



Chroniques d'un réveil annoncé (1/2)

Décor de campagne post-apocalyptique pour l'appel de Cthulhu

mercredi 15 décembre 2004, par [Lyagor](#)

Tout commence le 15 janvier 1924, quand les astrologues détectent dans le ciel une comète dont la venue a échappé à toute prédiction ; bientôt visible à l'oeil nu, elle interpelle le monde scientifique : sa coloration changeante et malsaine ne correspond à rien de chimiquement connu et sa trajectoire erratique autour de la terre défie les lois de la physique. Plus inquiétant, des milliers de témoins observant la comète affirment avoir vu un "oeil" immense s'ouvrir à sa surface...

Rares sont les initiés à connaître ce noir secret mais la comète apparue dans le ciel terrestre est en fait le dieu extérieur Ghroth, celui qui scelle le destin des mondes, le précurseur de la destruction. Il ne sert qu'un dessein : annoncer par sa venue l'apocalypse et le réveil des grands anciens des mondes qu'il côtoie ; Son apparition dans le ciel terrestre sous sa forme habituelle d'une comète étrange et indiciblement menaçante a causé la folie de milliers de personnes ayant vu son oeil s'ouvrir (Perte de SAN : 1D10/ 1D100), ainsi que de nombreuses catastrophes naturelles (tremblements de terre, raz-de-marées...) de faible et moyenne intensité à travers le globe. Après quinze jours pendant lesquels la panique s'empare d'une partie de la population et des journaux à scandales la comète disparaît aussi brusquement qu'elle était apparue, et le calme revient rapidement. Hélas ce n'était que la prémisse d'événements autrement plus dramatiques.

Phase 1 : Quand le marcheur de mort se lève...

De manière étonnante, ce n'est pas d'Arkham, du Caire ou de mystérieuses îles du Pacifique que démarre la fin du monde, mais d'un territoire au climat rigoureux et aux immensités insondables : le

Canada.

Tous les randonneurs, trappeurs et indiens originels ayant arpenté les forêts canadiennes en ce 25 février 1924 et ayant survécu à la catastrophe sont unanimes dans leurs témoignages : *"Les conditions météorologiques étaient normales et présageaient d'une belle journée quand un brouillard d'une densité exceptionnelle a avalé le paysage, faisant chuter la température d'une vingtaine de degrés en quelques minutes. Pensant à un caprice météorologique particulièrement soudain, nous n'avions pas vraiment de raison de nous inquiéter. C'est alors que le cri a retenti : insidieux, encore plus glacé que le brouillard, c'était une sorte de mélodie sourde, sinistre, ressemblant au chant funeste d'une créature gigantesque s'avançant dans le brouillard."* Certains seraient morts de peur en entendant le cri inhumain. Beaucoup d'autres fuirent pour sauver leurs vies et sortir du brouillard qui s'avancait inexorablement. Peu réussirent dans leur entreprise, car le brouillard était peuplé d'autres créatures mortelles, des morts-vivants hideux aux membres allongés, la peau étirée et la face déformée, irradiant un froid intense et aspirant la chaleur des vivants (Enfants du Wendigo, perte de San : 0/1D8). Quand le brouillard atteignit les premières villes les morts de glace comme on allait les appeler firent un véritable carnage, et l'horreur fut à son comble quand on s'aperçut que leurs

victimes se relevaient après leur trépas, transformées elles aussi en morts de glace. Les transmissions radio lancèrent l'alerte dans tout le pays mais le brouillard progressaient à une vitesse telle qu'il fallut plusieurs jours et des dizaines de milliers de morts supplémentaires pour qu'un semblant de réaction organisée ait lieu ; les forces canadiennes s'organisèrent en une très large ligne de front, attendant les morts de glace, qui formaient à présent une véritable armée, de pied ferme. Quand le brouillard s'en vint avec son cortège de silhouettes glacées et hideuses les armes parlèrent avec fureur...et en vain. Le brouillard engloutit les défenseurs et les balles se montrèrent si peu efficaces contre les morts de glace que tous ceux qui ne fuirent pas assez vite furent littéralement massacrés sur place. Et toujours ce lointain cri de mort glaçant les sangs des plus braves, ce cri qui rendait fou. Les moyens militaires les plus lourds furent employés dans les jours qui suivirent et se soldèrent invariablement par des échecs. En une semaine tout le territoire canadien était recouvert et des millions de vies humaines avaient trouvé une fin tragique et glaciale.

