

ETERNAL LIES



Une campagne de
Will Hindmarch, Jeff Tidball et Jeremy Keller

CONVERSION POUR
L'APPEL DE CTHULHU
SEPTIÈME ÉDITION

SOMMAIRE

INTRODUCTION POUR LE MENEUR 4

1. Introduction	4
Ce que je compte faire	4
Les horribles tomes de la terreur	4
D'accord, mais encore ?	4
2. Comment traiter les indices clés dans L'Appel de Cthulhu	4
3. Par où commencer ?	5
4. Que l'aventure commence	5

CRÉATION DE PERSONNAGE ET PERSONNAGES PRÉGÉNÉRÉS 6

1. Nouvelles compétences dans cette campagne	6
2. Conseils pour les joueurs : Créer un personnage d'AdC pour Eternal Lies	6
Les personnages prégénérés	7

RÉFÉRENCES POUR LE MENEUR 12

Compétences de Trail of Cthulhu et leurs équivalents dans L'Appel de Cthulhu	12
Gains et pertes de Santé mentale	13

JOUER L'ACTE UN 14

Une mystérieuse commanditaire	14
Les lettres de Henslowe	14
Savannah	14
1. L'arrivée à Savannah	14
2. L'arrivée à Joy Grove	14
3. La rencontre avec Culver	14
4. L'espion dans les murs	14
5. Le survivant	14
6. L'invocateur	14
7. Les dossiers	15
8. L'inhospitalité du Sud	15
9. Le manoir Henslowe	15
10. La mère Henslowe	15
11. Le gardien	15
12. Le bureau de Henslowe	15
13. Le domaine	15
14. Creuser dans le noir	16
15. Les voyous	16
16. Rêver de Bouches	16
17. Le carnet brûlé	16
Los Angeles	16
1. L'arrivée à Los Angeles	16
2. La First Bank de Long Beach	16
3. Le bâtiment fédéral	17
4. L'entrepôt fédéral	17
5. Le coffre	17
6. Enquêter sur Ramon Echavarria	18
7. Enquêter sur Richard Spend	18
8. Yolanda Spenzel, la sœur	18
9. Olivia Clarendon, la star de cinéma	18
10. Abraham Buchwald	18
11. Le rapport de police	18
12. La ferme	19
13. Le détective privé	19
14. Enquêter sur le détective	19
15. Les enchères publiques	19
16. L'UCLA et George Ayers	19

17. L'UCLA et Edgar Job	20
18. Samson Trammel, le nouveau maître	20
19. Le trafic de Nectar	20
20. Débauche	20
21. Le jardinier d'à côté	20
22. Le manoir de Trammel	21

JOUER L'ACTE DEUX 22

Scènes flottantes de l'acte deux	22
Les cauchemars	22
Des problèmes familiaux	22
L'odeur du Nectar	22
Belle maison !	22
Une tentative de dissuasion	22
Le sabotage	22
Une bombe à bord	22
Hanté par les Bouches	23
Les anti-Investigateurs	23
Le fournisseur douteux	23

BANGKOK 24

L'environnement : le Siam	24
Au choix du Meneur	24
1. Une adresse de retour	24
2. La maison de Lowman	24
3. Filer Lowman	24
4. Interroger Lowman	25
5. Phao Bantow	25
6. « Je cherche les combats »	25
7. À mort	25
8. Le revirement de situation	26
9. Thawi Udom	26
10. Les égouts	26
11. Xuc Pramoj	26
12. Trouver l'île	27
13. Enquêter sur Ko Krok	27
14. Incarcérés	27
15. Bouchées	27
16. À mort... encore	28
18. Le domaine en ruine	29
19. La grand-mère	29
20. La bibliothèque de Savitree	29
La conclusion	29

ÉTHIOPIE 30

Au choix du Meneur	30
Parler aux gens du cru	30
1. L'arrivée à Massaoua	30
2. L'enquête à Massaoua	30
3. Trouver Acuna	30
4. Bartolo Acuna	31
5. Mersa Fatma	31
6. La Compagnia Mineraria Coloniale	31
7. Les Gardiens	31
8. Le chemin de fer	32
9. Colluli	33
10. Au travers du désert	33
11. Dallol	33

12. Le volcan et le site de l'excavation.....	34
13. Une aiguille dans une botte de foin.....	34
14. George Ayers.....	34
La conclusion.....	34

MALTE 35

Les effets du Nectar de Malte.....	35
Le voyage vers La Valette.....	35
1. L'arrivée à La Valette.....	35
2. L'enquête à La Valette.....	35
3. Les propriétés de Donovan.....	35
4. Traquer Donovan.....	37
5. Surveiller l'entrepôt.....	37
6. Un champ de Bouches.....	37
7. Le navire.....	38
8. L'hôpital.....	38
9. L'orphelin.....	38
10. Monte Jr.....	38
11. S'échapper de l'hôpital.....	39
12. Le chevalier.....	39
13. Le sanctuaire Hospitalier.....	39
14. Les catacombes périphériques.....	40
15. Des ruines antiques.....	40
16. Les catacombes centrales.....	41
17. Dans l'entrepôt.....	41
18. Les tunnels de Nectar.....	41
19. La Bouche de Malte.....	42
20. La direction contre-attaque.....	42
21. La chasse aux cargos.....	42

MEXICO 43

Au choix du Meneur.....	43
1. L'arrivée à Mexico.....	43
2. Les bureaux de Luz Records.....	43
3. Le studio du lendemain.....	44
4. Le fabricant.....	44
5. L'appartement de Leticia de la Luz.....	44
6. La maison de Cortez.....	44
7. Le penthouse de Brooks.....	45
8. L'autel à la Chose.....	46
9. Le bar.....	46
10. Le contre-investigateur.....	46
11. La police.....	46
12. Une chanson dans la ville.....	47
13. La fête.....	47
14. La poursuite à travers la nuit.....	47
15. Le studio secret.....	48
16. Dans le piège.....	48
17. Le piège mortel.....	49
18. Le repaire de la chanteuse.....	49
19. La Bouche de Mexico.....	49
20. L'attaque des oiseaux.....	50

YUCATÁN 50

Atteindre le Yucatán et Mérida.....	50
Votre garde-robe au Yucatán.....	50
L'environnement : Mérida et le Yucatán.....	50
À l'extérieur de Mérida.....	50
1. L'arrivée à Mérida.....	50
2. L'expédition précédente.....	50
3. Dîner avec Francisco.....	51
4. Recruter Pablo Garza.....	51
5. Recruter Guillermo Castillo.....	51

6. Recruter Rick Luke.....	52
7. Dans la jungle.....	52
8. Le monolithe.....	52
9. La tempête.....	52
10. L'intrus.....	52
11. C'est un piège !.....	52
12. Tomber dans une embuscade.....	53
13. La place centrale.....	53
14. Le terrain de jeu de balle.....	53
15. Les cent colonnes.....	53
16. Le cénote.....	53
17. Les cavernes.....	54
18. La pyramide.....	54
19. Les lucarnes.....	54
20. La salle de l'autel.....	54
21. Les tombeaux.....	54
22. L'observatoire.....	54
23. Des visions de Golxumal.....	54
1. Chichén Xoxul, 1524.....	55
2. La lune de Golxumal, 1524.....	55
3. Golxumal, présent.....	55
4. Les profondeurs de l'espace, dans un futur lointain.....	55
5. La Terre, dans un futur proche.....	55
24. Une audience avec Gol-Goroth.....	55
25. La bête de Golxumal.....	55
26. L'attaque des Xoxuls.....	56

THIBET (ET INDE) 57

1. L'arrivée en Inde.....	57
2. L'Écossais fou.....	57
3. MacEwan.....	57
4. Pannu Singh.....	58
5. Les pèlerins.....	58
6. Dans l'Himalaya.....	59
7. Le lac Manasarovar.....	59
8. Darchen.....	59
9. L'ascension.....	59
10. La poursuite.....	60
11. Le compte à rebours vers les cieux.....	60
12. Le sommet.....	60
13. Le Ravin dévoreur.....	61
14. Le rituel.....	61
L'effondrement du ravin.....	61
Bannir Y'golonac.....	62
Bannir Gol-Goroth.....	62
Bannir Nyarlathotep.....	62
15. Les explosifs.....	62
16. La terrible vérité du Menteur.....	62

L'APOCALYPSE 63

1. La fin du monde.....	63
2. Qu'avons-nous fait ?.....	63
3. Voyager sous un ciel qui s'effondre.....	63
4. Le rituel.....	63
5. Savannah, au cœur de la tempête.....	63
6. Dans l'œil du cyclone.....	63
7. L'asile transformé.....	63
8. Observer Edgar Job.....	64
9. Un bannissement cosmique.....	64
La conclusion.....	64

INTRODUCTION POUR LE MENEUR

1. INTRODUCTION

Bienvenue dans la trousse de conversion pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*.

Je vous présente ici certains faits (ou pas). Qui sait ce qui est vrai et ce qui est faux ?

Comme vous le savez probablement, *Eternal Lies* est une campagne écrite par Will Hindmarch, Jeff Tidball et Jeremy Keller pour *Trail of Cthulhu* (ToC). Le document que vous avez entre les mains (tentacules ?) est le premier d'une série conçue pour aider les Meneurs voulant jouer *Eternal Lies* avec le système populaire de *L'Appel de Cthulhu* (AdC).

CE QUE JE COMPTE FAIRE

Une trousse de conversion est exactement ce que cela indique : des notes pour transformer la campagne entre *Trail of Cthulhu* et *L'Appel de Cthulhu*. Ce n'est pas une réécriture complète de la campagne, vous devez avoir un exemplaire d'*Eternal Lies* pour que cette trousse vous soit d'une quelconque utilité.

Au moment de la rédaction de cette trousse, *L'Appel de Cthulhu* en était à sa sixième édition*. Comme la plupart des suppléments de jeux de rôle, je n'émets que des suggestions. J'ai fait de mon mieux pour préserver ce que je pensais être l'intention des auteurs originaux, mais je suis malheureusement imparfait (ou pas, une fois de plus).

Il existe certaines recommandations dans le livre de règles de ToC pour convertir depuis AdC vers ToC. Bien que je les aie utilisées comme point de départ, j'ai changé un certain nombre de choses.

Je l'ai fait car les deux systèmes ne sont pas parfaitement compatibles. En particulier, les rencontres physiques mineures peuvent fonctionner de manière très différente : dans AdC, les compétences de combat sont très variées, bien plus que dans ToC, de sorte qu'une conversion directe est parfois problématique. Cela peut mener à des criminels ayant une Constitution et des points de vie déraisonnablement bas (par exemple).

J'ai donc tenté de conserver le niveau de danger de ces rencontres, tout en assurant un « niveau raisonnable ». Par contre, si votre groupe est particulièrement faible au combat, vous pourriez vouloir ajuster ces rencontres.

En résumé, les idées, les notes, les monstres et les conversions ne sont qu'une interprétation des événements d'*Eternal Lies*, et vous êtes libre de les ignorer et d'apporter les changements que vous jugez appropriés. Cependant, j'espère vous fournir une solide base de travail.

LES HORRIBLES TOMES DE LA TERREUR

Eternal Lies est une campagne d'envergure, ce qui signifie que la trousse de conversion est considérable. Vous aurez bien sûr besoin du livre d'*Eternal Lies*, soit en format PDF ou physique.

D'ACCORD, MAIS ENCORE ?

À quelques endroits, vous trouverez des idées supplémentaires pour la campagne. Elles ne se trouvent pas dans le texte original, mais votre humble scribe vous les propose tout de même : je les désigne « Au choix du Meneur ». Comme toujours, sentez-vous libre de les utiliser ou de les ignorer.

2. COMMENT TRAITER LES INDICES CLÉS DANS L'APPEL DE CTHULHU

Un des problèmes récurrents du système d'AdC est de savoir quoi faire quand les Investigateurs échouent un test ou ratent un indice critique. *Trail of Cthulhu* assure que ces indices clés soient obtenus automatiquement, sans test, tant que les joueurs utilisent une compétence pertinente.

Cette mécanique se trouve au cœur de nombreuses aventures de ToC, y compris *Eternal Lies*. Comment gérer cette règle dans *L'Appel de Cthulhu* ?

OPTION 1 (RECOMMANDÉE) : RATER UN INDICE CLÉ CAUSE DES COMPLICATIONS

Quand un Investigateur doit effectuer un test pour obtenir un indice clé (identifié entre parenthèses), appliquez les règles suivantes :

- ✱ **Succès** : l'indice clé est découvert sans problème.
- ✱ **Échec** : l'indice clé est découvert, mais une complication mineure surgit. Celle-ci requiert que les Investigateurs accomplissent une étape supplémentaire, qui n'est pas dangereuse.
- ✱ **Maladresse** : l'indice clé est découvert, mais une complication majeure surgit. Celle-ci requiert que les Investigateurs accomplissent des étapes supplémentaires qui peuvent s'avérer dangereuses.

Le Meneur est encouragé à faire preuve d'inventivité, mais voici quelques idées.

EXEMPLES DE COMPLICATIONS MINEURES :

- ✱ L'indice est dans une autre langue ou dans un code qu'il faut déchiffrer
- ✱ Les Investigateurs devront dégager l'indice d'une substance dégoûtante et puante avant de pouvoir y accéder. Décrivez le nettoyage déplaisant avec tout l'entrain possible !

* Note des traducteurs : la traduction que nous vous proposons ici réalise une conversion, pas toujours facile, vers la septième édition en français.

- ✿ L'indice n'est pas tout à fait clair : les Investigateurs doivent le montrer à un PNJ spécialiste qui pourra les aider.
- ✿ L'indice se trouve dans un endroit peu pratique, nécessitant un plan pour le sortir sans l'endommager.

EXEMPLES DE COMPLICATIONS MAJEURES :

- ✿ Si les Investigateurs effectuent quelque chose d'illégal, la police ou la sécurité arrive.
- ✿ L'indice n'est pas tout à fait clair : les Investigateurs doivent le montrer à un PNJ spécialiste qui pourra les aider. Ce dernier le vole, s'avère être un adorateur ou poursuit un but opposé à celui des joueurs.
- ✿ L'indice se trouve dans un endroit peu pratique, nécessitant un plan pour le sortir sans que les Investigateurs se blessent.
- ✿ Les adorateurs attaquent le bâtiment à la recherche des Investigateurs.
- ✿ L'indice est piégé ou maudit.
- ✿ Les Investigateurs sont accusés ou soupçonnés d'un crime à l'endroit où l'indice a été découvert (vol, dégâts criminels, etc.)

OPTION 2 : DÉCOUVRIR L'INDICE SELON UNE COMPÉTENCE

Dans cette option, tout Investigateur habile dans la compétence pertinente peut automatiquement découvrir l'indice.

Il appartient au Meneur de définir ce que « habile » représente, mais je suggère au moins 40 % comme point de départ.

OPTION 3 : DÉCOUVRIR L'INDICE FACILEMENT

Dans cette option, tout Investigateur effectuant un test pour découvrir un indice clé obtient un bonus de +40 % à sa compétence.

Cela facilite la découverte de l'indice, mais permet toujours l'échec si les Investigateurs n'ont pas toutes les compétences requises.

