

LIVRET
DES MODULES

ZACHARY Z.

Ce livret regroupe des modules de jeu optionnels pour la campagne *N'est pas mort ce qui à jamais dort*. Vous y trouverez des mini-jeux alternatifs pour mettre en scène ou mécaniser certaines scènes du corpus de scénarios, ainsi que des aides de jeu indépendantes. La plupart de ces modules se veulent génériques, pour que vous puissiez réutiliser leurs concepts dans d'autres jeux ou campagnes.

En voici un bref aperçu :

MODULE 1
CAMPAGNE À LA CARTE



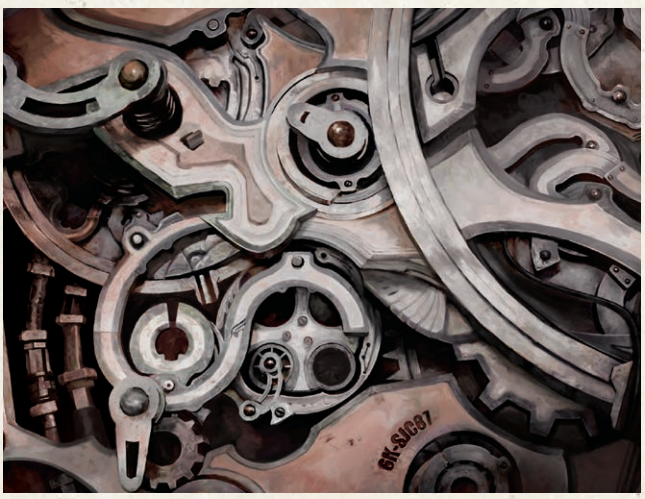
▶ Un guide pour déterminer quels scénarios jouer et quels scénarios omettre en fonction du temps que vous souhaitez allouer à cette campagne.

MODULE 2
COURSE-POURSUITE À LOUXOR



▶ Un mini-jeu d'improvisation qui vise à retranscrire des courses-poursuites de manière vivante et dynamique. Ce module est suggéré dans le *Scénario 1 - À la recherche de la Vérité*.

MODULE 3
SYNCHRONISATION DU PANOPTIQUE



▶ Un mini-jeu de coopération silencieuse pour imiter les ouvertures de coffres-forts grâce au son de leurs rouages. Ce module est suggéré dans le *Scénario 4 - Le Cube de R*.

MODULE 4
EXPLORATION DE LA CITÉ SANS NOM



▶ Un mini-jeu qui cherche à simuler de manière interactive les explorations éprouvantes et les pertes de repères inhérentes aux labyrinthes. Ce module est suggéré dans le *Scénario 5 - La Cité sans nom*.

MODULE 5
LES CAUCHEMARS DU ROI EN JAUNE



▶ Des tables aléatoires facilitant la création des cauchemars infligés par la malédiction du Roi en Jaune à la fin du *Scénario 1 – À la recherche de la Vérité*. Si cette malédiction facultative est intégrée à votre campagne, ce module vous sera régulièrement utile.

MODULE 6
ÉTRANGES ALLIÉS



▶ Un mini supplément de jeu présentant deux PNJ capables d'aider les PJ à voyager autour du monde au cours de la campagne. Ce module a notamment son utilité dans le *Chapitre 3 - Absit omen*.

CRÉDITS

TEXTES :
ZACHARY Z.

DIRECTION ÉDITORIALE :
JÉRÔME BARTHAS

DIRECTION ARTISTIQUE ET MISE EN PAGE :
MAXIME PLASSE

ILLUSTRATIONS :
OSCAR FAYEMENDIE

RELECTURE :
LAURENT LUKASZEWSKI



MODULE 1

CAMPAGNE À LA CARTE

En fonction du temps que vous souhaitez dédier à la campagne *N'est pas mort ce qui à jamais dort*, divers scénarios peuvent être occultés pour réduire votre durée de jeu globale, ou au contraire ajoutés pour explorer l'intégralité des contenus proposés.

Voici les durées approximatives de ces « menus » :

- **Menu « Express » :** 45-70 h
- **Menu « À la carte » :** 70-120 h
- **Menu « Intégral » :** 90-150 h

MENU " EXPRESS "

Durée approximative : 45-70 h

Ignorez intégralement le **Chapitre 1 - Incipit** et amorcez la campagne avec l'accroche suivante :

L'Allemagne nazie a envahi la Pologne et menace désormais la France. Philippe Bloche, un allié de confiance et riche collectionneur d'objets ésotériques, a embauché les PJ pour l'épauler dans ses recherches. Il dispose de pistes concernant un artéfact qu'il aimerait obtenir : « le Cube de R ». Cet objet serait supposément capable de prédire le futur ; il pourrait par conséquent permettre d'enrayer la Seconde guerre mondiale...

Faites jouer ensuite les scénarios suivants :

Chapitre 2 - Para bellum

- Scénario 4 - Le Cube de R
- Scénario 5 - La Cité sans nom
- Scénario 6 - Vae victis
- Scénario 7 - Casus belli

Chapitre 3 - Absit omen

- Scénario 9 - L'Empire de la Mort

Mettez en scène au moins deux scénarios parmi les suivants :

- Scénario 11 - Ceux sous la banquise
- Scénario 12 - Un petit coin de paradis
- Scénario 13 - L'autre tulkou
- Scénario 14 - Le festin des Valkyries

Enfin terminez par la conclusion de la campagne :

Chapitre 4 - Fatum

- Scénario 17 - Fhtagn



MENU " À LA CARTE "

Durée approximative : 70-120 h

Chapitre 1 - Incipit

- *(Facultatif)* Scénario 0 - Petites annonces
- Scénario 1 - À la recherche de la Vérité
- Scénario 2 - Là où tombe la foudre
- *(Facultatif)* Scénario 3 - Un crime pour tout châtiment

Chapitre 2 - Para bellum

- Scénario 4 - Le Cube de R
- Scénario 5 - La Cité sans nom
- Scénario 6 - Vae victis
- Scénario 7 - Casus belli
- *(Facultatif)* Scénario 8 - Le Journal de Z

Chapitre 3 - Absit omen

- Scénario 9 - L'Empire de la Mort
- Scénario 10 - Tamam Shud

Mettez en scène au moins deux scénarios parmi les suivants :

- Scénario 11 - Ceux sous la banquise
- Scénario 12 - Un petit coin de paradis
- Scénario 13 - L'autre tulkou
- Scénario 14 - Le festin des Valkyries

Mettez en scène un des interludes suivants :

- Scénario 15 - Les cauchemars du Roi
- Scénario 16 - Jusqu'à la faim

Chapitre 4 - Fatum

- Scénario 17 - Fhtagn

MENU " INTÉGRAL "

Durée approximative : 90-150 h

Chapitre 1 - Incipit

- Scénario 0 - Petites annonces
- Scénario 1 - À la recherche de la Vérité
- Scénario 2 - Là où tombe la foudre
- Scénario 3 - Un crime pour tout châtiment

Chapitre 2 - Para bellum

- Scénario 4 - Le Cube de R
- Scénario 5 - La Cité sans nom
- Scénario 6 - Vae victis
- Scénario 7 - Casus belli
- *(Facultatif)* Scénario 8 - Le Journal de Z

Chapitre 3 - Absit omen

- Scénario 9 - L'Empire de la Mort
- Scénario 10 - Tamam Shud
- Scénario 11 - Ceux sous la banquise
- Scénario 12 - Un petit coin de paradis
- Scénario 13 - L'autre tulkou
- Scénario 14 - Le festin des Valkyries
- Scénario 15 - Les cauchemars du Roi
- Scénario 16 - Jusqu'à la faim

Chapitre 4 - Fatum

- Scénario 17 - Fhtagn



MODULE 2

COURSE POURSUITE À LOUXOR

Ce module propose quelques règles pour gérer une séquence de course-poursuite de manière vivante et dynamique. Un jeu de 52 cartes est nécessaire à sa mise en œuvre, ainsi que quelques jetons ou un dé

PRINCIPE DU JEU

Partant du postulat que les PJ sont lancés aux trousses de fuyards, le MJ tire progressivement **des cartes pour représenter les obstacles et les difficultés** venant ponctuer la course-poursuite ; chaque couleur de carte – trèfle, pique, cœur, carreau – correspond à un type de situation donné.

Eux-mêmes dotés d'une main de quelques cartes, **les joueurs ont la possibilité d'influer sur le déroulement de la poursuite**, essentiellement **en diminuant la difficulté des tests et des Sauvegardes** qu'ils doivent effectuer pour rattraper leurs adversaires.

À chaque carte tirée du paquet par le MJ, c'est un joueur différent qui effectue **un jet de dé** et qui s'exprime **au nom du groupe**, pour décrire comment les personnages affrontent ou surmontent la situation.

Chaque jet de dé effectué contribue ainsi à **augmenter ou à diminuer la distance** séparant les acteurs de la séquence. Lorsque le compteur atteint zéro ou dépasse un seuil maximal, la course-poursuite se termine, avec pour résultat, la capture ou la fuite des fugitifs.

MISE EN PLACE

▶ Représentez **un compteur** à l'aide d'un dé ou de quelques jetons. Définissez sa valeur initiale à 4 par défaut, représentant des dizaines de mètres.

▶ Distribuez **une carte** au hasard à chaque joueur.

▶ Recevez **autant de cartes au hasard que le nombre de joueurs divisé par deux**, arrondi au supérieur (par exemple 3 cartes pour 5 joueurs). C'est votre main.

RÈGLES DU JEU

1. Tirez une carte du paquet et **décrivez l'action** des fuyards correspondant à la couleur de la carte (cf. l'encart *Effets des couleurs*).

2. L'un des joueurs se désigne pour effectuer une **Sauvegarde** sous **la caractéristique de son choix** ; il décrit comment le groupe tente de contourner la difficulté ou de prendre avantage de la situation grâce à sa Sauvegarde. La situation est résolue avec les modificateurs suivants :

▶ Si le joueur **joue une carte de la même couleur** : Sauvegarde avec un **Avantage**.

Vous pouvez annuler l'Avantage ainsi obtenu en jouant une carte de la même couleur de votre main.

▶ Si le joueur **sacrifie une carte d'une autre couleur** : Sauvegarde **sans Avantage ni Désavantage**.

▶ Si le joueur joue **sans utiliser de carte** : Sauvegarde avec un **Désavantage**.

3. Une **Sauvegarde réussie diminue le compteur** de 1. En cas d'échec, le compteur augmente de 1.

4. Continuez jusqu'à ce que les joueurs n'aient **plus de cartes en main**, puis recommencez, si besoin, à partir de la distribution de cartes.

a. Lorsque le compteur atteint 0, les fuyards ont été rattrapés.

b. Lorsque le compteur dépasse le double de sa valeur initiale, les fuyards sont parvenus à s'échapper.

En tant que MJ, les cartes que vous recevez au cours de la distribution constituent des sortes de jokers à votre usage. Vous pouvez les utiliser pour **annuler les Avantages obtenus par les joueurs** lorsqu'ils jouent une carte de leur main. C'est un moyen de contrôler dans une moindre mesure la durée et la difficulté de la poursuite… utilisez les à votre discrétion, elles ne sont pas obligatoires.

Pour **jouer l'un de ces jokers**, il suffit qu'il soit de **la même couleur que la carte utilisée par le joueur**. Complétez alors l'action narrée par le joueur pour expliquer ce que son personnage a oublié de prendre en compte, ou la complication qui intervient vis-à-vis de l'initiative entreprise par le groupe.

Concernant les cartes distribuées aux joueurs, si chacun d'eux n'en possède qu'une, c'est pour tous les amener à intervenir à tour de rôle. La poursuite se déroule de façon collective, afin que tous les personnages puissent prendre part à la séquence. Ainsi, les PJ s'entraident, observent comment les plus physiques prennent la tête, obéissent aux directives des plus intellectuels, ou bénéficient des interactions des plus charismatiques.



EFFETS DES COULEURS

Cœur : Les fuyards accomplissent une **prouesse** qui leur fait gagner du terrain.

Exemple : courir à une vitesse folle, sauter par-dessus un mur, grimper à une façade, sauter au-dessus du vide, chuter sans ralentir.

Pique : Un **obstacle** barre la route ou ralentit la progression des poursuivants.

Exemple : un étal est renversé et répand sa marchandise au sol, un échafaudage s'effondre au milieu du passage, un camion ou un troupeau d'animaux encombre la route, une porte d'accès est barrée ou verrouillée.

Carreau : Une **opportunité** permet aux fuyards de prendre de la distance.

Exemple : une barrière ou une grille est en train de se fermer, une petite ruelle ou un raccourci permet de s'éclipser, une ligne de tir est brièvement dégagée, une pause dans la circulation permet de traverser une voie.

Trèfle : Un coup de **chance** inattendu favorise les fuyards.

Exemple : un nuage de fumée ou de poussière masque momentanément la vue, une foule permet de se dissimuler, une porte fermée n'est pas verrouillée à clé.

CONSEILS DE MISE EN SCÈNE



Pour rendre la course-poursuite rythmée et haletante, ne laissez pas le temps à vos joueurs de trop réfléchir à chaque situation. S'ils hésitent trop longtemps à choisir celui qui agira au nom du groupe, s'ils demandent trop de détails face aux situations, ou s'ils restent muets, désignez un joueur au hasard et faites-lui effectuer sa Sauvegarde avec un Désavantage. Les prochains seront plus prompts à réagir pour éviter ce handicap.

Faites aussi en sorte d'**enchainer les évènements de la poursuite de manière aussi fluide que possible**. C'est une séquence d'action autant qu'**un petit jeu d'improvisation** : vous présentez une situation à surmonter, un joueur la complète en réaction. Ne vous attardez donc pas sur les détails des décors ; comme dans une séquence cinématographique au montage saccadé, **les descriptions doivent être courtes**, sous adrénaline ; elles capturent l'essentiel de ce qui est perçu par des personnages en pleine course.

Et pour justifier **les instants de flottement qui mettent la poursuite en pause** lorsque vous distribuez des cartes, décrivez d'une phrase ce qui a momentanément stoppé la course. Personnages et PNJ peuvent ainsi être hors d'haleine, en train de reprendre leur souffle à quelques dizaines de mètres les uns des autres, à moins que les poursuivants aient perdu la trace de leurs cibles et observent fébrilement les environs pour retrouver leur trace.



EXEMPLE DE PARTIE

MJ : **Valet de pique**… dès qu'ils vous ont aperçu, les deux voleurs ont jeté un **obstacle** derrière eux en faisant s'écrouler un petit échafaudage de bois pour vous barrer la route.

PJ 1 : J'ai un **six de pique** ! Je l'utilise pour obtenir un **Avantage** à mon **test de Force** : je fonce dans les débris pour les dégager du chemin d'un gros coup d'épaule.

MJ : Parfait, le jet est réussi, vous passez tous sans encombre au milieu de la poussière. Le compteur diminue de 1.

MJ : **Dix de cœur**, les deux voleurs ont réalisé une **prouesse** en parvenant à se hisser au sommet d'une maisonnette à la force des bras.

PJ 2 : Avec mon **quatre de cœur**, j'effectue un **test d'Intelligence** avec un **Avantage** : on emprunte l'escalier de la maison attenante pour passer par la fenêtre de l'étage.

MJ : Réussite, le compteur diminue encore de 1.

MJ : **Cinq de trèfle**, par **chance**, les voleurs ont avisé une charrette de foin qui se déplaçait au bas de la rue ; ils ont sauté dedans.

PJ 3 : On n'a pas de trèfle, je vais sacrifier mon **deux de cœur** pour effectuer un **test de Dextérité** sans le **Désavantage** : en effectuant un roulé-boulé après avoir sauté du toit, on amortira suffisamment la hauteur de la chute.

MJ : Dommage, jet raté. Les voleurs reprennent de la distance tandis que vous vous relevez, le compteur augmente de 1.

MJ : **Huit de carreau**, les voleurs saisissent l'**opportunité** de s'engouffrer dans une petite ruelle perpendiculaire pour disparaitre à votre vue.

PJ 4 : Je fais un test d'**Intelligence** avec un **Avantage** grâce à ma **dame de carreau**. J'avise un petit commerce, à coup sûr doté d'une porte de derrière. On progressera en parallèle de nos cibles.

