



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Appel de Cthulhu > Scénarios > Scénarios pour Cthulhu
1990 > **Campagne Millénariste, épisode 3 [C2K - 2]**

Campagne Millénariste, épisode 3 [C2K - 2]

mardi 10 mai 2005, par [Yusei](#)

Reprise

Après que les investigateurs aient mis la main sur le livre de prédiction d'Elbert Luther, celui-ci a été étudié et décortiqué par les plus grands spécialistes. Une simple comparaison avec l'histoire réelle montre que ce livre est fiable. C'est de là que vient tout le problème : ce livre prédit un nombre incroyable de catastrophe dans les mois à venir ! L'auteur prédit dans sa terrifiante introduction que son livre sera retrouvé peu après ces cataclysmes, ce en quoi il s'est légèrement trompé, heureusement pour l'humanité ! Nous sommes entre juin et septembre 1998, selon le temps que les investigateurs ont passé dans le manoir de Luther. Pour la première fois le gouvernement décide de les employer à autre chose qu'à calmer le public. Ils dirigeront désormais une équipe chargée... d'empêcher la fin du monde !

Les prédictions de Luther, liste non exhaustive

1. *"Le cataclysme évité au début du siècle prochain bien avant les prédictions se reproduira. L'ennemi de la terre envoie son émissaire qui échappera au regard vigilant que l'homme tend vers le ciel, et fera moult ravages."*
2. *"L'oeuvre des hommes sera détruite, et dans sa destruction emmènera beaucoup d'êtres. Alors la paix apportera la destruction."*
3. *"Dans le même temps, profitant de leur diversion, ils redescendront sur terre et, n'agissant plus dans l'ombre, prendront le contrôle des populations survivantes."*

Interpretations

Interpréter ces prédictions sera relativement simple, et inquiétant. Si les investigateurs ne tirent pas de

conclusion eux-mêmes, livrez-leur celles-ci :

1. La première, peut être la plus obscure, laisse entendre que l'événement s'est déjà produit. Les prédictions datant de la fin du XIX^{ème} siècle, le "début du siècle suivant" se réfère probablement au début du XX^{ème} siècle. Si l'on se réfère aux prédictions de Nostradamus, le cataclysme se produira en juillet 1999 :

" l'an mil neuf cent nonante neuf sept mois
Du ciel viendra un grand Roy d'effrayeur
Ressuciter le grand Roy d'Angoulmois
Avant après Mars régner par bonheur. "

Ce délai laissera aux investigateurs suffisamment de temps pour se documenter et éventuellement trouver une solution.

2. La deuxième prédiction, même si elle n'est pas élucidée immédiatement, deviendra claire lorsque Paco Rabanne annoncera la chute de la station Mir. L'énigme est évidente dans ce cas (*Mir* signifie *paix*). Le gouvernement décidera de détruire la station dès qu'il aura connaissance de ces faits.

3. La troisième prédiction laisse entendre que la chute de Mir a été provoquée par des êtres extra-terrestres, mais l'allusion aux "populations survivantes" est de loin la plus terrifiante car elle annonce la destruction d'une partie de la race humaine !

Le Météorite

Pour le MJ

Le premier cataclysme annoncé par Luther est une

référence à la campagne de l'appel de Cthulhu " Le Rejeton d'Azathoth ". La campagne concluait sur la phrase rassurante " [si les investigateurs] entreprennent des calculs, ils s'apercevront que la prochaine visite du rejeton ne se fera pas avant sept siècles ", mais cela serait trop facile ;o) Les investigateurs auront donc à affronter ce péril inattendu, ainsi que certains partisans de la destruction de la terre par le rejeton.

La lecture de cette campagne est bien sûr conseillée, mais elle est assez difficile à trouver, j'en emprunte donc une partie pour vous relater les événements de l'époque, en espérant que les éditions Descartes me pardonnent :o) Vous devrez encore développer certains aspects laissés volontairement dans le flou et évoqués succinctement dans les aides de jeu. Faites-en ce que vous voulez, et ce qui vous arrange !

Celui qui passe dans les ténèbres

Au centre de l'univers, tout au fond d'un abysse créé par lui, au-delà du temps et de l'espace, se tient le dieu idiot et aveugle, Azathoth. Sans but précis, il émet des objets semblables à de petites étoiles, les Rejetons d'Azathoth. Ces corps étranges errent pour toujours à travers le temps et l'espace. Il y a un milliard d'années, l'un de ces Rejetons (appelé Némésis), a rencontré notre système solaire et s'y est accroché. Son orbite est bien au delà de celle de Pluton.

De temps à autres, des parties de Némésis se détachent, on les appelle des comètes. Si un de ces corps heurte une planète, il peut fusionner avec son noyau et croître jusqu'à former un nouveau Rejeton qui émergera en brisant la planète.