3. PAR OÙ COMMENCER ?

La trousse de conversion et le livre principal sont denses, cela peut sembler écrasant.

Je vous suggère de commencer en imprimant les Feuilles de référence du Meneur. Elles contiennent quelques tableaux de conversion importants pour les compétences, qui serviront de référence rapide durant la partie pour ne pas ralentir l'action. Je vous recommande fortement de les garder à vos côtés ou de les attacher à votre écran (si vous en utilisez un), car elles vous aideront énormément.

La campagne utilise également quelques compétences qui ne sont pas standard dans *AdC*. Bien que des substitutions soient suggérées à plusieurs endroits, si vous générez de nouveaux personnages pour la campagne *Eternal Lies*, il vaut mieux les incorporer. Le document Personnages vous donnera quelques idées.

Les Meneurs expérimentés dans les deux systèmes pourraient même être capables de diriger 90 % de la campagne sans information supplémentaire, mais pas de panique si ce n'est pas votre cas. Vous pourriez avoir plus de choses à imprimer, mais nous vous aiderons avec les conversions pour chaque rencontre, un chapitre à la fois.

Comme les informations pour chaque chapitre sont données uniquement dans le chapitre concerné, vous pourrez imprimer uniquement ce dont vous avez besoin, au fil de vos besoins.

4. QUE L'AVENTURE COMMENCE

Voici la fin de l'introduction. Une note personnelle, mes excuses pour ceux ayant attendu un peu plus longtemps que prévu. La tâche était beaucoup plus importante que je le pensais. J'espère que maintenant que vous avez la trousse en main, vous jugerez que l'attente valait la peine.

Je remercie ceux qui ont participé à la création, au test et à la publication d'*Eternal Lies*, qui sont trop nombreux pour être mentionnés ici. J'ai adoré découvrir l'histoire qu'ils ont créée.

Maintenant, cher lecteur, le travail est terminé et le monde tremble de peur...

C'est à vous de jouer

Prochain arrêt... L'acte un, un certain hangar à avion, puis un voyage vers Savannah, dans l'État de Géorgie...

J'espère que vous apprécierez votre descente dans la duperie et la folie. *Tell me lies, tell me sweet little lies...*

Andrew « Tigger » Nicholson, juillet 2013.

CRÉATION DE PERSONNAGE ET PERSONNAGES PRÉGÉNÉRÉS

Ce document est assez éclectique... Il contient des indices et conseils pour les groupes voulant créer un personnage de *L'Appel de Cthulhu* (AdC) pour *Eternal Lies* et contient également la conversion vers AdC des personnages prégénérés d'*Eternal Lies*.

1. NOUVELLES COMPÉTENCES DANS CETTE CAMPAGNE

Voici les compétences que les Investigateurs pourraient choisir, et que le Meneur pourrait vouloir ajouter à la liste habituelle d'AdC. Veuillez noter que bien qu'elles soient mentionnées dans le document de conversion, des alternatives basées sur les compétences habituelles sont également fournies, pour que chaque Meneur puisse choisir d'ajouter ou d'exclure ces compétences s'il le désire.

ARTS ET MÉTIER (ARCHITECTURE) : BASE 05%

Cette spécialisation de la compétence Art couvre la connaissance et la compréhension des différents styles et agencements de bâtiments, statues et monuments utilisées par diverses civilisations au fil du temps. Elle permet généralement de déterminer la culture, l'époque, l'usage et le plan approximatif d'une structure.

ARTS ET MÉTIER (HISTOIRE DE L'ART) : BASE 05%

Cette spécialisation de la compétence Art couvre la connaissance et la compréhension des différents styles d'œuvres d'art produites par diverses civilisations au fil du temps. Elle permet généralement de déterminer la culture, l'époque, l'usage et la niche culturelle approximative d'une œuvre d'art, mais ne permettra pas nécessairement d'en déterminer l'artiste.

2. CONSEILS POUR LES JOUEURS : CRÉER UN PERSONNAGE D'ADC POUR ETERNAL LIES

Qu'est-ce qui pousse votre personnage à tenir bon ?

- ✱ Premièrement, comme dans toutes les longues campagnes de Cthulhu, il est important que le concept du personnage lui permette de continuer à lutter contre une opposition forte et des défaites parfois dévastatrices.
- ✱ Les personnages qui n'ont pas une motivation solide abandonneront probablement en cours de route, et les joueurs sont donc encouragés à s'assurer que leur concept central assure une

volonté de tenir bon. Cette volonté est appelée une motivation dans *Trail of Cthulhu*, et certains bons exemples se trouvent dans *Eternal Lies* ou dans le livre de base de *Trail of Cthulhu*.

- ✱ Une croyance farouche en la justice, une forte curiosité, vouloir venger des camarades tombés au combat ou affronter le mal sous toutes ses formes sont tous de bons exemples, sans être les seuls. Vous êtes libre d'inventer ceux auxquels nous n'avons pas pensé.

RECOMMANDATIONS

- ✱ Discutez du niveau de compétence de vos personnages avec le Meneur. Les Investigateurs de *Trail of Cthulhu* sont généralement plus compétents que ceux d'AdC donc, selon la règle que votre Meneur utilise pour les indices clés, 100 ou 200 points de compétences supplémentaires par Investigateur pourraient être nécessaires.
- ✱ Vérifiez également les recommandations de votre Meneur. *Eternal Lies* contient un excellent chapitre sur la création de personnages et le Meneur pourrait vous autoriser à le lire ou, à défaut, vous conseiller.
- ✱ Vérifiez auprès de votre Meneur si de nouvelles compétences sont ajoutées pour cette campagne (si c'est une option qu'il utilise).
- ✱ Comme la plupart des aventures de *Trail of Cthulhu*, cette campagne se déroule durant les années 1930, la dernière période de véritable puissance coloniale. Il sera donc utile d'avoir des Investigateurs qui parlent les langues coloniales européennes.
- ✱ La campagne a été écrite spécifiquement pour permettre l'utilisation d'une grande variété de compétences. Préférez donc un groupe d'Investigateurs aux compétences très diversifiées, et notamment avec un minimum dans les sciences (Biologie, Chimie, Géologie, Naturalisme, Pharmacologie, Physique).
- ✱ Souvenez-vous qu'il s'agit d'une enquête : il vous faut au moins un Investigateur (et possiblement plus) apte à interroger des témoins.
- ✱ Bien qu'il soit loin d'être nécessaire que tous les Investigateurs soient des experts au combat, le groupe doit pouvoir affronter une menace physique de temps à autre. Il vous appartient de décider s'il s'agit d'un ou deux personnages particulièrement habiles ou d'un niveau plus bas de chaque membre du groupe.
- ✱ C'est plus ou moins tout... lancez-vous et bonne chance. Le monde compte sur vous.

LES PERSONNAGES PRÉGÉNÉRÉS

Traduit de l'aklo par Andrew Nicholson

DR PAUL UDKO

Aliéniste

Historique : à l'école de médecine, votre intérêt pour les subtilités de l'esprit dépassait de loin tout attrait pour les fonctions subalternes du reste du corps. Votre carrière professionnelle a débuté à l'asile Dixmont, où votre curiosité a continué à s'épanouir. Tandis que vos contemporains étaient principalement motivés à guérir leurs patients de leurs affections psychologiques, vous préférez les prolonger, ne serait-ce que pour mieux les étudier. Lorsque la Grande Dépression s'est installée et que l'asile a perdu la majorité de son financement, vous avez décidé de vous lancer dans la pratique privée plutôt que de subir une réduction de salaire. Les lamentations insensées des clients qui pouvaient se payer vos services vous ont vite ennuyé, et vous avez commencé à chercher des clients plus étranges et plus perturbés, qu'ils aient de l'argent ou non.

Personnalité : vous êtes animé par le besoin de découvrir l'inconnu et de comprendre l'insaisissable. De temps en temps, cette compulsion vous a vu négliger votre hygiène de vie, offenser des personnes trop sensibles et proposer l'impensable pour les besoins de la discussion. Cela explique probablement votre célibat continu. Malgré les inconvénients sociaux que cela entraîne, vous ne vous sentez jamais plus vivant que lorsque vous débattiez et disséquez des théories farfelues ayant le potentiel d'expliquer des particularités encore plus folles. Vous ne changeriez pas la composition fondamentale de votre psyché si vous le pouviez.

Lien avec l'histoire : vous avez été engagé comme médecin personnel auprès d'un magnat de l'industrie pharmaceutique nommé Walter Winston. Juste après votre départ de Dixmont, une source stable de revenus était la bienvenue. L'homme avait subi une épreuve en 1924 et, selon sa famille, n'avait plus jamais été le même depuis. À l'époque, vous étiez moins intéressé par ce qui lui était arrivé que par les barrières psychologiques qu'il avait érigées pour tout oublier. Lorsque sa femme est décédée en 1932, vous avez été licencié. Puis, lorsque vous avez appris que Walter était mort plus tôt cette année, vous avez soudainement été intrigué par l'incident qui a hanté cet homme toute sa vie. Lorsque sa fille, Janet Winston-Rogers, vous a téléphoné, vous avez pensé que vous auriez peut-être l'occasion de découvrir la vérité.

Caractéristiques pour *L'Appel de Cthulhu* :

FOR 55, CON 50, TAI 60, DEX 45, APP 50,
INT 75, POU 60, ÉDU 85, SAN 60, PV 11

Combat : Esquive 40%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Anthropologie 35%, Armes de poing 35%, Arts et métier (architecture) 45%, Baratin 40%, Bibliothèque 55%, Biologie 40%, Conduite 50%, Crédit 40%, Discrétion 40%, Droit 30%, Écouter 40%, Électricité 25%, Lancer 35%, Langues (allemand) 40%, Langues (italien) 60%, Médecine 40%, Nager 35%, Naturalisme 30%, Persuasion 65%, Pharmacologie 50%, Premiers soins 60%, Psychanalyse 80%, Psychologie 75%, Trouver objet caché 60%

DRE EVELYN MALLEY

Médecin

Historique : vous n'avez jamais eu l'intention de vous marier. Il n'a jamais été prévu que vous tombiez enceinte. Vous avez toujours voulu vous concentrer sur votre carrière. L'école de médecine représentait un tel coût en temps, en argent et en investissement social que vous n'alliez pas y renoncer facilement. Toutefois, vous avez rencontré et épousé Jeffery... et puis il y a eu Matthew. Vous pensiez que la vie avait des plans autres que la médecine pour vous. Malheureusement, Matthew avait une excroissance au poumon, il peinait à respirer et est mort au bout de trois semaines. Vous êtes donc retournée à l'hôpital, cette fois en tant que médecin spécialiste et non généraliste. Votre désir de comprendre ce qui était arrivé à Matthew a guidé vos recherches sur les malformations congénitales, les difformités et autres problèmes physiques. En cours de route, vous avez également perdu votre lien avec Jeffery, qui a demandé le divorce. C'est probablement mieux ainsi. Il y a plus dans la vie que la biologie du vivant, un mari, des enfants et la routine. Il y a le bizarre, l'étrange et votre travail.

Personnalité : votre vie était plus occupée auparavant : danser le week-end, fabriquer des bijoux à la main, passer vos vacances à la mer. Vous aviez l'habitude d'équilibrer votre carrière par des passe-temps et des moments de détente. Il est devenu difficile de penser que tout cela importe, difficile de s'engager dans ces activités sans être submergée par une vague de souvenirs sur la famille que vous aviez. Si vous ne travaillez pas, vous devenez triste et déprimée. Lorsque vous vous concentrez sur la recherche ou que vous examinez un nouveau patient, vous vous sentez vivante et exaltée. Vous avez l'impression que votre vie a un but. Pourquoi ne pas l'accepter ? Pourquoi ne pas simplement vous plonger dans le travail et le laisser vous porter ?

Caractéristiques pour *L'Appel de Cthulhu* :

FOR 40, CON 60, TAI 60, DEX 65, APP 65,
INT 75, POU 60, ÉDU 90, SAN 60, PV 12

Combat : Esquive 50%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Anthropologie 35%, Arts et métier (architecture) 35%, Arts et métier (danse) 35%, Arts et métier (joaillerie) 45%, Bibliothèque 40%, Biologie 50%, Chimie 50%, Comptabilité 50%, Conduite 50%, Crédit 60%, Discrétion 45%, Écouter 35%, Langues (italien) 55%, Langues (latin) 55%, Médecine 80%, Nager 35%, Persuasion 55%, Pharmacologie 50%, Pickpocket 35%, Psychanalyse 45%, Psychologie 45%, Trouver objet caché 55%

MARGARET SULLIVAN

Inspectrice

Historique : après avoir obtenu votre diplôme en travail social et suivi une formation d'officier féminin pour la police de New York, vous êtes devenue l'une des rares femmes à obtenir le titre d'inspectrice. Votre tâche principale était d'interroger des jeunes femmes et des enfants victimes de crimes violents. C'est vous qui avez fait le lien entre les récits de quatre filles sans lien apparent, survivantes de tentatives d'enlèvement, pour mettre un terme à un réseau de prostitution juvénile. Votre travail a permis de mettre le responsable en prison. Au bureau, vos collègues plaisaient sur l'intuition féminine, mais vous savez que vous avez simplement accompli votre travail d'enquêtrice après avoir eu le courage d'écouter le récit des malheureuses.

Personnalité : vous rivalisez avec les meilleurs hommes sur le stand de tir et jurez comme un charretier avec les autres au bar. Après avoir écouté des récits de viols et d'abus toute la journée, vous ne vous préoccupez pas de respecter la bienséance féminine. Quand c'est nécessaire, vous cessez d'être vulgaire pour devenir professionnelle et sérieuse. Vous n'êtes même pas vraiment sûre d'aimer votre travail, mais vous savez qu'il doit être fait, et vous ne savez pas qui d'autre le ferait.

Lien avec l'histoire : Janet Winston-Rogers suit votre parcours depuis qu'un article du Times a mentionné votre rôle dans l'arrestation d'un proxénète. Elle vous a longuement parlé au bal de la police et a fait don d'une somme impressionnante, en votre honneur. Maintenant, elle vous appelle pour vous demander si vous êtes bientôt en congé. Elle vous a bien amadouée. Dans quel but ?

Caractéristiques pour L'Appel de Cthulhu :

FOR 55, CON 80, TAI 70, DEX 75, APP 70, INT 70, POU 75, ÉDU 70, SAN 75, PV 15

Combat : Armes de poing 75%, Fusils 65%, Corps à corps 65%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Baratin 45%, Conduite 70%, Crédit 45%, Crochetage 40%, Discrétion 65%, Droit 60%, Écouter 50%, Grimper 70%, Lancer 65%, Nager 75%, Orientation 40%, Persuasion 60%, Pister 40%, Premiers soins 45%, Psychologie 40%, Sauter 75%, Trouver objet caché 65%

ALFRED ELLIOTT

Détective privé

Historique : vous étiez dans les tranchées pendant la Grande Guerre. Les balles sifflaient à côté de votre casque et les obus de mortier explosaient en gerbes de boue à quelques pas de là. Vous étiez triste et misérable, mais cela vous manque un peu maintenant. Il est difficile de dormir dans tout ce calme. Pendant un temps, vous avez pensé qu'être policier serait ce qu'il y a de plus proche de la vie dans l'infanterie. Vous avez été terriblement déçu : tout n'était que paperasse et politique. Oubliés l'uniforme et les règlements, vous vous êtes mis à votre compte. Vous êtes maintenant un véritable détective privé agréé. Vous espionnez les maris infidèles, traquez les délinquants et malmenez les escrocs que les flics ne veulent pas toucher. Vous vous bagarrez de temps en temps. Cela fait bouillir votre sang à nouveau. Ce n'est pas exactement le même sentiment de victoire qu'à la bataille de Saint-Mihiel, mais vous ne savez jamais où la prochaine affaire vous mènera.