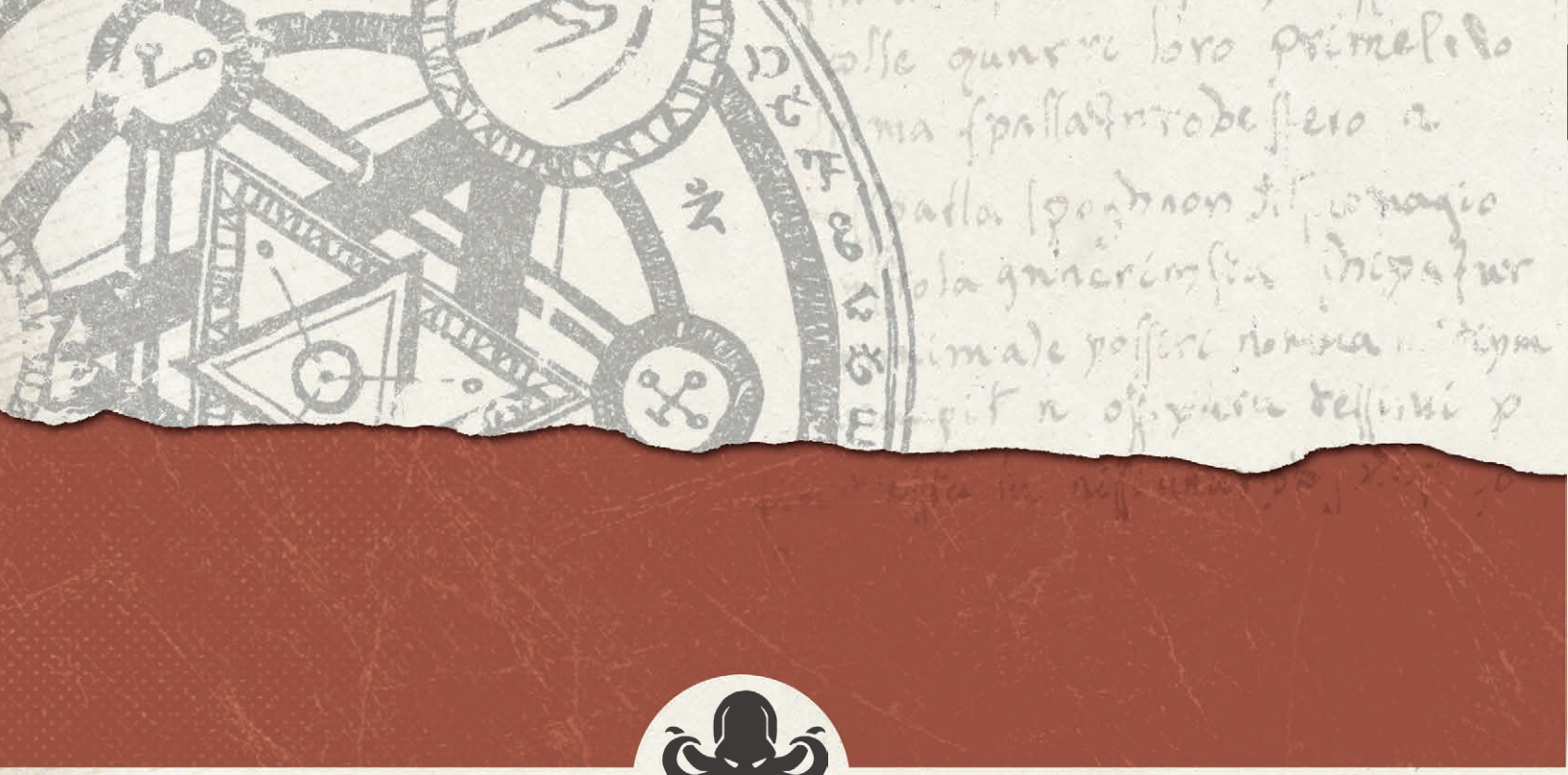
MJ : Bravo, vous débouchez dans une grande rue et apercevez vos fuyards un peu plus loin. Ils sont surpris de ne pas vous voir débouler derrière eux avant de reprendre leur course. Le compteur descend d'un point.

MJ : **Roi de trèfle**, la **chance** continue de sourire aux fuyards, car la fin de la prière libère soudain un flot de fidèles dans la rue ; ils se fondent dans la foule.

PJ 5 : Sans trèfle on ne peut rien faire ce coup-ci. Je préfère garder mon carreau pour plus tard. Je vais tenter un **test de Charisme** avec un **Désavantage** : je crie « Police, tout le monde à terre ! » en espérant que les pèlerins se baissent et nous laissent apercevoir nos cibles.

MJ : Désolé, ça ne marche pas. Seuls quelques badauds vous regardent, étonnés. Le compteur remonte d'un point tandis que les fuyards profitent de leur avance pour continuer à filer un peu plus loin…





MODULE 3

EXPLORATION DE LA CITÉ SANS NOM

Ce module vise à simuler de manière interactive l'exploration d'un labyrinthe avec les périls et la perte de repères qui l'accompagnent. Le matériel nécessaire à ce minijeu se limite à un jeu de 54 cartes, à quelques jetons ou à un dé faisant office de compteur, ainsi qu'aux aides de jeu servant de supports visuels.

PRINCIPE DU JEU

Pour découvrir la tombe d'Abdul al-Hazred perdue au fin fond de la Cité sans nom, les PJ doivent **obtenir un certain nombre d'indices** représentés par **un compteur** – il peut s'agir d'une fresque offrant une vision approximative des souterrains, d'une information permettant de faire la concordance entre la profondeur de la tombe et des strates géologiques distinctives, ou encore d'un simple passage dissimulé…

Afin de récolter l'un de ces indices, les personnages sont contraints d'**explorer les dédales représentés**

sur les aides de jeu de ce module. Des **symboles de pentagrammes** y sont disséminés, représentant **les lieux où il est possible de faire une découverte**. Mais pour parvenir jusqu'à ces points d'intérêts, les entrées et sorties numérotées sur les plans doivent être reliées de manière adéquate – ces numéros sont dissimulés dans l'image, pour rendre leur repérage plus difficile et pour donner le sentiment aux joueurs qu'ils cherchent avec minutie leur trajet sur ces cartographies incomplètes.

Les déplacements des PJ sont matérialisés par le fait de tirer une carte d'un paquet laissé à disposition des joueurs. Les cartes ainsi tirées illustrent les explorations et les recherches conduites par les PJ dans les souterrains. Mais en fonction de la couleur de la carte obtenue – trèfle, pique, cœur, carreau –, différents évènements interviennent en bien ou en mal.

À chaque carte tirée, les joueurs **lient deux points des plans** à leur disposition ; leurs personnages errent de ce fait dans des corridors, des boyaux, des galeries et des puits qui se tortillent de manière alambiquée dans les entrailles de la Terre… jusqu'à atteindre une nouvelle zone des catacombes.

Les cartes obtenues par les joueurs jouent également un autre rôle : elles constituent peu à peu **leur main**. Ces cartes interviennent alors dans **des combinaisons de poker opposant le MJ et les joueurs**, vis-à-vis de trois cartes qui auront préalablement été disposées face visible sur la table. C'est ainsi que les joueurs peuvent révéler un indice, il s'agit de la découverte à effectuer ou de l'enjeu à résoudre pour les personnages. Lorsque les joueurs disposent d'une main gagnante, ils remportent un indice, les rapprochant un peu plus de la localisation de leur objectif ; lorsque le MJ remporte la main, les PJ font chou blanc, car ils se sont égarés à cause d'une fausse piste ou de mauvaises conclusions.



MISE EN PLACE

▶ Matérialisez **un compteur** avec quatre jetons ou un dé présentant la face correspondante.

▶ Tirez **trois cartes** au hasard et placez-les face visible entre les joueurs et vous. *Attention ! Si un joker est tiré, remélangez les cartes dans le paquet et recommencez.*

▶ Mettez **le paquet de cartes** restantes à la disposition des joueurs, face cachée.

▶ Découpez et distribuez **les aides de jeu M41 et M42** à différents joueurs, de manière à ce que chacun ait en main un ou plusieurs secteurs (un secteur étant un quart de page de M41 ou un quart de page de M42).

RÈGLES DU JEU

Voici les règles permettant de lancer les explorations et de trouver les indices menant à l'objet de leurs recherches.

DÉMARRAGE DU JEU

Les joueurs tirent une première carte pour déterminer l'emplacement de départ de leur groupe de PJ. La couleur de la carte indique l'aide de jeu correspondante, la valeur de la carte désigne l'accès par lequel les PJ pénètrent dans les souterrains. Cette carte est ajoutée à la main des joueurs.

Attention ! Les jokers et les figures sont remélangés dans le paquet lorsqu'ils sont tirés à cette étape préliminaire, car les numéros présents sur les aides de jeu sont bornés entre 1 et 10.

EXPLORATION DES SOUTERRAINS

Pour constituer la main qui leur donnera la possibilité de remporter un indice, ou pour obtenir l'accès au symbole de pentagramme permettant de déclencher une découverte, les joueurs doivent explorer le labyrinthe.

1. Le joueur disposant de l'aide de jeu où se trouvent les PJ sélectionne un passage numéroté à explorer.

2. Une carte est tirée du paquet et ajoutée à la main des joueurs.

▶ S'il s'agit d'une **figure**, son effet est appliqué comme décrit dans l'encart correspondant. Le MJ tire alors une carte du paquet pour l'ajouter à sa main. Reprenez au début de l'étape 2.

▶ S'il s'agit d'une **valeur**, la couleur et la valeur de la carte indiquent l'aide de jeu et l'entrée à laquelle mène ce passage.

Suggérez à vos joueurs de noter le passage qu'ils empruntent ainsi que le chiffre et la couleur des cartes qu'ils utilisent. Ceci leur permettra de garder une trace de leur parcours.

OBTENIR UN INDICE

Une fois leur main constituée, les joueurs peuvent décider à tout moment de jouer une combinaison de cartes afin de tenter de gagner un indice.

1. Les PJ doivent se rendre à l'emplacement d'une icône pentagramme qui n'a pas déjà été utilisé. S'ils n'ont pas noté leur chemin ou si leur trajet est erroné, ils retournent aux étapes précédentes de parcours du labyrinthe.

2. Le MJ tire deux cartes qu'il ajoute à sa main.

3. Les joueurs et le MJ jouent deux cartes de leur main. La meilleure combinaison obtenue à partir des cartes disposées sur la table l'emporte (cf. encart *Rappel des combinaisons au poker*). En cas d'égalité, le MJ l'emporte.

▶ Si les joueurs l'emportent, ils obtiennent un indice.

▶ Si le MJ l'emporte, il tire deux cartes qu'il ajoute à sa prochaine main.

4. Les mains des joueurs et du MJ sont défaussées. Les trois cartes au centre de la table sont défaussées.

5. Trois nouvelles cartes sont tirées face visible entre le MJ et les joueurs.

6. Les aides de jeu tournent entre les joueurs.

EFFETS DES FIGURES

Joker : Coup de chance
▶ *Rouge* : Les PJ découvrent un accès menant directement à la surface.
▶ *Noir* : Les PJ obtiennent un indice gratuitement.
As : Fatalité
▶ *Rouge* : Les PJ récoltent une blessure.
▶ *Noir* : Les PJ perdent un niveau de Santé mentale.
Roi : Adversité
▶ *Rouge* : Le MJ obtient deux cartes du paquet.
▶ *Noir* : Les joueurs perdent deux cartes au hasard de leur main.
Dame : Providence
▶ *Rouge* : Les PJ découvrent des vivres ou un lieu où se reposer.
▶ *Noir* : Les PJ obtiennent des ressources matérielles pour compléter leur équipement.
Valet : Difficulté
▶ *Rouge* : Les PJ doivent consommer une partie de leurs vivres.
▶ *Noir* : Les PJ ont utilisé une partie de leur matériel.

RAPPEL DES COMBINAISONS AU POKER

Voici les combinaisons classées de la plus haute main à la plus basse :
▶ **Suite colorée** : Cinq cartes de valeurs consécutives et de même couleur.
▶ **Carré** : Quatre cartes de même valeur.
▶ **Full** : Brelan additionné d'une paire.
▶ **Couleur** : Cinq cartes de couleur identique.
▶ **Suite** : Cinq cartes de valeurs consécutives.
▶ **Brelan** : Trois cartes de même valeur.
▶ **Double paire** : Deux paires.
▶ **Paire** : Deux cartes de même valeur.
▶ **Carte haute : Aucune combinaison notable.**

RÈGLES ADDITIONNELLES ET PARTICULARITÉS

Dans le cas où les joueurs viendraient à la fin du paquet de cartes, les PJ auraient alors mené leurs recherches en vain. Ils ont erré dans le sous-sol sans parvenir à faire la découverte finale de la tombe d'Abdul al-Hazred. Ils doivent donc retourner à la surface pour reconstituer leur réserve de vivres et d'équipement, puis reprendre l'exploration de zéro. Le jeu recommence depuis le début.

Dans l'hypothèse où un PJ viendrait à être séparé du groupe, il devient par conséquent hors-jeu, errant seul dans les ténèbres ou attendant du secours. Le groupe de PJ le retrouve lorsqu'un as est tiré par les joueurs, ou que ceux-ci décident de sacrifier une main gagnante, et donc un indice potentiel.

Au cours du jeu, il est possible que **certains tirages de cartes mènent à des passages déjà explorés**. Il s'agit alors de galeries dérobées, d'entrées dissimulées ou de conduits restés invisibles au premier passage des PJ.

Dans le cas où **tous les passages d'un secteur ont été explorés**, les joueurs ont la possibilité d'explorer à nouveau un passage à la recherche d'une issue non décelée. Dans ce cas, le MJ reçoit une carte à chaque fois.

Pour les joueurs, **parcourir le labyrinthe en tout sens afin d'augmenter leur main** et d'obtenir la meilleure des combinaisons gagnantes n'est pas la meilleure des stratégies. C'est d'une part offrir des cartes au MJ à chaque figure révélée, mais aussi perdre du temps en épuisant le paquet de cartes à leur disposition. D'une manière similaire, **jouer une main trop tôt**, c'est prendre le risque de perdre face au MJ et de passer à côté de l'obtention d'un indice.

