Chroniques Oubliées

Cthulhu

LIVRET 1



Nouvelles règles et introduction

Ludo GALLARD - Ludogallard@gmail.com - exemplaire OFFERT





Nouvelles règles et introduction

Crédits

Directeur de publication

David Buckle

Responsable d'édition, direction artistique, textes complémentaires

Thomas Berjoan

Règles originales CO

David Burckle et Damien Coltice

Règles CO Cthulhu

Laurent « Kegron» Bernasconi

Auteur de la campagne

Laurent « Kegron» Bernasconi

Relecture et conseils

Frédéric Jussiaux

Illustration de la boite, couverture et écran

Aurore Folny

Illustrations intérieures

Yanis Cardin, Aurore Folny, David Chapoulet, Josselin Grange et Iwo Widulinski

Plans

Josselin Grange et Guillaume Tavernier

Relectures

Pierre Balandier, Pierre-Olivier Cervesi, Slawick Charlier, Damien Coltice, Etienne Goos, Olivier Halnais, Alicia Hamimi, Raphaël Hamimi, Christophe Klopfert, Thomas LeGoareguer, Romain Pelisse, Mikaël Poujol, Thomas Robert, Adrien Saurat et Marc Sautriot.

Design

Damien Coltice

Maquette

Josselin Grange

L'Équipe de Black Book Éditions

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

David & Damien remercient Laurent et le magazine Casus Belli d'avoir permis au projet Chroniques Oubliées de se développer et de devenir un jeu populaire et apprécié.

Black Book Editions dédicace ce jeu à toutes celles et ceux qui ont utilisé et utiliseront ce formidable outils pour faire découvrir le jeu de rôle autour d'eux.

Un grand merci à toute la communauté Casus et CO qui œuvre à transmettre la flamme du JdR.

Laurent dédicace cet ouvrage à son père, ce fameux plombier italien égaré dans les Contrées du rêve.

Chronique Oubliées™ Cthulhu est publié par Black Book Editions.

Tous droits réservés. 2021 © Black Book Editions.

Black Book Editions, 50 rue Jean Zay, 69 800 St Priest

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les voies et capacités, les profils, les règles (exemple : magie, gestion de domaine etc), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentations graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD). Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a.

Toute reproduction partielle ou totale de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable de Black Book Editions.

black-book-editions.fr



Avant-propos

Bienvenue dans cette extension à *Chroniques Oubliées Cthulhu – initiation au jeu d'aventures*. Par rapport à la première boîte, vous trouverez ici principalement une grande campagne qui occupe quatre des cinq livrets et qui promet des heures et des heures de jeu que l'on espère mémorables. L'introduction à l'histoire se trouve d'ailleurs à la fin du livret que vous tenez en mains.

Ce premier livret comporte quelques points de règles complémentaires aux règles d'initiation à *CO Cthulhu* proposées dans la première boîte. Des nouveaux profils, trois voies supplémentaires et un point détaillé sur les Contrées du rêve. Ce plan onirique tient une place centrale dans la campagne *Quintessence* et il est important de mettre certaines notions au clair dès le départ. Un bestiaire vient boucler ce volet léger de nouvelles règles.

Le plat de résistance de la boîte est donc une grande aventure. La volonté éditoriale au moment de créer cette extension était la suivante: faire vivre grâce à un moteur de jeu facile à prendre en main et déjà maîtrisé par les meneurs de jeu de la première boîte une histoire digne des plus grandes campagnes de jeu de rôle dans l'univers de Lovecraft.

Le « classique revisité » est la grande spécialité du chef Laurent « Kegron » Bernasconi. Si vous partagez le pitch de la campagne avec un habitué du jeu de rôle sauce tentacules, il vous fera sans doute remarquer qu'il n'y a rien de nouveau sous le soleil noir du voile entre les mondes... C'est assumé.



Attention, spoiler

Sauf que lorsque Laurent s'empare d'un sujet, son expertise, sa malice, sa finesse et sa maîtrise font des merveilles. Le résultat est époustouflant. Cette campagne a mille qualités, mais il est important d'en faire ressortir trois. Tout d'abord, l'auteur est parvenu à ancrer son récit dans la réalité grâce à de nombreuses balises – des personnages, des événements, des dates, des ouvrages – qui ont réellement existé. La cohérence et la vraisemblance qui s'en dégagent constituent des marqueurs d'immersion très forts. Ensuite, la gestion de l'amnésie partielle des héros via des flashbacks en cascade, parfaitement millimétrés, imparables, et très faciles à mettre en place, confèrent un rythme et une dramaturgie qui vont générer des souvenirs de jeu pour la vie. Enfin, la thématique des cinq sens soutient l'histoire, comme une colonne vertébrale ou plutôt comme des poupées russes qui s'emboîteraient à l'infini dans un vertige ludique.

Je crois que Laurent s'est dépassé sur cette histoire, qui a été pour lui la campagne la plus difficile à accoucher de sa carrière d'auteur de jeu de rôle. L'abandon, sinon la folie, l'ont guetté au cours de dix-huit mois de travail douloureux. Au nom de toute l'équipe de *Black Book Éditions*, je tiens à dire ici à quel point c'est un plaisir de travailler avec lui et un honneur de publier son travail. En espérant que le résultat vous plaise autant qu'à nous, bonne lecture et bon jeu !

Thomas Berjoan

Nouvelles règles



Clovis Lherisson

Nouveaux profils

Les six personnages prétirés correspondent à six nouveaux profils, deux de chaque famille. Pour un rappel des règles, voir la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures* (BI CO Cthulhu) livret 1, p. 20. Ces nouveaux profils sont souvent moins génériques que ceux de la boîte d'initiation au jeu car ils correspondent à des profils plus complexes, reflets d'une profession autant que d'un historique.

Famille action

Dé de Vie : d10

Médecin de guerre : arme à feu, médecine, survie. ATC +1, ATD +1

Maître d'arts martiaux : corps à corps, exploits physiques, psychologie. ATC +2

Famille aventure

Dé de Vie : d8, +2 points de choc

Gentleman cambrioleur : danger, intrusion*, furtivité. ATC +1

Pilote au long cours : mécanique, pilotage, voyage. ATD +1

Famille réflexion

Dé de Vie : d6, +2 points de capacité

Intrigante orientale : archéologie, arts, investigation

Avocat de l'étrange : corporation, discours, vaudou*

**nouvelle voie*

Acquérir de nouvelles voies

Un PJ peut faire l'acquisition d'une nouvelle voie à la suite de ses aventures, parce que sa vie a basculé et qu'il apprend à maîtriser de nouveaux talents. La voie occulte présentée dans le livret 1 de la boîte d'initiation au jeu d'aventure est un exemple de nouvelle voie, mais un PJ pourrait tout autant décider d'apprendre la voie des armes à feu ou la voie du pilotage ou éventuellement les deux, si cela correspond à l'expérience acquise en jeu.

Généralement, le PJ a besoin d'un mentor pour l'aider à progresser dans cette nouvelle voie et, contrairement à l'adage, il est rare que l'élève dépasse le maître.

Voies supplémentaires

Voici deux nouvelles voies. La première est totalement inédite, tandis que la seconde est une variation de la voie de l'occulte. Une troisième voie est proposée au chapitre « Les Contrées du rêve ».

Voie de l'intrusion

1. Crocheter : le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests réalisés pour crocheter une porte.

2. Détection des pièges : le personnage obtient un bonus de +5 pour détecter les pièges et les éviter. Il réduit les DM des pièges de moitié (trappes, poisons, etc.).

3. Houdini : le personnage ne souffre pas de malus lorsqu'il combat dans des espaces étroits. Il obtient un bonus de +2 par rang pour se faufiler (passer entre des barreaux) ou se défaire de liens. Il gagne enfin +1 en DEF.

4. Observateur : le personnage obtient un bonus de +5 pour détecter les passages secrets, les caches et les objets cachés. Le MJ peut lui accorder un test de PER sans le dire aux autres joueurs difficulté 10 même s'il ne recherche pas activement pour deviner qu'il est passé à côté de quelque chose d'important.

5. Dextérité héroïque : le personnage augmente sa valeur de DEX de +2 et peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Note : la voie de la furtivité propose Perception héroïque au rang 5. Rétrospectivement, il peut être judicieux d'échanger Dextérité et Perception héroïque entre ces deux voies si vous le souhaitez.

Voie du vaudou

Cette voie est une version particulière de la voie occulte (cf. boîte d'initiation *Chroniques Oubliées Cthulhu*, livret 1, p. 29). Chaque rituel vaudou nécessite des composants (bougies de couleur, poupée, gri-gri, potions, argent). La cible d'un rituel vaudou peut être présente au moment du rituel (portée 10 mètres) ou représentée par une poupée (aucune limite de distance) qui contient obligatoirement quelque chose le rattachant physiquement à la cible (cheveux, ongle, etc.).

1. Connaissance du vaudou : le personnage obtient un bonus de +2 par rang aux tests en rapport avec le vaudou et +1 par rang aux autres tests occultes. Il gagne immédiatement 1 point de folie et en gagne un second au rang 3.

2. Résistance occulte : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à résister à la perte de points de choc et il augmente son score maximal de points de choc de +1. De plus, il peut dépenser 1 PC pour annuler la pénalité d'une blessure grave pendant 10 minutes. À partir du rang 4, il peut réaliser un rituel de 5 minutes sur un compagnon en utilisant une poupée à l'effigie du patient pour obtenir le même effet.

3. Rituel de chance : le personnage ciblé peut relancer un dé une fois par jour. Le rituel cesse de faire effet à la prochaine nouvelle lune ou s'il a été employé sept fois. L'adepte du vaudou ne peut utiliser ce rituel qu'une fois tous les 28 jours, soit sur lui-même soit sur un compagnon *via* une poupée à son effigie. Le rituel prend 10 minutes.

4. Rituel de protection : le personnage ciblé gagne un bonus de +5 à tous les tests de résistance contre des pouvoirs surnaturels et aux tests de CON pendant [1d6 + Mod. de CHA du lanceur] jours. L'adepte du vaudou ne peut cibler qu'une seule personne à la fois, soit lui-même soit un compagnon *via* une poupée à son effigie. Le rituel prend 30 minutes.

5. Rituel de douleur (L) : une fois par jour, le personnage peut faire un test opposé d'attaque

magique contre une cible. En cas de succès, elle est prise d'une terrible douleur qui lui inflige l'état *affaibli* (d12 à toutes les actions) pendant [1d6 + Mod. de d'INT] tours. La cible doit être soit en vue soit représentée par une poupée à son effigie.

Règles supplémentaires

Le livret 1 de la boîte d'initiation *Chroniques Oubliées Cthulhu* vous présente les règles de base pour résoudre une action en jeu. Voici à présent quelques précisions supplémentaires ainsi que quelques procédures avancées pour faire face à un plus large éventail de situations.