Personnalité : quelque chose dans votre vie aux États-Unis vous fatigue et vous désabuse. Vous aimez votre femme et vos enfants, mais vous passez beaucoup de temps à l'extérieur, à chercher les ennuis. C'est peut-être pour cela que Judy vous trompe... et il n'a pas fallu d'enquête pour le deviner. Vous êtes tous les deux de bons catholiques, vous vous soutenez l'un l'autre et vous surmonterez sûrement cette épreuve. La confronter ne vous donnerait de toute manière pas la même satisfaction que de coller une raclée à une petite frappe.

Caractéristiques pour L'Appel de Cthulhu :

FOR 80, CON 75, TAI 75, DEX 60, APP 55, INT 65, POU 70, ÉDU 55, SAN 70, PV 15

Combat : Armes de poing 65%, Corps à corps 75%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Baratin 55%, Comptabilité 40%, Conduite 70%, Crédit 30%, Crochetage 55%, Discrétion 70%, Droit 55%, Écouter 30%, Grimper 75%, Imposture 50%, Lancer 55%, Nager 55%, Persuasion 25%, Photographie 50%, Premiers soins 45%, Psychologie 45%, Sauter 50%, Trouver objet caché 45%

RALPH HAAS

Antiquaire

Historique : autodidacte, vous êtes entré dans ce métier de manière détournée. Vos contemporains ont tous un doctorat, alors que vous n'avez jamais pris la peine de finir vos études. Cela étant, leur intérêt pour les reliques et les documents, aussi intense soit-il, n'est pas à la hauteur de votre besoin inné de collecter et de comprendre. Tout a commencé, assez banalement, avec des petites voitures quand vous étiez adolescent. Vous en avez rempli la chambre d'amis de la maison familiale. Dès que vous possédiez un ensemble complet, la quête perdait tout intérêt et vous le vendiez à profit. Vous avez fait la même chose avec les romans pulp et, peu de temps après, avec de rares estampes japonaises. Après quelques péripéties lucratives, vous devez satisfaire des aristocrates, des historiens et des conservateurs de musée avides de mettre la main sur autant de reliques religieuses, d'artefacts culturels et de documents usés par le temps que possible. Vous êtes le meilleur, bien supérieur aux antiquaires diplômés que vous avez rencontrés.

Personnalité : vous avez un système. Lorsqu'il fonctionne, vous êtes au paradis. Votre vie a besoin de structure, de rituels. Les psychiatres, dont le Dr Udko, ont des noms pour des gens comme vous. C'est leur système, pas le vôtre. Vous vivez dans le monde réel, dans les objets tangibles. Ces objets peuvent être organisés, catégorisés et placés avec précision. Les objets peuvent être étudiés et compris. Ils sont bien plus faciles à gérer que les gens. Vous pouvez parler aux gens si vous en avez besoin. S'ils ont quelque chose que vous voulez, vous avez appris à jouer leur jeu. Plus vite vous leur dites ce qu'ils veulent entendre, plus tôt ils abandonnent leurs biens, plus tôt vous pouvez mettre ces objets précieux à leur place réservée.

Lien avec l'histoire : lorsque Janet Winston-Rogers a organisé la vente des biens de son défunt père, vous étiez là. Vous avez parcouru son impressionnante collection de livres, vous avez même acquis sa collection de Dorothy Astor à vil prix, et examiné chaque bibelot et œuvre d'art qu'il a laissé derrière lui. Vous avez interrogé Janet sur tous les objets possibles, peu importe le nombre de fois où elle a levé les yeux au ciel. Vous avez aussi dû dire quelque chose qui a suscité son intérêt, car ce dimanche en fin d'après-midi, elle a commencé à vous poser des questions sur votre collection et vos méthodes.

Caractéristiques pour L'Appel de Cthulhu :

FOR 45, CON 55, TAI 65, DEX 75, APP 45,
INT 85, POU 50, ÉDU 45, SAN 50, PV 12

Combat : Esquive 50%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Anthropologie 40%, Archéologie 40%, Arts et métier (architecture) 45%, Arts et métier (histoire de l'art) 45%, Baratin 55%, Bibliothèque 75%, Comptabilité 40%, Crédit 30%, Cryptographie 55%, Discrétion 45%, Écouter 45%, Géologie 35%, Histoire 50%, Langues (grec) 75%, Langues (hébreux) 65%, Persuasion 60%, Photographie 35%, Pickpocket 55%, Premiers soins 40%, Psychanalyse 35%, Trouver objet caché 65%

DRE LOUISE MCCONNEL

Professeure

Historique : dire que tout a été facile serait un mensonge. Votre ascension fulgurante, de l'obtention de votre diplôme, major de promotion à Smith, à l'obtention de votre poste de professeure à Columbia en seulement quelques années, peut sembler inspirée et chanceuse. Ceux qui pensent cela n'ont pas assisté aux heures exténuantes à la bibliothèque, aux recherches méticuleuses, à la lecture, relecture et analyse minutieuse de chaque document. Ils ne vous ont pas accompagnée lors de fouilles dans les déserts brûlants de Syrie. Que vous soyez publiée et bientôt agrégée est le résultat de tout votre travail. Qui n'aurait rien à dire après avoir appris tout ce que vous savez ? Peut-être qu'un jour une jeune femme se penchera sur vos livres à la bibliothèque.

Personnalité : les personnages historiques ont toujours été de meilleurs amis que vos contemporains. Ils attisent votre curiosité par de petits indices de leurs vies oubliées. Il est facile de se perdre dans les livres, les croquis et les artefacts. Votre capacité à faire face au vivant est principalement orientée vers l'enseignement. Si vous avez la connaissance, vous pouvez en parler pendant des heures. C'est toute cette affaire de flatterie, de politique universitaire et de bavardage inutile qui vous laisse perplexe.

Caractéristiques pour L'Appel de Cthulhu :

FOR 60, CON 70, TAI 60, DEX 65, APP 55,
INT 75, POU 75, ÉDU 85, SAN 75, PV 13

Combat : Corps à corps 40%, Esquive 40%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Anthropologie 40%, Archéologie 80%, Arts et métier (architecture) 40%, Arts et métier (histoire de l'art) 40%, Astronomie 40%, Baratin 45%, Bibliothèque 75%, Comptabilité 30%, Crédit 50%, Discrétion 40%, Écouter 40%, Électricité 35%, Histoire 65%, Langues (grec) 70%, Langues (latin) 55%, Mécanique 50%, Naturalisme 40%, Occultisme 30%, Physique 35%, Orientation 55%, Premiers soins 45%, Trouver objet caché 65%

JOSEPH WESTMORE

Dilettante

Historique : dire que vous avez eu une éducation privilégiée serait un euphémisme : internat, étés en Europe, école préparatoire, une année à nouer des liens et des contacts au manoir de votre oncle en Angleterre, puis Yale. Maintenant, votre vie s'écoule tranquillement, des clubs nautiques aux soirées costumées en passant par les hôtels cinq étoiles. Votre seul grand effort est la pratique de l'escrime. Toutefois, voyager en première classe n'est pas une aventure. Vous n'avez pas nécessairement envie de renoncer au champagne, mais les passagères des paquebots de luxe ont rarement besoin d'être sauvées. Vous suivez donc le conseil que votre mère vous serinait : habillez-vous pour la vie que vous voulez. Vous avez troqué vos pantalons repassés et vos chaussures cirées pour des pantalons de toile solide et des bottes de cuir : il est temps de voir le monde depuis ses rues et ses ruelles. Bien sûr, vous avez toujours un filet de sécurité si vous en avez besoin.

Personnalité : malgré votre éducation, vous êtes le premier à admettre que vous avez une vision un peu naïve du monde. Vous ne vous en voulez pas, bien sûr. Yale n'est pas l'école des coups durs, et vos parents peuvent être plus que protecteurs. Vous avez toujours pensé que quelque chose d'excitant vous attendait au coin de la rue, et vous le cherchez avec impatience. Cela dit, vous ne craignez pas votre ignorance. Vous êtes parfaitement disposé à dire ce que vous pensez, ou tout ce qui vous vient à l'esprit, et si vous avez tort, quelqu'un vous corrigera.

Lien avec l'histoire : la famille Westmore a toujours été l'amie des Winston. Votre frère aîné est allé à l'école avec Janet, leur fille unique. Vous veniez souvent dîner et admiriez la bibliothèque de Walter lorsque vous vous lassiez du billard. Quand vous avez commencé à réinventer votre vie, vous avez réalisé que Walter Winston était l'homme que vous souhaitiez imiter. Il ne restait jamais longtemps sur le trône de son empire pharmaceutique. Il voyageait, rencontrait des gens louches et s'impliquait dans des affaires obscures. Des rumeurs terribles couraient sur ses activités, ce qui vous fascinait. Dommage qu'il n'ait pas voulu parler de ses aventures, dommage qu'il soit décédé. Cela ne vous empêche pas d'admirer sa ténacité et son courage.

Caractéristiques pour *L'Appel de Cthulhu* :

FOR 70, CON 70, TAI 70, DEX 55, APP 75, INT 60, POU 65, ÉDU 91, SAN 65, PV 14

Combat : Armes de poing 55%, Fusils de chasse 55%, Fusils 50%, Escrime 65%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Arts et métier (architecture) 60%, Arts et métier (histoire de l'art) 65%, Baratin 60%, Conduite 45%, Crédit 90%, Discrétion 35%, Équitation 60%, Géologie 30%, Grimper 70%, Lancer 65%, Langues (espagnol) 75%, Langues (français) 60%, Nager 65%, Occultisme 30%, Persuasion 45%, Photographie 35%, Pickpocket 35%, Piloter (avions) 60%, Premiers soins 45%, Sauter 65%, Trouver objet caché 50%

CORA KING

Criminelle

Historique : vous aviez 16 ans lors du krach boursier. Après le suicide de votre père, vous vous êtes retrouvée orpheline : pas de maison, pas de famille, que la rue. Fouiller dans les poubelles et devenir pickpocket était toujours mieux que la prostitution, et vous y avez mis tout votre cœur. Un an plus tard, vous avez rencontré Charlie et avez commencé à organiser des petites arnaques, gagnant suffisamment d'argent pour en vivre. Le jour de vos 21 ans, vous avez braqué une banque... toute seule. Quand vous en parlez aux gens, ils ne vous croient pas. Même ce fils de pute de Charlie ne vous croit pas.

Personnalité : vous vous sentez vivante lorsque vous êtes dans l'action, que vous accomplissez des choses qui comptent, qui font la différence. La plupart des gens ne feraient pas la différence entre une chose importante et leur trou du... Vous voyez ? Vous n'aimez pas les gens. Vous souhaitez simplement que ces personnes soi-disant civilisées comprennent que toutes les choses qui leur paraissent si importantes, leur argenterie tape-à-l'œil, leurs chaussures bien cirées ou tout simplement leur précieuse routine quotidienne, rien de tout cela n'a d'importance. En fin de compte, tout se résume à sa vie et à ce qu'on en fait. Vous n'allez pas gaspiller la vôtre, c'est certain.

Caractéristiques pour *L'Appel de Cthulhu* :

FOR 65, CON 75, TAI 65, DEX 75, APP 70, INT 65, POU 60, ÉDU 65, SAN 60, PV 14

Combat : Armes de poing 65%, Corps à corps 60%, Fusils de chasse 40%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Arts et métier (votre choix) 40%, Baratin 60%, Géologie 30%, Chimie 25%, Crédit 30%, Crochetage 75%, Discrétion 65%, Écouter 65%, Explosifs 65%, Grimper 75%, Naturalisme 40%, Persuasion 55%, Pickpocket 60%, Piloter (avions) 40%, Orientation 50%, Pister 40%, Psychologie 30%, Sauter 75%, Trouver objet caché 70%

DOROTHY ASTOR

Écrivaine

Historique : tout a commencé par une blague, en fait. Des livres sur le surnaturel et l'occulte, que les lecteurs dévoraient avidement. En mélangeant quelques contes populaires, les superstitions de votre mère et des recherches superficielles, vous écriviez un best-seller après l'autre. Vous n'avez jamais pensé qu'ils seraient pris au sérieux. Les courriers ont commencé à pleuvoir. Des lecteurs vous écrivaient des lettres par camions entiers, convaincus que vous déteniez un noyau de vérité sur l'au-delà ou les malédictions sud-américaines. Ils vous ont cru. Ils ont corroboré vos histoires avec leurs propres anecdotes. Bien sûr, vous les avez toujours pris au sérieux : vous ne vouliez pas les insulter et ce n'étaient ni des enfants ni des idiots. Des étudiants et des professeurs d'université ont commencé à vous citer dans leurs articles. Vous avez commencé à croire que vous teniez quelque chose. De plus, vous ne pouviez pas vraiment prouver que vous aviez tort. L'autre jour, un journaliste vous a qualifiée de principale autorité en matière de mysticisme. Il n'y a pas de retour en arrière possible.

Personnalité : vous avez une imagination fertile et romantique, mais vous êtes mal à l'aise dans la plupart des situations sociales, et votre inconfort croît avec le formalisme ambiant. Vous prenez vos repères sociaux de ceux que vous admirez intellectuellement, ce qui n'est pas toujours dans le sens de vos intérêts et explique probablement votre célibat. Malgré cela, vous passez peu de temps à vous soucier de votre statut social, car le temps passé loin de l'écriture et de votre correspondance est trop souvent du temps perdu.

Lien avec l'histoire : Walter Winston figurait parmi vos lecteurs les plus dévoués. Il a commencé à correspondre avec vous après votre deuxième livre. Une de ses anecdotes personnelles, concernant un culte sexuel, s'est retrouvée dans votre troisième livre. Maintenant que vous y pensez, une grande partie de vos recherches pour votre première série n'étaient en fait que des morceaux choisis de ses lettres, embellis et en changeant certains noms. Vous êtes encore surprise que Walter n'ait jamais rien remarqué. Il pensait probablement qu'il s'agissait d'histoires similaires qui confirmaient la sienne. Les lettres ont cessé d'arriver en 1924, mais vous lui avez quand même envoyé un exemplaire gratuit de chaque volume des deux séries suivantes que vous avez écrites.