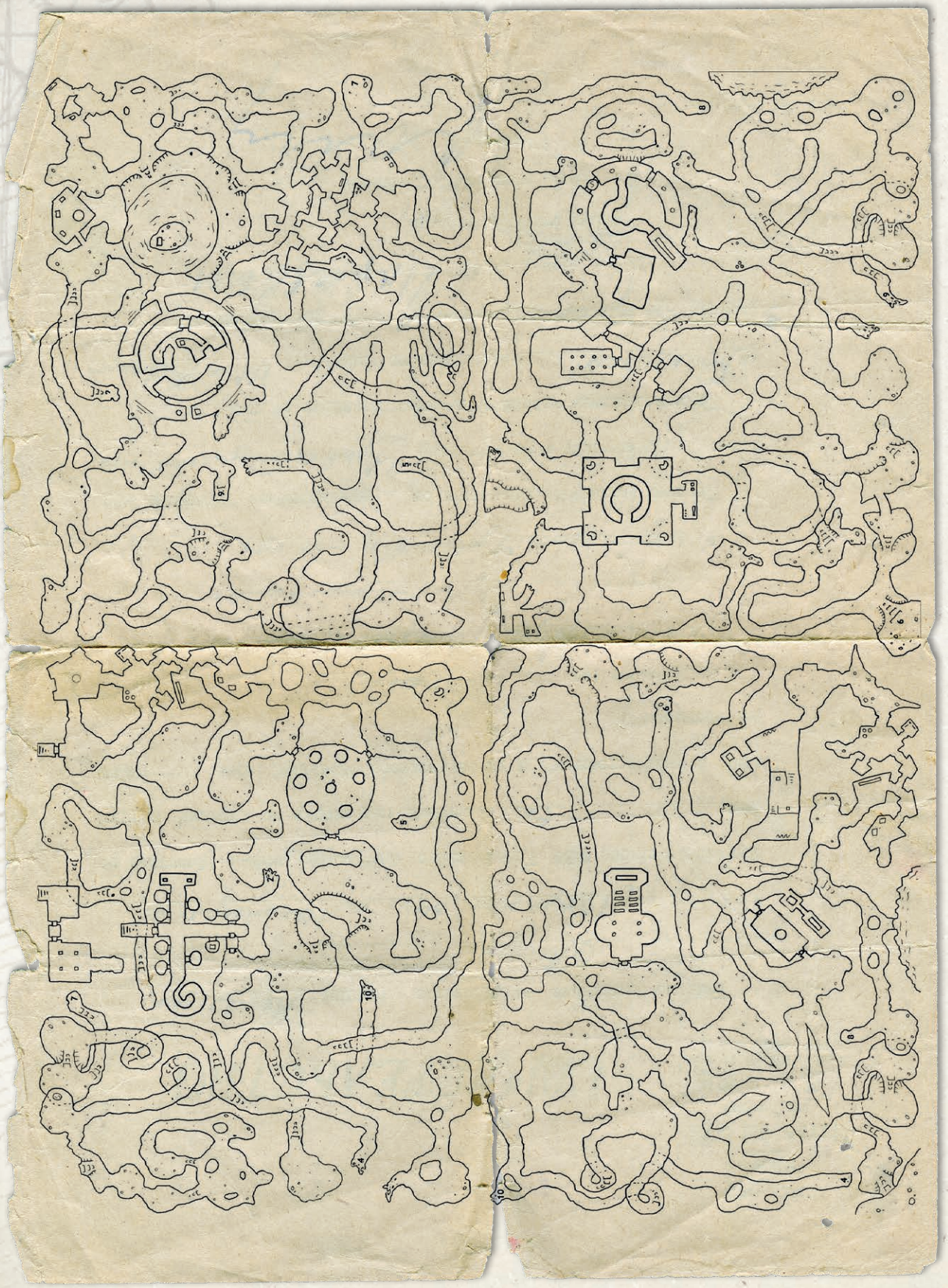


CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

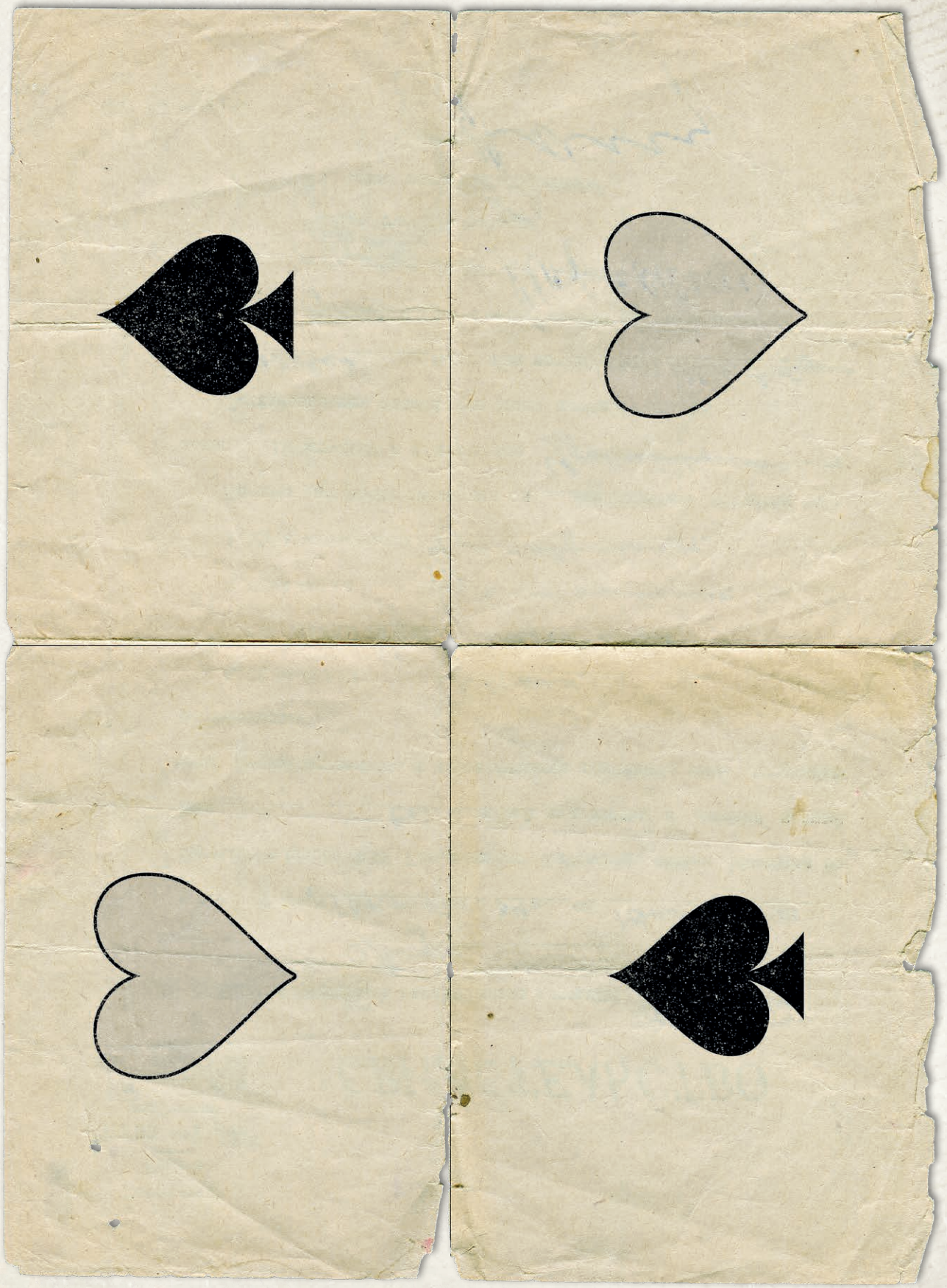
Chaque fois que les joueurs tirent une figure du paquet, **décrivez un évènement ou une situation corroborant l'effet associé**. Les joueurs obtiennent un as rouge ? Alors la galerie s'est effondrée sous les pieds des PJ, les faisant chuter lourdement dans une cavité plus profonde en leur occasionnant au passage diverses blessures. Un roi noir sort de la pile ? Dans ce cas, à cause des esprits reptiliens qui rôdent dangereusement, les PJ ont perdu leur chemin... Les cartes vous servent à commenter et à rythmer leur exploration.

Et **plutôt que de vous charger des longues descriptions des souterrains**, laissez cette tâche aux joueurs disposant des plans en cours d'exploration. Si par exemple les PJ se dirigent vers un passage numéroté du plan, alors c'est au joueur d'expliquer qu'ils franchissent un coude sur la droite, pour rentrer dans un long passage bas et étroit, puis qu'ils débouchent finalement dans une série de petites pièces carrées... Meilleures seront les descriptions et les atmosphères données aux scènes, plus vous pourrez récompenser cet effort par de petits bonus dans le jeu, voire par une carte offerte tirée du paquet, qui n'aura pas de conséquence néfaste.





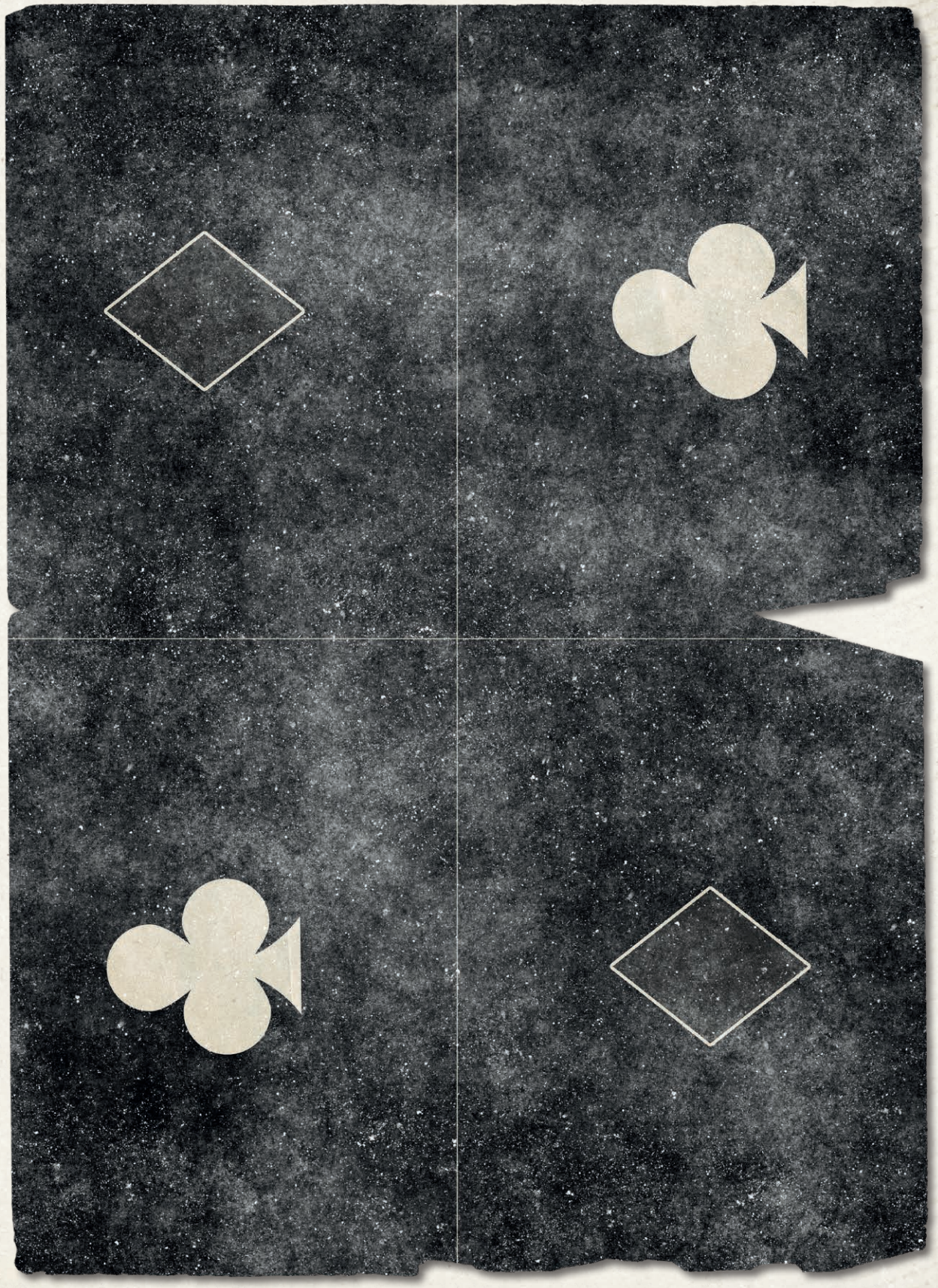
AIDE DE JEU M41 (RECTO)



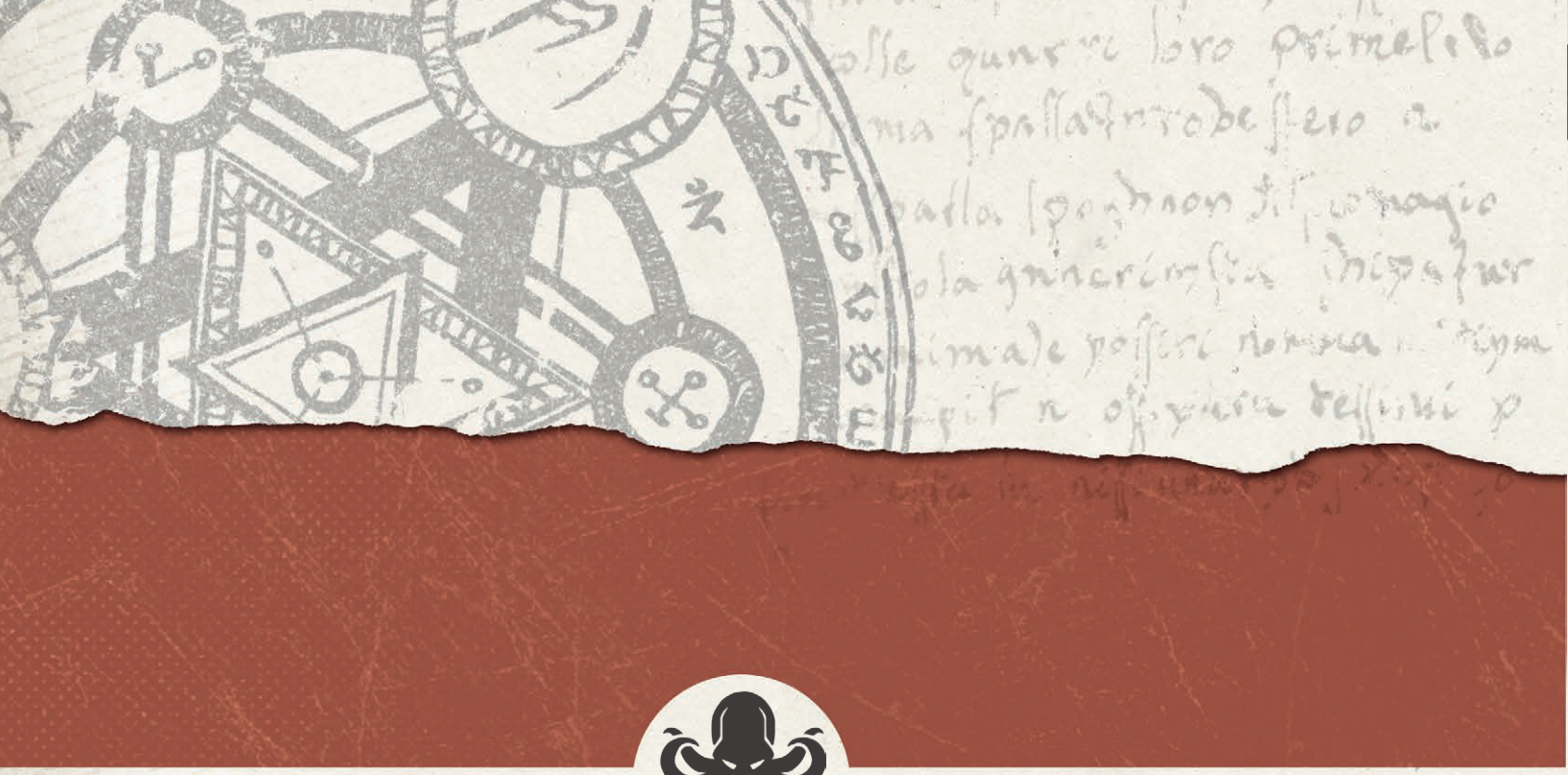
AIDE DE JEU M41 (VERSO)



AIDE DE JEU M42 (RECTO)



AIDE DE JEU M42 (VERSO)



MODULE 4

SYNCHRONISATION DU PANOPTIQUE

Ce minijeu met en scène la séquence de déverrouillage de la porte blindée du panoptique. Dans l'idéal, chaque joueur doit être doté d'un set de dés complet – D4, D6, D8, D10, D12, D20 – pour son déroulement, sinon, deux ou trois dés variés par joueur peuvent s'avérer suffisants.

PRINCIPE DU JEU

Afin de synchroniser la clé du panoptique avec sa serrure évolutive, Jonas W. Baumeister doit déceler les cycles qui animent les rouages de la porte blindée. Pour lui prêter mainforte, les PJ peuvent eux aussi écouter les subtils déclics des engrenages émis à différents points du blindage. Mais communiquer leurs observations doit s'effectuer dans un grand silence, afin de ne pas gêner l'écoute des autres, et pour éviter de briser la concentration de l'horloger.

À chaque round de ce minijeu, les joueurs disposent d'un certain nombre de dés, qu'ils lancent sans en révéler les valeurs aux autres. L'effort commun des PJ visant à détecter le cycle des engrenages consiste alors, à la table, à **aligner collectivement les dés de chacun, d'abord par forme, puis par valeur croissante**. Dans l'ordre, viennent donc D4, D6, D8, D10, D12 puis D20.

Mais pour imiter la collaboration silencieuse de leurs personnages, **les joueurs n'ont pas le droit de communiquer de manière explicite**. Paroles, gestes et grimaces sont interdits ; seuls les regards et l'osmose d'une équipe soudée sont tolérés.

