

La trace des Anciens

Partie 3

Cthulhu

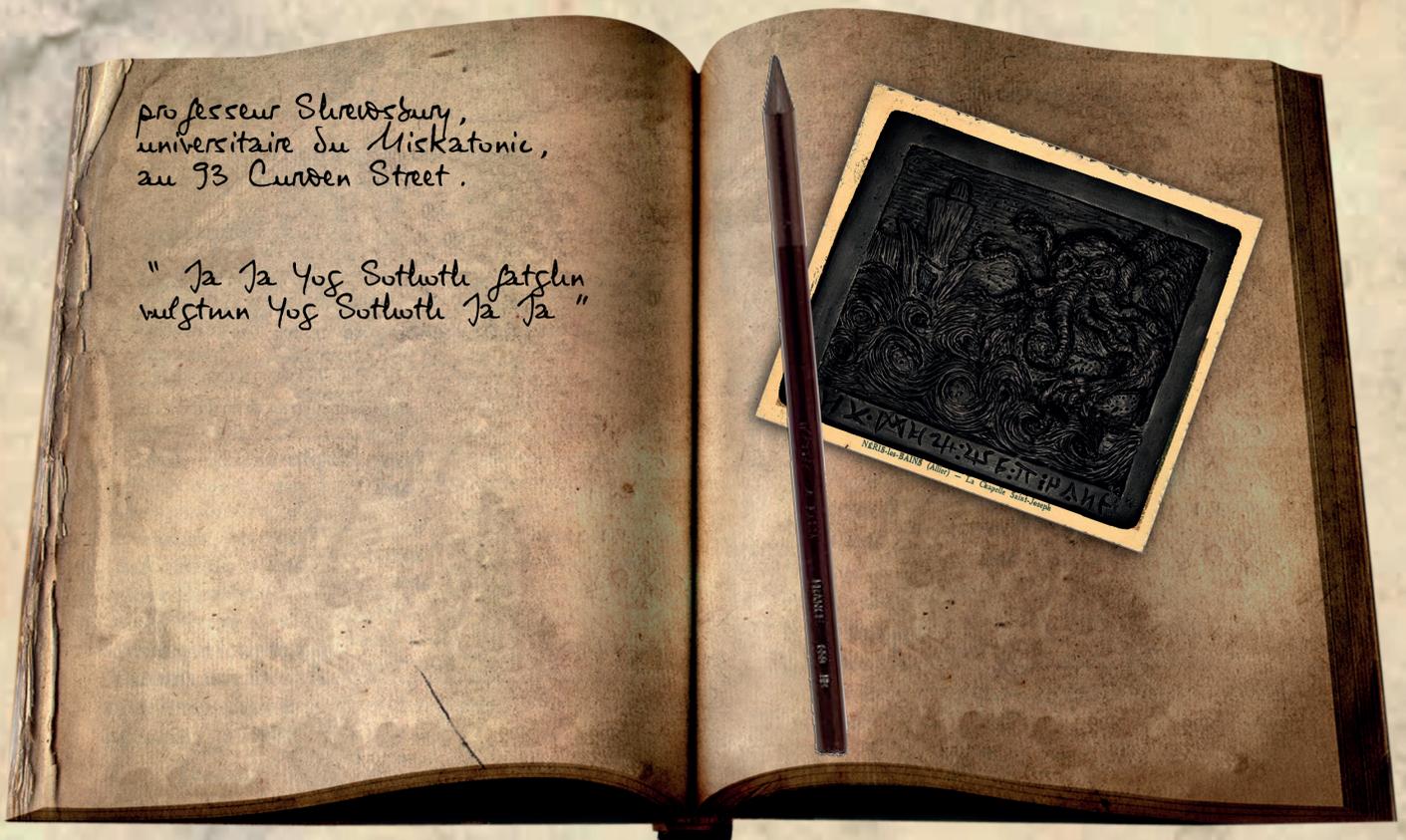


Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard

L'Appel de **CTHULHU**

 **Silmariion.com**
© Les aventuriers du 4^e âge



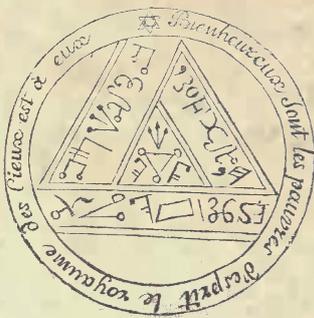
professeur Shrewsbury,
universitaire du Miskatonic,
au 93 Curden Street.