Caractéristiques pour *L'Appel de Cthulhu* :

FOR 45, CON 70, TAI 60, DEX 50, APP 60,
INT 75, POU 70, ÉDU 65, SAN 70, PV 13

Combat : Corps à corps 40%, Esquive 40%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Anthropologie 45%, Archéologie 40%, Arts et métier (architecture) 40%, Bibliothèque 75%, Conduite engin lourd 40%, Discrétion 40%, Écouter 40%, Électricité 45%, Équitation 50%, Langues (espagnol) 55%, Langues (français) 70%, Mécanique 50%, Nager 40%, Occultisme 55%, Persuasion 40%, Pickpocket 35%, Psychologie 45%, Trouver objet caché 55%

PÈRE CARL MEINARDUS

Prêtre

Historique : lorsque votre vie de prêtre a échoué, l'archidiocèse de Boston vous a trouvé une autre utilité. Votre nouvelle mission est de voyager dans diverses villes de la Nouvelle-Angleterre et d'enquêter sur les allégations de miracles, de fantômes et de possession démoniaque. Vous ne savez pas qui s'est dit que vous seriez bon dans ce domaine. Peut-être avez-vous montré une certaine aptitude au séminaire lorsque vous avez pratiqué cet exorcisme d'urgence dans le dortoir voisin. Peut-être que vos supérieurs essaient simplement de vous faire quitter la petite ville où les paroissiens commencent à répandre des rumeurs injustifiées à votre sujet.

Personnalité : vous aviez prévu de passer votre vie derrière l'autel et dans le confessionnal, pas sur la route. Vous êtes toujours calme, patient et courtois. Vous prenez votre nouvelle mission au sérieux et vous l'accomplissez consciencieusement, mais vous constatez que les problèmes sur lesquels vous enquêtez ont plus à voir avec les personnes impliquées qu'avec des causes paranormales. C'est toujours votre capacité d'écoute, associée à une contemplation attentive, qui a été à l'origine de vos succès.

Caractéristiques pour *L'Appel de Cthulhu* :

FOR 50, CON 65, TAI 65, DEX 55, APP 65,
INT 70, POU 85, ÉDU 70, SAN 85, PV 13

Combat : Esquive 40%

Compétences : (sauf indication contraire, les compétences sont à leur valeur de base)

Anthropologie 40%, Archéologie 30%, Arts et métier (architecture) 35%, Arts et métier (histoire de l'art) 45%, Astronomie 35%, Baratin 35%, Bibliothèque 55%, Comptabilité 25%, Crédit 30%, Discrétion 45%, Écouter 55%, Histoire 55%, Langues (araméen) 60%, Langues (latin) 65%, Occultisme 50%, Persuasion 65%, Pickpocket 40%, Premiers soins 50%, Psychanalyse 35%, Psychologie 45%, Trouver objet caché 60%

RÉFÉRENCES POUR LE MENEUR

Ce document est conçu pour fournir quelques aides de jeu supplémentaires au Meneur. N'oubliez pas que ce ne sont que des suggestions : ignorez-les ou modifiez-les selon votre bon plaisir. Après tout, c'est votre partie.

COMPÉTENCES DE TRAIL OF CTHULHU ET LEURS ÉQUIVALENTS DANS L'APPEL DE CTHULHU

Trail of Cthulhu	L'Appel de Cthulhu
Administration	Selon la situation, probablement Baratin ou Persuasion
Anthropologie	Anthropologie
Archéologie	Archéologie
Architecture	Arts et métier (architecture)
Armes à feu	Combat à distance (armes de poings, fusils de chasse, fusils, etc.)
Armes blanches	Combat rapproché
Art :	Arts et métier
Histoire de l'art	Arts et métier (histoire de l'art)
Artisanat :	Arts et métier
Astronomie	Astronomie
Athlétisme	Grimper ou Sauter
Bagarre	Combat rapproché (corps à corps)
Bibliothèque	Bibliothèque
Biologie	Biologie
Chimie	Chimie
Comptabilité	Comptabilité
Connaissance de la rue	Selon la situation, probablement Baratin ou Persuasion
Crédit	Crédit
Criminologie	Selon la situation, probablement Baratin ou Persuasion
Crochetage	Crochetage
Cryptographie	Cryptographie
Déguisement	Imposture
Discrétion	Discrétion
Dissimulation	Pickpocket
Droit	Droit
Électricité	Électricité
Équilibre mental	Santé mentale ou test de Santé mentale

Trail of Cthulhu	L'Appel de Cthulhu
Équitation	Équitation
Explosifs	Explosifs
Filature	Discrétion
Flatterie	Baratin
Fuite	Selon la situation : Mouvement du personnage, Dex ou Con
Géologie	Géologie
Histoire	Histoire
Histoire orale	Selon la situation, probablement Persuasion, Baratin ou Charme
Hypnose	Hypnose
Interrogatoire	Selon la situation, probablement Persuasion ou Baratin (conversation), Psychologie (psychologique), ou Intimidation (physique)
Langues	Langues
Marchandage	Persuasion
Mécanique	Mécanique
Médecine	Médecine
Médecine légale	Selon la situation, probablement Trouver objet caché, Biologie, Chimie ou Médecine
Mythe de Cthulhu	Mythe de Cthulhu
Observer	Trouver objet caché
Occultisme	Occultisme
Pharmacologie	Pharmacologie
Photographie	Arts et métier (photographie)
Physique	Physique
Pilotage	Piloter
Premiers soins	Premiers soins
Préparation	Avec l'autorisation du Meneur, test de chance pour posséder l'objet
Psychanalyse	Psychanalyse
Psychologie	Psychologie
Rassurer	Charme
Santé	Points de vie
Santé mentale	Santé mentale
Sixième sens	Trouver objet caché, Écouter ou Psychologie (dans certains cas)
Subtiliser	Pickpocket
Survie	Survie ou Naturalisme
Théologie	Selon la situation, Occultisme ou Édu

GAINS ET PERTES DE SANTÉ MENTALE

Encore une fois, nous n'émettons que des suggestions. Vous pouvez les augmenter ou les diminuer en fonction de votre groupe.

Rencontre	Gain ou perte de Santé mentale *
Ingérer du Nectar	Généralement -1/1d6 ou -1/1d10, selon les circonstances
Voir les Bouches mineures de Savitree	-1/1d6
Voir de la Luz	-1/1d8
Voir une Bouche majeure	-1/1d10
Réussir un chapitre	+1d6
Réussir un acte	+1d6
Détruire une Bouche majeure	+1d8
Tuer Leticia de la Luz ou Savitree	+1d6
Détruire l'Avatar du menteur	+1d10
Sauver le monde	+2d10

*(généralement cumulatif)

JOUER L'ACTE UN (LIVRET 2)

UNE MYSTÉRIEUSE COMMANDITAIRE (P. 8)

- * Janet Winston-Rogers réagit mieux envers les Investigateurs sympathisants. Elle se méfie de ceux qui utilisent Baratin.
- * Un test réussi de Psychologie permet aux Investigateurs de réaliser qu'elle cache quelque chose, et elle partagera ses commentaires sur la maison de son père si ce personnage lui pose la question.
- * Frank Kearns est réceptif envers tout personnage l'ayant Persuadé, ou tout Investigateur possédant des talents évidents de pilote (quiconque ayant mentionné en sa présence qu'il sait piloter un avion et possède Piloter [avions] 40%+)

FRANK KEARNS, PILOTE DE LA FAMILLE (P. 9)

FOR 50, CON 45, TAI 65, DEX 70, APP 60, INT 60, POU 60, ÉDU 65, SAN 60, PV 12

Compétences : Conduite 40%, Écouter 45%, Électricité 55%, Mécanique 55%, Piloter (avions) 80%, Psychologie 40%, Trouver objet caché 55%



LES LETTRES DE HENSLOWE (P. 11)

- ✱ Tout Investigateur ayant passé quelques heures à feuilleter la correspondance et ayant réussi un test d'INT en conclura qu'elle ne contient aucun code.

SAVANNAH (LIVRET 2)

1. L'ARRIVÉE À SAVANNAH (P. 19)

- ✱ L'adresse de Douglas Henslowe (indice clé) peut être obtenue à la bibliothèque municipale après avoir réussi un test de Bibliothèque (cela donnera les deux adresses).
- ✱ Un test de Bibliothèque ou de Médecine supplémentaire, effectué par quelqu'un qui feuillette les archives de la bibliothèque, permet de découvrir l'information sur les docteurs Teake et Keaton.
- ✱ L'information sur le domaine Henslowe peut être découverte en passant quelques heures à feuilleter les archives et en réussissant un test de Bibliothèque ou de Droit.

2. L'ARRIVÉE À JOY GROVE (P. 20)

- ✱ Un test de Psychologie réussi permettra de détecter la nature égoïste de l'infirmière Hampton.
- ✱ De la même manière, les insécurités du Dr Keaton peuvent être repérées avec un test de Psychologie réussi.
- ✱ Si l'offre du Dr Keaton pour une visite est rejetée, il peut être apaisé grâce à un test de Persuasion, de Baratin ou de Psychologie.
- ✱ Un test de Droit ou de Médecine réussi est requis si les Investigateurs veulent le convaincre qu'ils peuvent passer outre son autorité.
- ✱ Si les autres options ont échoué, les Investigateurs peuvent réaliser un test d'Idée pour changer d'avis à propos de la visite.

3. LA RENCONTRE AVEC CULVER (P. 20)

- ✱ La victime de l'attaque-surprise doit effectuer un test de SAN 0/Id3.

FRED CULVER, PENSIONNAIRE DÉRANGÉ

FOR 75, CON 45, TAI 55, DEX 65, APP 50, INT 50, POU 40, ÉDU 45, SAN 24, PV 10

Combat : Morsure : 60%, Id3+Id4 de dégâts

4. L'ESPION DANS LES MURS (P. 22)

- ✱ Les Investigateurs dotés d'Occultisme, de Mythe de Cthulhu ou d'Arts et métier sont de bons candidats pour être affectés par l'image de la bouche sur le mur.
- ✱ Il en va de même pour un Investigateur doté de Baratin (étant donc un excellent menteur).
- ✱ Voir la Bouche provoque un test de SAN 0/Id4.

5. LE SURVIVANT (P. 23)

- ✱ Faire parler Henslowe (indice clé) nécessite Psychologie ou Persuasion.
- ✱ Une conversation bien interprétée ou un test supplémentaire de Persuasion, Baratin ou Occultisme le fera mentionner les habitudes dépravées du culte en matière de drogues et de violence, et le fera également mentionner les détails à propos du carnet (indice clé)

6. L'INVOCATEUR (P. 26)

- ✱ Job parlera de ses pilules avec tout Investigateur doté d'une formation médicale évidente et qui demande poliment.
- ✱ Les anecdotes, les informations sur les symboles et les détails à propos de la nuit de l'invocation (indice clé) devraient être fournis en désordre et en fonction des questions posées par les Investigateurs. Selon leur approche, un test de Baratin, Occultisme, Persuasion ou Psychologie pourrait être approprié.

7. LES DOSSIERS (P. 28)

- ✱ Obtenir l'accès aux dossiers du Dr Keaton nécessitera probablement un test réussi de Baratin, Droit ou Médecine.
- ✱ Sinon, l'infirmière Bethany Hampton acceptera probablement un pot-de-vin accompagné d'un test réussi de Persuasion ou de Crédit. Une maladresse (mais pas un échec) signifie qu'elle préviendra le Dr Keaton.
- ✱ Entrer par effraction nécessite probablement des tests réussis de Discrétion et de Crochetage.
- ✱ Un test de Pharmacie (à +30%) ou de Médecine permettra au lecteur d'identifier les médicaments prescrits à Job et Henslowe.
- ✱ Un test réussi de Comptabilité (à +30%) révèle que l'argent pour le traitement de Job est épuisé et que la fortune des Henslowe est utilisée pour le payer.

8. L'INHOSPITALITÉ DU SUD (P. 31)

- ✱ Currothers ne peut pas être convaincu avec Baratin ou Persuasion, et toute tentative d'Imposture s'effectue à -30%.
- ✱ Un test de Droit réussi le convaincra de laisser entrer les Investigateurs, à condition qu'ils se fassent passer pour une agence fédérale ou nationale plutôt que locale.

CURROTHERS, LE GARDIEN (P. 32)

FOR 45, CON 70, TAI 60, DEX 60, APP 45, INT 60, POU 70, ÉDU 45, SAN 70, PV 13

Combat : Corps à corps : 60%, Id3 de dégâts ; Fourche : 45%, Id6 de dégâts ; Fusil de chasse : 50%, 4d6/2d6/Id6 de dégâts

Compétences : Arts et métier (charpenterie) 40%
Arts et métier (jardinage) 45%, Arts et métier (pêche) 55%, Biologie 30%, Conduite 50%, Histoire 35%, Trouver objet caché 40%

LES CHIENS : BULLET, LUCKY ET SPIKE (P. 32)

FOR 60, CON 60, TAI 40, DEX 65, APP 60, INT 25, POU 55, ÉDU n/a, SAN 55, PV 10

Protection : 2 points (fourrure)

Combat : Morsure : 30%, Id8 de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Écouter 75%, Pister 75%, Sauter 70%, Trouver objet caché 60%

9. LE MANOIR HENSLOWE (P. 32)

- ✱ Un Investigateur ayant réussi un test de Persuasion auparavant ou ayant autrement interagi de manière amicale avec Currothers sera informé de la faible constitution de Mme Henslowe.
- ✱ N'importe qui ayant examiné les comptes pendant quelques minutes et ayant une Comptabilité plus haute que le niveau de base réalisera la mauvaise situation financière des Henslowe.

10. LA MÈRE HENSLOWE (P. 33)

- ✱ Mme Henslowe donne sa réponse standard à ceux qui demandent poliment, mais un test réussi de Baratin, Droit, Persuasion ou Psychologie permet qu'elle mentionne qu'il fouinait sur le terrain dans le passé.
- ✱ Sinon, elle pourrait en parler à toute personne qu'elle pense avoir le bien de son fils à cœur : un docteur ou un aliéniste (ou quelqu'un qui se fait passer pour tel) serait un bon candidat.

11. LE GARDIEN (P. 34)

- ✱ Poser des questions sur les chiens ou effectuer un test réussi de Pister ou Naturalisme en parlant du terrain fait en sorte que Currothers admette qu'il ne parcourt pas le terrain en soirée à cause des alligators.

12. LE BUREAU DE HENSLOWE (P. 34)

- ✱ Grâce à un test d'ÉDU, tout Investigateur doté d'un niveau d'Occultisme supérieur au niveau de base reconnaîtra le livre de Hickering comme étant la version édulcorée de 1912.
- ✱ Un test réussi de Photographie permet de constater que la photo a été prise vers le coucher du soleil.

13. LE DOMAINE (P. 36)

- ✱ Un test réussi d'Art et métier (architecture) ou d'Histoire permet de comprendre l'usage original des ruines d'avant-guerre.
- ✱ Tout personnage reconnaîtra la dépouille du modèle T grâce à un test réussi d'ÉDU.
- ✱ Quiconque tente de pister les chiens de Currothers devra réussir un test de Pister.
- ✱ Simplement tenter de trouver des empreintes permet d'en repérer quelques-unes, mais il faut réussir un test de Naturalisme ou de Pister pour les identifier comme des empreintes d'alligators.