Tests de Carac. et tests d'attaque

Chroniques Oubliées distingue deux types de tests : les **tests de Carac.** et les **tests d'attaque** (les jets de DM ne sont pas des tests).

Les deux types de tests suivent la même procédure de base : lancez un d20 et ajoutez un Mod. de Carac. plus éventuellement d'autres bonus, mais cette distinction est fondamentale. En effet, si une capacité vous accorde un bonus de +5 ou vous permet de lancer un d20 supplémentaire aux **tests de FOR**, cela s'applique seulement aux tests de Carac., mais en aucun cas aux tests d'attaque. Le fait que l'attaque au contact dépende aussi du Mod. de FOR (pour cet exemple) n'y change rien.

Comme son nom l'indique, le test d'attaque est utilisé seulement pour porter une attaque ou, exceptionnellement, pour y résister. Les procédures spécifiques aux tests d'attaque sont décrites en détail au chapitre consacré au combat.

Tests

Les situations qui vous attendent dans ces nouvelles aventures laissent parfois une certaine liberté d'action aux joueurs. Par conséquent, le MJ devra s'adapter. Afin de vous aider, voici quelques exemples de tests classés en fonction des caractéristiques dont ils dépendent.

Force : gagner un bras de fer, soulever, tordre, lancer un objet lourd, immobiliser un adversaire...

Dextérité : faire des acrobaties, tenir en équilibre, grimper, sauter, sprinter, se déplacer en silence, crocheter, chaparder, esquiver un piège...

Constitution : résister aux éléments, à la fatigue, aux poisons, aux privations, courir longtemps...

Intelligence : raisonner, comprendre, connaître, apprendre, se souvenir, chercher, trouver une information dans une bibliothèque ou un livre...

Perception : observer, entendre, détecter, repérer, pister, deviner, ressentir, résister à la peur ou aux influences mentales...

Charisme : bluffer, mentir, négocier, séduire, intimider, convaincre...

Test de spécialiste

Parfois, une action requiert un spécialiste, par exemple pour réparer un moteur ou déchiffrer un parchemin ancien. Ne demandez pas à chaque joueur de faire un test, mais seulement à celui dont c'est la spécialité. Si le mécanicien ne réussit pas à réparer le moteur, c'est probablement qu'il est irréparable dans les conditions du moment. Il serait frustrant pour le joueur que l'archéologue du groupe le répare juste sur un coup de chance aux dés. Et réciproquement, au moment où il s'agira de comprendre des hiéroglyphes, que ce soit le militaire du groupe qui y parvienne. C'est le MJ qui doit juger lorsqu'un test est ouvert à tous (sauter, courir, etc.) ou s'il s'agit d'un test réservé aux spécialistes.

Tests en coopération

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Chaque participant effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 (le double s'il fait une réussite critique).

Règles de poursuite

Voici des règles rapides de poursuite pour des personnages à pied (par opposition aux règles de véhicules présentées dans la boîte d'initiation).

Le poursuivant et le poursuivi doivent faire des **tests de DEX opposés** à chaque tour. Comptabilisez le nombre de succès total de chaque protagoniste. Un échec critique donne lieu à une chute et donne un succès à l'adversaire, un succès critique compte comme deux succès.

Les créatures rapides peuvent obtenir un bonus à ces tests. Par exemple, les quadrupèdes comme les chiens et les chevaux obtiennent un **bonus de +5**.

Si un PJ veut entreprendre une autre action que courir (par exemple tirer au pistolet sur le fuyard), prévenez le joueur qu'une action d'attaque compte comme un succès automatique pour son adversaire, deux s'il utilise une action limitée (comme il ne court pas, il se fait rattraper !).

Pour une poursuite rapide, vous pouvez décider que le premier protagoniste à réussir **trois tests de DEX** remporte la poursuite.

Si c'est le fuyard, il sème son poursuivant. Fin de la rencontre.

Si c'est le poursuivant, il rattrape le fuyard qui subit l'état préjudiciable ***ralenti*** **pendant 3 tours**.

Si le terrain est très dégagé (ex.: un désert) ou au contraire très encombré (ex : une jungle épaisse), vous pouvez augmenter ou réduire le nombre de succès requis pour semer un adversaire. Si la poursuite dure plus de **3 tours**, vous pouvez passer à des **tests de CON** au lieu de tests de DEX (cela devient une course d'endurance).

Événements

Si vous voulez faire d'une poursuite un moment important, vous pouvez augmenter le nombre de tests, mais surtout la parsemer d'embûches qui permettront de varier les tests. Vous pouvez prévoir à l'avance les obstacles ainsi que les tests associés et les dévoiler à chaque tour de poursuite. Chaque échec compte comme un tour de poursuite perdu, mais il peut aussi avoir des conséquences supplémentaires (blessure, malus ou bonus pour le prochain test, etc.).

Quelques idées

- **Test de FOR :** bousculer quelqu'un, dégager un obstacle.
- **Test de DEX :** sauter par-dessus un obstacle (étalage, tronc, précipice).
- **Test de CON :** reprendre son souffle après une montée raide.
- **Test d'INT :** prendre un raccourci.
- **Test de PER :** trouver un indice du passage du fuyard (branche cassée, linge qui ondule), repérer sa cachette (un buisson, une maison).
- **Test de CHA :** convaincre quelqu'un de vous laisser passer, se fondre dans la foule. Et ainsi de suite.

Nouvelles conditions et états préjudiciables

Les conditions sont présentées à la page 12 (en marge) du livret 1 de la boîte d'initiation au jeu d'aventure et reprises sous l'appellation d'états préjudiciables dans l'écran de jeu. En voici deux nouvelles :

Affaibli : le personnage est physiquement et mentalement diminué. Il utilise un d12 pour tous les tests (attaque et Carac.) au lieu du d20. Cela correspond, entre autres possibilités, à l'état d'un personnage sous l'effet d'une *blessure grave*.

Ralenti : une créature (ou un personnage) *ralenti* ne peut plus faire qu'une seule action par tour, soit une action de mouvement soit une action d'attaque, mais pas une action limitée.

Les Contrées du rêve



Fawzah Shabaan

Les Contrées du rêve sont exactement ce que leur nom indique : un plan onirique où certains rêveurs peuvent vivre des aventures étranges en des lieux extraordinaires. Mais pas tous les rêveurs.

Les gens ordinaires n'explorent pas les Contrées du rêve et se contentent de rêves qui sont sans conséquences.

En revanche, certaines personnes à l'imaginaire plus développé ou initiées à cette pratique, par des livres occultes ou des entités, deviennent capables de projeter un avatar de leur conscience dans un plan onirique appelé les Contrées du rêve.

Pour réussir cet exploit, il faut une puissante volonté et un esprit créatif car les Contrées du rêve ne sont que l'expression finale de la sédimentation de tous les rêves de l'humanité. Il est donc nécessaire d'avoir conservé en soi une parcelle de l'imagination et de l'innocence de l'enfance. Les plus puissants parmi les grands rêveurs n'ont aucune limite à leurs voyages et à la création lorsqu'ils y étendent leur conscience. Ils deviennent capables de déformer et de soumettre certains aspects des Contrées du rêve à leur volonté, parfois de façon subtile et inconsciente. Cet aspect n'est qu'effleuré par les plus hauts rangs de la voie des rêves présentée ci-après.

Voie des rêves

Le personnage a déjà vécu une expérience dans les Contrées du rêve et en a gardé assez de souvenirs pour comprendre ce qui lui est arrivé. Il appréhende la différence entre rêve et réalité et cela lui permet d'affronter plus sereinement les événements extraordinaires ou traumatisants qui s'y déroulent.

1. **Initiation au rêve:** à chaque fois que le personnage entre dans les Contrées du rêve, il gagne immédiatement 1 PC supplémentaire par rang atteint dans la voie, mais ces PC ne sont disponibles que dans les Contrées du rêve. Ils disparaissent au prochain éveil dans le monde réel.

2. **Influencer les rêves**: le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à entrer dans les Contrées du Rêve ou à en sortir ou encore pour se souvenir de ses rêves. De plus, il obtient +1 en initiative, à tous les tests (attaque et Carac.), en DEF et aux DM dans les Contrées du rêve. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. **Modeler son apparence (L) :** le personnage peut entrer dans les Contrées du rêve en portant les vêtements et l'équipement de son choix tant que cela ne concerne pas d'équipement plus avancé technologiquement que le Moyen Âge. De plus, en réussissant un test de CHA difficulté 10 et en dépensant 1 PC, il peut à tout moment obtenir un objet de son choix (épée, nourriture, etc.) qu'il trouvera où bon lui semble (dans son sac, une cachette, derrière une pierre, etc.). Si le test est un échec, le personnage n'obtient pas la capacité souhaitée mais le point de choc est dépensé. De plus, il ne peut pas faire de nouvel essai pour l'obtenir durant cette période du rêve.

4. **Modeler ses capacités (L)**: en dépensant 1 point de choc, le personnage peut obtenir une capacité extraordinaire de son choix pendant une scène. Cette capacité est volontairement très ouverte et n'a pour limite que l'imagination du rêveur. Toutefois, le PJ doit réussir un test de CHA dont la difficulté dépendra de la nature extraordinaire de la capacité : par exemple une difficulté 5 pour parler une langue inconnue, 10 pour voir dans le noir, 15 pour faire preuve d'une force exceptionnelle et 20 pour voler. Si le test est un échec, le personnage n'obtient pas la capacité souhaitée mais le point de choc est dépensé. De plus, il ne peut pas faire de nouvel essai pour l'obtenir durant cette période du rêve.

5. **Modeler les Contrées du rêve (L) :** en dépensant 1 point de choc, le personnage peut modifier un lieu. Le changement doit se produire hors de vue des PJ et ne peut affecter un lieu déjà visité. La modification existe comme si elle avait toujours été là. Le PJ doit réussir un test

de CHA dont la difficulté dépendra de la nature du changement. Par exemple, difficulté 10 pour créer une grotte dans les montagnes ou un bosquet dans une plaine, 15 pour un oasis dans un désert ou une auberge au bord du chemin, 20 pour une porte qui mène vers la pièce que vous cherchez, etc. Si le test est un échec, le personnage n'obtient pas la capacité souhaitée mais le point de choc est dépensé. De plus, il ne peut pas faire de nouvel essai pour l'obtenir durant cette période du rêve. Le MJ peut opposer son veto si cela entrave le bon déroulement du scénario et nuit à son intérêt.

Les règles des Contrées du rêve

Globalement, les règles de *Chroniques Oubliées* s'appliquent aux Contrées du rêve à quelques exceptions près.

Faim et soif : les personnages souffrent normalement de la faim et de la soif, mais ils n'en meurent pas. Au pire ils subissent l'état *affaibli* (d12, voir condition et états préjudiciables p. 7) après quelques jours. Le credo est « souffrir, mais pas mourir ».

