29-33
1d4 gelées ocre	19-20	–	21	40-43	–	37-46	–
Hatzegoptéryx	21-25	23-27	22-26	44-56	36-40	47-48	34
1d2 larves amorphes (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 341)	–	–	27	–	41-48	49-58	–
Patrouille d'hommes-serpents	26-55	28-57	28-52	57-66	49-68	59-63	35-39
Patrouille de choses très anciennes	–	–	–	–	–	64-83	–
Patrouille de yithiens	–	58	–	–	–	–	40-64
Plantes comestibles	56-60	59-63	53-57	67-71	69-73	–	65-69
1d4 poudings noirs	61-62	–	58	72-75	74-75	84-93	–
1d4 serpents constricteurs géants	63-67	64-65	59-63	76-85	76-90	–	–
1d3 shantaks (voir <i>CTHULHU MYTHOS</i> , page 372)	–	–	64-68	86-90	–	94	–
Troupeau de dinosaures	68-97	66-95	69-98	91-00	91-00	95-99	70-74
1 tyrannosaure	98-00	96-00	99-00	–	–	00	75
Yithien	–	–	–	–	–	–	76-00



CTHULHU MYTHOS

LE MYTHE DE CTHULHU PAR SANDY PETERSEN

GRAND-PÈRE YIG, L'ANCÊTRE DES SERPENTS

Rien n'est plus dangereux qu'un serpent acculé.

Vos joueurs vont l'apprendre à leurs dépens dans cette campagne épique qui mènera leurs personnages à travers les contrées sauvages de l'Yilan, un désert périlleux infesté de créatures hostiles, vers une confrontation avec de redoutables hommes-serpents et un sorcier dont les rituels maléfiques risquent de déchirer la trame du temps.

Trahis, abandonnés, fuyant sous l'ombre de Yig, pourchassés par des ennemis dont l'intelligence n'a d'égal que la cruauté et par des créatures surgies de la préhistoire, les héros parviendront-ils à survivre, à forger les alliances indispensables et à vaincre les hommes-serpents ?

Grand-père Yig, l'Ancêtre des Serpents est une campagne pour *CTHULHU MYTHOS* conçue pour mener 4 à 5 personnages jusqu'au niveau 15.

EDGE
S T U D I O



PETERSEN
GAMES

EDGE-STUDIO.NET

GRAND-PÈRE YIG [...]
SKU : ESCMTO4FR - 2022-1
ISBN : 8435407638013
PRIX : 49,99 €



8 435407 638013