ALLIGATOR, PAS ÉNORME, MAIS DÉTERMINÉ (P. 36)

FOR 90, CON 75, TAI 85, DEX 35, APP n/a, INT 15, POU 50, ÉDU n/a, SAN n/a, PV 16

Combat : Morsure : 50%, Id8+Id4 de dégâts

Protection : 4 points (écailles)

Compétences : Discrétion 75%

Notes : Mouvement 8 sur terre, 10 dans l'eau

14. CREUSER DANS LE NOIR (P. 37)

- ✱ Trouver le bon endroit nécessite seulement qu'un Investigateur passe un peu de temps à le chercher.
- ✱ Sinon, un test de Photographie (indice clé) ou d'INT permettra aux joueurs de trouver l'endroit.
- ✱ Un test réussi de Trouver objet caché, Arts et métier ou Chimie permettra de repérer les taches d'encre sur les tombes.

LA BOÎTE (P. 38)

- ✱ Un test réussi d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu identifiera le symbole sur la boîte comme étant un symbole de protection.
- ✱ Le carnet de Henslowe : +2% Mythe de Cthulhu, perte de SAN 1/1d3, aucun sort.

15. LES VOYOUS (P. 42)

LES BRUTES, MENACES À LA CHANDLER (P. 43)

Un par Investigateur, plus le chef

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	60	60	55	65	55	65
Con	65	65	70	70	60	65
Tai	55	45	60	50	70	45
Dex	60	45	65	55	65	50
App	55	70	45	60	50	60
Int	40	50	40	60	45	60
Pou	60	50	55	45	60	50
Édu	50	55	45	45	65	60
PV	12	11	13	12	13	11

Combat : Couteau ou tuyau de métal : 35%, 1d6 de dégâts ; Pistolet : 35%, 1d8 de dégâts ; Corps à corps : 50%, 1d4 de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Comprendre l'anglais* 55%, Comprendre le siamois* 80%, Grimper 45%, Intimidation 45%, Langue du Menteur 55%

**Note : ils ne peuvent plus parler l'anglais ou le siamois, mais le comprennent quand on leur parle*

LE CHEF, ROBUSTE ET RÉSISTANT (P. 43)

Tel que décrit dans le scénario, le chef tire ses compétences des membres les plus doués du groupe. Consultez les calculs ci-dessous. Si vous manquez de temps, donnez-lui simplement 65% dans toutes les compétences listées.

FOR 80, CON 75, TAI 75, DEX 65, APP n/a, INT 40, POU 50, ÉDU 50, SAN n/a, PV 16, MOV 10

Combat : Pistolet = plus haute compétence d'armes de poing parmi les Investigateurs -10%, 1d8 de dégâts ; Corps à corps = plus haute compétence de corps à corps parmi les Investigateurs +10%, 1d4+1d4 de dégâts ; Esquive = plus haute Esquive parmi les Investigateurs

Compétences : Comprendre l'anglais* 65%, Comprendre le siamois* 75%, Conduite = plus haute Conduite parmi les Investigateurs -10%, Discrétion 50%, Grimper 70%, Langue du Menteur 60%, Sauter 65%, Trouver objet caché 60%

**Note : il ne peut plus parler l'anglais ou le siamois, mais le comprend quand on lui parle*

16. RÊVER DE BOUCHES (P. 44)

- ✱ Se focaliser sur les rêves jusqu'à ce qu'ils deviennent d'horribles hallucinations mérite une perte de SAN 1/1d3. Si, après la perte initiale, un Investigateur continue d'y penser, la perte peut être répétée aussi souvent qu'il vous semble approprié.

17. LE CARNET BRÛLE (P. 46)

- ✱ Voir le carnet s'auto-enflammer provoque une perte de SAN 0/1d3.
- ✱ Un test réussi d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu permet de comprendre qu'il s'agit d'un sort dirigé sur le livre en utilisant les images en tant que connexion magique sympathique.

LOS ANGELES (LIVRET 2)

1. L'ARRIVÉE À LOS ANGELES (P. 51)

- ✱ L'emplacement de la First Bank de Long Beach peut être découvert par n'importe quel Investigateur prenant le temps de chercher à la bibliothèque ou dans un annuaire public.

2. LA FIRST BANK DE LONG BEACH (P. 51)

- ✱ Si les Investigateurs réussissent un test de Baratin ou de Persuasion, parler aux vagabonds et aux squatteurs leur permet de rencontrer Delores Scrim.
- ✱ McGillicuddy « la pustule » partage ses histoires avec toute personne lui donnant quelques dollars, une bière ou un bon sandwich.
- ✱ Si les Investigateurs parlent à Jim Olson, un test réussi de Crédit l'encouragera à leur dire ce qu'il sait sur la banque ainsi que l'adresse de la FDIC (indice clé).
- ✱ Des recherches au Los Angeles Times permettront également d'apprendre les bases de l'histoire de la banque ainsi que l'adresse de la FDIC (indice clé), si les Investigateurs réussissent un test de Bibliothèque.

3. LE BÂTIMENT FÉDÉRAL (P. 52)

- ✱ La secrétaire orientera les Investigateurs vers Burlington à la suite d'un test réussi de Comptabilité, Baratin ou Droit. Selon leur approche, un test de Persuasion et/ou Imposture pourrait également convenir.
- ✱ Sinon, lui montrer la clé du coffre peut également fonctionner.

✱ Une fois qu'il est convaincu que c'est la seule façon de se débarrasser d'eux, Burlington fournit aux Investigateurs l'adresse de l'entrepôt (indice clé), sans test.

✱ Burlington sera prêt à téléphoner pour annoncer leur visite s'il voit la clé ou si les Investigateurs fournissent de bons arguments accompagnés d'un test réussi de Baratin, Crédit ou Droit. Une réussite critique assure que le coffre soit livré à son bureau.

4. L'ENTREPÔT FÉDÉRAL (P. 53)

✱ Obtenir l'accès (p. 54)

✱ Si Burlington a téléphoné, les Investigateurs ont seulement besoin de montrer leur pièce d'identité et la clé pour que les agents de sécurité les laissent entrer (de jour comme de nuit).

✱ Sinon, montrer la clé et réussir un test de Baratin, Persuasion ou Droit permet que les agents les laissent entrer durant la journée.

✱ Une tentative en soirée ou de nuit nécessitera probablement un test réussi de Baratin, Droit ou Imposture, à la moitié de la compétence. Les tentatives avec Persuasion recevront comme réponse : « Revenez demain matin. ».

✱ Entrer par effraction nécessite un test réussi de Discrétion, et peut-être un test de Crochetage, selon l'approche.

TROUVER LE COFFRE (P. 54)

Le coffre se trouve après une vingtaine de minutes d'effort, suivi d'un test réussi de Trouver objet caché. Plusieurs tentatives peuvent être effectuées, mais si les Investigateurs se trouvent là illégalement, une maladresse signifie que les agents de sécurité les ont repérés.

AGENT DE SÉCURITÉ (P. 54)

Réutilisez au besoin

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	55	60	50	70	45	60
Con	50	60	60	50	70	55
Tai	50	60	60	50	70	55
Dex	55	60	55	70	55	45
App	60	50	40	65	50	70
Int	55	50	50	45	65	50
Pou	40	55	50	45	65	40
Édu	55	50	60	55	55	50
PV	11	11	12	11	12	12

Combat : Matraque : 40%, Id6 de dégâts ; Esquive 40%

Compétences : Écouter 35%, Trouver objet caché 40%

PERSONNEL D'ENTREPÔT (P. 54)

Réutilisez au besoin

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	45	50	50	60	35	50
Con	50	50	55	40	65	60
Tai	50	60	55	70	65	60
Dex	50	60	60	55	45	55
App	55	60	70	60	55	50
Int	55	60	50	55	55	45
Pou	65	45	65	55	65	60
Édu	60	45	65	55	65	50
PV	10	11	11	11	13	12

Combat : Corps à corps : 50%, Id3 de dégâts ; Pied-de-biche : 35%, Id6 de dégâts

Compétences : Écouter 35%, Trouver objet caché 35%

5. LE COFFRE (P. 54)

✱ Si les Investigateurs n'ont pas la clé passe-partout de la banque, ils doivent réussir un test de Crochetage pour ouvrir le coffre. Plusieurs tentatives sont permises, mais une maladresse signale une complication (les agents de sécurité pourraient avoir remarqué quelque chose, la serrure est maintenant bloquée, etc.).

✱ La clé passe-partout de la banque peut être trouvée dans l'entrepôt après une vingtaine de minutes de recherche et un test réussi de Chance. Si les Investigateurs se trouvent illégalement dans l'entrepôt, un échec signifie que les gardes ont repéré quelque chose.

DES DOCUMENTS DIGNES D'UN MAÎTRE CHANTEUR (P. 55)

✱ Un test de Connaissance (ÉDU) réussi permet d'identifier Richard Spend.

✱ Un test d'INT réussi relève que les photos (à l'exception des deux dernières) ont été prises dans le même manoir.

LES LIVRES DE COMPTES (P. 55)

✱ Un jour ou deux de transcription pénible ainsi qu'un test d'INT réussi transforment les symboles énigmatiques en un livre compréhensible. Cela peut être tenté une fois chaque jour.

✱ Un test réussi de Comptabilité permet au lecteur d'analyser le contenu des livres (indice clé).

6. ENQUÊTER SUR RAMON ECHAVARRIA (P. 56)

- ✿ Un test d'Occultisme réussit identifiera la nature occulte des activités dans les photos d'Echavarria.
- ✿ L'ancienne adresse d'Echavarria à Highland Park (indice clé) peut être découverte à l'hôtel de ville ou au cadastre du comté après un test réussi de Bibliothèque.
- ✿ Si les Investigateurs posent des questions dans le quartier, un test de Chance pointera vers Fritz McDermott.
- ✿ Une fois que les Investigateurs connaissent le nom complet d'Echavarria, un test réussi de Baratin au LAPD permettra d'obtenir le rapport de police (Los Angeles II).
- ✿ La nécrologie est trouvée après un test réussi de Bibliothèque.

7. ENQUÊTER SUR RICHARD SPEND (P. 57)

- ✿ Comme précédemment, un test de Baratin au LAPD permet aux Investigateurs d'obtenir le rapport de police (Los Angeles II).
- ✿ La nécrologie de Spend peut être découverte avec un test réussi de Bibliothèque.
- ✿ L'adresse de Yolanda Spenzel peut être trouvée par un Investigateur passant environ une heure spécifiquement à la chercher dans les annuaires publics ou à l'hôtel de ville.

8. YOLANDA SPENZEL, LA SŒUR (P. 58)

- ✿ Yolanda raconte son histoire à toute personne qui lui demande poliment.
- ✿ Un test réussi de Psychologie indique qu'elle dit la vérité.

9. OLIVIA CLARENDON, LA STAR DE CINÉMA (P. 59)

- ✿ Quiconque pose poliment la question dans le studio apprendra où Olivia tourne.
- ✿ Approcher Olivia nécessite probablement un test réussi de Baratin ou de Persuasion pour convaincre certains de ses contacts.
- ✿ Un test réussi de Crédit permet une introduction de la haute société, de la part d'un ami commun.
- ✿ L'honnêteté d'Olivia peut être vérifiée avec un test réussi de Psychologie.

JACK PIZNER (P. 60)

- ✿ Jack Pizner peut être repéré (s'il est présent) aux alentours du studio si un Investigateur réussit un test de Trouver objet caché, mais le personnage ne le voit clairement qu'avec un succès critique.

10. ABRAHAM BUCHWALD (P. 60)

- ✿ L'adresse de Buchwald (indice clé) peut être trouvée avec un test réussi de Bibliothèque à l'hôtel de ville ou un test réussi de Baratin ou de Persuasion en parlant avec l'ordre professionnel des comptables.
- ✿ Poser des questions dans le quartier, à l'hôtel de ville ou au LAPD permet d'apprendre sa bonne réputation (ou du moins, l'absence d'une mauvaise réputation).
- ✿ Buchwald sert son histoire de base à toute personne posant des questions, mais admet l'information sur le culte uniquement s'il est menacé physiquement ou si quelqu'un détient l'information du livre de comptes.
- ✿ Un test réussi de Psychologie suggère que Buchwald possède une dernière information à fournir (indice clé), qu'il donne s'il y est poussé.

11. LE RAPPORT DE POLICE (P. 62)

- ✿ Un test réussi de Baratin au LAPD ou de Droit au bureau du procureur permet aux Investigateurs d'obtenir le rapport de police.
- ✿ N'importe qui effectuant un test d'Idée (INT) peut analyser le rapport et conclure que les victimes n'étaient pas suffisamment liées pour mériter une enquête prolongée.
- ✿ Un test réussi de chance (POU) au LAPD mènera n'importe quel Investigateur posant des questions jusqu'à Trent Huggins. Un succès critique lui donne accès au policier sympathique et à d'autres d'aides.
- ✿ Un test réussi de Trouver objet caché permet de remarquer les regards suspects des policiers soudoyés par Pizner.

12. LA FERME (P. 63)

- ✿ Quiconque effectuant un test d'Idée (INT) réalise que les deux bâtiments ont brûlé il y a un certain temps. Si un Investigateur obtient un succès critique, il identifie les bâtiments comme étant une grange et une ferme, et précise que l'incendie s'est produit il y a environ dix ans.
- ✿ De jour, passer un peu de temps à regarder les alentours permet de repérer facilement

les excavations récentes sur la propriété qui appartenait auparavant à Echavarria. De nuit, il faudra un test réussi de Trouver objet caché.

- ✱ Un test réussi de Géologie montre que les efforts ont été abandonnés il y a quelques mois.
- ✱ Les informations (manquantes) sur le chat errant peuvent être obtenues avec un test réussi de Biologie ou de Naturalisme.
- ✱ L'équipe de construction (p. 64)
- ✱ N'importe qui prenant le temps d'interroger poliment l'équipe de construction obtiendra des informations de base sur les travaux.
- ✱ L'attitude étrange du contremaître peut être repérée avec un test réussi de Psychologie.
- ✱ Le contremaître révèle l'information sur Pizner après un test réussi de Baratin ou de Persuasion. Sinon, l'intimidation, possiblement accompagnée d'un peu de violence physique, fonctionne également.

LES VOISINS (P. 65)

Les voisins répondront aux personnes jugées respectables, comme les Investigateurs dotés de Crédit 40% ou ceux qui réussissent un test de Baratin, Droit, Persuasion ou Imposture.

13. LE DÉTECTIVE PRIVÉ (P. 65)

- ✱ Pizner peut être aperçu par n'importe quel Investigateur qui se méfie d'une filature et qui réussit un test de Trouver objet caché.
- ✱ Interroger ou intimider Pizner devrait être une scène d'interprétation pure.