Exemple d'alignement : 4 = 1, 4 = 3, 8 = 6, 10 = 2, 10 = 3, 10 = 10, 20 = 2.

MISE EN PLACE

▶ **Mettez en place un compteur d'une valeur de 5** grâce à un dé ou à quelques jetons. Il représente les étapes nécessaires à la synchronisation complète de la clé avec sa serrure.

▶ À chaque round, **le groupe de joueurs doit disposer de 6 dés**, répartis équitablement. Ces dés peuvent être piochés aléatoirement dans une réserve commune, ou bien issus des sets de dés respectifs des joueurs.



RÈGLES DU JEU

Il n'y a pas de tour de jeu. Les joueurs jouent au moment où ils le souhaitent jusqu'à ce que tous les dés aient été alignés au centre de la table.

1. Les joueurs lancent leurs dés en secret.

2. Sans dire un mot, le joueur qui pense avoir le plus petit dé de la plus petite valeur, le pose au centre de la table.

3. Le prochain joueur qui pense avoir le plus petit dé de la plus petite valeur suivant celui qui vient d'être posé, le pose à son tour à la suite du précédent.

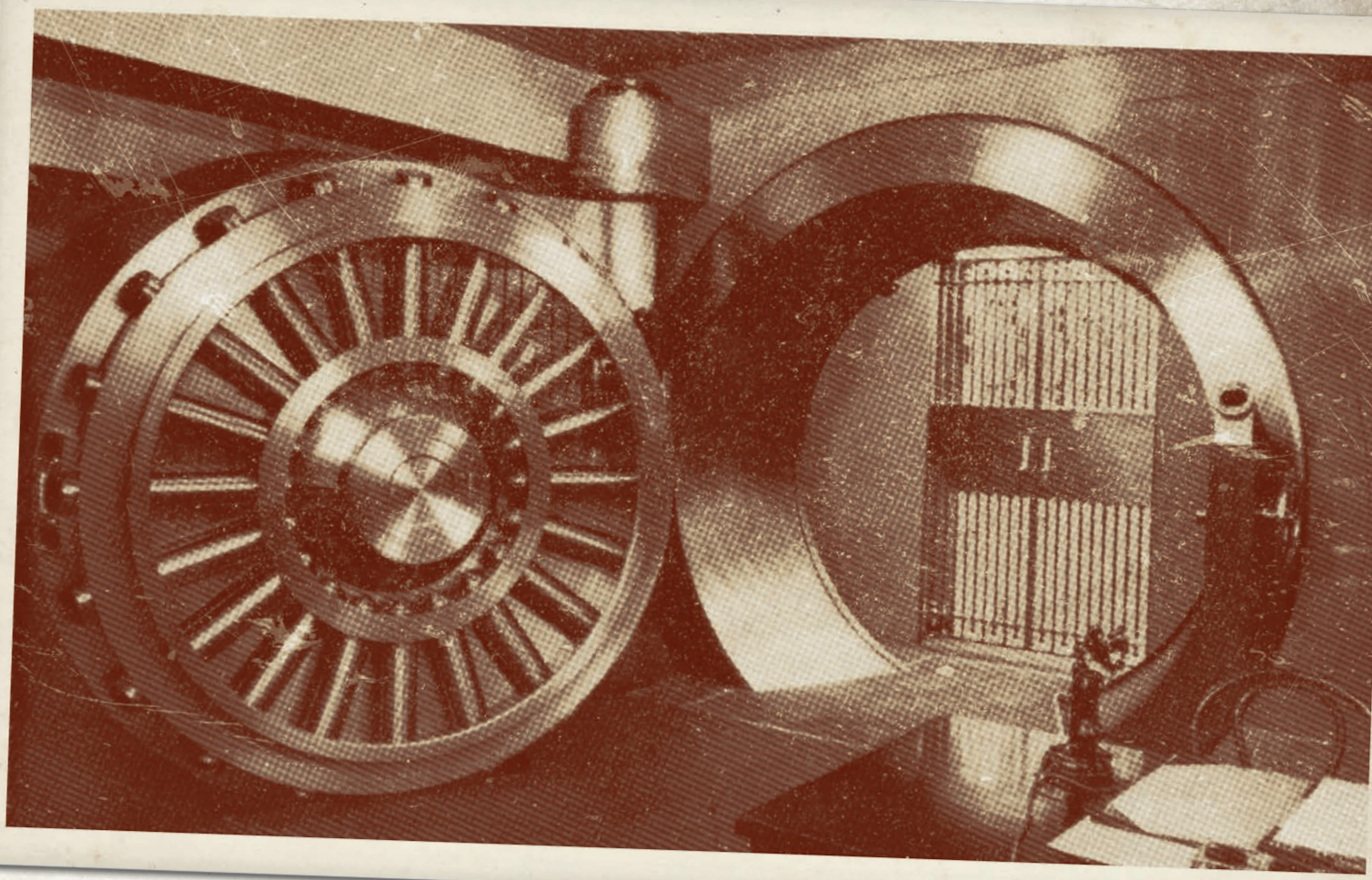
4. Lorsque tous les dés ont été alignés, le résultat est examiné.

▶ Si tous les dés ont été alignés correctement, le compteur diminue de 1. Une seule erreur est tolérée.

▶ Si plus d'une erreur a été commise, le compteur ne diminue pas.

Pour éviter maladresses ou roulements de dés, lorsqu'un joueur souhaite ajouter un dé à la suite des autres, il peut **frapper deux coups consécutifs sur la table** pour indiquer aux autres qu'il joue.

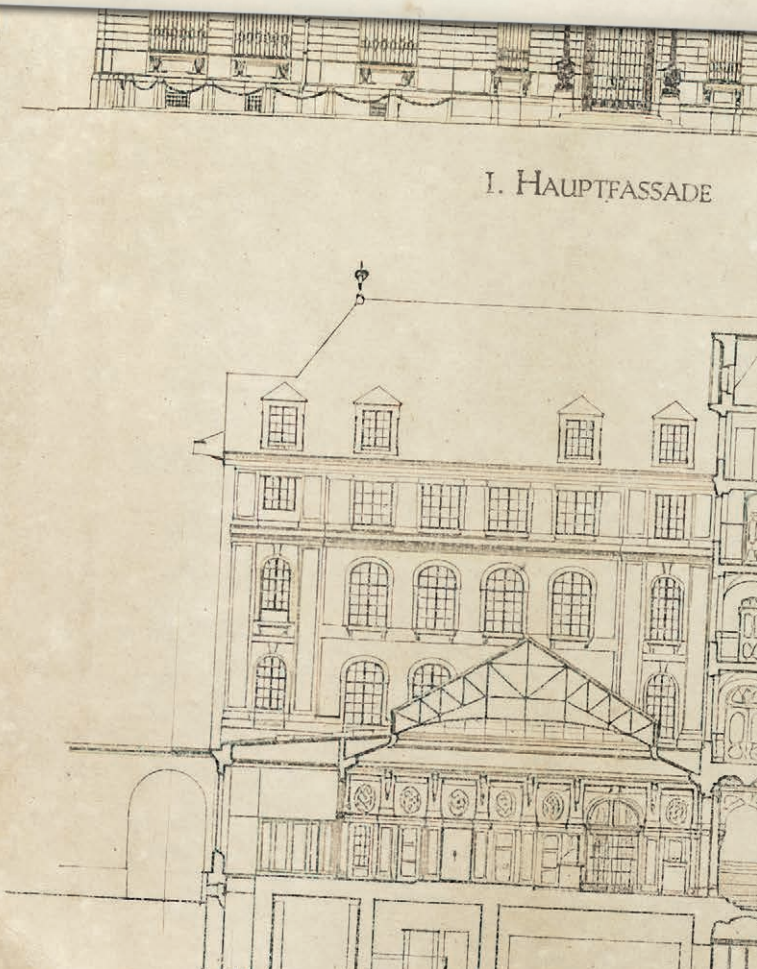


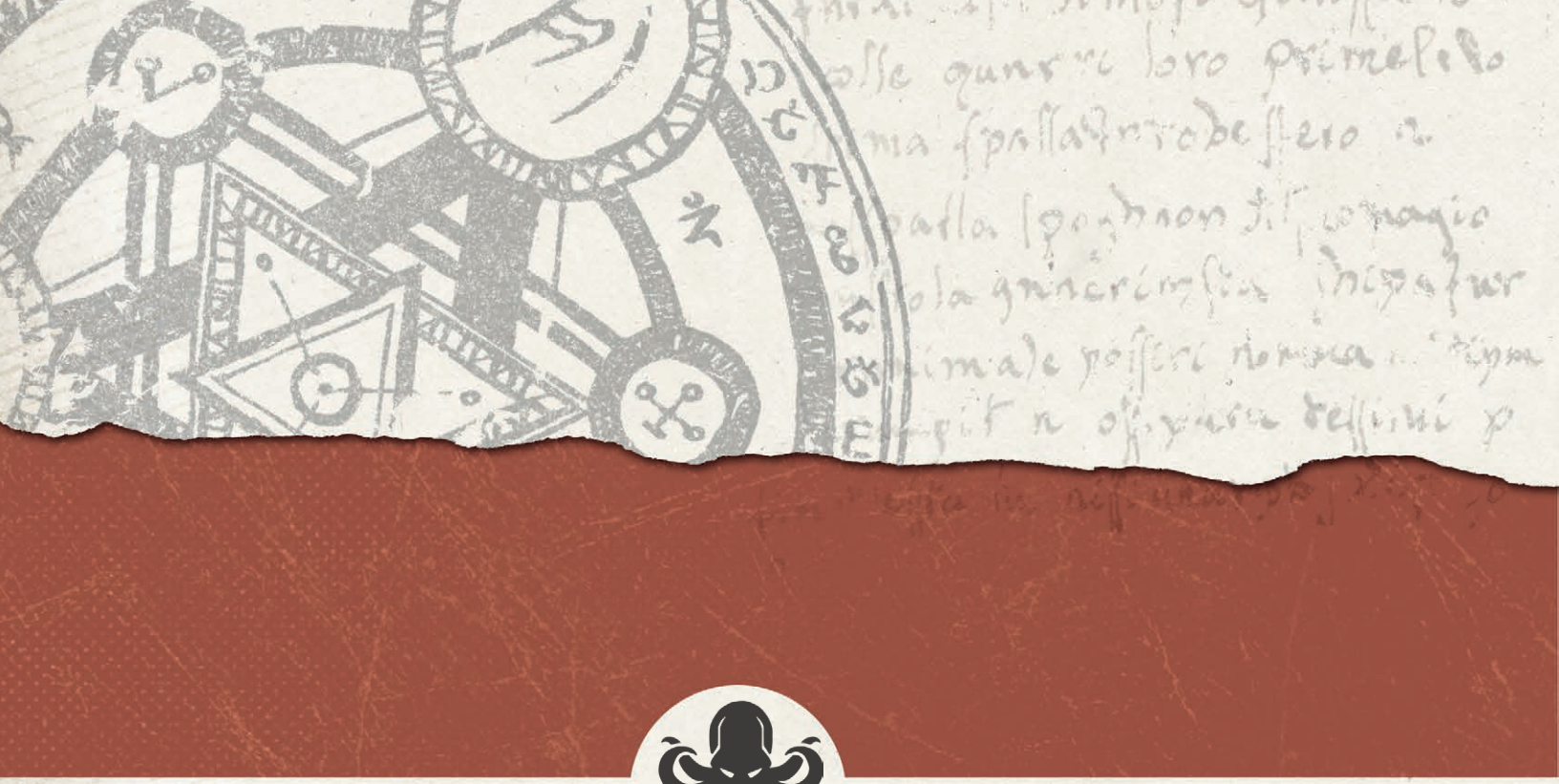


CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

S'il n'y a aucune limitation de durée pour aligner les dés et faire diminuer peu à peu le compteur mis en place, **des évènements extérieurs peuvent venir perturber la synchronisation**. Face à l'arrivée du Oberführer Schröder et de ses sbires dans le Centre, les PJ sont peut-être contraints à se cacher, laissant la synchronisation en suspens jusqu'à retrouver une opportunité de coller l'oreille à la porte blindée. Ils peuvent également se séparer, un groupe se chargeant de retenir les nazis, l'autre s'attelant à la synchronisation.

Pour augmenter la difficulté de ce module, vous pouvez aussi augmenter le nombre de dés à aligner. Passés les deux premiers rounds, distribuez 8 dés aux joueurs, puis, pour le dernier round, distribuez 10 dés.





MODULE 5

LES CAUCHEMARS DU ROI EN JAUNE

Ce module offre quelques suggestions pour créer les cauchemars du Roi en Jaune qui affligent les PJ après leur découverte du Masque de Vérité à Louxor.

Les cauchemars infligés par le Roi en Jaune ont beau être sporadiques, ils sont une véritable malédiction. Ils provoquent des visions oniriques aussi absconses que terrifiantes, desquelles on se réveille toujours en hurlant, avec un pressant sentiment de danger. Car à chaque cauchemar, le Roi en Jaune se rapproche et arrache un peu plus d'énergie vitale à sa victime. Le sommeil devient ainsi une hantise, craint et pourtant inévitablement nécessaire.

CRÉATION D'UN CAUCHEMAR

Les cauchemars du Roi en Jaune contiennent souvent les mêmes ingrédients :

▶ **Un décor onirique** extraterrestre, dans lequel une couleur tirée des rouges, des jaunes ou des oranges prédomine.

▶ **Une action insensée** accomplie en boucle par le ou les PJ victimes du songe. Comme dans tous les rêves, cet acte est absurde et difficile à réaliser.

▶ **Une menace latente** fait alors son apparition pour livrer une sorte de révélation effrayante qui provoque le réveil en sursaut.

▶ **Une séquelle** physique ou mentale afflige finalement le PJ au sortir du cauchemar.

DÉCOR ONIRIQUE

Lancez un d6 pour sélectionner le décor du cauchemar :

⚀ : Une plaine d'argile verdâtre qui s'étend à perte de vue sous un soleil rougeoyant. Le sol fangeux se dessèche à vue d'œil, se craquelant selon de complexes motifs géométriques luminescents.

⚁ : Un gigantesque Colisée sculpté dans de l'os jaunâtre. Nulle trace de ciel ni d'étoiles au-dessus de la structure cyclopéenne, comme si elle flottait dans l'obscurité du vide intersidéral.

⚂ : Une mer figée, dont les vagues aux formes torturées sont taillées dans l'obsidienne. De minces volutes de brume dorées flottent au ras du sol acéré. Et au loin, un raz-de-marée masquant le ciel semble avancer au ralenti.

⚃ : Une caverne insondable creusée dans un amas de chairs palpitantes. De grands pans de tissus ocres, affreusement mités, sont suspendus partout, formant un dédale rythmiquement agité par les courants d'air d'une énorme respiration.

⚄ : Un désert de sable rouge qui s'étend à l'infini sous un ciel de tempête. Des mégalithes de pierre noire dérivent lourdement au-dessus des dunes, violemment griffés par des vents hurlants en tout sens.

⚅ : Une forêt de colonnes romaines brisées qui se dresse sous une pluie de cendres ardentes. Des foyers de braises rougeoient çà et là, projetant en sifflant des étincelles incandescentes dans l'atmosphère voilée par la fumée.

ACTION INSENSÉE

Lancez un d6 pour déterminer l'action qu'exécute le PJ :

⚀ : Le PJ creuse le sol à mains nues pour déterrer quelque chose de vital. Mais le sol est trop dur, le PJ s'arrache les ongles, et la matière déblayée n'arrête pas de retomber dans le trou.

⚁ : Le PJ court, complètement hors d'haleine, pour atteindre un endroit qu'il devine sans le voir. Mais le décor alentour ne bouge pas, le PJ semble faire du surplace et patiner de manière incompréhensible.

⚂ : Le PJ fuit une menace invisible qu'il devine lancée à ses trousses. Mais ses jambes sont lourdes et recouvertes de douloureuses blessures. Il claudique, tombe, se relève, trébuche à nouveau tandis que chaque courbature lui inflige une pique d'intense douleur.