Pendant des millénaires, certains astronomes, humains ou non, ont vu dans les comètes les annonciatrices de désastres et de malédictions. Dans les textes anciens, le passage d'une comète est responsable d'événements tels que la révolte des Shoggoths contre leurs créateurs, la fin des dinosaures et la chute de l'empire des Hommes-Serpents. Certains écrits laissent entendre que les passages de Némésis seraient la cause de l'effondrement de l'empire Hyperboréen, de la submersion de l'Atlantide et des deux périodes de chaos qui frappèrent l'ancienne Egypte. Le dernier grand bouleversement eut lieu en Sibérie centrale le

30 juin 1908 où une gigantesque explosion dévasta la steppe sur des centaines de kilomètres carrés.

Rasputin avait prévu l'événement et voyagé à travers la Sibérie pour assister à la catastrophe. Il avait appris l'approche de Némésis dans les écrits d'un vieux rabbin, Eléazar ben Zekai. Parmi ses anciens manuscrits, Eléazar possédait une copie du " Liber Ivonis ", relatant l'histoire du sorcier Hyperboréen Eibon, qui pouvait voir le futur à travers des portails spéciaux, et qui assista à la dévastation qu'allait causer le prochain passage de la maléfique étoile noire.

Rendu fou par cette vision, Eibon entreprit de figer le temps, stoppant ainsi la marche des étoiles et empêchant une apocalypse éventuelle pour l'humanité, mais figeant du même coup toute vie à la surface de la planète.

Horriées, Rasputin et Eléazar établirent des plans pour contrer l'agent d'Eibon, le Père Fantôme. Rasputin attaqua cette entité par surprise et la captura. Il s'apprêta à affronter la chute d'une graine mais, pris de panique (chaque graine est une réplique d'Azathoth lui-même) il s'enfuit en laissant le Père Fantôme derrière lui, qui survécut cependant à l'impact.

En 1922, les documents rassemblés par Rasputin se trouvèrent entre les mains d'un groupe d'érudits, " l'Académie du Mardi Soir ", qui s'intéressa alors à ces événements. Un des membres de ce groupe fut tué, et certains de ces amis menèrent une enquête sur sa mort, qui les conduisit finalement à assister à l'impact d'une graine, au Tibet, qu'ils parvinrent à détruire (1927). Afin de préparer la population à un retour du Rejeton, évalué à dans 700 ans, ils laissèrent certains documents derrière eux.

Début de l'enquête des investigateurs

Pour commencer, les investigateurs ne manqueront pas d'effectuer quelques recherches concernant les impacts de météorites importants ayant eu lieu au début du siècle. Ils trouveront trace de l'impact de 1908 en Sibérie, et de 1927 au Tibet. Dans quelques coupures de journaux, on trouve le nom de quelques personnes qui sont mortes lors de ce dernier impact, dont deux américains nommés Francis Wilson et Jonathon Stanford. La section qui suit détaille ce qu'ils pourront découvrir.



Le Professeur Francis Wilson

Francis Wilson enseignait les langues orientales. Il possédait une maison à Providence (Rhode Island), donc l'examen n'apporterait rien. On a retrouvé son corps C'est à peu près tout ce que l'on peut trouver sur lui, et sa présence lors de l'impact est inexplicable.

En fait, il était membre de l'Académie du Mardi Soir, et après avoir mené une enquête, s'était rendu sur les lieux de l'impact présumé pour tenter de l'empêcher. Il est mort en essayant de détruire le météore, mais échoua, et Jonathon Stanford dut finir sa tâche.

Jonathon Stanford

Ce jeune journaliste n'avait apparemment rien en commun avec Wilson. Si l'on interroge son fils (qui approche des 80 ans) on apprendra que peu avant de partir pour le Tibet (sans donner d'explications, celui-ci s'était rendu dans sa ville natale, Providence, pour l'enterrement d'un de ses anciens professeurs, et depuis ce jour il s'était comporté bizarrement, avant de finalement disparaître et d'être retrouvé mort, à moitié consumé, près du cratère d'une météorite.

D'autres informations peuvent être obtenues :

- Stanford ne s'était pas rendu seul sur le lieu de l'impact, mais avec un petit groupe d'amis, ce sont d'ailleurs eux qui ont prévenu les autorités de sa mort. Ils ont déclaré s'être rendu là-bas pour observer la chute d'une météorite et éventuellement en récupérer quelques fragments de valeur. Leurs noms étaient Dustin Cope, Richard Krause et Mary Sawyer.

- Il tenait un journal, mais celui-ci s'arrête le jour de son départ pour Providence, et n'a pas permis d'éclairer sa femme sur les raisons de sa disparition. Les investigateurs peuvent bien sûr le consulter, et constater qu'il se termine sur ces mots :

" Cette nuit j'ai rêvé d'une silhouette dont je ne parvenais pas à voir le visage mais qui apparemment essayait de me parler. Puis une partie de sa tête disparut, comme mangée par une bête invisible, et le spectre s'évanouit.

Ce matin, j'ai reçu un coup de téléphone

m'apprenant que mon vieil ami le professeur Philip Baxter est mort il y a deux jours. "

Enquête sur Philip Baxter

Si les investigateurs désirent enquêter sur Philip Baxter, ils trouveront un entre-filet sur sa mort, et s'ils poussent plus loin, les informations suivantes : Philip Baxter est né et a vécu à Providence, avec son frère aîné Julian. Il s'est marié avec une fille de la région, et entama sa carrière d'archéologue sur divers sites de par le monde. Lorsque sa femme mourut et le laissa seul avec ses trois enfants, il rentra chez lui et accepta un poste d'enseignant à l'université de Brown. En 1915, il fonda " l'Académie du Mardi Soir ", petit groupe d'étudiants et de scientifiques qui se réunissait pour discuter des dernières découvertes scientifiques.