JACK PIZNER, DÉTECTIVE PRIVÉ CORROMPU (P. 67)

FOR 75, CON 80, TAI 70, DEX 65, APP 55, INT 55, POU 55, ÉDU 65, SAN 55, PV 15

Combat : Corps à corps : 70%, 1d3+1d4 de dégâts ;
Matraque : 65%, 1d6+1d4 de dégâts + étourdisant* ;
Revolver : 60%, 1d8 de dégâts ; **Esquive** 55%

**Étourdisant : Si la victime a été surprise par l'attaque de Pizner, elle effectue un test opposé de CON contre les dégâts infligés x5. Si la victime échoue, elle sombre dans l'inconscience.*

Compétences : Baratin 45%, Conduite 60%, Discrétion 65%, Droit 40%, Écouter 65%, Grimper 55%, Imposture 35%, Persuasion 50%, Pickpocket 55%, Psychologie 60%, Trouver objet caché 65%

14. ENQUÊTER SUR LE DÉTECTIVE (P. 67)

FOUILLER LE BUREAU DE PIZNER (P. 68)

- ✱ Entrer par effraction dans le bureau de Pizner requiert un test réussi de Crochetage.
- ✱ Les preuves qui s'y trouvent devraient être découvertes après quelques heures de recherches ininterrompues.
- ✱ Forcer le coffre-fort requiert un autre test réussi de Crochetage.

15. LES ENCHÈRES PUBLIQUES (P. 69)

- ✱ Un test réussi de Comptabilité ou de Bibliothèque au cadastre du comté permettra d'obtenir le nom et l'adresse de la firme chargée de la liquidation.
- ✱ Accéder aux archives (indice clé) est possible uniquement si le groupe réussit un test de Droit ou de Baratin. D'autres approches comme de fausses pièces d'identité ou un pot-de-vin pourraient permettre d'utiliser Imposture ou Persuasion.

16. L'UCLA ET GEORGE AYERS (P. 70)

FAIRE LE LIEN AVEC L'UCLA (P. 70)

- ✱ Un test réussi d'Archéologie, Occultisme ou Histoire vous permet de vous souvenir de l'article controversé d'Ayers, et un test de Bibliothèque vous permet d'en obtenir un exemplaire.

À L'UNIVERSITÉ (P. 70)

- ✱ La secrétaire du département d'histoire, Samatha Burnish, est localisée par n'importe quel Investigateur effectuant un test de Connaissance (ÉDU).
- ✱ Pouvoir discuter avec le Dr Hamish MacDunn requiert un test réussi de Persuasion ou Histoire.
- ✱ Un test de Psychologie confirme que MacDunn est honnête.

ALLER À LA BIBLIOTHÈQUE (P. 71)

- ✱ L'information sur l'excavation de Bartolo Acuna peut être découverte par n'importe qui passant une heure ou deux dans la bibliothèque de l'université à chercher des informations à propos de l'archéologie.

LES AFFAIRES D'AYERS (P. 71)

- ✱ Les Investigateurs peuvent accéder aux affaires d'Ayers grâce à MacDunn ou après un test réussi de Persuasion sur Samantha Burnish.

- ✱ Un test réussi d'Occultisme ou de Bibliothèque en feuilletant les dossiers d'Ayers révèle que ses recherches étaient axées sur Gol-Goroth et le Menteur de l'Au-delà.

17. L'UCLA ET EDGAR JOB (P. 72)

- ✱ Le dossier administratif d'Edgar peut être obtenu avec un test réussi de Baratin ou Persuasion auprès du personnel administratif de l'université.
- ✱ Les Investigateurs qui effectuent un test d'ÉDU en cherchant quelqu'un se souvenant de Job en arriveront à Stuart Tichener.

18. SAMSON TRAMMEL, LE NOUVEAU MAÎTRE (P. 73)

LE DOMAINE DE TRAMMEL À PASADENA (P. 74)

- ✱ L'adresse du domaine se trouve facilement dans les archives et annuaires habituels, sans test nécessaire.

SURVEILLER LE MANOIR (P. 74)

- ✱ Avec un test d'INT réussi, le manège des Mexicains musclés devient apparent après un jour ou deux de surveillance.

DES RECHERCHES DIVERSES (P. 75)

- ✱ Les indices de cette section devraient être trouvés sans test, tant que les joueurs prennent le temps de poser les bonnes questions aux bons endroits.

19. LE TRAFIC DE NECTAR (P. 76)

SUIVRE UN REVENDEUR (P. 77)

- ✱ Suivre un revendeur sans se faire repérer (indice clé) requiert un test réussi de Discrétion. Un échec signifie que l'Investigateur a été vu, mais pas avant qu'il ait assisté à plusieurs ventes.
- ✱ Un test réussi de Droit permet aux Investigateurs de comprendre les aspects communs (et inhabituels) de ce modèle commercial.
- ✱ Interroger un distributeur fonctionne si l'Investigateur l'emporte dans un test opposé : la FOR (ou POU) du second contre le POU du premier. Pour ce test, ajoutez les dégâts x5 infligés au distributeur durant son interrogatoire à la caractéristique de l'Investigateur. Si les Investigateurs enferment le distributeur, ils peuvent réessayer ce test une fois par heure.

D'AUTRES PISTES (P. 77)

- ✱ Un test réussi de Baratin ou Droit en parlant avec un policier sympathique révélera les antécédents criminels des revendeurs que les Investigateurs ont pu identifier.

REVENDEUR TYPIQUE, POURVOYEUR DE POISON (P. 77)

FOR 50, CON 50, TAI 65, DEX 60, APP 55, INT 50, POU 55, ÉDU 45, SAN 25, PV II

Combat : Couteau à cran d'arrêt : 50%, Id6 de dégâts ; Pistolet automatique : 35%, Id8 de dégâts ; Fusil ou carabine (dans le coffre de la voiture) : 35%, 2d6 de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Baratin 35%, Discrétion 50%, Droit 25%, Persuasion 50%, Pharmacologie 20%, Pickpocket 50%, Psychologie 35%, Trouver objet caché 40%

20. DÉBAUCHE (P. 77)

- ✱ Un test réussi de Baratin, Droit, Écouter ou Persuasion en parlant à un accro permettra d'obtenir des informations.
- ✱ Un test de chance (POU) permet que l'accro mène les joueurs jusqu'à Lee Dempson.
- ✱ Lee Dempson raconte ce qu'il sait après un test réussi d'Intimidation. Sinon, un test réussi de Persuasion suivi d'une offre pour une dose ou deux de Nectar fonctionne également.

LEE DEMPSON, ACCRO AU NECTAR (P. 79)

FOR 40, CON 45, TAI 55, DEX 55, APP 45, INT 65, POU 50, ÉDU 65, SAN 30, PV I0

Combat : Corps à corps : 55%, Id3 de dégâts ; Morsure : 40%, Id4 de dégâts

Compétences : Langues (siamois) 30%, Persuasion 35%, Pharmacologie 25%, Pickpocket 40%

L'ANALYSE SCIENTIFIQUE (P. 79)

- ✱ Faire analyser le Nectar dans un laboratoire requiert un test de Biologie, Chimie ou Naturalisme. En cas de réussite, sa nature étrange est révélée et l'analyste devra effectuer un test de SAN 0/Id3.

SE DÉFONCER (LIVRET 2 P. 79)

- ✱ Chaque défonce au Nectar cause une perte de 1/Id6 SAN.
- ✱ Résister à l'envie de prendre une autre dose requiert un test de SAN réussi.

21. LE JARDINIER D'À CÔTÉ (P. 80)

- * Tout Investigateur prenant le temps de faire le tour du quartier trouvera le jardinier après un test réussi de Chance (POU).
- * Il partage volontiers ce qu'il a vu avec les Investigateurs, tant qu'ils n'ont pas l'air bizarre.

22. LE MANOIR DE TRAMMEL (P. 81)

ACCÉDER AUX LIEUX

- * Un test réussi de Crochetage permet aux Investigateurs de passer par les entrées verrouillées.

SAMSON TRAMMEL, ENTREPRENEUR IMMOBILIER DÉCADENT (P. 82)

FOR 50, CON 50, TAI 60, DEX 65, APP 60, INT 80*, POU 80, ÉDU 70, SAN 0, PV II

Combat : Corps à corps : 50%, Id3 de dégâts

Compétences : Arts et métier (architecture) 45%, Baratin 40%, Bibliothèque 50%, Droit 45%, Écouter 50%*, Mythe de Cthulhu 35%, Occultisme 60%*, Persuasion 75%*, Pharmacologie 45%, Pickpocket 40%, Psychologie 65%*, Trouver objet caché 60%*

Sorts : Contacter la Chose aux Milles Bouches (Y'golonac)

Folies : Esprit fracturé, déficit d'attention

* N'oubliez pas le comportement imprévisible de Trammel. Dans de nombreuses circonstances, ses valeurs pourraient être grandement réduites, si le Meneur le désire. Voir p. 73 pour une meilleure description de sa folie.

CAPITAINE HECTOR WALKER, INTELLIGENT, DANGEREUX ET PRÉCIS (P. 82)

FOR 75, CON 85, TAI 75, DEX 70, APP 65, INT 75, POU 65, ÉDU 50, SAN 0, PV 16

Combat : Couteau : 80%, Id6+Id4 de dégâts ; Corps à corps : 70%, Id3+Id4 de dégâts ; Pistolet : 40%, Id8 de dégâts ; Fusil : 40%, 2d6 de dégâts ; Grenade : 55%, 4d6 de dégâts, rayon de 4 mètres, dégâts réduits de Id6 par mètre au-delà du rayon

Compétences : Discrétion 70%, Droit 30%, Écouter 65%, Lancer 50%, Mythe de Cthulhu 15%, Occultisme 40%, Pharmacologie 30%, Pickpocket 50%, Psychologie 65%, Trouver objet caché 70%

LES GARDES DE TRAMMEL, ADORATEURS MEXICAINS (P. 84)

Combat : Matraque : 35%, Id6 de dégâts ; Pistolet : 35%, Id8 de dégâts

Compétences : Écouter 35%, Trouver objet caché 35%

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	55	45	60	70	50	60
Con	45	70	45	65	55	50
Tai	55	60	45	50	65	50
Dex	55	60	60	70	50	45
App	60	55	50	50	65	50
Int	45	55	50	45	65	45
Pou	70	60	65	45	40	50
Édu	45	50	55	55	50	45
PV	10	13	9	12	12	10

LES INDICES ET LIEUX INTÉRESSANTS (P. 85)

- * Un Investigateur réussissant un test d'Astronomie peut identifier certaines constellations du tableau.
- * Accéder au bureau et au secrétaire est possible après un test de Crochetage ou en forçant la serrure (FOR).
- * La salle de récolte du Nectar (p. 86)
- * Les passages secrets (indice clé) se localisent avec un test de Trouver objet caché.
- * Un test réussi d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu conclut que la débauche est la même que celle des photos.
- * Assister à la débauche cause une perte de SAN de 0/Id4. Si les Investigateurs voient la Bouche majeure participer, ils devraient subir une perte de SAN supplémentaire.

LA BOUCHE DE LOS ANGELES (P. 86)

FOR 125, CON 200, TAI 130, DEX 25, APP 0, INT 70, POU 125, ÉDU n/a, SAN n/a, PV 33

Perte de SAN : voir une Bouche majeure fait perdre 1/Id10 SAN

Combat : Attraper et mâchouiller (manœuvre) : la Bouche attrape l'Investigateur avec sa langue (environ 2 mètres de portée, 50% de chance). Si l'attaque réussit, elle inflige Id4 de dégâts, puis Id8+2d6 de dégâts automatiquement dans les rounds suivants jusqu'à ce que la Bouche soit tuée ou que sa cible s'échappe avec un test opposé de FOR (la FOR de la langue est de 25) ; Morsure : 55%, Id6+2d6 de dégâts

Protection : aucune, mais (I) le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts,

(2) les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts (empalement ou non), (3) la Bouche régénère 2 PV par round.

Compétences : Écouter 55%, Trouver objet caché 65% *Eternal Lies*

JOUER L'ACTE DEUX (LIVRET 3)

SCÈNES FLOTTANTES DE L'ACTE DEUX (P. 10)

Les excellents conseils fournis dans cette section s'appliquent probablement sans trop d'efforts à *L'Appel de Cthulhu*. Vu que la plupart de ces scènes sont censées être improvisées, il est difficile de fournir des conseils spécifiques, mais, en général :

- ✱ Si une compétence est spécifiée sans qu'une dépense soit mentionnée, le test doit être facile pour quelqu'un doté de cette compétence. Sinon, un test de Connaissance, de chance ou d'INT peut être une bonne conversion pour de nombreuses situations.
- ✱ Si le texte mentionne une dépense, l'action requiert un test.
- ✱ Utilisez Persuasion ou Psychologie au lieu de Rassurer.
- ✱ Utilisez Baratin au lieu de Flatterie.
- ✱ Les pertes d'Équilibre mental équivalent à des pertes modérées de SAN, généralement 0/1d4 ou 0/1d6.

LES CAUCHEMARS (P. 15)

- ✱ Les conseils fournis ci-dessus devraient s'appliquer sans problèmes à cette section.
- ✱ Hypnose n'est pas une compétence des personnages standard d'AdC. Si vous le voulez, un personnage avec une haute Psychanalyse pourrait connaître la technique. Dans ce cas, un test de Psychanalyse réussi permettra d'obtenir plus d'informations sur les rêves.

DES PROBLÈMES FAMILIAUX (P. 17)

- ✱ Les conseils généraux plus hauts doivent suffire à cette scène.

L'ODEUR DU NECTAR (P. 18)

- ✱ Les signes distinctifs de la consommation de Nectar se voient avec un test réussi de Chimie, Pharmacologie ou Trouver objet caché.

- ✱ Mieux vaut baser sur l'interprétation la réaction des PNJ face aux discours d'encouragement des joueurs, plutôt que sur des tests, à moins qu'il y ait une grande différence entre les compétences du joueur et celles de son Investigateur.

BELLE MAISON ! (P. 20)

UNE SILHOUETTE MENAÇANTE, ACCRO AU NECTAR (P. 21)

FOR 50, CON 50, TAI 70, DEX 45, APP 60, INT 55, POU 45, ÉDU 45, SAN 15, PV 10

Combat : Corps à corps : 55%, 1d3 de dégâts

Compétences : Conduite 35%, Discrétion 55%, Langues (anglais) 50%

UNE TENTATIVE DE DISSUASION (P. 21)

- ✱ Un test réussi de Trouver objet caché (difficulté majeure) permettra de repérer les adorateurs avant de se faire prendre en embuscade.
- ✱ Utilisez Persuasion plutôt que Criminologie.
- ✱ Le prix à payer (p. 21)
- ✱ La perte de SAN pour avoir perdu un être cher devrait être assez élevée, au minimum 1/1d8, probablement plus.
- ✱ Au choix du Meneur : une perte inhabituelle, de 5/1d6+4 par exemple, convient pour un proche. Je parle d'expérience quand je dis que c'est une chose particulièrement troublante et déstabilisante à vivre.

LE SABOTAGE (P. 23)

- ✱ Un test réussi de Naturalisme identifie les ermites blancs.
- ✱ Un test réussi de Trouver objet caché repère les bouches difformes.

ERMITE BLANC (P. 23)

FOR 5, CON 15, TAI 5, DEX 85, APP N/A, INT N/A, POU 25, ÉDU N/A, SAN N/A, PV 2

Combat : Corps à corps : 55%, 1 point de dégât + poison* ; Esquive 50%

**Si le joueur échoue au test de CON, le poison inflige 1 point de dégâts supplémentaires toutes les 30 secondes pendant les 5 prochaines minutes, ou jusqu'à ce que l'Investigateur soit traité avec un kit de premiers soins/antivenin. Si le joueur obtient un 96-00 à ce test, doublez les dégâts.*

Compétences : Discrétion 75%

- ✱ Au choix du Meneur : vous pourriez infliger

une perte de SAN de 0/1d6 à tout Investigateur souffrant d'arachnophobie.