⚃ : Le PJ tente désespérément d'assembler une sorte d'autel avec ce qui lui tombe sous la main. Mais les pierres, les branches, les ossements qu'il essaye de ramasser glissent sans cesse hors de sa prise, tandis que l'autel s'écroule sur lui-même dès que le PJ s'éloigne.

⚄ : Le PJ lutte pour s'extraire du sol dans lequel il s'enlise. Moins il se débat, plus vite il se fait happer vers le fond. Plus il s'agite, plus la fatigue l'assomme comme une torpeur doucereuse.

⚅ : Le PJ est empêtré dans une nasse d'étranges cordages. Chaque fois qu'il parvient à défaire l'un de ces liens en s'arrachant la peau et à le jeter à ses pieds, un autre vient entraver ses mouvements.

MENACE LATENTE ET RÉVÉLATION

Lancez un d6 pour désigner la menace qui survient :

⚀ : Des silhouettes masquées aux contours flous apparaissent les unes après les autres autour du PJ. Elles entonnent un chant aux harmoniques impossibles. En resserrant lentement leur cercle, leurs voix éthérées se transposent de l'air ambiant à l'intérieur du crâne du PJ. Soudain, les chants se transforment en cacophonie assourdissante, douloureusement insoutenable, et les fentes oculaires des masques s'élargissent en spirales démentielles, remplies de vide, qui avalent subitement le PJ avant son brusque réveil.

⚁ : Une foule encapuchonnée surgit au loin et se dirige sans mot dire vers le PJ. Leurs toges identiques et sans défauts, comme ciselées dans la cire, ne trahissent aucun mouvement. Pourtant, la foule avance, toujours plus nombreuse, jusqu'à remplir complètement l'espace et former une multitude étourdissante qui emporte le PJ dans son flot étouffant. Submergé, suffocant, le PJ se réveille en sursaut.

⚂ : Des jumeaux sans visage surgissent de part et d'autre du PJ. Lorsque le regard du PJ se pose sur l'un, l'autre parle dans son dos d'une voix gutturale, et inversement. Leur langue incompréhensible fait vibrer l'air. Ils révèlent des vérités essentielles, mais impossible d'en comprendre le moindre mot. Pourtant, ils parlent de plus en plus fort à tour de rôle, faisant maintenant trembler chaque particule du corps du PJ. Si fort, ensuite, que ses os se disloquent un par un dans des craquements sourds. Le PJ se réveille d'un coup.

⚃ : Un géant voilé approche à pas pesants, là-bas. Mais ses jambes se brisent soudainement dans un craquement de pierre fendu. Il s'effondre, et commence à ramper en direction du PJ malgré ses jambes paralysées. Parvenu tout près, il bascule sur le côté et trace des glyphes hermétiques sur son corps. Chaque glyphe se transpose sur le corps du PJ dans une brulure ardente. Le supplice est interminable, et lorsque le géant a finalement intégralement recouvert sa peau de symboles, le corps du PJ s'embrase comme une torche. Il se réveille en nage.





⚄ : Un œil exorbité éclot subitement dans la paume du PJ. Ce bubon oculaire provoque une déplaisante démangeaison là où il est apparu, et une cuisante brulure là où il darde son furieux regard. Mais en fermant le poing, un autre œil éclot sur l'avant-bras du PJ. En masquant ce nouvel œil de son autre main, le PJ faire éclore un autre œil sur son torse, puis sur son épaule, sa jambe, son ventre, puis partout sur son corps... Tous ces yeux braquent leur cuisant regard sur le PJ. Mais il ne peut pas hurler, car sa bouche a disparu. Une autre bouche éclot alors dans sa main et hurle à sa place au moment même où il se réveille.

⚅ : Un mannequin articulé, tout en céramique, émerge du sol. Les traits de son visage sont identiques à ceux du PJ, tandis que le reste de son corps est grossièrement façonné. Des fils tombent alors du ciel, le ligotent sans ménagement, et le soulèvent brutalement dans une posture inconfortable. Le mannequin fait un mouvement en direction du PJ. Le PJ exécute soudainement le même mouvement. Le mannequin se rapproche de plus en plus, à l'unisson du PJ. Lorsqu'ils se touchent finalement, la peau de terre cuite du mannequin commence à se fendiller et à s'enfoncer dans les chairs du personnage. Son sang semble aspiré vers l'homoncule jusqu'à ce que la fusion soit complète. Le PJ se réveille abruptement.

SÉQUELLE

Lancez un d4 pour définir la séquelle que subit le PJ à son réveil :

1 : Conséquence d'un Hors Jeu tiré avec un Avantage (ou, si vous utilisez le paquet de cartes *Contrecoups*, le joueur tire deux cartes de contrecoups physiques, et applique l'une de son choix).

2 : Test de Santé mentale avec un Désavantage.

3 : Perte de d6 points de vie.

4 : Désavantage à toutes les Sauvegardes pendant d4 jours.

MODULE 6

ÉTRANGES ALLIÉS

À force de voyager à travers le monde, on finit toujours par faire des rencontres. Sont-elles bonnes ou mauvaises ? Tout dépend des circonstances de l'évènement et du point de vue que l'on porte sur la personne en face de soi. Voici deux PNJ qui pourraient aider les personnages à se déplacer entre les continents, par les voies des mers ou des airs, et ce malgré les difficultés liées à la guerre...

DALIA JONES CAPITAINE DE LA MARINE MARCHANDE

HISTORIQUE

Dalia Jones a grandi à Innsmouth au milieu des Profonds et des hybrides, à la grande époque du Capitaine Obed Marsh. Fervente adepte de l'Ordre Ésotérique de Dagon, elle a vécu comme une mise à l'épreuve son absence de transformation. Lorsqu'au fil des années ses frères, sœurs, parents et amis se sont métamorphosés en Profonds pour plonger dans le ressac, elle, est restée sur le rivage à compter les marées.

Privée des abysses, mais pas de la mer, elle a profité des accointances très disparates des habitants d'Inns-

mouth pour s'embarquer sur de nombreux navires et parcourir les océans, changeant d'équipage comme de pavillon au gré des traversées.

Suite à un naufrage sur une ile fangeuse n'apparaissant sur aucune carte, Dagon lui apparut, comme un monstrueux prophète surgit des eaux. Les visions qui émergèrent de cette rencontre eurent la valeur de serments : le jour où les abysses domineraient les terres, les humains pourraient rejoindre les Profonds et Dalia retrouverait les siens.

Il ne faut ensuite que quelques années pour qu'elle prenne la barre de son propre bâtiment : un patrouilleur démilitarisé de la Première Guerre mondiale. De rares marins témoignent encore craintivement de la nuit où l'ancien équipage a disparu au beau milieu de la mer, pour être remplacé par des marins taciturnes aux difformités mal dissimulées.

L'apparence parfaitement humaine de Dalia Jones a été un atout considérable pour Innsmouth et ses trafics. Elle était une capitaine capable d'évoluer dans le monde des humains sans attirer les regards et les suspicions. Elle était de plus en mesure de livrer n'importe quel type de cargaison, dans n'importe quel coin du monde, et ce en des temps de traversées inconcevables. Les *bootleggers* et autres contrebandiers – mais aussi les patrons d'industrie peu regardant – ne manquaient pas de faire appel à ses services.

En 1925, après de nombreux mois de rituels concertés à travers le monde, R'lyeh émerge de l'océan. Mais le grand sauveur apparaissant dans les visions de Dagon ne sort que brièvement de son seuil pour disparaitre de nouveau avec sa cité engloutie. Le nouveau monde tant attendu par Dalia ne voit pas le jour. C'est une douloureuse déception.

En 1928, les autorités gouvernementales lancent une purge d'Innsmouth et de ses environs sous-marins. Dagon, qu'elle implore de toutes ses prières pour sauver la ville, ne donne pas le moindre signe de vie. C'est une véritable trahison.

La rage au cœur, Dalia Jones n'a pas renié le culte de Cthulhu, mais elle parcourt désormais les océans avec une obsession confinant à la folie : tuer Dagon pour se venger de ses fausses promesses.



Stéréotype : vieille louve de mer

Réplique : « *Voici enfin venir une tempête digne de ce nom…* »

Description : drapée dans son grand imper marin, cette capitaine à l'âge indéfinissable toise tout le monde d'une bonne tête. Ses cheveux couleur d'écume attirent tout de suite l'attention, car ils battent toujours le vent comme un pavillon furieux. L'un de ses yeux est du bleu des grands fonds, tandis que l'autre brille par son absence, n'offrant qu'un abime insondable à contempler. Rien ne semble pouvoir l'impressionner ; elle a visiblement tout vu et tout affronté au cours de ses longues traversées. Mais lorsqu'elle finit par vous donner la permission de monter à son bord, son œil unique se détourne vers le large. Là-bas, quelque part sous les flots, elle le répètera maintes fois, se cache sa baleine blanche : Dagon, qui a trahi ses promesses.

MOYEN DE TRANSPORT

Le *Providence* est un ancien patrouilleur militaire datant de la Première Guerre mondiale. Dans les faits, il mesure un peu plus de 42 mètres de long, environ 7 mètres à son point le plus large, et compte 20 membres d'équipage.

Un œil plus averti remarquera toutefois plusieurs détails intrigants :

▶ Sa coque militaire a presque entièrement été remplacée pour être allégée ; une opération normalement couteuse qui n'est pas à la portée de n'importe qui.

▶ La superstructure du navire, elle, a été renforcée avec un métal noir aux reflets verdâtres, gravé de glyphes inconnus, qui semble d'ailleurs avoir été façonné et martelé par des mains non humaines.

▶ Dans la cale sont entreposées une mitrailleuse de 7.62 mm, une demi-douzaine de torpilles et une dizaine de grenades sous-marines. Mais ces armes de guerre ne sont pas destinées aux U-Boots. Dalia Jones les réserve à une proie de plus grande envergure : Dagon.

▶ De nombreuses et lourdes chaines superflues sont rivetées à la proue. Enroulées sur le pont, elles semblent prêtes à être jetées par-dessus bord, comme si des créatures marines devaient s'en saisir pour tirer le bateau et lui faire gagner en vitesse.

L'inquiétant équipage du *Providence* n'est pas en reste. Il ferait fuir les plus endurcis des loups de mer. Visages gonflés, goitres proéminents, strabismes



divergents et odeur de vase entêtante caractérisent ces marins malaisants. Dalia Jones les commande pourtant avec autorité, d'ordres brefs qu'ils semblent anticiper. Ils triment d'un seul homme, comme de véritables forçats, sans jamais émettre le moindre geignement. C'est seulement lors des nuits sans lune que l'on peut les entendre se glisser à l'eau subrepticement et disparaitre pendant des heures au beau milieu de l'océan.

RENCONTRE

Une rencontre avec Dalia Jones et son équipage peut intervenir de multiples manières. Voici quelques exemples de situations :

▶ Des membres du culte de Cthulhu recommandent les services de cette navigatrice pour aider les PJ à rallier les autres sectes disséminées dans le monde. Une date et un lieu de rendez-vous sont établis. Les PJ peuvent alors faire la connaissance de Dalia Jones dans une rade ou un port quelconque.

▶ En se renseignant sur les navires en partance, les PJ sont étonnamment mis en garde contre le *Providence*. On leur recommande de fuir ce bateau à tout prix. Leurs passagers disparaissent en mer, l'équipage est « bizarre », et la capitaine trafique des choses pas catholiques. Si les PJ suivent le conseil, ils apercevront coïncidemment le *Providence* à toutes leurs prochaines destinations.

▶ Les PJ sont accostés de but en blanc par un marin au faciès grotesque. L'individu s'exprime en baragouinant et en avalant la moitié de ses syllabes. Il semble en savoir beaucoup sur les personnages et il leur recommande d'embarquer sur le *Providence* sans donner plus d'explications.

▶ Les PJ sont récupérés en mer par le *Providence*, que ce soit au terme d'un naufrage ou parce qu'Arnakuagsak – voir le **Scénario 11 - Ceux sous la banquise** – en a décidé ainsi. Dalia Jones leur indique alors qu'ils termineront leur traversée à son bord.

PÉRIPÉTIES

Une traversée à bord du *Providence* ne constitue pas un voyage de plaisance. Entre Dalia Jones qui soliloque à propos de Dagon et son équipage taciturne qui vous observe en louchant, on espère souvent que le voyage se termine au plus vite. Divers évènements peuvent également venir apporter un grain de sel. Voici quelques exemples à mettre en scène selon vos envies...

1 - COLIS SUSPECT

Le *Providence* vient de se dérouter. À l'horizon, un autre bateau anonyme est visible. Si les PJ interrogent Dalia Jones sur la raison de ce détour, elle répond laconiquement qu'elle a une livraison à faire.

Une fois les deux navires arrimés, l'équipage du *Providence* remonte un énorme sac de toile de la cale. Le sac remue, comme si une personne était ligotée à l'intérieur. Et déjà les marins de l'autre esquif s'apprêtent à charger cette marchandise douteuse.

Cette situation concerne avant tout la morale des PJ. Ils pourraient parfaitement détourner les yeux sans autre conséquence. Mais s'ils décident d'interférer – ou parce que vous décidez de les impliquer en laissant cette victime ligotée appeler à l'aide –, voici avec qui ils pourraient se retrouvés nez à nez :

▶ **1** – Un allié rencontré par les PJ au cours d'un scénario précédent. Il peut s'agir d'un des espions du **Scénario 3 - Un crime pour tout châtiment**, d'une des fugitives ou d'un membre du Pentagone de Uhlur'hu provenant du **Scénario 10 - Tamam Shud**, ou encore d'un PNJ de votre création.

▶ **2** – Un proche allié des PJ. Par exemple Gaston Lejeune, France Lefèvre, voire même Philippe Bloche, très agacé de s'être fait capturé ainsi.

▶ **3** – Un membre de « Ceux de la Nouvelle-Orléans », dont l'organisation est évoquée à demi-mot dans le *Journal de Z*, et qui a vraisemblablement lutté contre le culte de Cthulhu.

▶ **4** – Francis Wayland Thurston – un personnage emblématique de la nouvelle *L'Appel de Cthulhu* de H.P. Lovecraft – qui a notamment enquêté sur le culte de Cthulhu à la suite de son oncle décédé.

Dalia Jones clame qu'« il est impossible d'échapper au culte ». Il fait toujours payer celles et ceux qui s'intéressent trop à lui ou qui interfèrent avec ses plans. Pour libérer le prisonnier, demandez un **test de Culte de Cthulhu** ou une **Sauvegarde de Charisme** avec un **Désavantage**. En cas d'échec, Dalia Jones ne veut rien savoir et les PJ ont le choix entre accepter l'ordre des choses, quitter son bord, ou faire parler la poudre – dans ce dernier cas, utilisez le profil du *Sorcier* page 56 de *Cthulhu Hack* et ajoutez 2d4 *Homme de main* de la page 55.

2 - À TOUTE-PUISSANCE?

Une curieuse agitation a saisi l'équipage du *Providence*. Les marins arriment tout ce qui peut l'être sur le pont et dans les cabines. Dalia Jones ordonne aux PJ de prêter main forte ou d'aller se réfugier dans leurs cabines : le navire va passer la vitesse supérieure !

Les volontaires peuvent, au choix :

▶ Aider à jeter à la mer les lourdes chaines rivetées à la proue, avec une **Sauvegarde de Force**. En cas d'échec, les hybrides les poussent sans ménagement pour faire le travail à leur place.

▶ Ânonner un rituel avec Dalia Jones et quelques marins. Demandez une **Sauvegarde de Charisme** pour déterminer si la conviction résonne dans la voix des PJ impliqués. Sinon, ils se rendent vite compte qu'ils sont superflus, à contretemps, et incapables de prononcer correctement ces syllabes glutineuses.

Rapidement, des nuages noirs se forment tout autour du *Providence*, la houle s'intensifie et la mer se met à bouillonner d'écume. Les chaines jetées à la mer se tendent alors soudainement, en faisant grincer le métal. Le bateau pique brutalement du nez, avant d'être brusquement tracté à une vitesse prodigieuse.

Demandez une **Sauvegarde de Dextérité** aux PJ qui sont restés sur le pont. Le départ a été sec et une mauvaise chute leur fait subir d4 dégâts en cas d'échec. Demandez une **Sauvegarde de Constitution** aux PJ qui se sont abrités dans les cabines. Le bateau est tellement malmené et bringuebalé qu'il est facile de rendre son repas.