Les amis de Stanford

Dustin Cope : En 1927, Cope était Détective privé, après avoir fait une brève carrière dans la police. Il est mort pendant la Seconde Guerre Mondiale, mais on peut retrouver sa fille qui vit avec son mari à New York. Selon elle, il était rentré bouleversé du Tibet (normal, après avoir assisté à la mort d'un de ses amis), et passa le reste de sa vie à tenter de se protéger contre des forces maléfiques venues du ciel. Il n'a rien laissé de particulier derrière lui.

Richard Krause : Krause était un professeur d'astronomie respecté, et son départ pour observer la chute d'un météorite n'a choqué personne. Il est mort en 1967, mais ses descendants habitent actuellement à Boston. On apprendra d'eux qu'à son retour du Tibet, Richard Krause s'est mis à faire des recherches intensives qui ont surpris sa femme, car cela ne ressemblait pas à sa nature scientifique : il se procura de nombreux ouvrages occultes, dont ses enfants ont conservé une partie. On trouvera entre autres de nombreux feuillets recopiés du *Livre d'Eibon*, et d'autres ouvrages à l'appréciation du Gardien. Krause possède aussi *Azathoth* et *Autres Poèmes*, mais ceci sera de peu d'intérêt pour les investigateurs. Le plus intéressant sera bien entendu le journal de ses péripéties au Tibet qui, bien que relatées de façon succinctes, en apprendront beaucoup.

Mary Sawyer : Depuis 1925, cette jeune femme était journaliste dans la petite ville d'Arkham. Elle prétextait un reportage pour s'écarter quelques mois à ses frais mais l'article de quelques lignes qu'elle fournit (qui peut être retrouvé dans les archives de l'*Arkham Advertiser*) est de peu d'intérêt car il conclut en disant que le météorite s'est abîmé dans les profondeurs du Tibet et qu'on ne pourra donc pas l'étudier. Mary Sawyer, à 95 ans, habite une petite maison d'Arkham, et il sera possible de l'interroger si les investigateurs n'ont pas l'air de la prendre pour une vieille folle. Elle donnera grosso-modo les mêmes informations que le journal de Krause, mais présentées de manière plus théâtrale. Cependant, se remémorer ces événements lui coûte beaucoup, aussi vous pourrez décider qu'elle n'entrera pas dans les détails. De ses explications, les investigateurs pourront peut-être déduire qu'un autre météorite du même type se trouvait à Garrison, Montana. Cependant elle n'y est plus depuis qu'elle a été enlevée par des "monstres volants" (des Mi-go), et se rendre sur place ne les mènera à rien.

Autres sources d'information

Les investigateurs en possession du journal de Richard Krause pourront l'utiliser pour rechercher de plus amples informations. On y remarque entre autres des allusions à Azathoth, l'Ennemi de la terre et Eibon, mais malheureusement aucune information sur la marche à suivre pour empêcher la catastrophe.

Si l'on a le document à disposition, et moyennant un jet de Bibliothèque, on trouvera l'allusion suivante dans les *Manuscrits Pnakotiques* :

"Loin de Yuggoth, dans l'espace lointain, pourtant pas assez loin pour que nous soyons en sécurité, tournoie l'ennemi de la terre. Les anciens l'ont connu quand les shoggoth se sont tournés contre eux, Les Noirs l'ont connu quand leurs cités se sont écroulées pour les ensevelir. Les Hommes-Serpent l'ont connu, quand, à cause de lui, ils ont été obligés d'aller vivre sous terre. Toutes les races encore à venir apprendront à le connaître."

De même, on trouvera un passage intéressant dans *De Vermis Mysteriis* :

"Son formidable corps est passé tout près plusieurs fois, mais étant invisible, il ne fut pas détecté. De

grands désastres et catastrophes ont précédé sa venue et accompagné son sillage ; nombre de sorciers ou d'astrologues ont réussi à prédire sa venue en étudiant les étoiles chevelues. Un exemple de ces désastres est la disparition des hommes serpents. Le puissant Eibon a peut-être appris des merveilles des restes de ce peuple éteint, mais il ne possédait qu'un dixième des connaissances que eux maîtrisaient. Eux, qui les tenaient de celui qui passe dans l'obscurité."

Enfin, le Gardien peut fournir d'autres informations provenant de, par exemple *Ceux du Dehors*.