C'est alors qu'un groupe de personnages vint se présenter aux autorités américaines pour leur conter leur invraisemblable épopée : Ils étaient au Canada lors de la catastrophe, avaient affronté des morts des glaces et participé à la défense d'une tribu indienne contre ceux-ci, puis étaient parvenus en se confectionnant un radeau improvisé à descendre une rivière et sortir des griffes du brouillard. Mais surtout ils étaient détenteurs d'informations importantes, notamment un appareil photo trouvé serré entre les mains d'un cadavre dans la forêt canadienne. Le développement des photos allait révéler au monde une créature terrifiante haute de trente mètres, humanoïde aux deux bras terminés par de longues griffes. Les photos étaient floues mais firent bientôt le tour du monde à la une des journaux (Perte de San : 1D3/1D6) : des experts de l'occultisme ainsi que des chamans indiens identifièrent bientôt la créature comme étant Ithaqua, le marcheur de mort, le seigneur des vents, créature mythique et malfaisante faisant partie de ceux que l'on appelle les grands anciens (Perte de SAN en cas de

rencontre avec Ithaqua himself : 1D10/1D100). Nul ne savait ce qui l'avait éveillé mais le constat était implacable : le seigneur des vents s'était levé et nul ne savait où sa marche funèbre le mènerait.

Phase 2 : Chaos technique

L'agitation qui anime le continent Nord-Américain après la venue d'Ithaqua et l'annonce de l'échec des forces canadiennes est indescriptible ; certains médias invitent la population au calme et à la confiance quand d'autres prônent l'exode immédiat. C'est la ruée vers les villes portuaires où de graves scènes d'émeutes éclatent, les places pour quitter le continent étant dérisoire par rapport à la demande. Les transporteurs, les cargos, les chalutiers sont investis voire pris d'assaut par la population. C'est aussi la ruée vers le sud, la frontière mexicaine est submergée sous le nombre d'immigrants sauvages qui traversent la frontière jour et nuit. Nombreux sont ceux qui tentent de gagner l'Amérique du sud par tous les moyens ; l'armée des pays traversés est incapable de s'imposer dans le chaos ambiant si ce n'est par le sang.

Aux Etats-Unis on assiste à des scènes de pillage dans les villes désertées par la majeure partie de leurs habitants ; De nombreux cas de folie dus aux événements des derniers jours se déclarent un peu partout. L'armée concentre tous ses efforts sur la défense du territoire contre l'envahisseur glacé, laissant l'anarchie régner à l'intérieur des frontières. Le brouillard et ses occupants avancent toujours, les combats font rage mais toujours sans autre résultat que de lourdes pertes humaines. L'aviation est envoyée pour tenter de localiser et détruire Ithaqua dans le brouillard, mais sans résultats. Des appels de détresse venant du Canada sont encore interceptés, mais nul ne peut plus leur venir en aide. Le commerce est stoppé, le dollar est dévalué et l'économie s'effondre.

La panique a également gagné l'Europe. Les faux prophètes éclosent comme des boutons d'acné sur un visage adolescent. Les sciences, incapables de donner une explication aux événements actuels

sont montrées du doigt. Les gens cherchent leur salut en se tournant vers les religions, et l'église catholique laisse entendre que le jugement dernier pourrait bien être arrivé.

Le 2 avril 1924, alors que la progression d'Ithaqua semble ralentir après avoir envahi la moitié nord des Etats-unis, le 1er congrès international des phénomènes dimensionnels est organisé à Londres. Ce congrès, présidé par le professeur **Ardith Domingham** qui se définit lui-même comme étant expert en sciences occultes, vise à réunir tous les plus grands spécialistes de l'occultisme au monde afin de trouver une solution aux troubles actuels. Malheureusement les premières conférences déclenchent des crises de folie furieuse dans le public incapable de supporter les révélations faites sur les grands anciens et autres dieux extérieurs. Le congrès est momentanément stoppé pour reprendre quelques jours plus tard quand des tests de résistance psychologique systématiques sont effectués sur les spectateurs avant les conférences. Le congrès dure 2 semaines mais aucune des solutions proposées ne remporte l'unanimité et les médias se voient interdire la propagation des effroyables informations distillées durant le congrès. Ardith Domingham ne se laisse pas démonter et fonde aussitôt **l'institut des phénomènes dimensionnels**. La plupart des spécialistes étant intervenus pendant le congrès sont recrutés par l'institut mais le spectre des personnes ciblées par le recrutement dépasse le cadre des spécialistes de l'occultisme. Toutes les bonnes volontés sont les bienvenues pour peu qu'elles possèdent une compétence intéressante ; on croise bientôt dans l'institut des aventuriers, des médiums, d'authentiques sorciers ou des personnes ayant simplement un don. Les moyens financiers investis dans l'institut sont énormes ; Ardith Domingham obtient même la remise en liberté conditionnelle de prisonniers suspects d'être des adeptes des dieux anciens ainsi que des pensionnaires longue durée d'asiles des quatre coins d'Europe. L'institut devient rapidement une jungle fascinante et dangereuse. Dans ce chaos international où la politique, les sciences et l'armée feront montre tour à tour de leur totale incapacité à affronter les événements l'institut des phénomènes dimensionnels sera l'une