" Ja Ja Yos Sotlwoti jatglun
wulgtun Yos Sotlwoti Ja Ja "



Le carnet du professeur Miller





La Trace des Anciens

Acte 3 : Cthulhu

Après avoir enquêté sur le professeur Miller et découvert son funeste destin que les Mi-Gos lui ont réservé, les investigateurs sont en possession du mot de passe de son coffre fort. À l'intérieur plusieurs choses les mèneront au professeur Shrewsbury. Cet épisode est librement inspiré du livre d'August Derleth : la trace de Cthulhu (ou plutôt fait suite à la première nouvelle : la maison de Curwen Street).

Retour à Arkham

Nos investigateurs pourront rencontrer le juge Anderson à Arkham et par un jet de persuasion réussi ils auront accès au coffre fort de la banque.

Dans ce coffre se trouve plusieurs feuillets, des notes principalement et le journal de Miller.

Ils peuvent emporter les papiers chez eux pour les lire tranquillement.

Notes de Miller et son journal : 4h pour en faire le tour.

Le professeur Miller faisait des recherches sur les sorciers et sorcières et Arkham y est présent tout comme Salem et d'autres lieux des États Unis. Certaines sectes semblent

s'adonner à l'adoration de dieux anciens et mystérieux ; des mythes de civilisations anciennes voir pré-humaines. Les pratiquants de la magie prient principalement Yog Sothoth souvent représenté par des globes nébuleux et chaotiques. Ses études sur la sorcellerie l'ont poussé à se rendre à Salem où il y a découvert qu'une minorité aurait échappée au bucher et se serait enfuit pour le nord des États-Unis.

Dans son journal il fait mention de la rencontre, il y a quelques temps, avec le professeur Shrewsbury. Ce dernier travaille sur une thèse avec comme sujet : les civilisations anciennes. Le professeur Shrewsbury semblant très occupé, quant à lui, a donné un rendez-vous pour le 21 juillet. Le professeur Shrewsbury est un pont en la matière de civilisations anciennes et des différents cultes exercés au cours des siècles.

Une adresse est annoté, celle du professeur Shrewsbury, universitaire du Miskatonic, au 93 Curwen Street. Le professeur Miller écrit son intention de se rendre en Alberta pour y enquêter, après avoir découvert une tablette. Il a emprunté de l'argent aux mauvaises personnes pour financer son expédition mais a tout perdu au jeu.

Il a aussi recopié les écrits de la tablette et après une étude approfondie à réussi à décrypter cet étrange langage :

« Ia Ia Yog Sothoth fatghn vulgtmn Yog Sothoth Ia Ia ».





À la lecture de cette phrase, un frisson glacial parcourant l'investigateur, son sang se glace, les poils de ses bras se hérissent. Visiblement ce dialecte est plus qu'un simple langage, c'est une ode obscure et ancienne qui réveille la peur d'un inconnu macabre...

Les joueurs pourront se demander pourquoi les avait-t-il mis au coffre et non pas emmené, au cas où des malfrats lui tomberaient dessus ?

Le professeur Shrewsbury

Se renseigner sur le professeur Shrewsbury :

Il y a plusieurs façons de faire pour cela. La police, les journaux et l'université Miskatonic.

À l'université il pourront apprendre plusieurs choses :

- Le professeur est un grand érudit en civilisations anciennes, l'un des meilleurs dans son domaine, une référence.

- Il travaille très peu à l'université et s'est retiré chez lui pour y poursuivre son travail et compléter sa thèse.

- Il vient parfois à la bibliothèque pour compléter ses recherches. Par un test de persuasion ils apprendront que Shrewsbury avait accès aux livres rares et anciens et qu'il n'était pas rare de le voir venir étudier un ouvrage très rare.

- Cette ouvrage, le Necronomicon est un livre obscure, une traduction d'un texte arabe en anglais par un certain John Dee.