Au Tibet

Entrer au Tibet

Les investigateurs voudront probablement se rendre sur les lieux du précédent impact. L'entrée au Tibet nécessite un visa chinois, ainsi qu'un permis de voyage pour les étrangers (*Alien's Travel Permit*). Le meilleur moyen d'entrer est de faire partie d'un groupe de touristes, car les étrangers seuls sont refoulés. Dans ce cas, le groupe sera amené à Lhassa, la capitale, où ils pourront obtenir un permis de circulation "séparé" pour une somme rondelette (mais ils sont financés par le gouvernement...). A Katmandou, ils pourront se regrouper avec d'autres individuels afin de passer la frontière en toute légalité. Ils peuvent également tenter de passer la frontière en douce, ce qui s'avèrera assez difficile, et le plus difficile sera encore d'éviter les contrôles à l'intérieur des terres (sauf bien sûr si l'on reste éloigné de la civilisation). A l'intérieur du pays, les investigateurs auront affaire à la police touristique, la branche "affaires étrangères" du bureau de la sécurité publique (PSB).

Climat

En fonction de la période, les conditions de vies seront plus ou moins difficiles pour nos pauvres américains. Les meilleures périodes vont de septembre à octobre (ce qui correspond plus ou moins à notre chronologie), puis de mai à juin. En hiver le climat est glacial, et en juillet et août c'est la saison des pluies. Contrairement à l'opinion commune, le Tibet n'est que rarement enneigé.

Langue



Le chinois est la langue officielle, mais le tibétain est encore parlé dans les campagnes, et quelques connaissances de cette langue ou un dictionnaire s'avèreront précieux pour se débrouiller. On pourra utiliser l'anglais dans les hôtels de quelques grandes villes, mais pas plus.

Parlons d'argent

Un *yuan* vaut 10 *jiaos*, et un *jiaos* vaut 10 *fen* (1 dollar vaut environ 8 yuan). Le moyen de paiement est le liquide, et la carte de crédit ne peut être utilisée que pour retirer de l'argent à la Bank of China à Lhasa (commission de 4%). Les dollars sont acceptés dans les agences principales de la Bank of China et certains hôtels touristiques dans les grandes villes.

Se déplacer

Le réseau routier est peu développé et en mauvais état. Il n'est asphalté que dans les grandes villes et leur périphérie, la signalisation est presque inexistante. On peut louer un 4x4, toujours avec chauffeur, pour 120 dollars par jour. Il est possible de se faire prendre en stop par un camion, mais cette pratique est de plus en plus découragée par la police chinoise. Les lignes de bus sont rares et ne desservent que les axes principaux.

Il est également possible de louer les services d'un guide, dans les grandes villes par l'intermédiaire d'agences de voyage, ou un particulier si l'on se trouve dans la campagne. Dans le premier cas il faudra bien préciser l'itinéraire, car les guides veulent éviter les ennuis avec le PSB.

Maux divers

L'arrivée en avion à Lhasa, à 3 612 m, peut procurer des maux de tête pendant un ou deux jours, il faudra donc manger léger et ne pas se séparer de son tube d'aspirine. Le mal des montagnes est dû à une mauvaise adaptation de l'organisme à un air pauvre en oxygène. Le malade est fatigué et essoufflé, ses oreilles bourdonnent, il est pris de vertiges et de nausées.

Détails pratiques

À Lhasa, les investigateurs choisiront entre le Yak Hotel, Banak Shol, Kirey et Snowlands, hôtels centraux et bon marchés. Pour se restaurer,

Snowlands est l'adresse favorite de nombreux voyageurs, la cuisine y est excellente et variée. C'est un bon choix pour faire des rencontres. L'heure du Tibet est alignée sur celle de Pékin, GMT+8. Le vol de Katmandou à Lhasa coûte 230 dollars l'aller, et est assuré par China Southwest Airlines.

Se rendre sur les lieux de l'impact

Il est facile d'obtenir des informations sur la localisation de l'impact du météorite de 1927. Pour y accéder, le plus simple est de partir à dos de yak car il n'y a pas de route y conduisant. On peut néanmoins y aller en 4x4, mais cela oblige à de nombreux détours et le pauvre véhicule aura du mal à s'en remettre. Le trajet en yak est long (500 km) et prendra deux bonnes semaines. Il sera relativement désagréable, en fonction du climat. D'autre part, les investigateurs auront intérêt à s'être muni d'un guide et d'un interprète.

Pendant ce voyage, les investigateurs auront tout le loisir d'admirer le paysage splendide en avançant alternativement dans la plaine, tantôt en haute montagne, et ils auront l'occasion de comprendre pourquoi on appelle ce pays le toit du monde. Ils croiseront un pèlerin à mille lieues de tout, en pleine prière. Ils seront peut-être accueillis dans un campement nomade dont la route croise la leur, invités à boire le thé dans une tente en poil de yak. Enfin, seuls au sommet d'un mont, ils auront l'impression d'être seuls au monde.

Où l'on rentre dans le vif du sujet

Lorsque les investigateurs seront suffisamment proches du point d'impact, ils appercevront un cratère de six mètres de profondeur et douze de rayon. La zone qui l'entoure est déserte, et il n'y a bien sûr aucune trace du météorite. Lorsqu'ils établiront leur campement pour la nuit, peut-être certains d'entre eux auront-ils l'impression d'être épiés (vous pouvez faire un jet sous POUx5 pour décider de cela), mais ils ne remarqueront rien de suspect. Au matin, ils verront un vieux tibétain s'approcher d'eux, semblant venir de très loin dans la plaine. Il se présentera sous le nom de Hang-tso et tentera de leur expliquer qu'il est venu pour les voir (il ne parle que tibétain, ainsi que quelques langues aux consonnances étranges que les investigateurs n'ont certainement jamais entendu,

et qu'ils n'entendront jamais).