des seules organisations à accomplir des actions capables d'influencer le destin du monde.

Extrait du discours tenu lors de l'inauguration de l'institut des phénomènes dimensionnels par le professeur Ardith Domingham, docteur ès sciences occultes :

"L'humanité est aujourd'hui dos au mur. Ne nous voilons pas la face, si rien n'est entrepris très bientôt toutes nos civilisations seront anéanties, et les populations humaines seront au mieux sous la coupe d'entités incommensurablement cruelles ou au pire définitivement annihilées. La raison de cette certitude ? Aujourd'hui Ithaca le seigneur des vents s'est levé en Amérique du nord, mais au-delà des catastrophes qu'il a lui-même causées et qu'il causera encore il est un symbole pour tous les adeptes des monstruosité extérieures à travers le globe. La foi en les grands anciens augmente partout et les actions des sectes sont favorisées par le chaos ambiant. Je vous le dis, aujourd'hui Ithaqua, mais demain peut-être nous risquons de voir Shub-Niggurath, Nyogtha ou Yog-Sothoth arpenter notre planète. C'est pourquoi il nous faut agir immédiatement et indépendamment de tout mouvement politique ou religieux. Nous voulons la sauvegarde de notre planète, tel est notre unique but."

Note : L'institut des phénomènes dimensionnels est le lieu central de toutes les actions décrites dans ce cadre de campagne. Il serait donc de bon ton que les Pjs intègrent cette noble institution s'ils veulent espérer jouer un rôle la tragédie que constitue le destin du monde.

Phase 3 : Au sud, du nouveau

A ce stade des événements l'institut des événements dimensionnels décide de plusieurs actions à entreprendre :

- Un groupe est chargé d'enquêter sur les causes qui ont pu entraîner le réveil d'Ithaqua sur Terre.
- Des indicateurs sont envoyés aux quatre coins du globe pour reporter toutes traces d'événements impliquant des grands anciens et leurs adorateurs,

malgré la difficulté croissante des transmissions d'informations.

- La situation au Mexique et en Amérique du sud est des plus problématiques. Le culte occulte le plus répandu au Mexique est celui de Yig, le dieu-serpent. Grâce à l'anarchie qui règne actuellement sur ce territoire les sectateurs agissent à visage de plus en plus découvert, et perpétuent des rituels sanglants et autres massacres fanatiques en l'honneur de leur dieu. Des monstruosités reptiliennes sans nom sont invoquées, les serpents sèment la terreur et la mort, les sorciers se font plus puissants chaque jour. On murmure même que le dieu serpent lui-même serait déjà présent sur terre sous sa forme humaine. En Amérique du sud divers cultes secondaires se font plus actifs mais ce sont les adorateurs de Athach-Nacha la souveraine des araignées qui soulèvent le plus de craintes. En effet une ancienne prophétie annonce que lorsque la souveraine des araignées reviendra sur la terre alors la fin du monde surviendra. Des informateurs parviennent à mettre la main sur le texte exact de la prophétie et sur une des rares personnes capables de déchiffrer la langue ancienne dans laquelle elle est écrite, ce qui donne à peu près ceci : *"Depuis les abîmes de noirceur où elle nous contemple Athach-Nacha tisse sa toile et relie les abîmes ; le jour de son accomplissement le chant de la terreur des enfants de la pluie annoncera sa résurrection. Les orgueilleux seront anéantis, les chiens englués dans sa toile éternelle et l'ère de l'araignée-reine commencera."* Il semblerait que les enfants de la pluie en question soient une des tribus originelles qui peuplaient autrefois le Pérou ; d'après les informateurs les sectateurs se seraient lancés dans une chasse à l'homme pour retrouver un maximum des survivants de cette peuplade pour les sacrifier dans une incantation sanglante qui sonnera le réveil de leur déesse.