Inutile que vos personnages essaient d'avoir accès au dit livre, cela leur sera refusé sauf si le professeur du groupe arrive à convaincre le bibliothécaire en chef (jet de crédit/persuasion -20%). Mais là n'est pas le but du scénario. Mieux vaut laisser les investigateurs découvrir le mythe et Cthulhu en investiguant d'avantage.

Cependant le bibliothécaire leur dira que Shrewsbury est l'auteur d'un texte intitulé : « Approche des structures mythiques des derniers primitifs en relation avec le texte de R'lyeh ». Il est accessible à la bibliothèque si le doyen le veut bien. Un texte qui apportera plus de questions que de réponses. Dans ce texte l'auteur fait référence à différentes divinités Sud-Américaine ou asiatique en rapport avec des cultes anciens. L'auteur met l'accent sur les similarités entre ces différents cultes et le fameux Cthulhu, gardien des eaux.

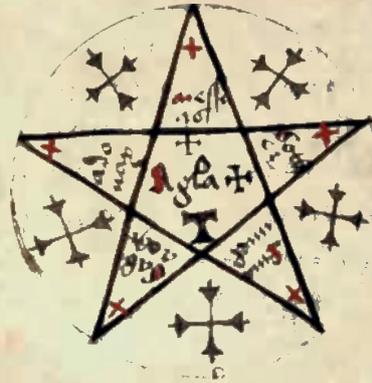
Selon l'auteur il est possible que certaines sectes continuent de déifier ses dieux impies. Le texte est difficilement accessible et son écriture très complexe avec un recoupement de témoignages, de représentations, d'histoires folkloriques, etc.

Il ne sera pas possible d'emprunter ce livre mais de le consulter sur place.

Lorsqu'ils repartiront de la bibliothèque ou de l'université, un vieillard en costume élimé viendra les accoster :

« Excusez moi messieurs, je n'ai pu m'empêcher d'écouter vos questions





et vous recherchez le professeur Shrewsbury n'est ce pas ? Il est bizarre voyez-vous ; vous devriez arreter vos investigations ici messieurs. Ce genre de personne, mieux vaut les éviter. »

Avec un jet de persuasion ils apprendront que l'homme se nomme Monsieur Peabody.

« Votre Shrewsbury il a disparu y a 20 ans et voilà qu'il réapparaît comme si de rien n'était. Il n'a pas pris une ride, c'est bizarre j'vous dis. Et je m'y connais, je suis banquier à Arkham et personne part 20 ans sans toucher à son compte bancaire. Ne faites pas comme cet étudiant, ce Phelan. Je l'ai rencontré y a quelques jours, ils semblaient travailler pour lui vous voyez... »

Et il partira sans se retourner sur ces quelques mots, suffisants pour semer le doute dans l'esprit des investigateurs.

Au 23 Curwen Street

Il ne reste que des cendres de ce qui devait être une vieille demeure. La maison est située non loin de la rivière Miskatonic. Des scellés ont été posés et les joueurs doivent pénétrer sur les lieux discrètement. En examinant correctement la scène, jet de toc ou pistage réussi, ils apercevront des traces de pas allant vers la rivière et se perdant sur ses rives, des traces de pas étranges et saccadés, plusieurs traces révélant la présence d'un groupe de

personnes. Ces empreintes trahissent le claudiquement d'une jambe. Plus étrange encore, elles sont palmées.

En se renseignant au poste de police ils découvriront que l'incendie semble d'origine criminelle. Aucun corps n'a été retrouvé dans les cendres. Aucun témoin n'a vu la scène, cela s'est déroulé en pleine nuit. Pour le moment personne ne s'est manifesté ni Shrewsbury, ni son secrétaire Phelan Andrew, le jeune homme embauché récemment. L'enquêteur a demandé à ses amis de Boston de voir si Phelan faisait son retour chez lui. Par un test de persuasion, ils obtiendront l'adresse du dit Phelan à Boston au 37 Rutland Street.

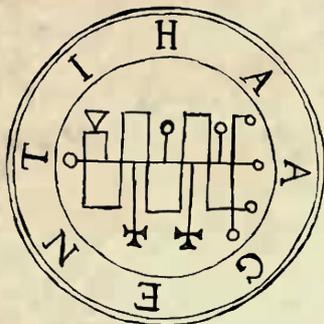
Ils leur apprendront aussi que le professeur Shrewsbury avait déjà disparu pendant 20 ans de façon étrange.