Hang-tso dit qu'il vit dans les montagnes toutes proches depuis la chute de la graine, et qu'il garde les lieux car malgré sa destruction son influence maléfique persiste. Si les investigateurs restent sur place trop longtemps, ils seront affectés aussi, auront des visions et d'étranges rêves, et le vieux tibétain est venu dans le but de les assister lors de ces expériences.

En réalité, ce vieil homme est bien le gardien des lieux, mais fait partie d'un groupe d'hommes qui préparent la venue des graines sur terre. Ce groupe, qui compte quelques dizaines de personnes de par le monde, n'a pas manqué de remarquer l'intérêt soudain que les investigateurs ont porté à ceux qui avaient empêché la venue de la graine précédente. Bien qu'ils ne sachent pas que la venue de la prochaine graine est imminente, ils ont demandé à Hang-tso de les surveiller lorsqu'ils partirent pour le Tibet. Il doit seulement apprendre ce qu'ils cherchent, et les empêcher de trop en apprendre lorsqu'ils constateront les effets de l'influence persistante de la graine. Le personnage est assez sympathique, et il inspire confiance car il ressemble au vieux sage que l'on s'immagine en évoquant le Tibet. Il posera quelques questions aux investigateurs sur les raisons de leur présence avant que "l'apparition" se produise (il s'y attend). Cependant, malgré son air avenant cet homme a complètement perdu la raison, et s'il sent que cela servira les desseins de son groupe, il n'hésitera pas à massacrer les investigateurs, ce que nous verrons par la suite.

L'apparition

Lors du second crépuscule passé près du cratère, les investigateurs réussissant un jet sous TOC appercevront un faible halo lumineux se formant au centre du cratère. Puis ce halo prendra peu à peu une forme humanoïde. L'être qui s'est formé semble prendre consistance, bien que restant translucide et bleu-vert. C'est alors qu'il semble prendre conscience de l'endroit où il se trouve, et regarde autour de lui. Etre témoin de cette apparition fera perdre 0/1d3 point de SAN, et un investigateur réussissant un jet sous INTx5 reconnaîtra Jonathon Stanford dans ce spectre.

Le spectre aperçoit le groupe, en dévisage les

membres, mais ne s'avance pas. Il attendra que ce soit eux qui viennent à lui et le questionnent. Il se présentera alors comme John Stanford, journaliste. Si on lui fait remarquer qu'il est mort, il répondra qu'il est au courant, et expliquera que lorsqu'il s'est sacrifié pour détruire la graine, il nourrissait l'espoir de se réfugier dans les contrées du rêve où il avait appris à se rendre. Malheureusement le pouvoir de la graine était trop fort et il en fut incapable. Son esprit se retrouva bloqué dans un trou entre le monde réel et les contrées du rêve, trou comportant deux issues, l'une non loin de Némésis et l'autre ici-même. Sur terre, il ne peut y venir que lorsque plusieurs personnes totalisant un certain pouvoir sont à proximité du cratère, et il ne peut pas s'en éloigner. Par contre il pourrait à loisir contempler Némésis, si cela ne risquait pas de le rendre fou. Le fantôme de Stanford pourra expliquer que pour détruire la graine, il l'a mise en contact avec une créature d'Eibon, qui a elle aussi disparu. Il faudra donc trouver une autre méthode. Par contre, la créature d'Eibon, nommée le Père Fantôme, savait où auraient lieu les impacts, peut-être les investigateurs pourront-ils trouver dans les ouvrages d'Eibon un rituel permettant d'obtenir ces connaissances. Le groupe de Stanford, en 1927, avait eu recours à un rituel tibétain, au cours duquel une main coupée désignait des symboles gravés sur le sol pour répondre à des questions, telle un ouija. Le spectre ne connaît pas la marche à suivre, mais suggère aux investigateurs d'avoir recours à un *domden* ("croque-morts"). Stanford n'a pas la moindre idée de la date du prochain impact.

C'est à peu près tout ce que pourra leur apprendre Stanford, si ce n'est que la graine émet un rayonnement mortel. Il tentera ensuite de discuter de choses et d'autres, simplement pour goûter au plaisir d'avoir de la compagnie, ce qui lui arrive rarement, et surtout afin de rester quelques heures de plus sur terre, avant de retourner dans le néant. A chaque fois que les investigateurs manifesteront l'intention de s'écarter du cratère, il les suppliera de rester un peu plus. Lorsqu'il devra se résoudre à les laisser partir, il disparaîtra comme il était venu.

Le rituel tibétain

L'idée de pratiquer ce rituel impie paraît déplaire à Hang-tso, qui prétextera son dégoût face à la

nécromancie. En réalité ces méthodes lui semblent parfaitement acceptables, mais il les sait terriblement efficaces et voudrait empêcher les investigateurs de trop en apprendre. Quoi qu'il en soit, il serait extrêmement difficile de trouver une personne ayant connaissance du rituel, dont le savoir s'est peu à peu perdu, et quand bien même on trouverait cette personne, il faudrait encore la convaincre de le pratiquer devant des étrangers. Si les investigateurs y parvenaient, Hang-tso serait obligé d'user de son pouvoir pour troubler la cérémonie, ce qui provoquerait des réponses évasives aux questions concernant la graine, Azathoth, ou globalement le Mythe.