Demandez enfin un **test de Santé mentale** pour les PJ qui cherchent à regarder par-dessus bord. Car au travers des étranges sillages qui devancent le navire, ils aperçoivent de nombreux Profonds, mais surtout, d'inquiétantes ombres sous-marines plus grosses que des paquebots. Le tentacule de ce qui pourrait s'apparenter à une pieuvre géante émerge même fugacement des eaux.

3 - BAIN DE MINUIT

Les nuits sans lune, les hybrides de l'équipage se glissent à l'eau pour frayer avec leurs semblables Profonds. Demandez une **Sauvegarde de Sagesse** pour déterminer si des PJ sont réveillés par le discret départ des marins. En cas d'échec, ils dorment paisiblement pour la première fois depuis le début de leur traversée et ils peuvent bénéficier des règles de *Récupération journalière* données page 51 de *Cthulhu Hack*.

Si des curieux s'aventurent sur le pont, demandez une **Sauvegarde de Dextérité**. En cas d'échec, des Profonds les saisissent par les chevilles et les tirent à la mer. Ils sont maintenus sous l'eau pendant d12 Moments avant d'être relâchés – appliquez les règles d'*Asphyxie* données page 49 de *Cthulhu Hack*. Demandez également un **test de Santé mentale** pour refléter cette expérience potentiellement traumatisante.

4 - DAGON EN VUE !

Dalia Jones pousse un cri : Dagon a été repéré ! C'est le branlebas de combat sur le *Providence*. La capitaine hurle des ordres à ses marins autant qu'aux PJ. Les moteurs du navire se mettent à rugir, et l'embarcation s'aligne en direction d'une dorsale écailleuse qui dépasse des vagues à quelques encablures.

Si les PJ ne prennent pas d'initiatives par eux-mêmes, Dalia Jones vient vociférer sur eux, en rage, possédée par sa haine. Elle hurle que s'ils ne l'aident pas à accomplir sa vengeance, ils ne sont que des poids morts qui ralentissent son navire, et elle les menace de les jeter par-dessus bord.

Pour gérer cette « chasse à la baleine », suivez les consignes suivantes :

▶ La traque se déroule en trois assauts successifs.

▶ À chaque assaut, les PJ peuvent participer aux manœuvres avec l'une des Sauvegardes décrites ci-après.

▶ Tous les PJ doivent réussir leur Sauvegarde au cours d'un même assaut pour parvenir à toucher Dagon.

▶ Si aucune réussite conjointe n'a été obtenue au terme des trois assauts, Dagon disparait.

▶

Les actions possibles pour aider aux manœuvres sont les suivantes :

▶ **Sauvegarde de Force** pour aider à ramener les munitions de la cale – torpilles et grenades sous-marines.

▶ **Sauvegarde d'Intelligence** pour les jeter à l'eau au bon moment, avec la bonne trajectoire et le bon compte à rebours.

▶ **Sauvegarde de Sagesse** pour aider à guider le bateau en direction de Dagon, qui plonge sous les eaux pour resurgir ailleurs.

Si les PJ parviennent à toucher Dagon, une explosion sous-marine provoque un geyser d'eau salée tandis qu'un furieux mugissement résonne sous la coque du *Providence*. Une nappe de sang sombre et huileux remonte à la surface comme une marée noire… mais Dagon semble malgré tout avoir disparu dans les profondeurs. Dalia Jones hurle contre les vents, dans une sorte de frustration heureuse, qu'elle le retrouvera.

Si Dagon disparait sans être blessé, Dalia Jones s'affaisse, vidée de toute énergie pendant une longue demi-journée. Les jours qui suivent, elle est d'humeur sombre et exécrable, ruminant son nouvel échec.

ALEKSANDR CHERNOV AVIATEUR RÉFORMÉ

HISTORIQUE

Né en 1884 dans une famille aristocratique liée à l'empereur Nicolas II, Aleksandr Chernov bénéficie d'une enfance dorée. Son père le destinant à une carrière militaire, il intègre dès qu'il est en âge les meilleures académies d'officiers avant de faire ses classes dans de prestigieux régiments de cavalerie.

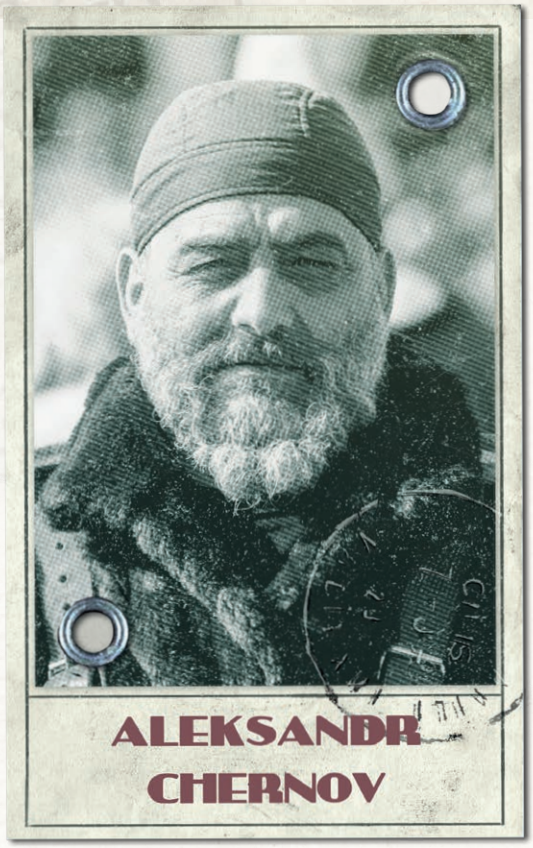
Sa curiosité téméraire l'amène pourtant à rejoindre les divisions du génie, puis l'aviation russe balbutiante du début du XXe siècle. Lorsque la Première Guerre mondiale éclate, il est pilote d'essai depuis déjà de nombreuses années.

Au cours de la guerre, il s'illustre en menant des opérations de renseignement aéroportées derrière les lignes ennemies, ainsi que des missions de bombardement en Prusse et en Autriche-Hongrie. En parallèle, il s'instruit et partage son expérience avec les instructeurs de l'aéronautique française – pourvoyeuse d'appareils auprès de la Russie au cours du conflit – et apprend le français à leur contact.

C'est pendant une mission de reconnaissance loin derrière les lignes ennemies, quelque part au-dessus des Carpates, que l'avion d'Aleksandr Chernov disparait dans une tempête. Laissé pour mort après plusieurs semaines sans contact radio, il reparait contre toute attente à bord d'un aéronef endommagé et avec de sérieuses blessures.

Son retour miraculeux soulève de nombreuses questions. Les chirurgiens n'expliquent pas comment ses jambes se sont retrouvées broyées et partiellement arrachées. Les mécaniciens restent dubitatifs face au fuselage de son avion, à moitié éventré comme par d'immenses griffes, et à ses ailes maculées d'un liquide bleuâtre. L'état-major ne sait quant à lui pas quoi faire de l'inconnu qu'a ramené Aleksandr dans son cockpit : un albinos muet, terrifié par le moindre bruit.

Début 1917, la guerre est terminée pour Aleksandr. Les réponses qu'il a données à ses supérieurs le font passer pour un fou, et ses blessures lui interdisent de voler. Libéré de ses devoirs militaires, il rencontre un certain Raspoutine à la cour impériale, avec qui il multiplie les longues conversations à l'écart des oreilles indiscrètes.



Stéréotype : as réformé

Réplique : *« La peur donne des ailes… C'est vrai. Alors mieux vaut savoir bien piloter. »*

Description : avec la cinquantaine bien tassée, une ouchanka sur son épais crâne et une moustache cosaque, il est impossible d'ignorer les origines russes de ce solide gaillard. Ses manières aristocratiques et son maintien militaire n'éclipsent pas ses deux jambes amputées au niveau des tibias. Lorsqu'il se redresse, ses béquilles lui donnent une démarche insectoïde et ses prothèses de métal martèlent le sol aussi fort qu'une parade de l'armée rouge. C'est engoncé dans le siège de son Tupolev que cet ancien pilote de chasse retrouve véritablement ses aises. Loin au-dessus du sol, il fait résonner son rire sonore mais n'oublie de guetter le ciel à la recherche d'une menace invisible.

Lors de la révolution d'Octobre, Aleksandr reprend les airs dans les rangs des Armées blanches pour défendre le tsar. Malheureusement pour lui, la victoire des bolcheviques le force à l'exil.

Devenu pilote indépendant, il est parfois corsaire, parfois pirate de l'air. Il semble avoir un ami dans chaque aérodrome et base militaire – un russe qui parle français avec des pieds en fer… cela aide à engager les conversations. Mais ses relations semblent toujours dissimuler un secret démentiel par-devers elles. Comme si, elles aussi, avaient vu ou combattu des aberrations de la réalité.

MOYEN DE TRANSPORT

Au premier regard, le Tupolev ANT-9 d'Aleksandr Chernov n'inspire pas véritablement confiance. Cet avion de ligne soviétique trimoteurs est très largement modifié. Les hublots passagers, originellement disposés le long du fuselage, ont été condamnés avec des plaques de tôle blindées. L'extrémité des ailes a été renforcée et aussi bien affutée que le fil d'une épée. Une série de poignées et d'étriers métalliques ont également été rivetés à la carlingue, comme pour faciliter les déplacements le long du fuselage.

À l'intérieur, le cockpit ressemble à une chapelle orthodoxe miniature : d'innombrables croix, icônes religieuses et colifichets sont suspendus ou fixés par grappes entières un peu partout. La soute tranche quant à elle par son côté spartiate : les anciens sièges ont disparu depuis longtemps, remplacés par des caisses de transport sanglées au sol. Beaucoup plus incongru, un lance-harpon modifié digne d'un baleinier est fixé à côté d'une des portes d'embarquement.

Pour finir, un étrange jeune homme – dont les cheveux ont prématurément blanchi à cause d'une immense terreur – semble vivre dans la soute, emmitouflé dans une épaisse parka. Une couverture roulée en boule marque l'endroit où il dort, et un petit tas de boites de conserve indique qu'il ne doit pas sortir souvent de l'avion. Impossible de lui décrocher un seul mot, il est muet et particulièrement craintif ; Aleksandr Chernov agit lui-même comme si ce passager insolite n'existait pas.



RENCONTRE

Une rencontre avec Aleksandr Chernov peut intervenir par différents biais :

▶ Des alliés des PJ – liés à l'armée ou à l'ésotérique – leur recommandent ce pilote chevronné. Il a vu son lot de choses incompréhensibles et ne sera pas étonné par les demandes des personnages.

▶ Un pilote vend ses services ! Voici ce que clame une petite annonce. Ses tarifs sont imbattables en comparaison des vols long-courriers.

▶ Alors qu'ils sont dans un pays étranger, les PJ entendent le français approximatif doublé d'un accent russe à couper au sabre d'Aleksandr Chernov. Rencontrer un autre francophone est parfois une raison suffisante pour engager la conversation.

PÉRIPÉTIES

Un vol à bord du Tupolev d'Aleksandr Chernov constitue toute une épopée. Il fait un froid glacial dans la carlingue une fois en altitude. Les moteurs font un raffut de tous les diables. Impossible de se reposer ni de s'installer confortablement. De plus, des imprévus dantesques peuvent survenir sans crier gare. Voici quelques propositions...

1 - PANNE MOTEUR

Un violent soubresaut secoue soudainement l'appareil. Deux moteurs viennent de prendre feu au beau milieu des airs. Aleksandr en perd son français et commence à crier des ordres en russe. L'avion perd rapidement de l'altitude.

Les PJ doivent réussir deux réparations en plein vol sur chacun des moteurs qui a pris feu. Mettez un compteur en place avec un d6 pour représenter l'altitude et le nombre de tours restant avant le crash.

Dans cette séquence critique, les PJ peuvent :

▶ S'installer sur le siège du copilote pour aider Aleksandr Chernov à garder le contrôle de l'avion, à l'aide d'une **Sauvegarde de Dextérité**. En cas d'échec, le compteur d'altitude baisse d'un point. En cas de réussite, le compteur ne diminue pas, mais le prochain jet s'effectuera avec un **Désavantage**.

▶ Accéder aux moteurs en passant par l'extérieur. Les poignées et les étriers fixés sur le fuselage permettent de s'accrocher et de se déplacer le long de l'avion. Demandez une **Sauvegarde de Dextérité** pour effectuer cette progression dangereuse. En cas d'échec, le PJ glisse, mais reste cramponné à une poignée. Il peut se rétablir et retenter de progresser au prochain tour.

▶ Chaque moteur nécessite deux réparations avec une **Sauvegarde de Dextérité**, **de Sagesse** ou **d'Intelligence**, au choix. Un **Avantage** est offert si un PJ passe les outils nécessaires par une écoutille du cockpit.

2 - HARPIES

Un hurlement d'outre-espace déchire brusquement l'air. Aleksandr Chernov écarquille les yeux de peur, pousse un juron en russe, puis s'exclame : « les revoilà ! ». Et déjà d'épaisses serres de ptérodactyles s'enfoncent profondément dans la carlingue de l'appareil. Deux Byakhees attaquent le Tupolev ! – voir le profil page 58 de *Cthulhu Hack*.

Les deux créatures de cauchemar harcèlent l'appareil tandis qu'Aleksandr tente des manœuvres désespérées pour esquiver leurs attaques. De leur côté, les PJ peuvent tenter différentes actions :

▶ Tirer au harpon nécessite une **Sauvegarde de Force** pour soulever le lanceur, puis une **Sauvegarde de Dextérité** avec un **Désavantage** pour toucher un Byakhee – deux PJ peuvent se partager ces tâches. Si le tir blesse l'une des créatures, elle s'enfuit dans les nuages en hurlant.

▶ Aider à repérer les Byakhees au milieu des nuages avec une **Sauvegarde de Sagesse** peut offrir un **Avantage** au tireur de harpons.

▶ Un copilote peut aider Aleksandr Chernov à effectuer ses manœuvres acrobatiques avec une **Sauvegarde de Dextérité** ou **d'Intelligence**. En cas d'échec, l'avion et ses passagers subissent l'une des conséquences listées ci-après.

▶ Une partie du chargement de la soute s'est détaché et bringuebale dangereusement. Un PJ doit s'occuper de re-sangler ces caisses. Si personne ne s'en occupe, tous les PJ doivent effectuer une **Sauvegarde de Force** ou **de Dextérité** pour esquiver ces objets projetés en tout sens, et ainsi éviter de subir 2 dégâts.

À chaque tour, lancez un d4 pour déterminer quelle conséquence infligent les Byakhees :

▶ **1** : Le Tupolev d'Aleksandr Chernov subit une avarie telle qu'un atterrissage d'urgence est inévitable. Les PJ se retrouvent à mi-chemin de leur destination. Heureusement, les Byakhees ont disparu du ciel.

▶ **2** : Les PJ subissent les attaques des Byakhees données page 58 de *Cthulhu Hack*.

▶ **3-4** : Un des hublots renforcés est à moitié arraché, à moins que le fuselage ne soit déchiré sur un mètre de longueur. À la fin du combat, faites la somme des avaries subies. Les PJ subiront autant de dégâts dus au froid pour la fin du vol.

3 - Y A-T-IL UN PILOTE DANS L'AVION ?

Le Tupolev s'est enfoncé dans de gros nuages qui n'inspiraient guère confiance. Rapidement, le soleil a été éclipsé, la pluie s'est mise à battre la carlingue, puis des éclairs dramatiques ont commencé à zébrer les reliefs vaporeux.

Sans crier gare, Aleksandr Chernov s'évanouit aux commandes de son appareil. L'avion se met aussitôt à vriller et à partir dans une trajectoire anarchique... mais impossible de le redresser ! C'est comme s'il était habité d'une volonté propre.

En plein désarroi, les PJ ont alors la surprise d'entendre la voix d'Aleksandr leur parvenir de manière



surnaturelle par la radio de l'avion. Il leur donne des consignes impérieuses :

▶ Quelqu'un doit prendre les commandes du copilote et suivre les manœuvres dictées par Aleksandr. Demandez une **Sauvegarde de Dextérité** ; en cas d'échec, l'avion décroche ou tombe momentanément dans un trou d'air. Tous les PJ subissent l'équivalent d'une chute de trois mètres – appliquez les règles de *Chute* page 49 de *Cthulhu Hack*.