L'appartement de Phelan

Pour connaître l'adresse d'Andrew Phelan, il suffit aux joueurs de prendre un bottin de Boston ou d'appeler les renseignements. Ils découvriront son adresse rapidement.

S'ils l'appellent, ce dernier ne répond pas. En allant sur place ils feront la connaissance de sa logeuse, madame Brier, une petite dame d'une cinquantaine d'année, et très curieuse. Elle posera des tas de questions aux investigateurs : qui sont-ils ? Que font-ils là ?...





Andrew Phelan a disparu du jour au lendemain sans même payer son loyer. Ce qui ne l'arrange pas et en plus il a laissé toutes ses affaires sur place, se plaint-elle. Sur un test de persuasion réussi elle les autorisera à visiter l'appartement mais pas plus de 30 minutes et leur proposera de le louer pour soulager ses finances. Il est préférable aux pjs qu'ils le louent (c'est même obligatoire pour la suite du scénario, donc cher Gardien trouver quelques excuses pour qu'ils restent).

Le mobilier est constitué d'un lit, un bureau, pas très grand et bien rangé. L'appartement est entretenu avec dans les placards, des affaires propres, celles d'un homme d'une vingtaine d'année et de classe sociale assez moyenne. Sur les étagères, sont posés des dictionnaires de grec et de latin. La bibliothèque de Phelan montre que le jeune homme est un lettré. En plus des dictionnaires, les planches sont couvertes de livres d'auteurs allant de Shakespeare, Lovecraft, Lincoln, Thoreau, en passant par Poe. Par un test de bibliothèque ils verront que Phelan avait marqué quelques pages du livre de Lovecraft... Un nom revient dans l'ensemble : Innsmouth et Cthulhu et des références sur un papier. Un test d'intelligence réussi à -20% permet de comprendre qu'il s'agit de références à un livre, un texte mais rien n'indique lequel, assurément pas la bible.

La chambre est étrange car tout

semble figé au moment de sa disparition. Sur le bureau, des feuilles blanches et un porte-crayon voisine avec un verre posé à côté d'une pile de dossiers. Un liquide a séché dans le fond. À première vue il s'agit d'une boisson alcoolisée assez sucrée car le dépôt a laissé une trace visible (il s'agit d'un hydromel particulier).

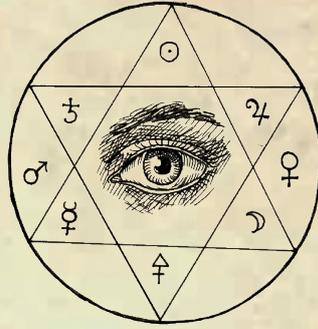
Dans le tiroir du bureau, des feuillets comportent des noms et des lieux griffonnés : Boston, Innsmouth, Kingsport, formant une liste les uns sous les autres.

En fouillant l'appartement (test TOC réussi) ils verront que Phelan avait dessiné des symboles sur des petits papiers, déposés aux quatre coins des pièces de son appartement, une étoile à 5 branches de couleurs jaunes. Le dessin est déroutant. Par un jet d'occultisme réussi ils sauront qu'il s'agit d'un pentagramme souvent utilisé en sorcellerie comme signe de protection.



Pentacle de protection





Le retour d' Andrew

La nuit venue ils s'endormiront rapidement. À leur réveil un homme somnole dans le fauteuil du salon. Il s'agit d'Andrew Phelan. Ce dernier somnole. Normalement, la porte a été fermée de l'intérieur, la veille par les joueurs. Ils pourront le réveiller et alors il se présentera comme étant Andrew Phelan. Il est fatigué car il revient d'un grand voyage et ne peut rester très longtemps. Il a une mission mais n'en dira rien et répondra à certaines questions.



Andrew Phelan

- Il arrive de Celeano.

- Là bas se trouve le professeur Shrewsbury. Lui et le professeur travaillent ensemble.

- Les symboles sont des signes de protection contre certaines choses.