Lors de la cérémonie, le domden s'installe face au Nord et sort une longue pipe d'argile et une substance goudronneuse grise enveloppée dans du papier de riz avec laquelle il bourre sa pipe. Il tire longuement dessus, puis la fait passer à son voisin. Lorsqu'elle a fait le tour du cercle, il la range et commence à psalmodier une sorte de plainte bourdonnante. Les incantations durent une demi-heure. Ensuite, il se place au centre du cercle, sort une main humaine fraîchement coupée et chaque participant à la cérémonie doit s'entailler la paume et laisser son sang s'écouler sur la main coupée. Soudainement la main se met à bouger, à plier et déplier ses doigts, et se pointe vers le domden. Les témoins de cette scène perdent 0/1d4 points de SAN. Ensuite les participants peuvent questionner la main, qui répondra en pointant l'un des 171 signes gravés sur le sol. Chaque question coûte 7 points de magie et 1d4 points de SAN, et l'oracle ne peut répondre qu'à des questions d'importance cosmique ou qui ont un rapport avec la terre, sinon il désignera le symbloe "vide".

Le rituel d'Eibon

Dans le Livre d'Eibon, il est possible de trouver un rituel permettant d'entrer en contact avec une entité qui pourra informer les investigateurs des prochains impacts. Rappelons que les investigateurs ont pu se procurer une partie de cette ouvrage parmi les papiers de Richard Krause, et le sort en fait partie. Il est décrit comme suit dans la traduction anglaise :

choses qu'il est impossible de savoir, car en recevant sa punition il a été accordé au sultant des démons. Il a connaissance de l'imprévisible et du chaos et de toutes les choses cosmiques. Mais cette connaissance, ou tout autre inimaginable évènement, l'a rendu fou, et démêler ses propos est ardu. D'autant que le chemin qui mène à lui est périlleux, et que l'on ne l'atteint pas indemne. Celui qui pourtant est désireux de tenter sa chance prononcera les paroles suivantes dessus trois vies répandues et alors il verra s'ouvrir le chemin mais uniquement si ses sens sont aiguisés par l'opium :

Doh'tl agel f'rahn thor Aathot P'h Tyss al egh'mo irhae

Alors devant lui terre inconnue il parcourra jusqu'à trouver l'unique porte le menant à la prison du dieu."

L'être dont parle Eibon est un homme-serpent nommé Hstll'l, sorcier des temps anciens qui tenta de perser les secrets du dieu idiot Azathoth. Ayant perçu l'approche du Rejeton et les cataclysmes qui allaient s'en suivre, il voulu invoquer le dieu afin d'apprendre la marche à suivre. Celui-ci, furieux, détruisit toute la zone qui a servi à l'invoquer mais projeta Hstll'l à travers l'espace en un lieu inconnu, sur une minuscule portion de rocs suspendus au dessus d'un abîme insondable. Au contact du dieu, l'homme-serpent acquiesça l'immortalité et la connaissance de tous les événements d'ordre cosmiques, mais perdit la raison.

Eibon découvrit son existence par les légendes du peuple serpent et, on ne sait comment, appris que l'unique portail dimensionnel pouvant mener à la prison de Hstll'l se trouvait sur une planète en dehors de notre système solaire. Il établit alors cette invocation pour s'y propulser, mais il faut encore rejoindre l'autre portail. Si les investigateurs, aidés de Hang-tso, accomplissent le rituel, ils apercevront comme au travers d'une fenêtre ou d'une porte un paysage désolé semblable aux plaines de Mongolie, au teintes changeantes. Ils distingueront en outre de vagues mouvements au loin sans parvenir à déterminer de quoi il s'agit.

"L'être pris au piège est au fait de nombreuses La planète inconnue

Si les investigateurs passent le portail, ils subiront une perte de 1/1d4 points de SAN en se retrouvant plongés au cœur de ce paysage étrange, à moins qu'ils n'aient déjà traversé un portail dimensionnel, auquel cas ils ne perdront que 0/1d3 points. La plaine s'étend à perte de vue, sauf dans une direction où l'on peut distinguer quelques reliefs (ce côté était caché si l'on regardait par le portail). La présence de deux lunes semblant se poursuivre dans un ciel de pourpre confirme aux investigateurs qu'ils ne sont plus sur Terre. Le soleil semble aussi légèrement plus petit.

Quelle que soit la direction que prendront les investigateurs, ils ne rencontreront rien de spécial avant que la nuit tombe. Celle-ci est extrêmement sombre car seules quelques étoiles brillent dans le ciel. Les deux lunes ont précédé le soleil sous l'horizon. Au lever du jour, ils se réveilleront et constateront qu'une forêt qui n'était pas là la veille s'étend à une centaine de mètres. C'est alors que les arbres se lèvent sur deux jambes dénuées d'articulations et commencent à avancer vers eux en se dandinant. Parmi leurs branches on distingue des tentacules munis de dents. La vision d'un seul de ces arbres carnivores coûte 1/1d6 points de SAN, cette forêt affamée en coûtera 6. Fort heureusement pour les investigateurs, ces créatures n'avancent pas vite et ils n'auront aucun mal à les distancer (s'ils ne s'arrêtent pas longtemps). Allumer un feu est un bon moyen de les tenir à une distance raisonnable.