Inconscience et blessure grave: vous ne comptabiliserez pas de *blessure grave* dans les Contrées du rêve. Un PJ réduit à 0 PV reprend conscience au bout d'une heure, toujours dans les Contrées du rêve, mais parfois (à la discrétion du MJ) cela suffit à le réveiller. Il est bien entendu possible de mourir si un adversaire achève un PJ inconscient ou si la cause de la mort est évidente. Être avalé par une entité titanesque est, par exemple, une raison suffisante...

Mort dans les Contrées du rêve : le monde des rêves peut être cruel et provoquer des souffrances inimaginables, mais le rêveur qui meurt dans les Contrées du rêve se réveille bien vivant dans le monde réel. L'épreuve n'est cependant pas sans conséquence. D'abord, le PJ perd immédiatement **1 point de choc**. Plus grave, il ne peut plus accéder aux Contrées du rêve simplement en rêvant. Il ne fait plus que des rêves ordinaires.

S'il veut de nouveau explorer les Contrées du rêve, il doit alors le faire physiquement. Ce qui n'est possible qu'en empruntant certains passages physiques particuliers (des souterrains *via* le royaume des goules, le plateau de Leng) ou en utilisant certains objets interdimensionnels (comme la clef de Yog-Sothoth de l'aventure 3). Mais contrairement à un rêveur, un personnage qui entre corps et âme dans les Contrées du rêve mourra pour de bon s'il y est tué.

À l'inverse, si le corps physique d'un rêveur est détruit dans le monde réel pendant que son esprit voyage dans les Contrées du rêve, le rêveur est prisonnier des Contrées du rêve. Là aussi la mort de son avatar mettrait un point final à sa carrière.

Équipement : le niveau technologique est moyenâgeux : on n'y trouve pas d'armes à feu, pas de véhicules motorisés, tandis que la magie est omniprésente.

Géographie

Les Contrées du rêve abritent des civilisations anciennes et des cités exotiques aux minarets flamboyants, des ruines antiques et des secrets fabuleux. Elles sont peuplées de créatures étranges, dont certaines sont présentées dans les pages suivantes. Les paysages des Contrées du rêves sont à la fois grandioses et sinistres, des déserts immenses, des pics vertigineux et des jungles étouffantes. Tout y est plus grand et plus terrible que nature, comme dans nos plus beaux rêves et nos pires cauchemars.

Bien qu'il existe de nombreux lieux particuliers créés par H. P. Lovecraft et explorés par Randolph Carter dans la nouvelle *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, leur description dépasse le cadre de cet ouvrage, et si vous décidez d'explorer les Contrées du rêve, nous vous conseillons plutôt d'explorer... vos propres rêves.

Il est toutefois un endroit particulier qui nécessite quelques mots : le plateau de Leng, où se situe l'aventure 2. Ce vaste désert est le lieu de convergence de plusieurs réalités et il se superpose parfois à certaines zones désertiques de la terre : Afrique, Antarctique, Mongolie, etc. Le plateau de Leng peut exister dans plusieurs dimensions et à plusieurs endroits dans une même dimension, parfois en même temps. Cela en fait une porte d'accès aux Contrées du rêve *via* le monde éveillé.

Bestiaire

*** Caractéristiques supérieures :** certaines créatures présentées dans ce livret et dans les aventures voient une de leur Carac suivie d'un astérisque. *Par exemple DEX +4*.* Cela signifie que lorsque la créature doit faire un test de DEX, vous lancez deux d20 et vous gardez le meilleur des deux résultats.

Rampant des angles

Le rampant se manifeste pour commencer sous la forme d'un nuage de brouillard qui suinte d'un angle dans l'environnement direct de sa proie. Puis, il se matérialise rapidement sous la forme d'un molosse de cauchemar muni de multiples appendices et de lames qui fouettent l'air en tous sens dans un silence de mort. Il attaque en utilisant les bords acérés des différentes lames géométriques qui le composent, des plans d'épaisseur quasi nulle découpant presque toutes les matières et infligeant de terribles blessures.

Rampant des angles



NC 4, créature non vivante

FOR +3	**DEX** +4*	**CON** +3
INT -1	**PER**+2	**CHA** -4
DEF 16	**PV** 35	**Init.** 20
Lames +6	**DM** 1d12+3	

Apparence terrifiante : la première fois qu'un PJ voit un rampant des angles surgir d'un angle et se matérialiser, il doit faire un **test de choc** difficulté 15 ou perdre 1 PC.

Bords coupants : les plans lames qui saillent de toutes parts de la silhouette du rampant des angles infligent de terribles coupures à une créature qui l'attaque à mains nues. Pour chaque attaque à mains nues, l'attaquant subit 1d4 DM. Si un personnage l'attaque avec un objet (canne, barre, lame), il y a une chance sur deux (pour tout résultat impair au dé de DM) que l'arme soit coupée en deux au moment de l'impact et devienne inutilisable.

Défier la gravité : le rampant des angles peut se déplacer sur les murs et aux plafonds comme s'il était au sol.

Explosion finale : lorsque le rampant des angles est réduit à 0 PV, les restes de la créature se dissipent dans une explosion de lumière violette. Toutes les créatures présentes dans une zone de 5 mètres de rayon sont *aveuglées* pour 1 tour.

Passage par les angles : le rampant peut disparaître par l'angle d'une pièce par une action gratuite (le déplacement pour atteindre l'angle n'est pas gratuit) et ressortir immédiatement par un autre angle de la même pièce ou d'une autre si elle est contiguë. Il laisse à cet endroit une surface qui absorbe la lumière (de couleur noire). Cette surface est molle et forme un « trou de ver » qui relie les deux angles. Elle se referme plus ou moins rapidement (de 1 tour à une douzaine d'heures) de façon aléatoire et imprévisible.

Rituel d'invocation d'un rampant des angles : décrit dans de rares ouvrages occultes, le rituel est particulièrement douloureux. Le sorcier doit apprendre et réaliser un pliage complexe avec une feuille de papier comportant des angles très précis qui dépendent de la géométrie et du volume de la pièce dans laquelle il exécute l'invocation (test d'INT (occultisme) difficulté 20 - 1d6 jours de calculs). Il doit réaliser le pliage d'une seule main (test de DEX dont la difficulté dépend du temps passé à s'entraîner. 1 jour : difficulté 25 ; 1 semaine : difficulté 20 ; 1 mois : difficulté 15 ; 1 an : difficulté 10). À mesure que le rituel progresse, les muscles de l'autre bras se tétanisent progressivement, le triceps exerçant une traction formidable sur l'articulation du coude. Lors de l'ultime pliage, le muscle exerce une force incroyable qui disloque l'articulation dans le sens postérieur. Le magicien subit 1d4 points de DM et doit faire un test de CON difficulté 10 pour ne pas s'évanouir de douleur. Il lance alors le pliage au sol tandis que le rampant des angles est invoqué en le consumant dans une flamme noire et grasse.

Si l'un des deux premiers tests (INT ou DEX) a été raté, le rituel est sans effet, le rampant des angles n'apparaît pas, mais le coude de l'invocateur est tout de même disloqué. Si les deux premiers tests sont réussis, mais que l'invocateur est inconscient, le rampant des angles est invoqué et massacre l'invocateur avant de repartir dans son plan d'existence. Si tous les tests sont réussis, le rampant des angles se met en chasse de la cible dont le nom est écrit sur la feuille de papier qui a servi au rituel.

Le coude disloqué inflige l'état *affaibli* au lanceur du sort, mais celui-ci guérit miraculeusement dès que le rampant des angles retourne dans son plan d'existence, soit parce qu'il a éliminé sa cible, soit parce qu'il a été détruit. Il est aussi possible de faire remettre en place le coude disloqué par un médecin (test de DEX (Médecine) difficulté 15, 1 DM par tentative). Il faut ensuite trois semaines pour que le bras soit guéri.

Créatures des Contrées du rêve

Araignée de Leng



Une immonde araignée boursouflée, haute de trois mètres et d'une écœurante couleur violacée.

NC 3

FOR +4	**DEX** +2*	**CON** +5
INT -1	**PER**+2	**CHA** -4
DEF 14	**PV** 22	**Init.** 14

Morsure +6 **DM** 1d8+4 + Paralysie

Apparence monstrueuse : la première fois qu'un personnage rencontre une araignée de Leng, il doit réussir un test de choc difficulté 10 et subir une perte de 1 PC en cas d'échec.

Paralysie : si l'araignée réussit son attaque de morsure, la victime doit faire un test de CON difficulté 10 ou être *affaiblie* pour 1 minute. Si elle est victime d'une seconde morsure et rate son test, elle est alors *paralysée* pour la même durée. Une cible paralysée, ne peut pas agir et les attaques au contact qu'elle subit sont des critiques automatiques.

Il existe des araignées plus anciennes, plus malignes, plus grandes et bien plus mortelles que celle présentée ici.

Bête lunaire



NC 3

FOR +5	**DEX** +1	**CON** +3
INT +1	**PER** +3*	**CHA** -4
DEF 13	**PV** 19	**Init.** 14

Tentacules +3 + Paralysie

Fouet +7 **DM** 1d4+1 + Renverser

Lance +7 **DM** 1d10+5

Apparence inhumaine : la première fois qu'un personnage aperçoit une bête lunaire, il doit réussir un test de choc difficulté 10 et subir une perte de 1 PC en cas d'échec.

Camouflage (L) : la bête lunaire peut déformer son corps et changer de couleur, ce qui lui permet de se camoufler de façon exceptionnelle. Elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

Paralysie : si la bête lunaire réussit son attaque avec les fins appendices vibratiles situés au bout de son groin, la victime doit faire un test de CON difficulté 10 ou être *paralysée* 1 minute. Une cible paralysée, ne peut pas agir et les attaques au contact qu'elle subit sont des critiques automatiques.

Renverser : une créature touchée par le fouet d'une bête lunaire doit réussir un test de DEX difficulté 10 ou être *renversée*. Lorsque c'est le cas, la créature enchaîne en général avec une attaque paralysante de tentacule (en profitant du malus de DEF de -5 de sa victime).

Les bêtes lunaires sont muettes et communiquent avec leurs serviteurs (les hommes de Leng) en jouant d'une courte flûte en ivoire ou en os humain qu'ils manipulent avec les fins tentacules de leur bouche. Ils produisent une musique détestable qui provoque la nausée chez ceux qui l'écoutent trop longtemps (test de CON difficulté 10 au bout de 3 tours).

Les bêtes lunaires utilisent en priorité leur fouet pour punir leurs esclaves. La lance n'est utilisée qu'en cas de véritable combat. Les bêtes lunaires sont ennemies des goules.