L'homme a le regard franc et semble sincère mais dissimule des choses « pour le plus grand bien des investigateurs ». Si ces derniers posent beaucoup de questions, il leur dira que :

« Lovecraft avait su trouver les mots pour raconter une vérité et l'embellir pour que celle-ci ne soit pas trop dure à entendre. »

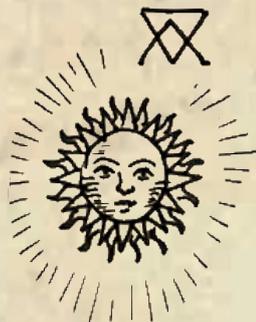
Si les investigateurs insistent pour connaître toute la vérité, il leur répondra qu'il ne peut leur en dire davantage pour leur sécurité et leur bien.

Normalement les investigateurs devraient leur parler des Mi-Gos et de ce qu'ils ont découvert. Phelan changera alors de comportement et leur demandera de s'asseoir.

Le récit d' Andrew

Lui et le professeur luttent contre le retour d'une entité terrifiante, le gardien des océans. Plusieurs noms lui ont été attribués et ils semblerait que des cultes lui soient encore pleinement dédiés. Il est nommé Cthulhu et vit au fond des océans dans la terrible cité de R'lyeh. Mais en surface ses adorateurs attendent





son retour et des signes annoncent sont avènement. Ils existent en ce monde plusieurs passages menant à cette cité. Ses adorateurs cherchent à ouvrir les portails menant au grand Ancien. Lui et Shrewsbury luttent contre cela. Il leur apprendra que les anciens ont enfermés certaines divinités qui recherchent le chaos et que si la magie des anciens venaient à être brisée, la terre serait le terrain de chasse de ces choses et asserviraient l'humanité ou la détruiraient.

Si les investigateurs veulent l'aider dans sa quête il leur demandera une faveur :

« Aller à Kingsport rencontrer celui que l'on nomme le Terrible vieillard qui vit aux 607 Waters street... » (voir supplément spécial Kingsport).

Ce personnage, bien qu'étrange est un homme de savoir. Il possède une certaine connaissance de l'art occulte. Phelan aimerait que les investigateurs le rencontre pour obtenir de l'hydromel doré. Cet hydromel permet de voyager à travers le temps et l'espace et il sera un ingrédient indispensable, plus tard, surtout pour les investigateurs. Lui, a des choses à terminer ailleurs, pendant que nos joueurs seront occupé avec cet érudit. Il ne voudra rien de plus, pour préserver les investigateurs d'une menace.

Kingsport

Voici nos enquêteurs en route pour Kingsport. En une demi-journée ils seront sur place.

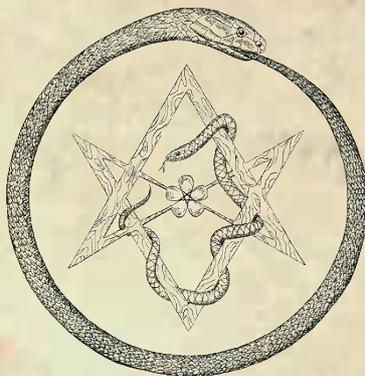
La ville est située au bord de l'océan. Une bruine y est quasi constante, donnant au lieu une aura mystérieuse. Arrivés à l'adresse indiquée, les investigateurs découvrent une maison étrange. les passants changent de trottoirs et personne ne s'en approche ; un riverain même leur conseillera :

« Hola, je serais vous, je ferais demi-tour. Ici vit un fou. On dit sa maison hantée. »

C'est une bâtisse à étage en mauvais état, maison de maître du XVII^e siècle. Cellier et rez de chaussée renferme un trésor en doublon d'or... (voir supplément v7 page 35).

Il est fortement déconseillé aux investigateurs de fouiller chez lui, le terrible vieillard n'est pas homme à plaisanter. Son regard est dur et sa carrure impressionnante. Au premier abord il sera froid avec les investigateurs et ne répondra que par des éléments vagues sur ses activités passées et actuelles. Quand ils frapperont à la porte il ne répondra pas et les investigateurs (test écouter réussi) percevront une voix. Un homme semble discuter et un petit bruit de verre se fait entendre. Un investigateur trop curieux, observant





par la fenêtre serait surpris par son regard froid et intense.

Une fois les présentations faites il leur dira qu'il peut leur préparer le fameux élixir du professeur Shrewsbury. Il lui faudra 2 jours de travail et leur demandera à ce qu'ils reviennent d'ici là et pas avant insistant sur ce point. Pendant ce temps là, nos investigateurs peuvent se muer en touristes pour visiter Kingsport.