▶ Une caisse métallique bardée de chaines se trouve dans la soute et doit être jetée par-dessus bord au plus vite ! Trois **Sauvegardes de Force** doivent être réussies pour qu'elle soit trainée jusqu'à la porte d'embarquement. La caisse est incroyablement lourde, et de fins tentacules jaillissent par le couvercle dès qu'un PJ tente de la bouger.

▶ La voix d'Aleksandr se perd au milieu des crépitements statiques. Il faut parcourir les fréquences de la radio pour le retrouver. Demandez une **Sauvegarde de Sagesse** ; en cas d'échec, l'avion est hors de contrôle et le copilote ne peut plus le maitriser pendant un tour.

MONSTRE DE LA CAISSE

Dé de vie : 4

Malus au toucher : -3

Points de vie : 16

Points d'Armure : 4

Attaque : Lacérer (2 dégâts) x 2, Fouetter (2 dégâts) x 2

Une fois la créature jetée par-dessus bord, Aleksandr reprend ses esprits ainsi que le contrôle de l'avion. Il remercie les PJ et s'excuse en se signant. Il n'explique pas tout de ce qui vient de se passer – parce qu'il n'est pas sûr de tout comprendre lui-même. L'un de ses contacts lui avait confié cette caisse renfermant une aberration venue « d'ailleurs » pour qu'il la détruise. Voici chose faite… du moins il l'espère.

MODULE 7

INDEX VISUEL DU JOURNAL DE Z

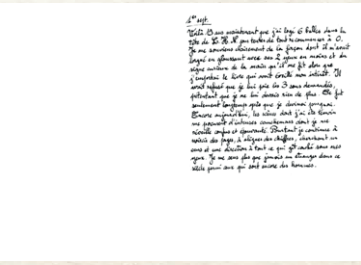
Le *Journal de Z* est un carnet manuscrit qui n'est naturellement pas numéroté. Afin de vous aider à vous repérer visuellement dans les différentes pages du journal, voici un index qui vous permet plus facilement de naviguer dans le journal.

PAGE DE GARDE

Page 1



Pages 2-3

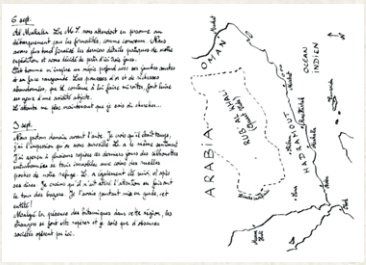


LA CITÉ SANS NOM

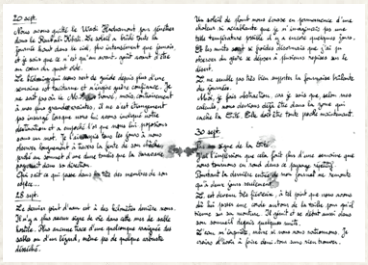
Pages 4-5



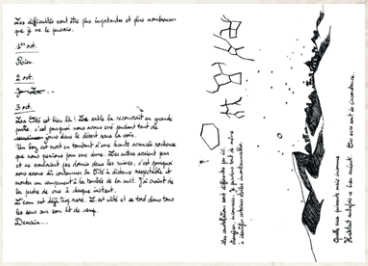
Pages 6-7



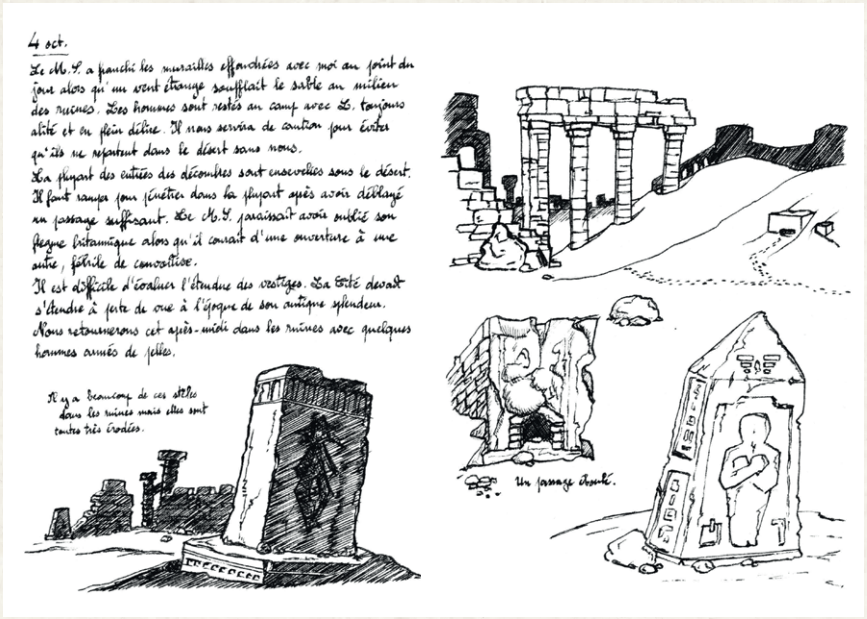
Pages 8-9



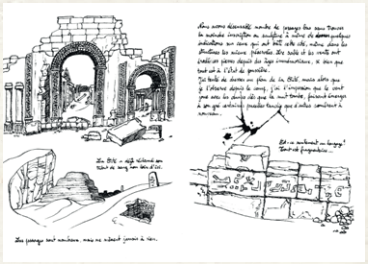
Pages 10-11



Pages 12-13



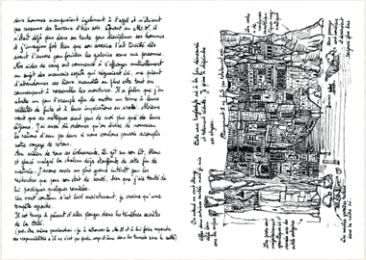
Pages 14-15



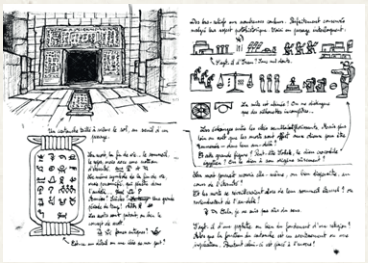
Pages 16-17



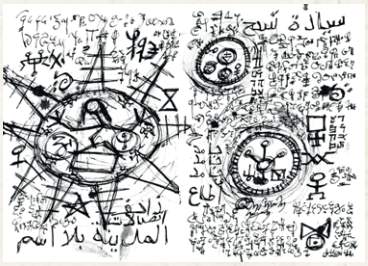
Pages 18-19



Pages 20-21



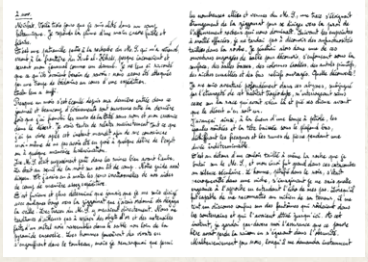
Pages 22-23



Pages 24-25



Pages 26-27

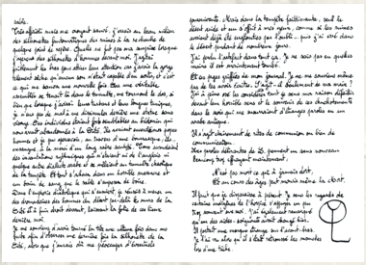


Pages 28-29



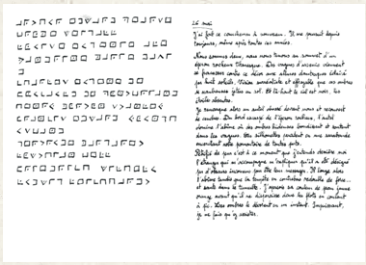
L'ALPHABET FRANC-MACONNIQUE

Pages 30-31



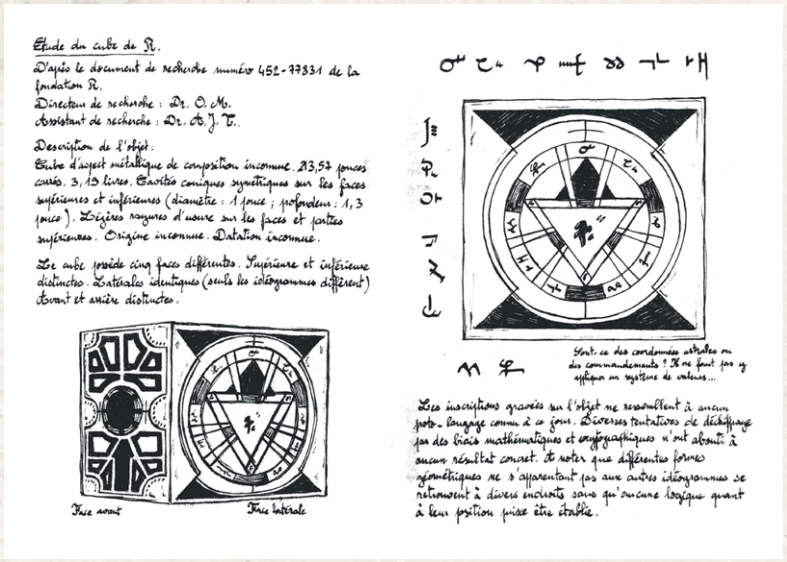
1ER CAUCHEMAR DU ROI EN JAUNE

Pages 34-35

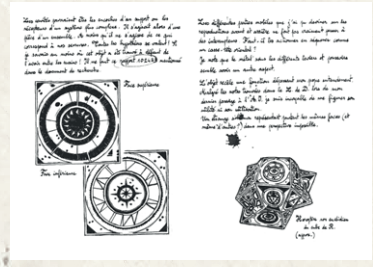


LE CUBE DE R

Pages 36-37

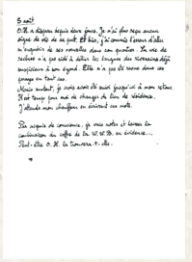


Pages 38-39



L'HORREUR D'AUGUSTA

Pages 40-41



(Page arrachée)

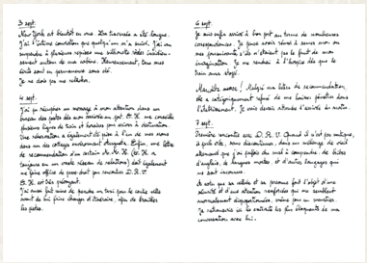
L'HORREUR D'AUGUSTA

Pages 42-43

(Page arrachée)



Pages 44-45



Pages 46-47



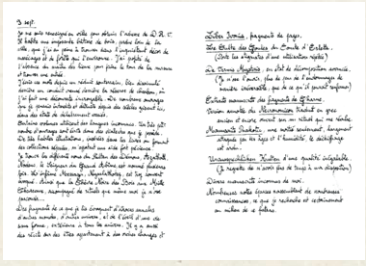
Pages 48-49



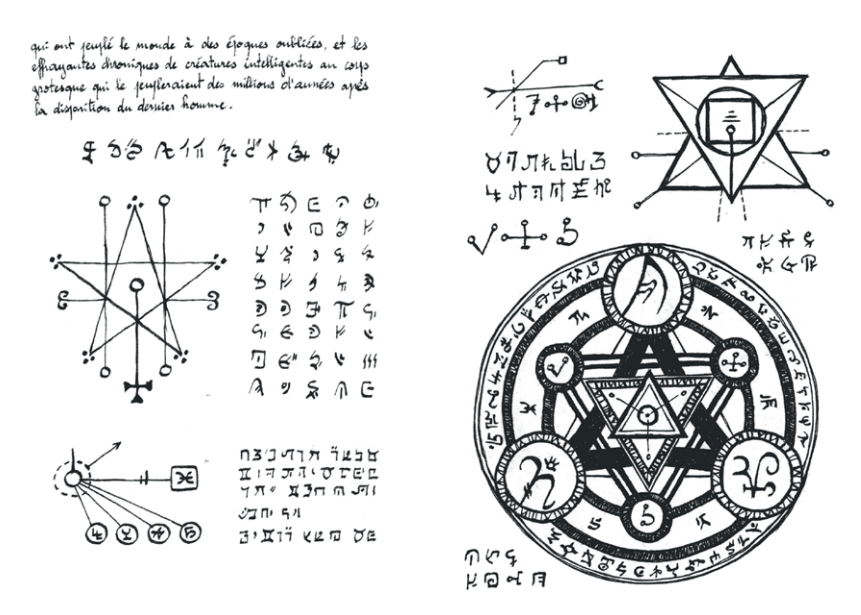
Pages 50-51



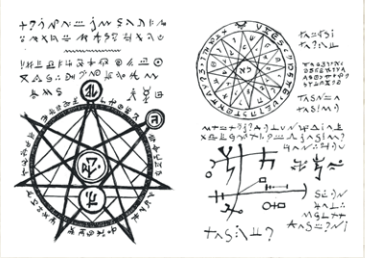
Pages 52-53



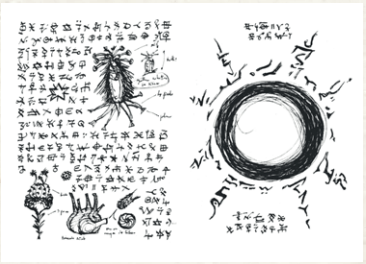
Pages 54-55



Pages 56-57



Pages 58-59



Pages 60-61



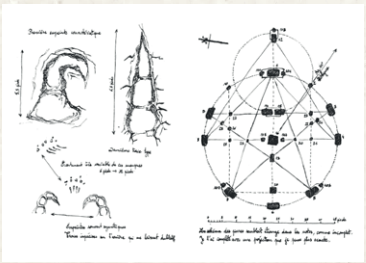
Pages 62-63



Pages 64-65



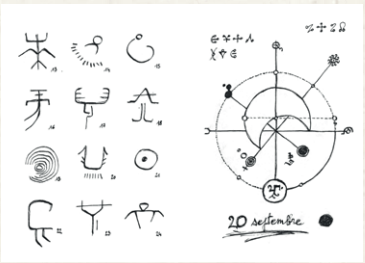
Pages 66-67



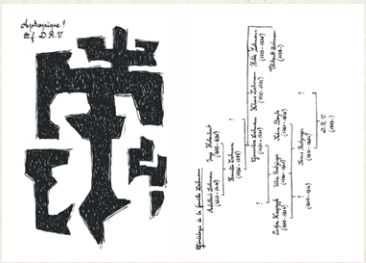
Pages 68-69



Pages 70-71



Pages 72-73



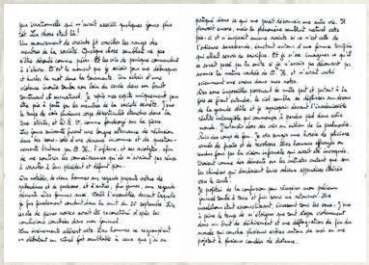
Pages 74-75



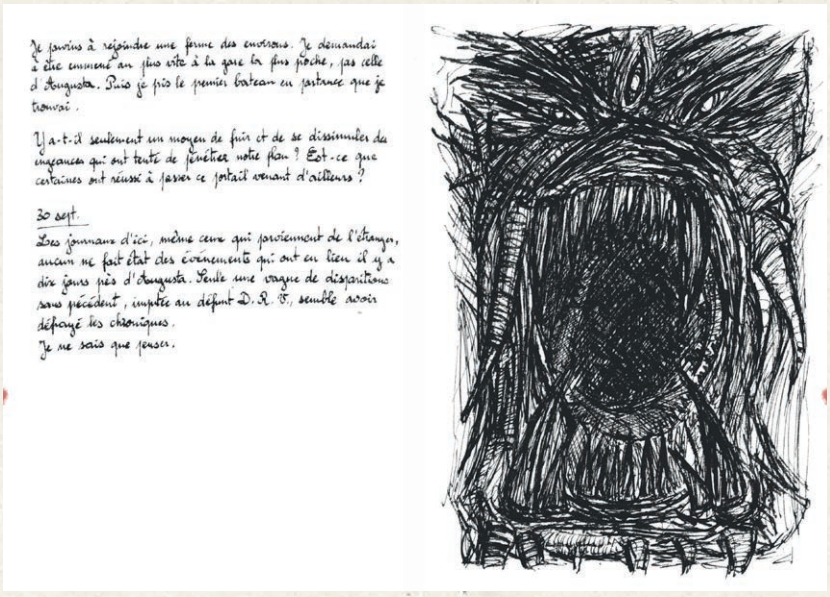
Pages 76-77



Pages 78-79



Pages 80-81



Je parvins à rejoindre une ferme des environs. Je demandai à être emmené au plus vite à la gare la plus proche, pas celle d'Augusta. Puis je pris le premier bateau en partance que je trouvai.