Bête lunaire

«Carter pouvait maintenant distinguer devant lui des silhouettes mouvantes sur les débarcadères infects et mieux il les voyait, plus il les détestait et les craignait, car, même approximativement, ce n'étaient pas du tout des hommes, mais de grandes choses informes, blanches, grises qui pouvaient à volonté s'étirer ou se contracter et dont la silhouette, bien qu'elle changeât souvent, était celle d'une sorte de crapaud sans yeux, doté d'une curieuse masse vibratile de courts tentacules roses qui fouettaient l'air au bout d'un groin aplati.»

La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Homme de Leng



« Elles avaient des sabots à la place des pieds et paraissaient coiffées de sorte de postiches surmontés de petites cornes. Elles n'avaient pour tout vêtement qu'une abondante fourrure. Elles étaient dotées de queues atrophiées et, quand elles levèrent la tête, il remarqua la largeur anormale de leur bouche. »

La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Les hommes de Leng vivent dans des taudis de pierre et de boue séchée disséminés sur le plateau de Leng. À la lueur de l'énorme lune des Contrées du rêves, ils dansent de façon obscène autour de grands feux et vénèrent les bêtes lunaires ainsi que Nyarlathotep.

NC 1

FOR +1	**DEX** +2*	**CON** +2
INT +0	**PER**+1	**CHA** -2
DEF 14	**PV** 10	**Init.** 14(16)
Fouet +4 (+6)	**DM** 1	
Khépesh +4 (+6)	**DM** 1d6+1	

Apparence inhumaine : la première fois qu'un personnage aperçoit un homme de Leng et comprend qu'il n'est qu'une immonde parodie de l'humanité, il doit réussir un test de choc difficulté 7 et subir une perte de 1 PC en cas d'échec.

Maigre bête de la nuit



Maigres et légèrement plus grandes qu'un homme, ces créatures humanoïdes sont dotées d'une paire d'ailes de chauve-souris, de longues cornes fines et d'une queue bifide pourvue d'un dard. Une sorte de cuir noir recouvre tout leur corps et même leur visage parfaitement lisse et dépourvu du moindre trait humain : yeux, bouche et nez.

Les maigres bêtes de la nuit aiment enlever les voyageurs des Contrées du rêves à la nuit tombée. Elles les saisissent avec leurs pattes postérieures, les emportent à toute vitesse à des hauteurs vertigineuses et s'amusent à se les passer de l'une à l'autre en plein vol. Durant le vol, elles aiguillonnent leur victime à coup de dard, de façon très désagréable et finalement déposent généralement le malheureux en un endroit glacial et dangereux comme le sommet d'un pic. Subir un tel traitement demande un test de choc difficulté 15 et entraîne la perte de 1 PC en cas d'échec.

Les maigres bêtes de la nuit vivent dans des galeries qui parcourent les pics gris bordant le plateau de Leng. Elles ont peur de survoler l'eau et ce sont des alliées des goules. Elles sont parfaitement silencieuses mais comprennent ce qu'on leur dit. Elles ne servent pas Nyarlathotep, mais plutôt Nodens, le dieu du Grand Abysse. Enfin, les shantaks ont une peur irrépressible des maigres bêtes de la nuit et nul ne sait pourquoi.

NC 2, taille moyenne

FOR +2	**DEX** +4*	**CON** +2
INT -2	**PER**+2	**CHA** -3
DEF 15	**PV** 15	**Init.** 18
Dard +6	**DM** 1d4+2	

Apparence monstrueuse : la première fois qu'un personnage aperçoit une maigre bête de la nuit, il doit réussir un test de choc difficulté 7 et subir une perte de 1 PC en cas d'échec.

Vol : la maigre bête de la nuit peut se déplacer en volant à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement.

L'union fait la force : une maigre bête seule n'est pas assez forte pour emporter un homme dans les airs, mais deux sont suffisantes. Si deux maigres bêtes réussissent une saisie durant le même tour (test d'attaque à +6), la proie est emportée dans les airs.

Discrétion: les maigres bêtes de la nuit obtiennent un bonus de +5 aux tests de DEX (discrétion). Au premier tour de combat, si elles attaquent en vol et de nuit, la cible doit faire un test de SAG difficulté 20 ou être *Surprise*.

Shantak



La créature est plus grosse qu'un éléphant. Elle possède des ailes qui ne sont ni celles d'un oiseau ni celles d'une chauve-souris. Ses écailles noires luisent d'une substance visqueuse et sa tête pourrait ressembler à celle d'un cheval si ce n'était son énorme gueule.

NC 7, taille grande

FOR +8	**DEX** +1	**CON** +5
INT -2	**PER**+2	**CHA** -3
DEF 15	**PV** 55	**Init.** 12
Morsure +9	**DM** 2d6+8	

Apparence monstrueuse : la première fois qu'un personnage aperçoit un shantak, il doit réussir un test de choc difficulté 10 et subir une perte de 1 PC en cas d'échec.

Aura de peur : une créature humanoïde qui se tient à moins de 10 mètres d'un shantak doit réussir un test de FOR ou de CHA au choix difficulté 15. En cas d'échec, elle est terrifiée et subit un malus de -2 à toutes ses actions tant qu'elle reste à moins de 10 mètres du shantak.

Écailles gluantes : le corps du shantak est recouvert d'écailles gluantes qui le protègent des conditions extrêmes. Il est immunisé aux DM de froid et réduit les DM de feu ou d'acide de 10 points.

Vol : le shantak peut se déplacer en volant à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement.

La campagne : Quintessence

Jouer en musique

Proposer une musique de fond, comme la BO d'un film, contribue grandement à l'ambiance de vos parties. Il existe de très nombreuses options. Nous tenons simplement à attirer votre attention sur ce site où des fans de Lovecraft proposent leurs musiques. On a beaucoup aimé.
www.tindaloslechien.com/livres-audio/musiques/musiques/

La vérité est comme le soleil

Introduction

ATTENTION : Si vous comptez être JOUEUR, ne lisez pas la suite et refermez immédiatement ce livret. Le lire gâcherait complètement votre plaisir de jouer.

« C'est par cet automne caniculaire que je sortis en pleine nuit pour aller voir Nyarlathotep avec une foule hystérique ; je montais un escalier dans des ténèbres suffocantes jusque dans une salle surchauffée. Et sur l'écran sombre, je vis des formes encapuchonnées parmi des ruines, des visages jaunâtres et malveillants épier derrière des monuments détruits. Et je vis le monde lutter contre les ténèbres, contre le flot de la destruction au-delà de l'espace ; entraîné dans un maelström tourbillonnant; se débattant autour d'un soleil mourant. »

H. P. Lovecraft, Nyarlathotep

Notion de consentement

Avant de débuter cette campagne, il est fortement conseillé au MJ de parler avec ses joueurs et de leur demander s'ils sont prêts à supporter les choses suivantes : leurs personnages peuvent rencontrer des horreurs à en devenir fou, se faire agresser ou subir de mauvais traitements contre leur gré (internement, esclavage, drogue, sacrifice). Vous pouvez toutefois les informer qu'aucun traitement dégradant à caractère sexuel ne se produira dans cette campagne.

Selon leurs réponses, vous pourrez tenter d'adoucir certaines scènes ou même tout simplement choisir de ne pas jouer cette aventure avec ces joueurs-là. Il peut aussi être utile de leur rappeler qu'une des bases du jeu de rôle consiste à avoir la capacité de dissocier ce qui arrive au personnage de ses propres sentiments de joueur. Si un joueur n'est pas capable de cette mise à distance, parce qu'il est particulièrement sensible à telle ou telle thématique, prenez le temps d'en discuter et adaptez-vous. L'enjeu est que tous les participants s'amusent. Cette aventure est une aventure horrifique, et comme au moment de choisir un film à regarder à plusieurs, il faut être clair sur les attentes de chacun avant de commencer.

L'histoire pour le MJ

Le festin d'Azathoth

Azathoth, le chaos nucléaire, le dieu amorphe, idiot et aveugle, constitue une source d'énergie pour les dieux extérieurs qui forment sa cour. Nyarlathotep, l'une de ces entités divines, est son serviteur, bien que la réalité de leur relation dépasse ce que l'homme est capable de saisir. Aucune personne saine d'esprit n'oserait invoquer Azathoth, entité primaire de chaos et de destruction, mais les desseins des dieux extérieurs n'ont aucune considération pour une humanité qui les indiffère.

Azathoth se nourrit d'étoiles, dont il absorbe l'énergie et la lumière, ne laissant derrière son passage qu'un astre mort et gelé quand bien même le processus prendrait plusieurs décennies. Et lorsqu'Azathoth est rassasié, il émet des radiations impies et corruptrices. Sa cour, composée des dieux extérieurs, danse alors et ondule de plaisir en émettant un indicible charivari. À l'échelle cosmique, Azathoth est une entité vorace. À l'échelle humaine, il peut se passer plusieurs milliers d'années sans qu'une étoile ne soit victime de son incommensurable appétit.

Ainsi, depuis que la Terre est formée, bien avant qu'un mammifère ne foule son sol, le destin de l'Homme était scellé. Jouet de forces qui dépassent son entendement, l'humanité est condamnée à invoquer les entités qui mettront une fin abrupte et abominable à la courte parenthèse de son existence.

Les astres sont propices. Un alignement planétaire exceptionnel va avoir lieu entre la Terre, la Lune, le Soleil et, à l'opposé, la lointaine Yuggoth (Pluton, qui ne sera découverte qu'en 1930). Le moment est venu pour Azathoth de se nourrir. Mais le dieu est incapable d'agir sans

aide extérieure. Nyarlathotep intervient alors par l'intermédiaire de cultistes. Ils préparent l'invocation qui décidera du sort du monde.

Le plan de Nyarlathotep



Il y a quelques années de cela, Nyarlathotep a offert à Gaston Privesne, aventurier et archéologue français, des informations occultes qui l'ont mis sur la piste d'une sépulture égyptienne très particulière. En 1918, l'archéologue a mis à jour des centaines de momies de chats et cinq sarcophages. Chaque sarcophage accueillait la momie d'un grand prêtre et ses atours, notamment un médaillon d'or pur caché dans ses entrailles. L'âme immortelle des momifiés est restée prisonnière dans les Contrées du rêve, un plan parallèle à notre réalité. Le médaillon sert à maintenir un lien avec les corps préservés. Les momies furent rapatriées à Paris, tandis que Gaston faisait des rêves singuliers où il se voyait devenir pharaon dans un autre monde.

Lors d'une nuit fiévreuse, à la suite d'une étrange vision, l'archéologue a plongé sa main dans le corps de la plus belle et la plus richement parée des cinq momies. Entre les chairs desséchées et les os millénaires, il a trouvé à l'emplacement du cœur un scarabée d'or. Il s'est alors endormi au pied de la momie, serrant le pendentif sur son cœur.