Randonnée touristique

Les investigateurs pourront visiter un peu Kingsport et louer une chambre à The Hotel Marblehead sur les conseils du professeur

Par un jet de vigilance se rendre compte qu'ils sont suivit. Un homme vêtu d'habits de marin semble les épier au coin de la rue puis les suivre. Dès que les investigateurs vont à sa rencontre, l'homme s'éloigne et marche à allure normale. Les pjs peuvent le rattraper et lui poser des questions. Son visage est à demi caché derrière une vieille capuche. Si l'un d'eux la relève les pjs feront un jet de SAN : 0/1D3. car avec sa peau étrangement pigmentée, son visage de couleur brune est munie d'yeux presque globuleux. Il s'exprimera avec une voix un peu caverneuse. Effectivement, il les suit et les mettra en garde sur Phelan, les avertissant que cet homme est dangereux. Il

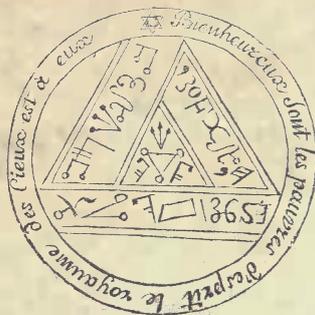
*Walther Manurhin modèle PPK, Calibre 7.65
Browning*

croit en certaines choses et ses propos décousus donne à penser que le marin a perdu la raison. Il se présentera : Miguel Fernandez, marin de métier et habitant d'Innsmouth. Il racontera qu'un de ses amis est décédé par sa faute dans une exploration marine... Ce qui est absolument faux ce qui sera révélé par un Test en psychologie réussi. L'homme tâchera de s'éclipser mais donnera un aperçu des habitants d'Innsmouth.

The Hotel Marblehead

Fernandez reviendra avec des hommes à lui dans la nuit pour s'en prendre à eux. Les hommes entreront dans l'hôtel. Ils sont armés de gourdins et de pistolet pour l'un d'entre eux. Ils sont 6. Dans l'hôtel, de nuit, il faudra faire un jet de vigilance -10% pour les entendre marcher lentement dans le couloir. Des bruits de pas, comme suintants sur les parquets, les accompagnent. Nos investigateurs ont alors le choix de les affronter ou de fuir par la fenêtre (située au premier étage, tant qu'à faire). Des jets d'athlétisme seront nécessaires pour ne pas tomber.





Profil des hommes d'Innsmouth

Corps à corps : 45% - Vision des têtes d'Innsmouth, jet de san : 0/1D3 - Pistolet : 55%.
Athlétisme/Course : 35% - PV : 12

Certains semblent avoir des stries au niveau du cou et leurs yeux sont globuleux et protubérant ce qui est dérangeant et malsain.

Les hommes d'Innsmouth les poursuivront à pied puis partiront dès que les investigateurs rejoignent une artère animée, un groupe de de passants, commerce achalandé ou le poste de

police du quartier. Ils ne reviendront pas au combat sur Kingsport.

Laissez-les s'équiper lors de la seconde journée et imposer leur des tests de vigilance pour les maintenir dans l'angoisse.

Retour chez le vieil homme

Le jour suivant, le solide vieillard leur aura concocté l'élixir, le goulot scellé à la bougie empreint d'un étrange symbole, une étoile à 5 branches. Il insistera pour que seul Phelan l'ouvre et personne d'autre que lui. Puis il leur demandera de partir rapidement à Boston le rejoindre.



Les explications de Phelan

Nos investigateurs retrouveront Andrew Phelan à Boston, là où ils l'ont laissé. Il semble fatigué et n'a plus beaucoup de temps d'après lui. Il doit bientôt partir. Dans sa quête il a besoin de plusieurs choses et aimerait que les investigateurs se chargent de certaines tâches. Il les prévient que le danger est grand et plus jamais ils ne regarderont le monde de la même manière. Il leur demandera s'ils sont prêts à





écouter ce qu'il a à leur dire, à quoi sert l'hydromel et les raisons de sa lutte avec le professeur Shrewsbury :

- Lui et Shrewsbury ont élu domicile sur Celeano, une étoile situé dans les hyades du coté d'Aldebarran.