UNE BOMBE À BORD (P. 24)

- ✱ Déplacer la bombe requiert un test réussi de DEX.
- ✱ Désarmer la bombe requiert un test de Démolition ou un test extrême d'INT.
- ✱ Au choix du Meneur : d'humeur généreuse, autorisez un test d'Idée ou de Chance. Après tout, le but de cette scène est de rendre le danger palpable, pas forcément de causer plusieurs morts.

HANTÉ PAR LES BOUCHES (P. 25)

- ✱ Chaque apparition inflige une perte de SAN de 0/1d6 à la victime.
- ✱ Éviter les attaques des Bouches requiert un test réussi d'Esquive. Elles infligent 1d3 dégâts (à moins qu'elles ne fassent la taille d'un lit, dans ce cas, auquel cas elles infligent 2d6 dégâts).

LES ANTI-INVESTIGATEURS (P. 27)

- ✱ N'oubliez pas que ce groupe parle et lit « la plupart des principales langues modernes, et mortes ». Ajoutez d'autres Langues si elles s'avèrent nécessaires dans l'histoire.
- ✱ Au choix du Meneur : si l'un des Investigateurs parle une langue inutilisée dans la campagne, le groupe peut l'utiliser pour ses conversations. C'est une bonne manière d'utiliser une compétence autrement inutile et de ne pas pénaliser un joueur.

HUSAIN SOLIMAN, L'EXPERT (P. 27)

FOR 60, CON 65, TAI 65, DEX 50, APP 65, INT 75, POU 25, ÉDU 80, SAN 0, PV 13

Compétences : Anthropologie 60%, Archéologie 45%, Bibliothèque 75%, Grimper 40%, Histoire 65%, Langues (anglais) 55%, Langues (français) 65%, Mythe de Cthulhu 35%, Trouver objet caché 40%

PHAJOL KHADPO, LE MYSTIQUE (P. 27)

FOR 50, CON 55, TAI 65, DEX 60, APP 45, INT 70, POU 75, ÉDU 70, SAN 0, PV 12

Combat : Pistolet : 35%, 1d8 de dégâts

Compétences : Écouter 65%, Langues (anglais) 50%, Langues (français) 65%, Mythe de Cthulhu 20%, Occultisme 75%, Psychologie 55%, Trouver objet caché 60%

LUC FAUCHÉ, LE NÉGOCIATEUR (P. 27)

FOR 55, CON 75, TAI 65, DEX 55, APP 70, INT 65, POU 60, ÉDU 70, SAN 0, PV 14

Combat : Pistolet : 35%, 1d8 de dégâts ; Corps à corps 65%, 1d6 de dégâts

Compétences : Baratin 70%, Crochetage 55%, Écouter 50%, Grimper 50%, Langues (anglais) 75%, Langues (français) 65%, Mythe de Cthulhu 20%, Persuasion 65%, Psychologie 55%, Sauter 55%, Trouver objet caché 50%

ALEX KRAMER, LE GROS BRAS (P. 28)

FOR 75, CON 70, TAI 80, DEX 55, APP 45, INT 50, POU 60, ÉDU 55, SAN 0, PV 15

Combat : Pistolet : 65%, 1d8 de dégâts ; Corps à corps : 75%, 1d4+1d4 de dégâts ; Couteau : 65%, 1d6+1d4 de dégâts

Compétences : Arts et métier (musique) 35%, Écouter 30%, Grimper 50%, Langues (français) 65%, Langues (siamois) 55%, Psychologie 45%, Sauter 65%, Trouver objet caché 50%

LE FOURNISSEUR DOUTEUX (P. 28)

LE TOME (P. 29)

- ✱ Mythe de Cthulhu +5%, perte de SAN 1/1d8, sort : Attirer l'attention du Meneur (consulter le texte principal pour les effets).
- ✱ Réaliser la vérité sur le livre entraîne une perte de 1/1d8 SAN.

UNE RENCONTRE AVEC UN DÉFUNT (P. 29)

- ✱ La visite d'un mort entraîne une perte de SAN de 1d4 à 1d8, selon la relation avec le défunt, les circonstances du décès et l'état du spectre.
- ✱ Les conseils généraux plus hauts s'appliquent à cette section sans trop de problèmes.

BANGKOK (LIVRET 3)

L'ENVIRONNEMENT : LE SIAM (P. 37)

- ✱ Comme indiqué, les joueurs pourraient avoir besoin de trouver quelqu'un qui parle anglais ou français, des langues peu fréquentes. Un test de Connaissance réussi, suivi de quelques efforts pour s'informer, permet aux joueurs de trouver un interprète fiable et suffisamment compétent. S'ils obtiennent une maladresse au test de Connaissance, donnez-leur un interprète peu honnête. Si un joueur demande spécifiquement s'il pense que l'interprète est honnête, demandez-lui un test de Psychologie pour le déterminer.

AU CHOIX DU MENEUR

- ✱ Vous pouvez limiter à 40% les compétences de Baratin, Crédit et/ou Persuasion de ceux qui ne parlent pas le siamois. Cependant, souvenez-vous que les joueurs doivent pouvoir trouver les indices clés, de sorte que ce maximum ne s'appliquera probablement pas s'il est directement lié à un indice clé.

1. UNE ADRESSE DE RETOUR (P. 37)

- ✱ Trouver l'adresse de la maison de Lowman est l'occasion de décrire l'ambiance locale. Plutôt que de demander des tests, interprétez des rencontres avec les résidents du quartier.
- ✱ Si les joueurs ne savent pas par où commencer, un test d'Idée (indice clé) les entraînera vers le bureau de poste, les gangs locaux ou l'ambassade la plus proche.

2. LA MAISON DE LOWMAN (P. 38)

- ✱ Réussir un test de Crédit ou de Persuasion (peut-être accompagné de pots-de-vin si les joueurs composent avec des groupes d'une légalité douteuse) en posant des questions dans le quartier permet d'apprendre que Lowman est un Américain tranquille qui parle siamois et ne se mêle pas aux autres.

LA SURVEILLANCE (P. 38)

- ✱ Se cacher des individus louches requiert un test réussi de Chance ou de Discrétion.
- ✱ Décidez de la compétence applicable selon le profil des personnages. Si quelqu'un possède une Discrétion très élevée, saisissez l'occasion de la mettre en valeur. Sinon, utilisez Chance : se cacher dans ces circonstances ne devrait pas être trop difficile.

- ✱ Au choix du Meneur : plutôt que d'effectuer un test par personnage, choisissez le membre du groupe de surveillance qui a le moins de Chance, et il effectuera un test pour tout le groupe.
- ✱ Si les personnages décident d'interroger Arun et Thep, une approche agressive basée sur l'intimidation sera fructueuse.
- ✱ À l'inverse, une approche moins agressive (Persuasion) sera inutile en raison de leur loyauté et/ou de leur peur des nombreuses organisations impliquées.

ARUN ET THEP, INDIVIDUS LOUCHES (P. 39)

Ils sont interchangeables.

FOR 50, CON 50, TAI 50, DEX 60, APP 55, INT 55, POU 50, ÉDU 45, SAN 30, PV 10

Combat : Corps à corps : 55%, Id3 de dégâts

Compétences : Langues (anglais) 50%, Langues (français) 40%

FOUILLER LA MAISON (P. 39)

- ✱ Au choix du Meneur : essayez de répartir ces tâches parmi tout le groupe.
- ✱ Crocheter la serrure requiert un test de Crochetage.
- ✱ Entrer par le balcon arrière nécessite un test de Grimper.
- ✱ Un test réussi d'INT en examinant l'intérieur de la maison révèle que Lowman vit seul. Il est relativement riche et méticuleux.
- ✱ Un test de Trouver objet caché (indice clé) découvre le Nectar caché dans la boîte sous le lit.
- ✱ Un test d'INT ou d'Arts et métier (histoire de l'art) permet d'identifier les motifs sur les flacons comme étant européens plutôt qu'asiatiques. Si les joueurs ont déjà été à Malte, ils repèrent que le contenu est du Nectar de Malte.
- ✱ Un deuxième test de Trouver objet caché trouve l'enregistrement de Luz (indice clé).
- ✱ Un test de Médecine ou Biologie découvre et identifie les mouchoirs maculés de sperme.
- ✱ Un test de Comptabilité révèle l'information sur le panier d'argent.

3. FILER LOWMAN (P. 41)

- ✱ Filer Lowman sans être repéré requiert un test réussi de Discrétion par morceau de trajet.
- ✱ Au choix du Meneur : une fois de plus, un joueur peut effectuer le test pour le groupe. Dans ce cas, choisissez le personnage à la Discrétion la plus basse.

- ✱ Siripong, déjà apeuré, est intimidé par tout Investigateur qui semble physiquement ou politiquement puissant (test de Crédit ou Intimidation). Psychologie révélera qu'il est déjà terrifié par quelque chose.

4. INTERROGER LOWMAN (P. 41)

- ✱ Interroger Lowman devrait être interprété plutôt que de reposer sur de nombreux tests, car il est la source de nombreux indices clés.
- ✱ Si vous souhaitez utiliser des tests (ou mettre en valeur les aptitudes des personnages), Baratin, Persuasion et Intimidation devraient être les compétences principales.
- ✱ Un test de Psychologie (indice clé) permettra d'y voir clair dans ses manœuvres et ses protestations.

LE PLAN DE LOWMAN (P. 43)

- ✱ Si Lowman suggère d'aller aux combats, un test réussi de Psychologie donne l'impression qu'il y a quelque chose de louche, sans plus.

DANIEL « WAEN » LOWMAN, ACCRO RETORS (P. 44)

FOR 60, CON 50, TAI 60, DEX 50, APP 60, INT 65, POU 70, ÉDU 65, SAN 20, PV II

Combat : Derringer : 35%, 1d6 de dégâts (Notes : Cap= 2, Portée= 3m max).

Compétences : Langues (siamois) 70%, Pickpocket (généralement son pistolet) 45%, Trouver objet caché 45%

5. PHAO BANTOW (P. 44)

- ✱ Un test de Persuasion (indice clé) en posant des questions dans la zone aux alentours immédiats du bâtiment gouvernemental découvre l'information de base à propos de Plaek et Phao.
- ✱ Au choix du Meneur : un test de Baratin découvre l'information supplémentaire sur le réseau de pots-de-vin de Phao.

6. « JE CHERCHE LES COMBATS » (P. 44)

PARLER À SIRIPONG (P. 45)

- ✱ Comme précédemment, Siripong est intimidé par tout Investigateur ayant l'air physiquement ou politiquement puissant (test d'Intimidation ou Crédit).

DANS LES RUES (P. 45)

- ✱ Si les joueurs décident de jouer les détectives

privés, un test réussi de Chance (indice clé) découvre l'information sur les combats.

- ✱ Un test raté de Chance découvre quand même l'information, mais le personnage rencontre une complication, probablement un malentendu avec des membres d'un gang local, des videurs d'un bordel... Utilisez les caractéristiques d'Arun et Thep plus haut.

7. À MORT (P. 45)

L'ENTRÉE (P. 46)

- ✱ Au choix du Meneur : d'humeur généreuse, laissez à vos joueurs un test de Psychologie pour détecter que Lowman avertit le portier.
- ✱ Si les joueurs se trouvent avec Lowman et qu'il a averti Thawi Udom, laissez-leur un test d'Orientation pour remarquer que le chemin au travers des couloirs a été plus long que nécessaire.

L'ARÈNE (P. 46)

- ✱ Faire analyser le Nectar dans un laboratoire requiert un test de Biologie, Chimie ou Naturalisme. En cas de réussite, sa nature étrange est révélée et l'analyste devra effectuer un test de SAN 0/1d3 (voir le chapitre Los Angeles d'*Eternal Lies*).

LE NECTAR DE BANGKOK (P. 48)

- ✱ Ingérer le Nectar de Bangkok pour la première fois entraîne une perte de SAN 1/1d10 pour ceux qui n'ont jamais touché à cette substance, 1/1d6 pour ceux qui en ont goûté une autre variété.
- ✱ Ingérer le Nectar de Bangkok réduit de moitié les compétences de combat à distance et toutes celles qui ne touchent pas au combat, mais n'affecte pas les compétences de combat rapproché (contrairement aux autres variétés).

THAWI UDOM : LE CENTRE NÉVRALGIQUE (P. 49)

« VIVE LES BOUCHES ! » (P. 49)

- ✱ L'information générale sur les combats doit être fournie à tout Investigateur présent pour un combat.
- ✱ Une analyse plus détaillée des événements (indice clé) est obtenue par les joueurs réussissant un test d'Anthropologie, d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu.
- ✱ Au choix du Meneur : si aucun membre du groupe ne possède ces compétences, utilisez Psychologie ou INT.

THAWI UDOM, EXÉCUTEUR

MONOSYLLABIQUE DU CULTE (P. 50)

FOR 70, CON 70, TAI 70, DEX 60, APP 55, INT 60, POU 65, ÉDU 45, SAN 0, PV 14

Combat : Corps à corps : 70%, 1d3+1d4 de dégâts ; Machette : 55%, 1d6+1d4 de dégâts ; Esquive 40%

Compétences : Langues (anglais) 40%, Trouver objet caché 50%

LES ADORATEURS AU SERVICE D'UDOM

Note : les lâcher sur le groupe tous en même temps sera un problème pour certains. Basez plutôt le nombre d'adorateurs sur la capacité de combat du groupe. En cas de doute, contentez-vous de trois adorateurs.

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	60	50	45	45	60	55
Con	50	60	60	50	75	50
Tai	50	60	60	50	45	60
Dex	55	60	55	70	55	45
App	50	40	65	50	70	60
Int	55	50	50	45	60	50
Pou	40	55	50	45	40	65
Édu	55	50	60	55	55	50
PV	10	12	12	10	12	11

Combat : Matraque : 40%, 1d6 de dégâts ; Esquive 40%

Compétences : Écouter 35%, Trouver objet caché 40%

8. LE REVIREMENT DE SITUATION (P. 50)

- ✱ Voir les caractéristiques des adorateurs de Thawi, plus haut.

9. THAWI UDOM (P. 51)

- ✱ Interroger Thawi devrait être une scène interprétée plutôt qu'une série de tests. Montrez la personnalité coriace et vicieuse de Thawi, vous tenez l'occasion d'être dramatique et de vous assurer qu'il soit mémorable.
- ✱ N'oubliez pas que la majorité des informations de cette section sont des indices clés. Vos joueurs doivent se donner du mal pour les obtenir, mais y parvenir.
- ✱ Au choix du Meneur, pour plus de drame : Thawi baigne dans la violence et la drogue depuis longtemps, et possède de forts liens avec le culte. Des menaces de vengeance macabre (peut-être même d'outre-tombe ?) peuvent convenir, même s'il est ligoté et se fait interroger ou torturer.
- ✱ Au choix du Meneur, pour plus de légèreté : si votre groupe est composé de joueurs sérieux

et que vous voulez injecter un peu d'humour dans un chapitre sombre, il est parfaitement possible que Thawi ait développé des tendances masochistes, comme Bill Murray dans *La Petite Boutique des horreurs...*

10. LES ÉGOUTS (P. 52)

- ✱ Une fois qu'il en a appris la disposition générale, un personnage réussissant un test d'Orientation doit pouvoir trouver une entrée.
- ✱ Au choix du Meneur : selon les circonstances, lors d'une poursuite par des ennemis assoiffés de sang par exemple, un test de Chance pourrait être utilisé ici.