À son réveil, l'âme du prêtre Tohtesis habitait son corps tandis que la sienne était désormais prisonnière à l'intérieur de la momie. Et le grand prêtre égyptien était en mission puisqu'il devait organiser le culte qui allait permettre l'invocation d'Azathoth...

À la suite de cet événement, Gaston Privesne, désormais habité par l'âme de Tohtesis, a parcouru le monde afin d'exposer ses découvertes : Londres, Rome, Berlin et enfin New York. À chaque étape, il a pris soin de laisser une momie entre les mains d'un érudit converti au culte ainsi que quantité de chats momifiés. À New-York, le docteur Morrow a reçu le grand honneur de plonger sa main dans le corps du prêtre et d'en retirer un symbole ornementé en or représentant un croissant de lune.

Le docteur Morrow est le psychiatre qui gère l'asile psychiatrique d'Amityville. L'établissement sert de couverture pour les agissements de la secte. Dans ce service très spécial, un nouveau traitement est expérimenté pour calmer les patients agités. L'asile représente une couverture parfaite. Les lieux permettent d'enfermer des vagabonds et des gens que personne ne viendra réclamer pour mener sur eux de terribles expériences. Il offre aussi la possibilité d'utiliser des substances prohibées sous couvert de traitement médical.

Dans les faubourgs d'Amityville, faux infirmiers et vrais cultistes plongent les patients à grands renforts de drogues à base d'opium et de poudre de momies de chat dans une forme de coma propice au voyage dans les Contrées du rêve. Dans le monde onirique, les victimes sont invoquées sur le lieu d'un chantier titanesque où elles sont réduites en esclavage afin de construire une gigantesque pyramide. Plus exactement, pour bâtir cinq versions de ce même édifice.

Les cinq pyramides sont destinées à l'invocation d'Azathoth le 27 janvier 1922. Une conjonction planétaire ainsi qu'une éclipse permettront de relier les Contrées du rêve et le monde ordinaire. Les cultistes, quant à eux, agissent en échange de la promesse d'un accès à la vie éternelle. Leurs corps congelés sur des blocs de glace noire venue de l'Antarctique traverseront les millénaires sur une Terre privée de son astre solaire et plongée dans une nuit glaciale et éternelle, tandis que leurs âmes immortelles jouiront pour toujours des Contrées du rêve.

La guerre secrète

Les dieux extérieurs ne sont pas les seules puissances cosmiques de ce monde. Si les humains ne savent rien de l'objectif final suivi par Nyarlathotep, ce n'est pas le cas d'autres entités. L'invocation d'Azathoth n'est pas du tout du goût des adorateurs du grand Cthulhu. L'extinction du soleil et la glaciation de tous les océans du globe marquerait la fin du peuple des profonds et de tous leurs plans pour l'humanité, aussi pervers soient-ils eux-mêmes.

Nyarlathotep, également appelé le Pharaon noir, a déjà tenté d'invoquer Azathoth à l'époque de l'Égypte antique. Les émissaires de Cthulhu lui ont alors mené une guerre secrète qu'ils ont

Aller plus loin?

Il est assez facile de réécrire l'histoire des religions à travers le prisme de la lutte entre les émissaires de Nyarlathotep et les adorateurs de Cthulhu. Il s'agit d'ailleurs d'un exercice amusant. Par exemple, que penser d'un prophète en conflit avec le pouvoir des pharaons (les agents de Nyarlathotep) qui ouvre la mer en deux pour y mener son peuple?

Manipulés?

Lorsque les personnages comprendront que leur destin et celui de toute l'humanité tient en réalité à l'aide que des puissances supérieures (Bast et Cthulhu) peuvent leur accorder à certains moments de la campagne, ils pourraient avoir l'impression d'être manipulés. S'ils vous en font la remarque, n'hésitez pas à leur rappeler que si les personnages des histoires de Lovecraft étaient les jouets de forces cosmiques, cela se saurait. N'est-ce pas?

remportée. Pour celui qui a l'éternité devant lui, ce désagrément n'a constitué qu'un contretemps mineur. Il a d'ailleurs profité des événements pour parfaire son plan. Tout d'abord, cela a donné l'occasion à Nyarlathotep de recruter les prêtres immortels chargés d'assurer le rituel de l'invocation finale. Ensuite, tirant les leçons de ce premier échec, il a choisi d'égarer ses adversaires en construisant les pyramides dans les Contrées du rêve.

Au cours de cette campagne, l'agent au service des créatures des profondeurs qui lutte contre les cultistes de Nyarlathotep n'est autre que le docteur Stemfield, que vous connaissez déjà si vous avez joué *Septembre rouge*, la campagne de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*. Dans le cas contraire, rendez-vous au chapitre suivant pour prendre connaissance du résumé de cette grande aventure.

Lorsque Stemfield commence à s'intéresser à l'hôpital psychiatrique d'Amityville, il est presque déjà trop tard. Il découvre qu'un prêtre puissant est à l'œuvre et que l'éliminer ne sera pas chose aisée. Il décide alors d'invoquer un shoggoth, ce qui l'amène de son côté à commettre des attentats en plein New York (voir les événements de l'aventure 1 de *Septembre rouge*). Hélas pour lui, avant d'être tout à fait prêt à invoquer la créature, il apprend que les PJ se sont enfuis de Lobster Bay. Il craint, à juste titre, que ceux-ci ne lui causent de gros ennuis. Il invoque malgré tout le shoggoth dans la précipitation et l'envoie semer la destruction. Contre toute attente, Morrow maîtrise l'abomination et la confine au sous-sol de l'asile. Elle sert désormais de gardien aux stèles de glace noire.

L'échec de l'entreprise a évidemment attiré l'attention sur Stemfield. Morrow/Rahotep invoque un rampant des angles qui éparpille les tripes du docteur dans sa propre maison. Toutefois, avant de mourir Stemfield est parvenu à lancer un dernier sort : il a projeté son esprit dans le corps de son jardinier. Interrompu par le rampant des angles, le sort n'est pas un succès complet. Stemfield ne peut contrôler le corps du jardinier que par intermittence et avec difficulté. Dans cette posture difficile, à sa façon, il va essayer d'aider les PJ à contrecarrer les plans de Nyarlathotep. D'abord incognito et le plus discrètement possible, puis en fin de campagne en révélant sa véritable identité et en proposant une aide directe que les personnages auront bien du mal à refuser.

La rancune de Bast

Il y a plusieurs millénaires, Nyarlathotep a passé un marché avec Bast, déesse du panthéon égyptien, et l'a trahie. À l'époque égyptienne, lorsque les prêtres du Pharaon noir ont perdu la guerre secrète contre les cultistes de Cthulhu, Nyarlathotep a fait appel aux talents de la déesse des chats pour le camouflage et la discrétion. Il souhaitait dérober les sépultures de ses serviteurs au regard des serviteurs du Grand Ancien. Les prêtres furent momifiés et inhumés selon un rituel qui leur permettait d'être en sommeil, en attendant le moment où les étoiles seraient de nouveau propices.

En échange, Nyarlathotep a offert à Bast une immortalité similaire à des centaines de ses sujets, des chats momifiés capables de mener une vie éternelle dans les Contrées du rêve. En effet, les félins qui nous paraissent si familiers ont l'extraordinaire capacité de vivre simultanément sur les deux plans d'existence. Pourtant, à leur réveil, les cinq prêtres n'ont pas hésité à se partager les momies des chats, qu'ils utilisent à présent pour confectionner une drogue qui leur permet de convoquer leurs esclaves humains dans les Contrées du rêve.

Évidemment, Bast considère la destruction de ses protégés comme la plus vile des trahisons. Nyarlathotep estime de son côté que, puisque le tombeau a été découvert et profané (par Gaston Privesne, qu'il a lui-même guidé !), le marché est caduc. Bast est bien décidée à lui faire payer, mais sans toutefois s'opposer frontalement au puissant dieu. Elle préfère agir dans l'ombre, sans jamais apparaître directement. Aider les PJ lui offre une occasion idéale de gripper les rouages du plan de son ennemi.



L'attentat de Wall-Street

Septembre rouge

Par défaut, nous considérons que les personnages qui vont jouer *Quintessence* ont vécu *Septembre rouge*. Si ce n'est pas le cas, nous vous proposons des informations palliant ce manque dans l'encadré « Débuter par Quintessence ». Voici un rappel des événements de la première campagne, publiée dans la boîte d'initiation *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures.*

Aventure 1 : le 16 septembre 1920, les PJ sont victimes d'un attentat à la voiture piégée à Wall Street. En convalescence à l'hôpital, où ils sont soignés par le docteur Stemfield, ils font un cauchemar qui les met sur la piste des terroristes. Ils découvrent que ce groupe d'anarchistes italiens prépare quelque chose de plus violent encore et se doivent de les en empêcher. Finalement, ils sont pris dans une explosion au gaz moutarde.

Aventure 2 : à la suite de leur témoignage sur cette affaire, le directeur du FBI William J. Flynn invite les personnages à profiter de l'air marin pour se refaire une santé (autrement dit, il se débarrasse de ces témoins gênants). Sur le bateau, ils font connaissance d'autres passagers. Mais leur navire est saboté et, malgré leur intervention pour l'empêcher, le naufrage est inévitable.

Aventure 3 : après le naufrage, les PJ sont recueillis par les habitants de l'accueillant village de Cragport, bâti sur l'île isolée de Lobster Bay. Mais tout n'est pas aussi beau et bienveillant qu'on essaye de leur faire croire. Bloqués sur place, ils doivent enquêter afin de découvrir le sombre secret de l'île : un culte infâme sévit, dirigé par le père Fishburn. Il leur faut trouver des alliés pour y mettre fin.

Aventure 4 : les PJ explorent le complexe souterrain sous le village pour assembler les pièces du puzzle et découvrir les horreurs qui s'y trament. Puis ils doivent élaborer une stratégie pour mettre fin au plan infâme des cultistes, lequel consiste à coloniser l'humanité avec des enfants hybrides de profond en investissant pour cela les orphelinats du monde entier. C'est aussi le moment où ils apprennent que le docteur Stemfield est responsable du naufrage du navire et qu'ils étaient tout particulièrement visés. À la fin de la campagne, ce que les personnages ignorent toujours, c'est que les terroristes de l'aventure 1 étaient manipulés par Stemfield. Le bon docteur se servait en effet des morts violentes produites par les attentats pour tenter d'invoquer un shoggoth dans sa guerre secrète contre les cultistes de Nyarlathotep. Pour sauver le monde. Certes pour le livrer plus tard à Cthulhu, mais il s'agit d'une autre histoire...

Et après?

Septembre rouge se conclut officiellement sur la scène de la fuite en avion des PJ de l'île de Lobster Bay. Fin de l'aventure? Pas vraiment.