Dans les hautes sphères de l'institut on prend cette menace très au sérieux et la lutte contre Athach-Nacha est déclarée priorité numéro 1. Des équipes sont envoyées en Amérique du sud pour empêcher le retour de la déesse arachnéenne ; plusieurs possibilités s'offrent à elles :

- Infiltrer le culte de Yi au Mexique, les convaincre

discrètement de la menace de Athach-Nacha et les laisser faire le sale boulot.

- Se rendre directement en Amérique du sud et essayer de gagner le soutien d'une puissance locale. Inutile de penser à un soutien politique ou militaire dans l'anarchie ambiante, par contre certains cultes secondaires pourraient être intéressés. Ainsi des investigateurs pourraient être conduits vers la jungle de Kled, territoire en bordure de la réalité et des contrées du rêve où les attend sur son trône luxuriant Yibb-TstII, la chose en vert, entité maléfique extrêmement puissante qui saura très certainement dicter ses conditions en échange d'une quelconque aide.

- Partir à la recherche des derniers survivants des enfants de la pluie afin de les retrouver avant les adorateurs de la reine des araignées. Les investigateurs se rendront vite compte que les sectateurs recherchent particulièrement un enfant monstrueux de cette peuplade, né avec deux longs bras supplémentaires et aux mains en forme de crochets, qui serait un parfait symbole du retour de la déesse. En cas de succès il demeure un problème à résoudre : vaut-il mieux tenter de mettre les enfants de la pluie et l'enfant-araignée en lieu sûr, ou les abattre sans sommation pour éviter que leur mort serve à un sacrifice rituel ?

Remarque importante : entre sectateurs, monstruosités reptiliennes ou humaines et entités maléfiques, l'institut est pleinement conscient que la santé mentale de ses membres peut être mise à rude épreuve ; pour remédier à ce problème divers drogues sont remises aux membres des équipes. Elles réduisent la sensibilité du cerveau humain à l'horreur absolue, mais les effets secondaires peuvent être préjudiciables et varient selon les individus : hallucinations, troubles du sommeil, pertes d'appétit, de conscience ou de mémoire, accès de dépression, état léthargique, insensibilité aux sentiments...un des membres de l'institut se dit également capable par un programme intensif d'hypnose de parvenir au même résultat que les drogues sur une longue durée. Problème, l'individu en question est un ancien gourou de secte suspecté d'avoir provoqué le suicide collectif de 82 personnes. Faut-il vraiment lui faire confiance ?

Remarque importante, le retour : Comment espérer, dans un monde qui a sombré dans l'anarchie et où les moyens de transport longue distance sont devenus des trésors sans prix, envoyer des équipes d'investigateurs aux 4 coins du globe pour diverses missions. C'est là que les investissements colossaux du directeur de l'institut des phénomènes dimensionnels entre en jeu. Ardith Domingham est en effet parvenu à acquérir 7 prototypes d'un moyen de transport encore expérimental et de sinistre réputation lors de la première guerre mondiale : le zeppelin. Pouvant transporter de 8 à 15 personnes pour les modèles militaires et plus de 100 passagers pour les modèles commerciaux, les zeppelins sont assez fiables et assez rapides pour de longs trajets en de courts délais mais disposent de l'inconvénient de leur encombrement (de 150 à 200 mètres de long), ainsi que du risque d'incendie ou d'explosion du gaz hydrogène contenu dans l'aérostat. Grâce aux zeppelins, l'institut des phénomènes dimensionnels dispose d'un atout majeur pour la mission que ces membres se sont assigné, et la préservation de ces engins mobilise pratiquement autant d'énergie pour les investigateurs que les missions elles-mêmes.

Phase 4 : Si le serpent a vaincu l'araignée...

L'expédition lancée pour stopper les projets des adorateurs d'Athach-Nacha, la reine des araignées, semble avoir été couronnée de succès ; cependant tout n'a pas dû se passer comme prévu puisqu'un seul membre de l'expédition, l'ex-colonel de l'armée Ecossaise Scott Davids, revient sain et sauf au siège de l'institut, totalement muet et insensible au monde extérieur, un étrange croissant blanc inscrit sur le front ; il finira par délivrer son rapport des événements lors d'une séance d'hypnose. Un rapport effrayant : "*Nous avons fini par localiser le lieu où devait se dérouler l'invocation d'Athach-Nacha, une ancienne pyramide maya dont les flancs avaient été recouverts d'enfants de la pluie enchaînés attendant d'être sacrifiés. Au sommet de la pyramide se trouvaient des hommes encapuchonnés en pleine transe, entourant un être*