- L'hydromel, permet de appeler des créatures nommées Byakees, d'acérer leur sens et de ne pas subir les effets de l'espace et du temps.

- La boisson leur permet de voyager au-delà des limites connues.

- Leur ami, Miller, s'intéressait aux sorciers et les connaissances qui s'y rattachent, un savoir bien plus ancien que l'on pourrait l'imaginer, un savoir caché et secret.

- Au cours des siècles, certains ont tenté de d'effacer ce savoir, en brûlant un grand nombre de livres jugés maudits qui conservait ces connaissances. Malgré tout, certains exemplaires subsistent comme le Necronomicon, Le texte de R'lyeh, le culte des goules du comte d'Erlette et bien d'autres.

- Ces livres ont tous un rapport entre-eux et présentent la terre comme le champ de bataille de divinités démoniaques et terrible : les Éons, ces Dieux appelés aussi Anciens ou Grands Anciens se sont dressés face aux Premiers Dieux dit bienveillants. Ces derniers les ont enfermés sur des astres lointains ou dans les profondeurs de la Terre. Tel est le cas de Yog Sothoth maître des sorciers, Hastur, celui qui ne doit pas être nommé, exilé dans les Hyades et dont les Byakees sont les

serviteurs, Nyarlatotep leur message, Azatoth le plus puissant d'entre-eux et destructeur de mondes, Shub Niggurath et ses rejetons symbole de fertilité, Ithaqua le chevaucheur des vents, et bien d'autres...

-Parmis ce panthéon, celui que nous combattons, est le grand Cthulhu qui attend son heure sur Terre et dont les eaux sont son domaine. Lui qui patiente en rêvant dans la sombre R'lyeh. Depuis la nuit des temps

- Leurs mignons ont tenté de cacher son existence, attendent l'heure ou ces Anciens pourraient briser les sceaux des Premiers Dieux.

- Les temps sont venus ! Phelan est grave et sur de son discours. Il rajoutera ses mots terribles :

« Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn »

Ce qui peut se traduire par :

« Dans sa demeure à R'lyeh Cthulhu mort attends en rêvant »

Jet de San après cela entraînant la perte de 1/1D6, sur la vision de leur monde s'effritant. Phelan prendra bien soin de leur parler des cultes anciens de Polynésie, de ceux des Aztèques, etc. Il mettra en parallèle les différents cultes représentant une divinité aquatique monstrueuse avec Cthulhu.

Il expliquera aussi que le professeur et lui essaye par tout les moyens de fermer les accès à la grande R'lyeh...





Il en existerait plusieurs :

Du côté d'Innsmouth, le Pacifique Sud et les îles de Ponape, l'Amérique du sud et le site du Machupicchu. Dans leur quête ils ont besoin de plusieurs choses dont un bijou, une étoile à 5 branches réalisée avec un minerai inconnu, noir à grisâtre. Il en sortira pour chaque membre du groupe. L'objet brille d'une lueur étrange.

C'est la pierre de Mnar leur dira-t-il, la protection des premiers dieux. Cette étoile permet de se protéger des mignons mais pas des anciens ou de leur serviteurs humains. Ils ont besoin d'en récupérer d'autres pour leur projet. Il demandera aux investigateurs de se joindre à eux.

Puis il lèvera la tête comme absorbé par quelque bruit provenant de l'extérieur et murmura doucement : « dorénavant ils savent que vous savez ».

L'hydromel

Face à leurs interrogations et leur questions, Phelan leur proposera de goûter l'hydromel pour mieux comprendre. Ils ne risquent rien car il est avec eux. Il ouvrira le flacon et avec une pipette aspirera quelques gouttes du liquide doré pour en déposer sur la langue de chaque investigateur. Malgré la quantité ils ressentiront ce goût légèrement alcoolisé, très agréable puis leur sens s'éveilleront.