Cette campagne part du principe qu'entre *Septembre rouge* et *Quintessence*, les personnages ont vécu des événements dont ils ne se souviennent pas. Pour simuler cette amnésie, il est logique de ne pas informer les joueurs que quelque chose s'est passé. Ils découvriront la vérité progressivement durant le jeu, grâce à des indices puis des visions traumatisantes et, enfin, des flash-back qui seront joués. Jusqu'à ce qu'ils recouvrent la mémoire à la fin du premier scénario.

Toutefois, s'il est dans l'intérêt du jeu de cacher la vérité aux joueurs, pour vous, le MJ, tout doit être clair dès le départ, aussi voici un résumé de ces événements, bien que quelques détails pourront légèrement varier ensuite lorsque les scènes seront jouées *a posteriori*.

Séjour en hôpital psychiatrique

Au cours de leur séjour à Lobster Bay, les PJ ont découvert l'implication du docteur Stemfield. De cela, ils se souviennent. En revanche, ils ont oublié la suite. Pour le moment, les joueurs ignorent tout de ce qui suit et, en tant que MJ, vous devez bien vous garder de leur en faire part.

Dès que les personnages sont revenus à New York, ils se sont rendus chez Stemfield afin de lui demander des comptes. Une rapide enquête à l'hôpital Saint-James leur a permis d'apprendre où trouver le médecin. Mais à leur arrivée devant sa maison, ils ont constaté que la porte avait été fracturée. Sur place, les PJ ont découvert le cadavre du docteur, atrocement mutilé. Puis ils ont combattu l'étrange créature qui avait tué le docteur : un rampant des angles (voir livret 2, page 37). Toutefois, dans la maison, ils ont également trouvé des indices les menant jusqu'à l'asile d'Amityville. Et c'est lors d'une tentative d'intrusion dans l'asile qu'ils ont été capturés par Morrow et ses cultistes.

Mais tout cela, les PJ l'ont oublié. Tout comme leur internement pendant deux mois. Pourquoi? L'opium provoque l'amnésie. Et tandis que dans le monde réel, leurs corps abrutis par les drogues périclitaient dans des chambres vides et glauques, le regard vide et la lippe tombante, leurs alter ego oniriques trimaient sous les coups de fouets des hommes de Leng pour construire cinq immenses pyramides pentagonales.

Oh! sans doute ont-ils essayé de se révolter, de s'enfuir. Sans succès. Ils ne doivent leur liberté qu'à une femme bien renseignée, Nellie Bly, une femme qui a deviné qu'ils pourraient se révéler être des atouts pour sauver l'humanité.

RIP Stemfield

À la fin de *Septembre rouge*, des pistes vous ont été fournies à propos de Stemfield et de sa tentative d'invocation d'un shoggoth. Cette seconde campagne part du principe que vous n'avez pas mis en pratique ces pistes de votre côté en tant que MJ, mais si c'est le cas, pas de panique. Rien n'est incompatible. Tout s'est déroulé comme vous l'avez déjà joué, car rien n'est plus frustrant que de revenir sur ce qui s'est déroulé à la table de jeu. Simplement, les PJ ont oublié qu'ils ont trouvé chez Stemfield des documents qui les ont mis sur la piste de l'asile. La preuve, vos joueurs ne s'en souviennent pas... et pour cause, puisque vous ne leur en avez jamais parlé. Parfait!

Et si vos joueurs ont déjà tué Stemfield ? Cela ne change rien à notre histoire, puisque de toute façon le docteur est mort aussi dans notre version officielle. Toutefois, au cours du premier chapitre, vous aurez sans doute des adaptations à faire pour que votre histoire reste cohérente.

Voici une solution simple qui vous permet de parer à l'immense majorité des situations : les PJ ont tué un homonculus, une sorte de clone de Stemfield que ce dernier avait créé pour qu'ils lui fichent la paix. Dans ce cas vous devriez disséminer quelques indices supplémentaires. Par exemple, dans la maison du docteur, placez un ouvrage sur la création d'un tel double. Si les PJ vérifient ce qu'il est advenu du cadavre du Stemfield qu'ils ont tué, le corps a disparu. Vingt-quatre heures plus tard, ne reste plus qu'une flaque d'eau et de graisse où flotte une composante essentielle dont les PJ pourront retrouver mention dans le grimoire (un diamant rose, le crâne d'un enfant, etc.).

PNJ importants

Les 3 PNJ décrits ci-après sont les plus importants de la campagne. La lecture de leur *background* permet de vous approprier le déroulement de l'histoire et peut-être d'éclaircir certaines zones d'ombre. C'est pourquoi, même s'ils n'apparaissent pas dans toutes les aventures, nous vous les présentons.



William Morrow – Rahotep

William Morrow est né le 1er septembre 1859 au cours d'une nuit très spéciale où une terrible tempête solaire a atteint la Terre. Ce phénomène magnétique a provoqué des courants électriques dans le sol et des courts-circuits dans les réseaux télégraphiques. Plusieurs cas de télégraphistes victimes de violentes décharges électriques ont été documentés*. Le père de William a compté au nombre des blessés et a développé une forme grave de schizophrénie à la suite de cet accident. Les relations entre le père et son fils en ont été à jamais bouleversées.

C'est pourquoi, dès son plus jeune âge, lorsqu'il comprend l'histoire de sa naissance, William Morrow s'intéresse à la folie, puis aux phénomènes célestes et à l'occultisme. Rapidement, il bascule vers des domaines de recherche plus sombres. Lors de ses études de médecine à l'université de Miskatonic (Arkham, Massachusetts), il consulte des livres interdits. Il rejoint bientôt les rangs d'une secte qui se propose d'étudier le sens de l'univers à travers des entités supérieures et indicibles.

En 1887, Morrow travaille au Blackwell Island Hospital (aujourd'hui Roosevelt Island), lorsque Nellie Bly (voir ci-après) s'y fait interner pour un reportage en immersion. Nellie Bly ne fait qu'effleurer la noirceur de ce qui se passe dans l'établissement, mais son enquête, pourtant en partie censurée, suffit à choquer la bonne société. Morrow est obligé de quitter l'hôpital.

Au cours des années suivantes, il voyage, se rend à Londres, où il épouse en 1890 une jeune femme de bonne famille prénommée Harriet. En 1895, ils ont une fille, Margery, et s'installent à New York. Morrow reprend un travail en sanatorium d'abord puis en asile psychiatrique, à Amityville. Parallèlement, il renoue avec ses activités sectaires puis entraîne sa femme et sa fille dans ses délires.

En 1915, Morrow teste sur lui-même une substance à base d'opium qui doit lui permettre d'appréhender « les multiples dimensions du monde ». Alors qu'il pense que les effets de la drogue sont totalement dissipés, il prend le volant de son automobile, accompagné de sa femme et de sa fille.

Il est soudain pris de visions délirantes et entrevoit le cœur de l'univers, une divinité amorphe et aveugle qui danse au rythme des tambours de son cœur. Il contemple la fin du monde. L'accident survient sur un pont de chemin de fer. Le véhicule s'écrase en contrebas. Harriet est tuée sur le coup. William n'est que légèrement blessé et Margery est plongée dans le coma. Elle est depuis dans un état catatonique. Morrow se réfugie dans le travail et ses activités sectaires.

C'est le moment choisi par l'Homme en noir pour rendre visite à Morrow et le prendre dans ses rets. D'abord en lui offrant quelques connaissances occultes qui lui permettent de faire d'énormes progrès dans ses expériences (découverte des Contrées du rêve, possibilité de communiquer avec sa fille) puis, quelques années plus tard, il lui promet l'immortalité et un statut de reine pour Margery. Morrow prend tout ce que lui offre Nyarlathotep. Finalement, son destin est scellé lorsqu'il rencontre Gaston Privesne qui le guide jusqu'au muséum d'Histoire naturelle de New York et la momie de Rahotep...

L'Homme en noir a promis l'immortalité à Morrow. Il n'a pas totalement menti. Gaston offre à Morrow le médaillon d'or décoré d'une lune d'argent caché dans la poitrine de la momie. Son âme est aspirée et enfermée dans la momie, où elle restera pour l'éternité, tandis que celle du prêtre Rahotep prend possession de son propre corps.

Désormais et tout au long de cette campagne, le corps de Morrow est habité par l'âme d'un prêtre égyptien décédé depuis plusieurs millénaires. Cela peut parfois se ressentir dans les conversations, bien que Rahotep ait accès aux connaissances de Morrow en se concentrant. Toutefois, il éprouve parfois des difficultés à appréhender la culture occidentale. Il est particulièrement hautain et ses propos sont parfois abscons.

Profil technique : voir livret 2 p. 27.

*** Note pour les MJ :** il s'agit là d'un fait réel, survenu en 1859.

Nellie Bly (Elizabeth Cochrane Seaman)

Elizabeth Cochrane est née le 5 mai 1864 à Cochrans Mills en Pennsylvanie. Féministe et journaliste célèbre, pionnière du reportage en immersion, elle se fait connaître sous le pseudonyme de Nellie Bly. En 1887, elle se fait passer pour folle et séjourne dix jours en asile psychiatrique. Dans son reportage (*Ten Days in a Madhouse*), elle dénonce les traitements dégradants et inhumains auxquels les patientes sont soumises. Vous pouvez retrouver l'intégralité du reportage de Nellie Bly sur Internet (par exemple, sur le site Project Gutenberg, « Nellie Bly »). En 1889-1890, elle effectue seule un tour du monde en 72 jours, battant le record imaginaire établi par Phileas Fogg et relaté par Jules Verne. Elle rencontre d'ailleurs l'écrivain français à cette occasion.

En avril 1895, elle se marie avec Robert Seaman (1822-1904), un riche industriel alors âgé de 73 ans. En février 1904, Robert est renversé par une carriole alors qu'il traverse la rue. Il succombe un mois plus tard des suites d'une maladie cardiaque provoquée par l'accident. Nellie Bly met en place des mesures sociales dans les usines de son défunt mari, mais elle est victime de gestionnaires malhonnêtes qui la ruinent. Elle s'exile alors en Europe et reprend son travail de terrain à l'occasion de la Première Guerre mondiale. Elle meurt d'une pneumonie le 27 janvier 1922 à l'âge de 57 ans.

Bien entendu, la Nellie Bly de notre histoire n'est pas exactement la même que la vraie. Dès 1887, lors de son investigation en immersion dans un asile psychiatrique, notre Nellie Bly est confrontée au paranormal et aux actions du docteur Morrow. Cette expérience est fondatrice et la jeune femme acquiert la conviction de la fragilité de l'humanité. Depuis, Nellie Bly fait le tour du monde, mais chacun de ses voyages est en réalité une couverture pour la mission qu'elle s'est fixée : lutter contre les forces cosmiques qui menacent l'humanité.