Arbre Carnivore typique

FOR 20 CON 25 TAI 28 DEX 5 INT 0 POU 0

Armes : Tentacule 50%, saisit + 1d4 points de dommage Bouche, 1d4 points de dommage par round

Les investigateurs se dirigent donc à grands pas vers la zone montagneuse (à l'opposée de la forêt), et au bout de quelques temps, ils commenceront à souffrir de la faim et de la soif. De temps à autres une petite créature ressemblant à un chiot à six pattes passe devant eux en courant, et ils devront peut être se résoudre à en manger une... s'ils arrivent à l'attraper. Ils remarqueront peu à peu que la forêt les suit de loin, peut être dans l'espoir qu'ils meurent d'inanition. Puis, après quelques jours de

marche, ils parviennent à la zone montagneuse. Le jour tout est calme, mais la nuit ils entendent d'étranges cris résonner dans les auteurs. Enfin, ils arrivent au bord d'un précipice, et de l'autre côté, on peut apercevoir une surface miroitante, ondulante comme des vaguelettes, qui a toutes les apparences du portail qu'ils recherchent. Reste à l'atteindre (abattre un arbre carnivore pour en faire un pont serait une méthode... risquée).

Note : vous êtes bien sûr encouragés à insérer quelques péripéties supplémentaires sur cette planète étrange dont la végétation trouve l'être humain appétissant. Ceci dépendra beaucoup du temps que vous avez pour faire jouer ce scénario. Une variante intéressante serait que le portail qui les a mené sur cette planète soit à sens unique, ce qui impliquerait une longue quête lors de leur retour.

La prison d'HstII'I

Une fois le portail passé, les investigateurs se retrouvent sur un rocher de cinquante mètres de rayon. Après ce rocher, tout est sombre, et l'on ne distingue rien que le vide. Si un investigateur s'approche du bord, il pourra constater avec horreur que le rocher flotte dans le vide, et qu'il n'y a *absolument rien* à perte de vue, ce qui lui coûtera 1/1d6 points de SAN.

Assis au milieu du rocher se tient un homme-serpent qui leur tourne le dos, en train de chanter des airs étranges en contemplant le vide. Il ne les a pas vu et sera fort surpris si on l'appelle. D'ailleurs les investigateurs risquent d'être surpris également en découvrant à qui ils ont affaire (0/1d6 points de SAN). Une fois remis de leurs émotions (plus ou moins), ils s'apercevront qu'ils peuvent communiquer par télépathie avec la créature. HstII'I a une conversation très limitée, cependant, et a perdu la raison. Ils pourront tout juste lui soutirer les quelques informations pour lesquelles ils sont venus, et que voici :

Le fragment du Rejeton qui va tomber est issu du même "passage" que le précédent, mais est demeuré en orbite autour de quelque planète avant de s'en décrocher et reprendre sa course. Il atteindra la Terre dans le désert du Sahara, s'enfoncera lentement dans le sol avant de fusionner avec le noyau de la planète et de la faire

exploser. Les investigateurs peuvent repartir par le portail par lequel ils sont arrivés. Ironie du sort, seul Hstl'I ne peut pas le passer et restera prisonnier jusqu'à la fin des temps. Si on lui demande pourquoi il n'a pas préféré se jeter dans le vide, il répondra qu'il est immortel, et que chuter éternellement ne le tente pas.

La trahison de Hang-tso

Ayant appris ce qu'il désirait savoir, Hang-tso n'a plus besoin des investigateurs. Il continuera à les accompagner jusqu'à leur retour au Tibet, puis tentera de les poignarder durant leur sommeil. La personne de garde l'entendra si elle réussit un jet sous Ecouter. Chaque "victime" pourra tenter un jeu sous POUx5 et s'il réussit s'éveillera brusquement le couteau sur la gorge. Démasqué, Hang-tso fera alors appel à la magie pour s'enfuir (il serait bon qu'il y parvienne, mais sinon cela n'est pas bien grave).