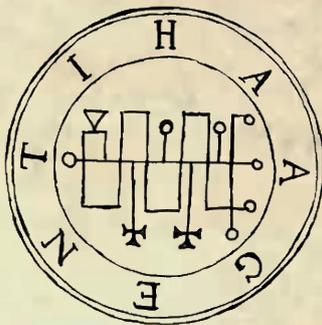
Leur sens seront décuplés ; les bruits extérieurs deviendront extrêmement présents, les odeurs précises et à l'invitation de Phelan, depuis la fenêtre ils auront l'impression de pouvoir suivre des scènes extérieures inhabituelles jusqu'à ces personnages tapis dans l'ombre et leurs silhouettes étranges et dérangeantes. Leur vision augmentée discernent des visages au faciès de batracien, des humains qui regardent dans leur direction mais surtout l'un d'eux au regard maléfique et aux yeux globuleux. Sa peau tannée et cette odeur marine l'accompagne. Test San avec perte de 1/1D4. Phelan leur dira :

« Vous les voyez maintenant, ils sont là et par une raison que je ne saurais expliquer ils semblent capables de repérer les personnes qui s'approchent de trop près de la vérité. C'est pour cela que vous devez partir à la recherche des étoiles à 5 branches, tandis que je veillerais sur vous. Nous pourrions ensuite nous mettre en sécurité sur Celeano ; vous nous rejoindrez dans notre quête pour affronter ces ténèbres. Êtes-vous prêts ? »

Le voyage vers Sarnath

Si un investigateur refuse il restera dans la pièce et assistera à la scène, les autres partiront sous le regard bienveillant de Phelan pour la cité de Sarnath et ses alentours, dans les





contrées du rêve. Phelan ira ouvrir la fenêtre puis sortira un sifflet de sa poche, un objet sculpté de la même matière que les bijoux. Il demandera que chaque investigateurs porte à son cou son étoile à 5 branches, puis sifflera et entonnera quelques mots terribles :

« Ia Ia Hastur Hastur cf'ayak 'vulgtmm, vulgtlagln, vulgtmm Ai Ai Hastur »

C'est alors qu'apparaissent, précédés d' un brouillard poisseux, des immenses formes ailées, mi-oiseaux, mi-chauve-souris, telles de grandes corneilles au corps de fourmis, mais aucun de saurait dire vraiment ce qu'ils voient. En s'approchant, ces corps sont en décomposition provoquant à leur vue des perte de 1/1D6 de San.

Phelan les invite à grimper sur leur dos et murmura un nom :

« Dother »

puis lancera aux voyageurs :

« Une fois trouvé les étoiles vous reviendrez ici par le même moyen. »

Et les investigateurs s'envolent alors à travers le temps et l'espace, incorruptible à ces dimensions, chevauchant des montures stellaires démoniaques.

À leur réveil ils possèdent deux sifflets, une fiole d'hydromel et leurs pentacle. Le paysage est chaotique, noirs, ou plutôt obscur, telle une menace omniprésente. Ils sont au pied d'une

cité en ruine, Sarnath, faite de pierre inconnue, sous un ciel étrange. Ils se réveillent aux alentours de la ville de Dother.

Sarnath à été détruite par Bokrug, adoré des être d'Ib. Sarnath se situe sur les bords d'un grand lac dans lequel vivaient ces créatures mais il n'est pas rare la nuit tombé de les voir resurgir de l'eau sous forme spectrale pour corrompre l'esprit de chasseurs de trésors. Il est donc dangereux d'y atterrir.

Les corps des investigateurs sont en léthargie à Boston sous la surveillance» de Phelan. Si un investigateur subit des pertes de San égal à 20% de sa santé totale (en une perte) il se réveille dans la chambre et réintègre son corps. Il subira une phobie. Idem si un personnage meurt. La seule façon de ramener des étoiles est de revenir avec les Byakees dont la capacité de traverser les dimensions permettent le passage d'une dimension à l'autre avec ces objets.

Expérience acquise

Pour le gain de San de cet épisode, les investigateurs lancent 1D6 (sans dépasser leur maximum de départ) et 1D6 supplémentaire si l'aventure est pleinement réalisée.





Kingsport





THE BASALT PILLARS OF THE WEST

ASTARTE

THE STONY DESERT

THE UNDERWORLD

THE MOON

SOUTHERN SEA

CERENARIAN SEA

THE MIDDLE OCEAN

LENG

KADATH

MAP

THE EASTERN DESERT

THE LANDS OF DREAM

GARDENS OF YN

SARUNAN

THOG

THE GREEN MENDOVA

سلطان