En 1920, Nellie Bly a 56 ans, et c'est totalement par hasard, lorsqu'elle rend visite à la fille d'un ami, une certaine Louise Paterson, en traitement à l'asile psychiatrique d'Amityville, qu'elle reconnaît le docteur Morrow qui officiait au Blackwell Island Hospital (Roosevelt Island). Plus étrange encore, le docteur ne la reconnaît pas. Dès lors, elle décide d'enquêter sur place et se fait embaucher comme employée de ménage. Elle réussit rapidement à convaincre son ami de retirer sa fille de l'établissement et s'installe chez eux où elle établit son QG lorsque toute la famille part en Suisse pour le traitement de Louise.

Après l'arrivée des PJ à l'asile, lors de leur capture par les cultistes, elle mène son enquête sur eux et, grâce à ses contacts au FBI, apprend



La véritable Nellie Bly en photo

leur implication dans l'affaire de l'attentat de Wall Street et Lobster Bay. Reconnaissant en eux des adversaires des forces occultes, elle les fait délivrer en falsifiant les registres de visite afin de faire croire aux cultistes que le FBI est sur leurs traces. Elle décide de leur laisser quelques jours avant d'aller les voir pour les aider à retrouver la mémoire. Elle compte ensuite leur demander de l'aide, notamment pour explorer les Contrées du rêve et comprendre ce qui s'y trame. Mais Nellie n'aura pas le temps de mettre ce plan à exécution, car elle s'est fait repérer

L'Homme en noir (Nyarlathotep) lui rend visite à la Villa Paterson. Après quelques propos sibyllins qui n'ont d'autre but que de se rire de sa victime, Nyarlathotep emprisonne Nellie dans une version multidimensionnelle et hors du temps de la maison. C'est là qu'elle restera prisonnière tant que les PJ ne réussiront pas à la délivrer, probablement en essayant de s'enfuir eux-mêmes (aventure 3 : *La maison écartelée*).



Nellie Bly dans le labyrinthe de l'aventure 3.

Stemfield



Le docteur Stemfield, Melkior de son prénom, est un personnage récurrent des deux campagnes, bien qu'il n'apparaisse qu'en toile de fond dans *Septembre rouge*. C'est un allié des cultistes de Cthulhu et un puissant occultiste indépendant. Vieux de plus de deux siècles (!), il est sans morale, seulement guidé par une soif inextinguible de connaissance. Néanmoins, dans la lutte secrète entre les entités supérieures qui menacent le monde, il a choisi son camp : contre Nyarlathotep et Azathoth.

Afin de combattre les plans du Pharaon noir, il a essayé d'invoquer un shoggoth, notamment en provoquant des attentats comme celui de Wall Steet, mais les PJ lui ont mis des bâtons dans les roues (voir *Septembre rouge*). Dans l'urgence, il a manqué de prudence et s'est fait repérer par Morrow, qui a envoyé un rampant des angles pour le tuer. Avant de mourir, il a eu le temps de transférer son âme dans le corps de Jeremiah Pick, le jardinier du voisin, mais le processus a été interrompu avant la fin. C'est pourquoi, durant la première partie de la campagne, il peine à contrôler son corps et n'intervient que très peu.

Lorsqu'il comprend ce qui est arrivé aux PJ, il décide de les aider à retrouver la mémoire afin de leur permettre de reprendre leur combat contre le plan de Nyarlathothep. Il leur envoie alors une lettre pour les mettre sur la piste de Nellie Bly. Ainsi, durant *Quintessence*, il passe du statut d'ancien ennemi à celui de nouvel allié et veille sur eux à sa manière.

À la fin de la campagne, lorsque les PJ seront incapables de rejoindre le continent africain à temps pour empêcher l'invocation d'Azathoth, il se révélera à eux pour les aider à prendre un raccourci astral vers leur objectif.

Trame générale des aventures

Aventure 1 - Déjà-vu

Les PJ reçoivent une étrange missive qui les invite dans une maison abandonnée par ses propriétaires : la villa Paterson. Des indices les mènent alors vers la maison du docteur Stemfield, l'asile d'Amityville et le muséum d'Histoire naturelle de New York, à la recherche d'une période de leur vie qu'ils ont oubliée. Finalement, une intrusion à l'asile d'Amityville déclenche un flash-back qui les conduit dans les Contrées du rêve (aventure 2). Ayant retrouvé la mémoire, ils doivent poursuivre leur enquête pour comprendre ce que trament les cultistes et tenter de contrer Morrow.



Aventure 2 - L'empire des sens

Ce scénario est étroitement lié au premier. Il regroupe les aventures des PJ dans les Contrées du rêve. Leur première incursion se déroule contre leur volonté, mais leur permet de retrouver la mémoire et de comprendre les plans du Pharaon noir. Ils doivent ensuite s'y rendre volontairement afin de tenter de contrecarrer Nyarlathotep. Une entreprise difficile où il faudra mener un rituel dans les cinq pyramides bâties en vue de l'invocation d'Azathoth et pour laquelle ils bénéficieront de l'aide d'une femme mystérieuse, la déesse Bast.



Aventure 3 - La maison écartelée

Lorsque les PJ reviennent des Contrées du rêve, Nyarlathotep décide de les emprisonner dans une réplique labyrinthique de la Villa Paterson en compagnie de Nellie Bly, elle aussi emprisonnée dans le labyrinthe. Toutefois, il leur est possible de s'échapper en utilisant les cinq clefs à tête de singe de la maison qui permettent d'ouvrir un portail vers Yog-Sothoth.



Aventure 4 - Extinction 23°N 0°W

Libérés, les PJ constatent que Nyarlathotep s'est joué d'eux. Il est trop tard pour se rendre sur les lieux de la cérémonie, à l'autre bout de la planète. Stemfield se révèle alors à eux et leur offre une aide inattendue : un passage par un portail sous l'océan *via* l'Atlantide pour atteindre l'Afrique plus rapidement et arriver à temps pour empêcher la cérémonie. Un final explosif!



Débuter par Quintessence?

Cette aventure a été écrite pour faire suite à la première boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu* et par conséquent pour être jouée immédiatement après *Septembre rouge* avec les mêmes PJ. Toutefois, si vous avez joué *Septembre rouge*, mais que vous avez poursuivi par de nouvelles aventures avec les mêmes personnages, leur niveau et la chronologie des événements ne vous permet pas de jouer *Quintessence* avec les PJ d'origine. Vous devez alors créer des personnages de niveau 5 ou utiliser les nouveaux prétirés. Vous pouvez aussi utiliser cette solution dans le cas où vous voulez seulement jouer *Quintessence* sans vous préoccuper de ce qu'il est advenu dans *Septembre rouge*.

Dans ce cas, l'implication des nouveaux personnages aura le même point de départ que si vous aviez gardé les PJ de *Septembre rouge* : l'attentat de Wall Street. Cette campagne devient ainsi une sorte d'histoire parallèle ou de *spin-off* de *Septembre rouge* : même origine, conséquences différentes.

Dans ce cas de figure, l'historique de chaque PJ se conclut obligatoirement par une référence à l'attentat, comme indiqué ci-après. Ce paragraphe est déjà inclus dans l'historique de tous les prétirés.

14 septembre 1920, Wall Street. Ce jour fatidique où tout a basculé pour vous. Pourquoi étiez-vous là-bas? Travail? Hasard? Tourisme? Aucune importance. Le mauvais endroit au mauvais moment. L'explosion et le réveil dans la douleur à l'hôpital Saint-James.

L'introduction des PJ (Voir livret 2, p. 4) présente un paragraphe différent à lire aux joueurs. La partie de leur vie qu'ils ont oubliée est assez peu différente de la version standard : après leur sortie de l'hôpital, intrigués par l'attitude du docteur Stemfield, ils ont essayé d'enquêter sur lui. Ayant trouvé son adresse, ils se sont rendus dans sa maison, où ils ont trouvé des indices qui les ont menés à l'asile psychiatrique situé juste derrière.

Avec cette version de l'introduction, l'historique de chaque PJ fait référence à l'hôpital Saint-James et il est donc possible que les joueurs souhaitent enquêter à ce sujet. Ce n'est pas un problème, bien au contraire. Le docteur Stemfield n'y travaille plus (et pour cause puisqu'il est mort !), mais les PJ peuvent obtenir son adresse à Amityville. Et voici une piste de plus vers un flash-back important.

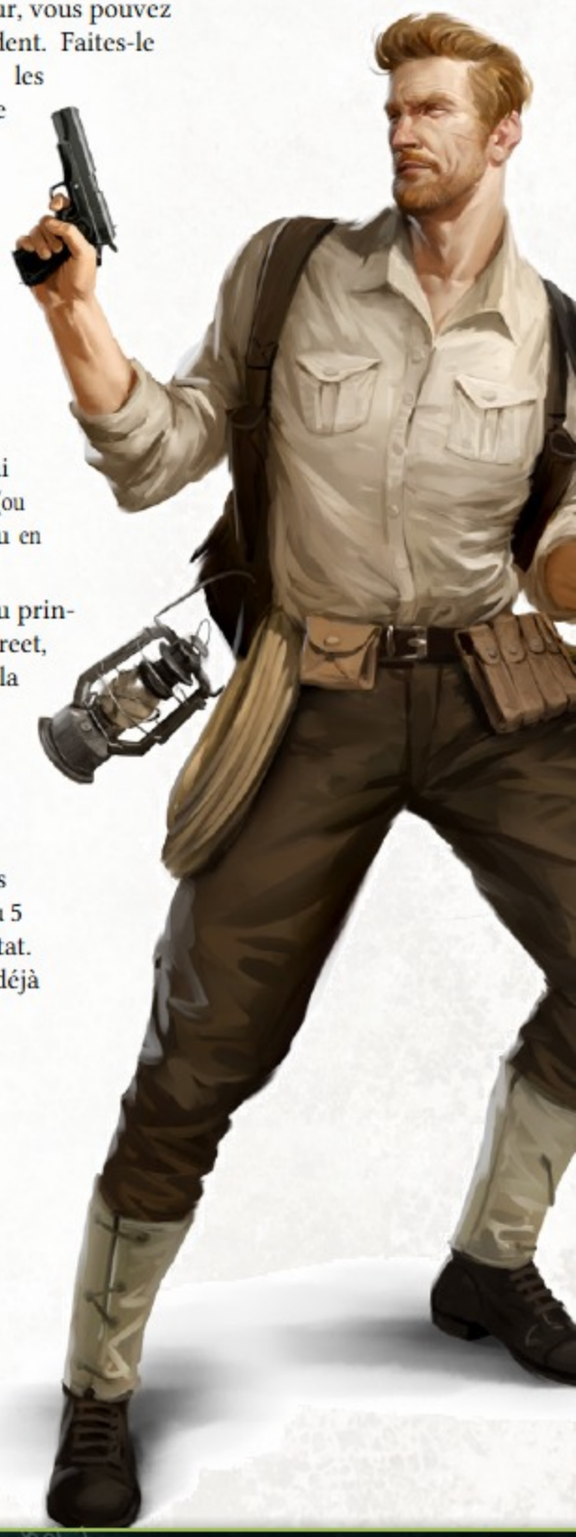
Introduire un nouveau personnage?