Y a-t-il seulement un moyen de fuir et de se dissimuler des engeances qui ont tenté de pénétrer notre plan ? Est-ce que certaines ont réussi à passer ce portail venant d'ailleurs ?

30 sept.

Des journaux d'ici, même ceux qui parviennent de l'étranger, aucun ne fait état des événements qui ont eu lieu il y a dix jours près d'Augusta. Seule une vague de disparitions sans précédent, inscrite au début D. R. P., semble avoir dépouillé les chroniques.

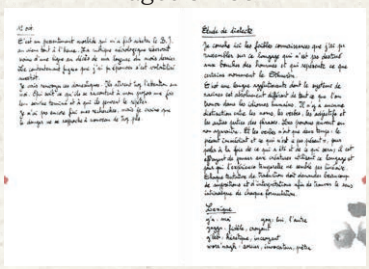
Je ne sais que penser.

Pages 82-83



LEXIQUE CHTUVIEN

Pages 84-85



LEXIQUE CHTUVIEN

Pages 86-87



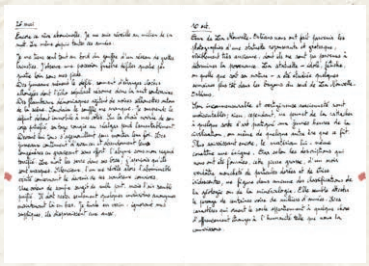
LEXIQUE CHTUVIEN

Pages 88-89

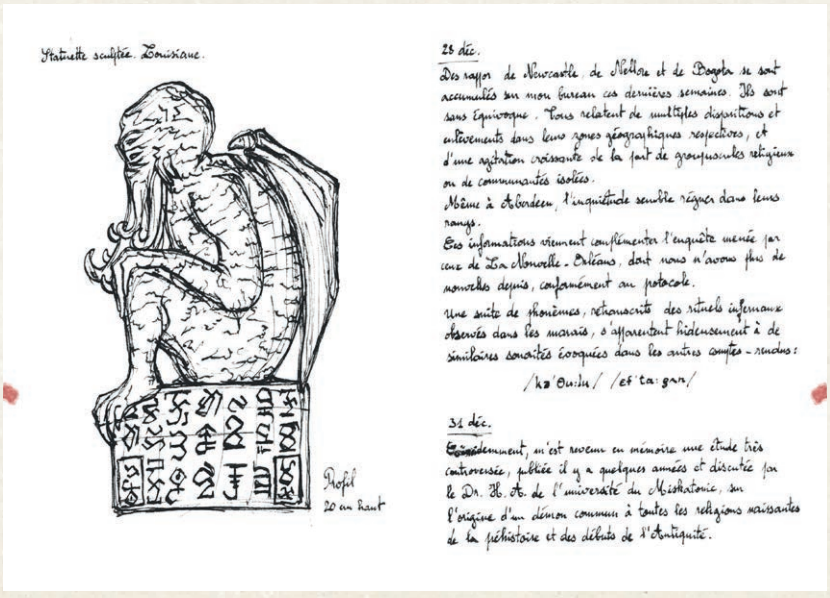


2E CAUCHEMAR DU ROI EN JAUNE

Pages 90-91



Pages 92-93



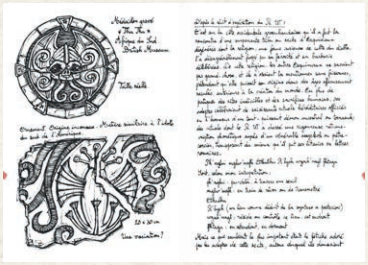
Pages 94-95



Pages 96-97



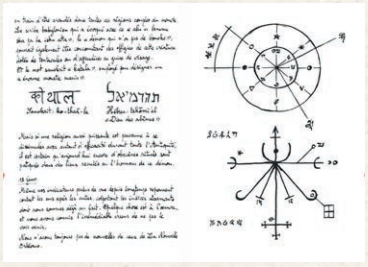
Pages 98-99



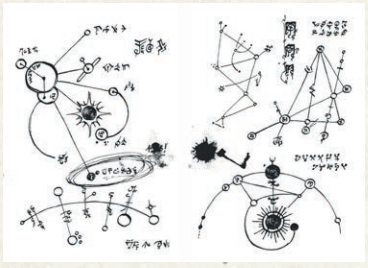
Pages 100-101



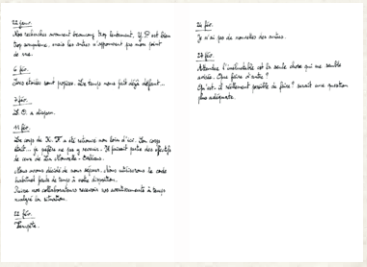
Pages 102-103



Pages 104-105



Pages 106-107



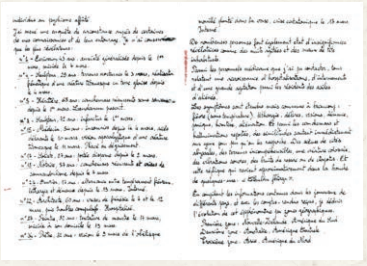
Pages 108-109



Pages 110-111



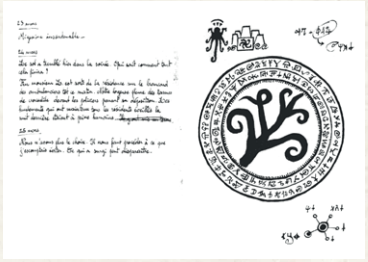
Pages 112-113



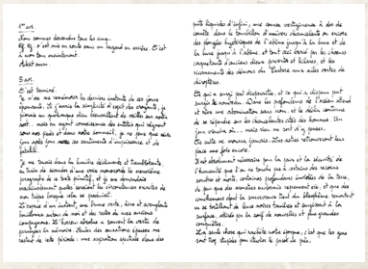
Pages 114-115



Pages 116-117

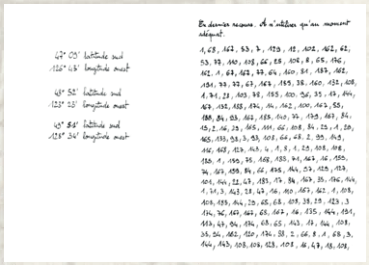


Pages 118-119



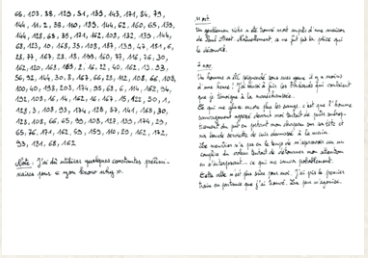
RITUEL DE RÉVOCATION

Pages 120-121



RITUEL DE RÉVOCATION

Pages 122-123



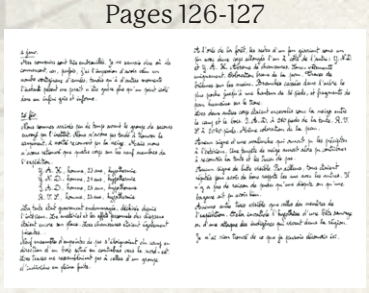
3E CAUCHEMAR DU ROI EN JAUNE

Pages 124-125

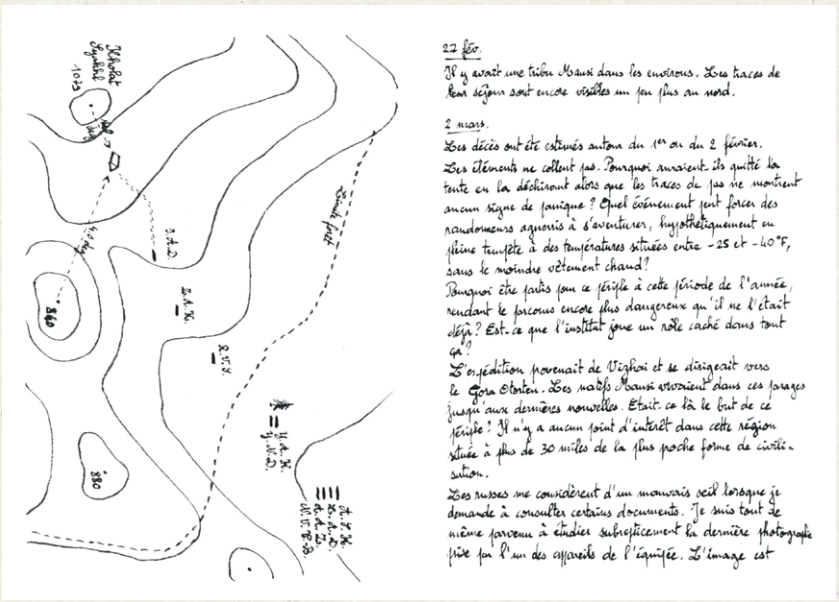


KHOLAT SYAKL

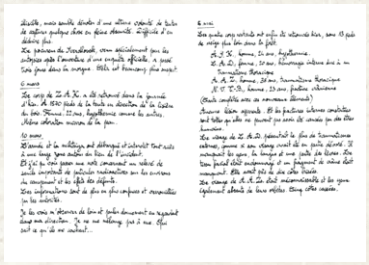
Pages 126-127



Pages 128-129



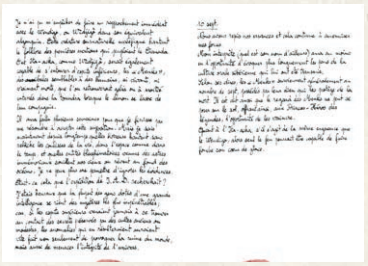
Pages 130-131



Pages 132-133



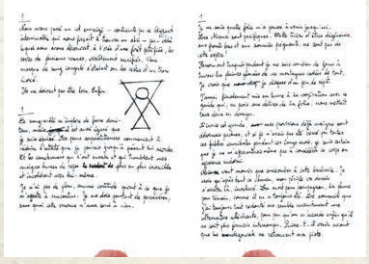
Pages 134-135



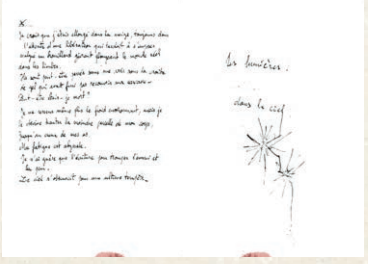
Pages 136-137



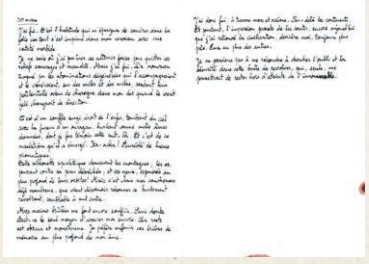
Pages 138-139



Pages 140-141

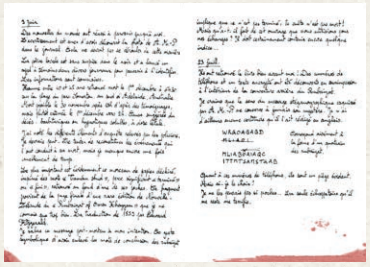


Pages 142-143



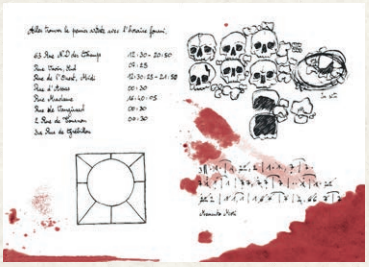
TAMAM SHUD

Pages 144-145



L'EMPIRE DE LA MORT

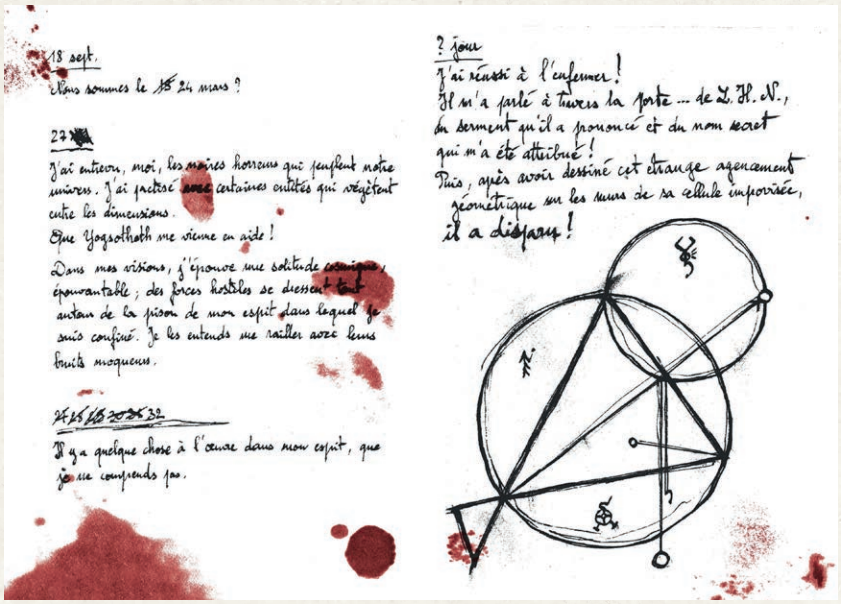
Pages 146-147



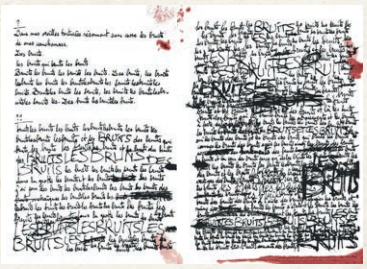
Pages 148-149



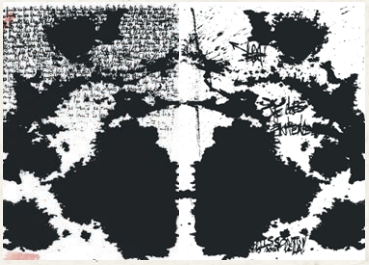
Pages 150-151



Pages 152-153



Pages 154-155



Pages 156-157



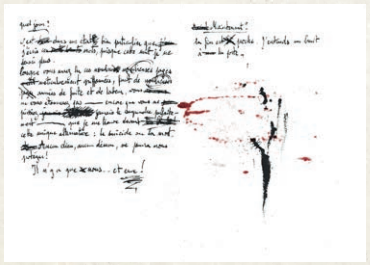
Pages 158-159



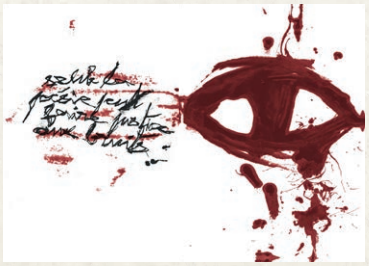
Pages 160-161



Pages 162-163



Pages 164-165



Pages 166-167



DÉCOUVREZ D'AUTRES CAMPAGNES DANS LA COLLECTION DARK MONKEYS, DANS LES ANNÉES 1920

LA VILLE EN JAUNE

Une investigation à Strasbourg durant les travaux de modernisation de la Grande Percée, tandis que des cultes tentent de provoquer l'irruption de Carcosa dans la ville.



LA LISIÈRE

Une campagne à Salem et ses environs. Un culte, dont l'origine remonte au procès des sorcières de Salem Village, tente de procéder à un rituel. Une intrigue classique, mais il y a un twist !



SECTION 13

Des agents secrets britanniques traquent un sorcier voulant invoquer le Grand Ancien Cthulhu. Le succès de leurs missions leur permettra d'améliorer leur quartier général et leur équipement.