hideux à quatre bras, enchaîné lui aussi. Alors que nous échafaudions un plan pour prendre la pyramide d'assaut, l'un de nos guides indiens nous révéla sa véritable nature, lacérant sa peau humaine pour dévoiler un corps de 3 mètres de haut, aux écailles sombres suintant d'un liquide rougeâtre. Nous étions en présence de Yig, le dieu serpent en personne. Vociférant des sifflements insupportables il se ruait à l'assaut tandis que de la jungle environnante surgissaient des centaines, des milliers de serpents et d'immondes créatures reptiliennes auxquelles je ne saurais donner de nom. Toutes ces créatures se dirigèrent comme un seul être vers la pyramide, y perpétrant un carnage effroyable. Le dieu serpent égorgeait et éventrait indifféremment sectateurs et enfants de la pluie. La plupart des membres de mon équipe devinrent fous devant ce spectacle alors que j'étais moi-même incapable du moindre mouvement ; je vis John faire feu sur les reptiles, puis quelques secondes plus tard se rouler sur le sol tandis qu'une myriade de petits serpents noirs et luisants le mordaient et s'introduisaient dans son corps par tous ses orifices. A la fin du massacre j'étais le seul humain encore debout ; le dieu-serpent s'approcha de moi, et je pouvais distinguer ses yeux jaunes et ses longs crochets à venin dégoulinants de chair et de sang. Il me murmura des choses dans une langue dont je ne compris pas un mot mais je crois qu'il s'agissait de remerciements. Puis il posa un doigt crochu sur mon front et y traça un signe avant de retourner auprès des siens se livrer à une orgie de sang sur les flancs de la pyramide."

En conséquence de ces faits Le culte de Yig le dieu serpent accentue son emprise sur **tout le continent Sud-Américain**, tandis que ses sorciers luttent contre la progression d'Ithaqua qui, bien que ralenti, menace désormais la frontière Mexicaine.

En Europe et de par le monde non dévasté on signale de nombreux enlèvements par des créatures noires et ailées identifiées par les spécialistes comme étant des maigres bêtes de la nuit. Une cellule est créée pour se pencher sur ce problème.

L'équipe chargée d'enquêter sur les raisons de l'arrivée d'Ithaqua sur Terre est déjà arrivée à quelques conclusions. Derek Dolavitz, anthropologue de l'université de Prague déclare : *"Selon toute évidence l'origine des troubles remonterait à une expédition archéologique lancée en Août 1923 ayant pour destination le Groenland. Parmi les vestiges historiques retrouvés sur les sites explorés les scientifiques auraient mis la main sur une pierre couverte d'inscriptions runiques et dont la matière est restée identifiable ; tout porte à croire qu'il s'agissait du fragment d'une relique de la mythique civilisation hyperboréenne, mais aucun membre de l'équipe n'ayant les connaissances nécessaires pour aboutir à cette conclusion, cette découverte est passée inaperçue parmi les autres résultats de l'expédition. Une secte restreinte d'adorateurs d'Ithaqua, les servants de l'aube glacée, ont pourtant eu vent de la découverte de cette pierre et sont parvenus à s'en emparer par la force, tuant par la même occasion un des dirigeants de l'expédition. Il semblerait que cette pierre fut la dernière pièce manquante parmi les composantes d'une invocation destinée à rappeler Ithaqua sur Terre, invocation ayant rencontré le triste succès que l'on connaît. Tout porte à croire que l'invocation eut lieu dans le grand nord Canadien, mais il nous fut impossible d'établir une localisation plus précise. Dernier point qu'il nous semble pertinent de souligner : depuis l'arrivée d'Ithaqua aucun des membres des servants de l'aube glacée n'a donné de signe de vie, et nous n'avons jamais eu de rapport soulignant la présence de sorciers humains luttant aux côtés des morts de glace de l'armée d'Ithaqua. Ce qui nous amène à trois hypothèses concernant le devenir des sectateurs depuis l'invocation :*

- 1) Les sectateurs sont tous morts durant le rituel magique, où furent immédiatement après les premières victimes de la cruauté du grand ancien de retour.*
- 2) Les sectateurs furent remerciés par le grand ancien par son retour et échappent désormais à la perception humaine (transformés en des créatures inconnues, transportés sur une autre dimension...les possibilités sont multiples)*
- 3) Les sectateurs sont toujours en vie mais restent au centre du territoire conquis par Ithaqua, rendant*

toute localisation impossible."