Si vous poursuivez après *Septembre rouge* et souhaitez introduire un nouveau personnage, que ce soit pour remplacer un PJ mort ou parce que vous avez un nouveau joueur, vous pouvez vous servir du prétexte précédent. Faites-le débuter au même niveau que les autres personnages, c'est-à-dire au niveau 5.

Nouveaux PJ et points de folie

Si vous débutez avec de nouveaux PJ directement au niveau 5, il ne serait pas très juste de les faire commencer la campagne sans aucun point de folie, contrairement à des PJ qui ont déjà joué *Septembre rouge* (ou d'autres aventures) et qui ont pu en accumuler quelques-uns.

C'est pourquoi nous partons du principe que l'attentat de Wall Street, le séjour en asile, la drogue et la perte de mémoire ont laissé des séquelles. Vous pouvez ainsi attribuer à chaque PJ 2 points de folie. Si les joueurs ont besoin d'une explication, indiquez-leur que cela est lié à leurs aventures pour arriver au niveau 5 et aux conséquences de l'attentat. Pour les prétirés, nous avons déjà inclus ces points de folie.



Alan Morgan

Aide de jeu 0 : chronologie

Cette chronologie globale est une aide de jeu qui doit vous permettre à la fois de mieux comprendre le déroulé des événements et de retrouver facilement une date ou une information dont vous auriez besoin.

Elle est constituée de quatre parties : ce qui s'est passé *avant Septembre rouge*, ce qui s'est passé *pendant Septembre rouge* (soit les événements de la campagne de la première boîte *Chronique Oubliée Cthulhu*), ce qui s'est passé *avant Quintessence* (c'est-à-dire durant la période d'amnésie des PJ, chronologiquement entre les deux campagnes), et enfin un déroulé probable des événements *pendant Quintessence*.

Avant Septembre rouge

- **Égypte ancienne** - Les prêtres de Nyarlathotep et les serviteurs de Cthulhu mènent une guerre secrète dont les péripéties sont oubliées. Cinq puissants prêtres de Nyarlathotep décédés sont momifiés et inhumés dans un tombeau en compagnie de centaines de chats. Tous sont promis à la vie éternelle. L'encadré ci-dessous vous présente la liste des prêtres, leur corps d'emprunt actuel, leur symbole et le sens qui leur est associé.
- **1er septembre 1859** - Une tempête solaire atteint la Terre. Le télégraphiste Frank Morrow est frappé par un arc électrique qui le laisse mentalement handicapé. Son fils William naît la même nuit.
- **5 mai 1864** - Naissance d'Elizabeth Cochrane, alias Nellie Bly.
- **1887** - Nellie Bly passe « Dix jours dans une maison de fous » au Blackwell Island Hospital et écrit un article du même nom qui fait scandale. Elle y rencontre le docteur William Morrow. Lors de la fermeture de l'asile, ce dernier fuit les États-Unis pour l'Europe.

Prêtre égyptien	Corps actuel	Ville	Symbole	Sens
Tohtesis	Gaston Privesne	Paris	Scarabée d'or	Vue
Rahotep	William Morrow	New York	Croissant d'argent	Ouïe
Pannekhap	Gerhard Mullner	Berlin	Tortue volante	Odorat
Ptahsiris	Emilio Mancini	Rome	Bœuf Apis	Toucher
Oumhotep	Richard Highcastle	Londres	Chenille rampante	Goût

- **1890** - William Morrow épouse Harriet à Londres.
- **1895** - Naissance de Margery Morrow (Iaret dans les Contrées du rêve). La famille vient s'installer à New York. Le docteur renoue avec ses activités sectaires.
- **1910** - La famille Paterson construit une maison à Amityville. Leur fille Louise, alors âgée de 8 ans, fait des rêves étranges de singes et de clefs. Sa mère fait fabriquer les clefs de ses rêves pour leur maison.
- **1915** - Sous l'emprise d'une drogue à base d'opium qui doit lui permettre d'appréhender les multiples dimensions du monde, Morrow provoque un grave accident de voiture. Il s'en sort légèrement blessé, mais son épouse décède et sa fille devient paraplégique et catatonique.
- **1916** - Morrow cherche plus que jamais des explications occultes et des solutions ésotériques pour délivrer sa fille de son handicap. Il crée l'aile spéciale de l'asile d'Amityville. Il reçoit alors la visite de l'Homme en noir et fait d'énormes progrès dans ses expériences.
- **Février 1918** - Gaston Privesne découvre les momies de cinq prêtres et de centaines de chats en Égypte. Il les transfère en France.
- **Juin 1918** - Tohtesis prend possession du corps de Gaston Privesne. Il dissémine progressivement les momies à travers le monde: Londres, Rome, Berlin et New York.
- **Décembre 1918** - Visite de Gaston Privesne à New York. Exposition temporaire égyptienne au muséum d'Histoire naturelle (1918-1921). Rahotep prend possession du corps de William Morrow dont l'esprit est emprisonné dans le corps de la momie.
- **1919** - Début de la construction des cinq pyramides dans les Contrées du rêve.
- **Mai 1920** - Louise Paterson entre en traitement à l'asile d'Amityville pour des syndromes autistiques graves (elle refuse de voir, d'entendre et de parler - cf les trois singes de la sagesse).
- **Juillet 1920** - Nellie Bly reconnaît le docteur William Morrow (voir 1887) lors d'une visite à Louise Paterson (la fille d'un ami) à l'asile psychiatrique d'Amityville.

Pendant Septembre rouge

- **Septembre 1920** - Nellie incite James Paterson à retirer sa fille Louise de l'asile du docteur Morrow sans faire de vagues. La famille Paterson quitte Amityville pour la Suisse où Louise doit se rétablir dans un sanatorium. Pour la remercier, le père de famille permet à Nellie de rester dans leur maison le temps de son enquête.
- **16 septembre 1920** - Attentat de Wall Street et réveil des PJ à l'hôpital Saint-James où ils sont soignés par le docteur Stemfield.
- **1er octobre 1920** - Embarquement des PJ sur le *Princess of Olympus*.
- **2 octobre** - Naufrage des PJ sur l'île de Lobster Bay.
- **16 octobre 1920** - Nellie Bly se fait engager comme infirmière à l'asile d'Amityville. Elle entend parler des PJ *via* Edwin Fisher, lui aussi interné, bien que dans une autre aile.
- **17 octobre 1920** - Étoiles propices : cérémonie et fuite en avion des PJ. Retour vers New York.

Avant Quintessence

- **19 octobre 1920** - Stemfield apprend le retour des PJ.
- **22 octobre** - Il panique et bâcle sa mission, il invoque son shoggoth et le lâche contre Morrow. Morrow confine le shoggoth dans le sous-sol de l'asile d'Amityville.
- **1er novembre 1920** - Morrow riposte en invoquant un rampant des angles pour qu'il tue Stemfield. Stemfiel tente d'échapper à la mort en transférant son esprit dans le corps du jardinier du voisin, mais le rituel est interrompu et il peine à prendre le contrôle de son hôte.
- **2 novembre 1920** - Sur la piste de Stemfield, les PJ découvrent son cadavre et des indices qui pointent vers l'asile. Ils combattent le rampant des angles encore présent sur les lieux.
- **5 novembre 1920** - Alors qu'ils enquêtent sur l'asile, les PJ sont repérés puis capturés par les prêtres de Nyarlathotep.
- **5 novembre - 10 janvier 1920** - Pendant deux mois, les PJ sont drogués et réduits en esclavage pour construire une pyramide dans les Contrées du Rêve.
- **Fin décembre 1920** - Nellie apprend le rôle des PJ à Lobster Bay et découvre que le FBI les recherche. Elle décide de les faire libérer. Elle falsifie les registres pour faire croire qu'un agent du FBI est venu demander à les rencontrer et qu'il reviendra. Elle sait qu'Edwin a été libéré au cours d'une procédure similaire. Morrow ne veut pas de publicité, il libère les personnages.
- **10 janvier 1921** - Les PJ sont libérés de l'asile mais sont amnésiques et traumatisés. Ils reprennent leur vie dans une sorte de brouillard. Cette période est un moment difficile. De nombreux cauchemars les hantent, certains bien trop précis (les créatures aquatiques de *Septembre rouge*), d'autres dont il est impossible de se souvenir.
- **15 janvier 1921** - Rahotep/Morrow reçoit la visite de l'Homme en noir qui comprend immédiatement la duplicité de Nellie Bly. L'Homme en noir rend visite à Nellie à la Villa Paterson et l'y enferme simplement en refermant la porte...
- **10 mars 1921** - Diminué, Stemfield décide de mettre les PJ sur la piste de Morrow en espérant qu'ils fassent le boulot pour lui. Il leur envoie une lettre et une clef qu'il a récupérée lors d'une intrusion à la Villa Paterson pour les lancer à la recherche de Nellie.

Pendant Quintessence

- **12 mars 1921** - Les PJ reçoivent la lettre et la clef de Stemfield.
- **Mars et avril 1921** - Les PJ mènent l'enquête : la Villa Paterson où Nellie logeait, l'asile d'Amityville, la maison de Stemfield, le musée.
- **Avril 1921** - Les PJ rencontrent Albert Einstein pour déterminer la date de la cérémonie. Ce dernier a besoin de temps mais promet d'envoyer les résultats dès que possible.
- **Fin avril à mai** (variable selon les actions des PJ et l'avancée de l'enquête) - Les PJ se font repérer et se retrouvent prisonniers de la maison avec Nellie.
- **Début décembre 1921** - Fin des expositions temporaires égyptiennes partout dans le monde. Les quatre prêtres de Nyarlathotep rapatrient les momies à Paris auprès de Gaston Privesnc/Tothesis puis partent pour le désert du Sahara.
- Les PJ ressortent le **15 janvier 1922** - La lettre d'Einstein leur indique que l'invocation finale aura lieu le 27 janvier 1922 au milieu du Sahara.
- Morrow n'est plus là. Les PJ doivent s'assurer l'aide de Stemfield pour traverser l'Atlantique très rapidement, *via* l'Atlantide...
- Les PJ rencontrent Louis Audouin-Dubreuil, qui fait des essais pour Citroën dans le désert et lui demandent son aide. Il leur prête deux voitures à chenilles.
- **27 janvier 1922** - La cérémonie.

OPEN GAME LICENCE VERSION 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Chroniques Oubliées Chtulhu, Qintessence. 2011. Black Book éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltice, Didier Guiserix.