Hang-tso

FOR 10 CON 9 TAI 10 DEX 13 INT 18 POU 19 SAN 0

Armes : Poignard 30%, 1d4+2 Sorts : Appeler/Congédier Azathoth (il ne le fera qu'en cas d'extrême nécessité) Domination Fabriquer une porte des limbes

Vous pouvez bien entendu rajouter des sorts au vieux tibétain, en fonction de vos joueurs, mais il n'est que moyennement puissant et ne les affrontera pas directement dans un duel de magie. Il essaiera plus probablement de s'enfuir dans les limbes (voir description du sort dans le livre de règles). Pour se donner du temps, il pourra Dominer l'un des investigateurs et le retourner temporairement contre ses compagnons. Bien sûr, si ces derniers ont la gachette facile, évitez d'avoir recours à cette méthode ;o)

Revenons-en à nos moutons cosmiques (et indicibles)

Après toutes ces péripéties, et même s'ils apprécient que l'impact n'ait pas lieu dans une zone civilisée, les investigateurs n'auront toujours pas la moindre idée de la marche à suivre pour empêcher le cataclysme. A vrai dire, il est bon de remarquer qu'au cours des ères précédentes, jamais la chute

d'une graine n'a pu être empêchée, et les interventions de grands sorciers tels qu'Eibon se sont résumées à détruire les graines, en attendant que d'autres arrivent (Eibon a bien tenté quelque chose de plus radical, mais ce n'est pas notre sujet). Tout ce qu'ils peuvent faire, c'est se préparer à l'impact et le subir, en essayant d'en réduire les conséquences. S'ils ne comprennent pas cela ils sont voués à l'échec. Il y a une infinité de façons dont ils pourront s'en sortir, et si nous en présentons une "par défaut", restez à l'écoute de vos joueurs et donnez leur une chance si leurs hypothèses sont logiques.

- La première chose que l'on peut remarquer, c'est que la graine ne fusionne pas immédiatement avec le noyau de la planète, mais reste en surface un moment, comme le témoignent tous les témoignages précédents. On peut supposer qu'elle s'enfonce lentement dans le sol, et que les investigateurs auront tout le temps d'agir.

- La deuxième, c'est qu'on a vu des créatures volantes (qui sont en réalité des Mi-go) emporter une graine on ne sait où. Elles ne semblaient pas affectées par cette dernière, mais on voit mal pourquoi ils s'y intéressent (elle leur permet de générer une grande quantité d'énergie). Si un investigateur a eu des contacts particuliers avec les Mi-go et fait le rapprochement, peut être pourra-t-il en tirer quelque chose. Cela semble peu probable mais vous êtes prévenus !

- Ensuite, ils doivent savoir que le contact ou simplement la proximité de la graine est mortelle. N'importe qui exposé à son rayonnement fond littéralement et se transforme en une bouillie informe. Probablement que des parois ou des boucliers anti-radiations pourront atténuer ces effets et permettre de l'approcher, voir de la contenir.

- Enfin, d'après le témoignage de Stanford lui-même, la précédente graine a disparu suite à un contact



avec une créature d'Eibon, ce qui laisse présager qu'une solution peut venir de ce côté. Vous pouvez décider que le Liber Ivonis contient un sortilège permettant de détruire la graine, ou de la transporter en un autre lieu, et c'est cette solution que nous avons choisie. Vous pouvez aussi décider que les feuillets extraits du Liber Ivonis contiennent une référence à ce sort, mais que sa description est dans les parties du livre que les investigateurs n'ont pas.

C'est sans compter sur les capacités imaginatrices des joueurs qui, c'est sûr, trouveront de nombreuses autres pistes farfelues, n'en doutons point :o)

Le Sahara

Les investigateurs mettront un certain temps à regagner la civilisation, et peut-être ne se rendront-ils pas directement au Sahara sur le lieu du futur impact. Quoi qu'il en soit, le groupe d'adorateurs d'Azathoth duquel Hang-tso faisait partie sera déjà sur place, bien que dissimulé. Ils verront d'un mauvais oeil l'équipe arriver, sûrement accompagnée de dispositifs militaires et scientifiques (il faudra quand même être discrets, on est pas aux Etats-Unis !).

Quelles que soient les intentions des investigateurs, ils devront probablement passer un moment sur place, et ce sera l'occasion de mettre en scène divers petits attentats, tout d'abord destinés à les effrayer, puis à stopper tout ce qu'ils

entreprendront. S'ils s'avèrent trop persévérants, les attentats auront alors pour but de les tuer. Vous pouvez organiser une enquête pour démasquer les coupables, une course poursuite dans le désert, etc.

Le sort

Dans le Liber Ivonis, on trouve le sort employé par Eibon pour créer le "Père Fantôme", l'être qu'il avait chargé de détruire les graines. Ce sort, laissé à votre appréciation, nécessite de sacrifier un nombre conséquent de points de POU, et l'être créé aura un pouvoir égal à la moitié des points sacrifiés. Pour qu'il puisse résister à l'influence de la graine, il lui faudra avoir au moins 15 en POU (à moduler en fonction de vos joueurs et de votre gentillesse naturelle). Une fois créé, il suffira de le mettre en contact avec une graine pour qu'ils soient détruits tous deux. L'être, doué d'intelligence, saura accomplir ce sacrifice sans l'aide des investigateurs, qui pourront observer d'une distance respectable.

Et le moment tant attendu...

L'impact aura lieu le 3 juillet 1999. Les investigateurs seront avertis quelques minutes à l'avance par la NASA, dont les équipements n'ont détecté le météore que peu avant son entrée dans l'atmosphère. L'impact sera violent et assourdissant, et quand la poussière et le sable seront retombés, ils appercevront un volumineux objet fluorescent au centre du cratère, et l'être créé par leurs soins qui s'en approche. Au contact, ils disparaissent tous deux progressivement, et tout est fini.

A suivre...