A la suite de ces révélations et après de longues heures de débat les hautes sphères de l'institut des phénomènes dimensionnels en arrivent à la conclusion que le meilleur moyen pour sortir de l'apocalypse et sauver la planète reste **le voyage temporel**. la résolution d'un tel voyage devient donc objectif prioritaire de l'institut. L'espoir est bien mince, et pourtant l'échec n'est pas permis.

Phase 4' : Si l'araignée a triomphé du serpent...

Les tentatives pour contrecarrer les plans de la reine des araignées sont restées vaines. Ecoutons le témoignage de Vincent le Dauphin, poète français affligé d'une curieuse malédiction : il ne peut exercer son art qu'en présence de spectacles horribles.

"Nous étions finalement parvenus à pénétrer dans la jungle de Kled ; un lieu fascinant en vérité : imaginez des arbres tantôt géants, tantôt malingres, mais toujours hideusement déformés, une végétation luxuriante semblant se déployer pour vous étouffer en une étreinte pernicieuse et charriant à chaque seconde des flots d'animaux improbables et d'insectes aux formes échappant à toute logique. Nous finîmes par déboucher en une plaine de fougères hirsutes arborant divers organes en lieu et place de fleurs où nous attendait Yibb-Tstll au sommet de son trône de matière en décomposition. Je laissais les autres négocier tandis que je restais fasciné devant le spectacle parfaitement abject de cette créature dont les yeux rouges se mouvaient librement sur son visage visqueux. Alors que les palabres semblaient bien se dérouler la chose en vert descendit de son trône et se mit à dévorer mes compagnons sans raison apparente, à leur grand désespoir. Je me mis alors à déclamer des vers improvisés malgré moi, et c'est sans doute ce qui me sauva la vie car quand mon tour fut venu le dieu mauvais sembla comme intrigué par mon chant, puis il retourna sur son trône sans plus m'accorder la moindre attention. Je profitai de ce répit pour m'éclipser et après un



voyage du retour sans encombre me voici. J'ai donc le regret de vous annoncer que notre tentative pour établir une alliance avec Yibb-Tstll fut un échec ; par contre j'ai pu grâce à cette expédition composer un poème qu'en toute modestie je qualifierais d'excellent. Voulez-vous l'écouter ?"

Athach-Nacha est donc de retour sur terre ; en divers endroits du globe la terre a tremblé et du sol ont jailli des piliers d'obsidienne s'élevant à plusieurs centaines de mètres dans les cieux ; de ces noirs sommets furent régurgités des flots incommensurables de toiles gluantes et de créatures arachnéennes, ensevelissant sous l'horreur les territoires jouxtant. Aucun continent ne fut épargné : l'Europe fut touché de plein fouet avec l'émergence d'un pilier aux environs immédiats de paris. L'Asie, l'Afrique, l'Australie et évidemment l'Amérique du sud furent aussi lourdement atteints. Nul se sait la vérité concernant l'Amérique du Nord mais un conflit Ithaqua/ Athach-Nacha est une possibilité envisageable.

L'influence de la reine des araignées sur le monde ne se limite pas à la destruction et la domination physique mais englobe également la domination mentale. Les toiles psychiques d'Athach-Nacha se répandent sur le monde, rendant les gens fous de

terreur ou en faisant des esclaves soumis. Seuls les plus volontaires parviennent à résister, mais les toiles invisibles se dispersent beaucoup plus vite que les armées arachnéennes, prenant les populations de vitesse ; La planète toute entière, déjà dans un fragile équilibre, vient de basculer tout à fait dans le chaos et dans l'horreur.

L'institut des phénomènes dimensionnels est comme toute l'Europe dans la tourmente. Beaucoup de membres ont fui ou sont devenus totalement fous, et seul un noyau dur d'individus extrêmement résistants reste déterminé à continuer la lutte. Si votre campagne a pris ce tournant, rendez-vous directement à la phase 8 : dénouement.

Note finale : Tous les événements et missions décrits dans cette campagne ne sont pas là pour constituer une marche à suivre absolue, mais servir de base à l'inspiration des gardiens désireux d'utiliser ce cadre de campagne. J'ai opté pour la présentation des missions sous forme de témoignages et de rapports écrits des protagonistes pour d'une part rendre la lecture moins monotone, et d'autre part décrire très grossièrement les enjeux et protagonistes de chaque mission tout en insérant des éléments descriptifs des lieux et des personnages plus précis et...Cthulhiens. J'espère que vous avez passé une agréable lecture ;)