LA BOUCHE (P. 54)

- ✱ Les explosifs cachés dans les motifs étranges du ciment sont repérés avec un test réussi de Trouver objet caché.
- ✱ L'utilité générale des explosifs se devine avec un test de Démolition, Physique ou Mécanique.

LA BOUCHE DE BANGKOK (P. 55)

FOR 125, CON 200, TAI 130, DEX 25, APP 0, INT 70, POU 125, ÉDU N/A, SAN N/A, PV 33

Perte de SAN : voir une Bouche majeure fait perdre 1/1d10 SAN

Combat : Cracher du fiel : 40%, portée 10 mètres, 1d6 de dégâts +fiel* ; Morsure : 60%, 1d6+2d6 de dégâts + fiel*

** Après avoir subi une attaque, les victimes doivent immédiatement effectuer un test de CON. Quiconque échoue a accidentellement ingéré un peu de Nectar de Bangkok et en subit les effets.*

Protection : aucune, mais (1) le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts, (2) les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts (empalement ou non), (3) la Bouche régénère 2 PV par round.

Compétences : Écouter 55%, Trouver objet caché 65%

11. XUC PRAMOJ (P. 55)

- ✱ Les joueurs peuvent apprendre le plan de Xuc en discutant amicalement avec lui et en réussissant un test de Persuasion (indice clé).

XUC PRAMOJ, HOMME MYSTÉRIeux DES ÉGOUTS (P. 57)

FOR 65, CON 75, TAI 45, DEX 60, APP 35, INT 70, POU 80, ÉDU 45, SAN 80, PV 12

Combat : Pistolet : 45%, 1d8 de dégâts

Compétences : Démolition 65%, Discrétion 50%, Écouter 55%, Langues (anglais) 40%, Langues (français) 60%, Mécanique 60%, Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 35%, Pharmacologie 55%, Psychologie 65%, Trouver objet caché 65%

12. TROUVER L'ÎLE (P. 57)

- ✿ Selon vos préférences, vous avez deux options pour cette scène. Vous pouvez soit 1) traiter la filature d'une cible vers l'île comme un test de Discrétion effectué par l'Investigateur doté de la plus basse Discrétion; 2) permettre à la cible un test de Trouver objet caché pour repérer la filature.
- ✿ Interroger le pilote du bateau à son retour requiert un test de Baratin ou Persuasion (indice clé) accompagné d'un paiement ou d'un peu d'Intimidation. Note : la compétence Crédit n'est pas particulièrement appropriée ici, mais peut suffire si le groupe n'a ni Baratin ni Persuasion.

13. ENQUÊTER SUR KO KROK (P. 58)

SE RENSEIGNER À PATTAYA (P. 59)

- ✿ Si les Investigateurs posent des questions sur Ko Krok aux habitants, un test de Persuasion (indice clé) obtiendra les histoires et rumeurs à propos de l'île.
- ✿ Permettez à ceux qui entendent les histoires d'effectuer un test d'Anthropologie. En cas de réussite, ils douteront de la véracité du deuxième point, car il s'agit d'une superstition commune.
- ✿ L'information restante peut être obtenue des villageois grâce à des tests supplémentaires de Baratin ou Persuasion, qui permettront également d'organiser la rencontre nocturne.

RECHERCHES ADMINISTRATIVES (P. 59)

- ✿ Un test réussi de Bibliothèque (indice clé) après une journée à examiner les archives à Bangkok révélera l'information sur le clan Sirikhan, ainsi que les noms de Kongdech et Savitree.
- ✿ Un test de Bibliothèque supplémentaire permettra de découvrir les lettres officielles restées sans réponse.

14. INCARCÉRÉS (P. 60)

- ✿ Les personnages blessés bénéficient de suffisamment de soins pour les ramener à la moitié de leurs points de vie maximaux.

- ✿ Les joueurs qui pourraient avoir gardé un petit objet peuvent effectuer un test de Chance pour voir s'ils l'ont encore.
- ✿ Les côtés de la fosse sont assez inégaux pour octroyer un bonus de +25% aux tests de Grimper. Échouer n'inflige pas de véritables dégâts, mais recouvre l'Investigateur de plus de boue (et pire) au fond de la fosse, en plus de lui faire perdre du temps.
- ✿ À l'inverse, la serrure est difficile. La crocheter nécessite un test majeur de Crochetage. Au choix du Meneur : vous pouvez ignorer cette mention pour les artistes de l'évasion ou les criminels comme Cora King.
- ✿ S'échapper en creusant entre la grille et un poteau requiert un test majeur de Mécanique.
- ✿ L'impuissance des Investigateurs et les conditions insalubres de la fosse entraînent une perte de SAN de 0/1d4 s'ils n'en sortent pas rapidement.

15. BOUCHÉES (P. 61)

- ✿ Un test d'INT effectué par un personnage suffisamment proche reconnaît l'odeur du Nectar sur la pointe de la lance.
- ✿ Savitree possède 65% de chance de toucher quelqu'un dans la fosse avec sa lance.
- ✿ Tout Investigateur blessé par la lance doit effectuer un test de SAN. Réussir ou échouer n'entraîne aucune perte de SAN, mais ceux qui réussissent canaliseront un peu mieux leur rage montante.
- ✿ Voir les Bouches mineures sur le corps de Savitree entraîne un test de SAN 1/1d6.
- ✿ Voir les Bouches s'ouvrir sur son propre corps entraîne un test de SAN 1/1d20. Un Investigateur qui a appris les Rituels de renoncement réduit cette perte de moitié, jusqu'au minimum de 1 point. Quiconque perd 5 SAN ou plus s'évanouit en réalisant la situation.
- ✿ Au choix du Meneur : voir une Bouche s'ouvrir sur son propre corps est une expérience particulièrement traumatisante qui peut entraîner une importante perte de SAN. Selon l'état du groupe, un Meneur compatissant souhaitera une perte de SAN plus minime, possiblement 1/1d10 ou 1/1d6. Cela dit, si voir des Bouches hideuses se manifester sur son propre corps lors d'un emprisonnement dans une fosse sale de la jungle à contempler une mort presque certaine n'est pas une bonne raison de devenir fou, que faut-il d'autre ?

16. À MORT... ENCORE (P. 62)

- ✱ Sortir de la fosse avec les clés est relativement facile : il suffit d'un test de Grimper à +50% pour escalader les murs. Ouvrir la serrure requiert un test ordinaire de Mécanique ou Crochetage à +50%. Les deux peuvent être essayés à répétition jusqu'à ce que vous réussissiez. Souvenez-vous qu'il y a plusieurs cadenas.
- ✱ N'oubliez pas de rehausser la tension de l'échappée. Quand reviendra votre geôlière ? Combien de temps avez-vous ? Les clés glissent hors de votre main suante et la crampe dans votre bras est douloureuse. Pire encore, la prochaine serrure se trouve à quelques millimètres hors de portée, à moins que vous ne trouviez quelque chose pour la rapprocher... Pendant ce temps, les Bouches hideuses grincent et chuchotent. Les feuilles bruissent, est-ce qu'elle revient ? Plus vite ! Plus vite ! Vous ne voulez pas mourir inutilement dans un trou sale si loin de chez vous...
- ✱ Les Investigateurs qui ne tiennent pas les Bouches loin de leur chair subissent une attaque (40% pour toucher, 1 point de dégâts) à chaque fois qu'ils tentent un test.
- ✱ Les Investigateurs prenant soin de ne pas se faire mordre subissent uniquement une attaque quand ils échouent un test.
- ✱ Tout Investigateur obtenant un succès critique lors d'une attaque de combat rapproché peut ajouter les dégâts de la Bouche aux siens.

LA CHASSE (P. 63)

- ✱ Nager les huit kilomètres jusqu'à la rive requiert de réussir un test de Nager, suivi de cinq tests de CON. Rappelez-vous que chaque échec entraîne une morsure !
- ✱ Au choix du Meneur : puisque Nager n'est pas une compétence aussi commune dans AdC qu'Athlétisme dans ToC, permettez à ceux qui échouent de rebrousser chemin plutôt que de se noyer.
- ✱ Au choix du Meneur : vous pourriez vouloir augmenter progressivement la difficulté des tests des CON, les deux premiers ordinaires, les deux suivants majeurs, et le dernier extrême. Cependant, cela rend l'échappée possible uniquement pour les Investigateurs les plus chanceux. Réussir cinq tests consécutifs de CON n'est pas facile, même pour les Investigateurs en forme, et il faut encore qu'ils aient réussi le test de Nager.

LA JUNGLE (P. 64)

- ✱ Après une période de recherche appropriée, permettez aux Investigateurs dotés d'Orientation ou Pister de trouver une caractéristique géographique après un test réussi.
- ✱ Des lances improvisées peuvent être obtenues par n'importe qui prenant un peu de temps et réussissant un test de Connaissance (ÉDU). Considérez-les comme étant des armes de combat rapproché causant 1d6 dégâts.

LES DANGERS DE LA JUNGLE (P. 64)

- ✱ Comme ci-dessus, après une période de recherche appropriée, permettez aux Investigateurs dotés d'Orientation ou Pister de trouver une caractéristique géographique (comme une source d'eau) après un test réussi.
- ✱ Un échec signifie qu'ils ont trouvé de l'eau, mais elle pourrait ne pas être potable.
- ✱ L'eau non potable est un poison léger, mais n'hésitez pas à en décrire les effets déplaisants qui n'affectent pas la partie, dont une diarrhée qui affecte tout le monde, que le test ait réussi ou échoué.
- ✱ Un test de Médecine, Pharmacologie ou Premiers soins, accompagné de 24 heures de repos, permet de se rétablir des effets de l'eau non potable.
- ✱ Les morsures et/ou les piqûres infligent 1 PV de dégâts par heure jusqu'à ce qu'elles soient traitées par un test réussi de Médecine ou Premiers soins.
- ✱ Courir sur un sol inégal inflige 1 PV de dégâts (cheville tordue, etc.) à moins que l'Investigateur réussisse un test de DEX. Toute blessure encourue de cette façon réduit également de moitié les compétences Esquive et Grimper pendant les 24 prochaines heures.
- ✱ Les pièges peuvent être repérés avec un test de Trouver objet caché par la personne à l'avant du groupe. Un échec signifie que celle-ci est tombée dans le piège et elle subit 1d4 de dégâts.
- ✱ Découvrir les victimes précédentes entraîne une perte de SAN de 0/1d4.

17. SAVITREE (P. 65)

SAVITREE SIRIKHAN (P. 66)

FOR 75, CON 85, TAI 40, DEX 85, APP 35, INT 70, POU 75, ÉDU 50, SAN 0, PV 15

Combat : Empoignade (manœuvre) : Savitree attrape et immobilise sa cible, l'empêchant d'agir tant que sa cible ne s'échappe pas ; Lance : 65%,

Id8+Id4 de dégâts + morsure de Bouche mineure* ;
Corps à corps : 60%, Id3+Id4 de dégâts + morsure
de Bouche mineure* ; Esquive 65%

** Si l'attaque de Savitree touche, les Bouches mineures obtiennent une attaque gratuite contre l'Investigateur. Le corps à corps des Bouches est 50%, inflige 1 point dégâts, et l'Investigateur doit réussir un test de CON ou être assommé de douleur pendant un round.*

Compétences : Discrétion 85%, Écouter 65%, Grimper 65%, Langues (anglais) 55%, Mythe de Cthulhu 40%, Nager 80%, Naturalisme 50%, Occultisme 45%, Orientation 60%, Pharmacologie 30%, Pickpocket 55%, Pister 85%, Premiers soins 50%, Psychologie 50%, Sauter 65%, Trouver objet caché 75%

- ✱ Au choix du Meneur : Savitree est une adversaire coriace, et n'oubliez pas qu'elle essaiera de séparer les Investigateurs et de les prendre en embuscade. Si les joueurs restent ensemble, ils devraient la battre. Si elle est trop facile, octroyez-lui des sorts intéressants tels que flétrissement ou immunisation. À l'inverse, si elle est trop difficile, enlever l'effet de ses Bouches mineures et ignorer son Esquive.

18. LE DOMAINE EN RUINE (P. 67)

- ✱ Découvrir les anciennes victimes dans la cabane de jardin entraîne une perte de SAN de 0/Id4.

LA BIBLIOTHÈQUE (P. 68)

- ✱ S'ils pensent à chercher, les Investigateurs peuvent trouver la clé grâce à un test de Trouver objet caché.
- ✱ La serrure peut être forcée par un test de Crochetage. De nouvelles tentatives sont possibles après environ 5 minutes d'effort.
- ✱ Au choix du Meneur : dans le cas improbable où les Investigateurs ne pensent pas à chercher les environs ou ne peuvent pas crocheter la serrure, la porte pourrait avoir été laissée ouverte, car Savitree avait hâte de rencontrer ses nouveaux invités...

19. LA GRAND-MÈRE (P. 68)

- ✱ Ravee est prête à parler à n'importe quel Investigateur qui réussit un test de Persuasion ou Baratin (indice clé).
- ✱ La vigilance de Ravee est évidente pour tout Investigateur qui réussit un test de Psychologie.
- ✱ La convaincre d'accepter un échange de services nécessite un test de Baratin ou Persuasion. Au choix du Meneur : selon les circonstances, vous pourriez vouloir en faire un indice clé.

RAVEE NATENEE (P. 70)

FOR 75, CON 85, TAI 40, DEX 85, APP 35,
INT 70, POU 75, ÉDU 50, SAN 0, PV 15

Compétences : Baratin 55%, Écouter 65%

20. LA BIBLIOTHÈQUE DE SAVITREE (P. 70)

- ✱ Considérez l'intégralité de la bibliothèque comme étant un tome du Mythe. Perte de SAN Id4/2d4, environ 4 semaines pour une première lecture et des années pour l'étudier en profondeur. +12% Mythe de Cthulhu, +12% Occultisme.
- ✱ Permettez à n'importe qui consacrant environ une heure à jeter un coup d'œil sur les tomes avec Bibliothèque (indice clé) de trouver la carte. Au choix du Meneur : des complications possibles seraient qu'elle est incomplète et que les Investigateurs doivent passer une heure ou trois à trouver les autres parties, ou encore, Savitree revient au moment où ils la trouvent.

LES CARNETS DE SAVITREE (P. 71)

- ✱ Un test de Bibliothèque permet aux Investigateurs de réduire de moitié le temps de lecture des journaux. S'ils obtiennent un succès critique, ils peuvent en comprendre l'essentiel en quelques minutes.

LA CONCLUSION (P. 72)

L'accès à un établissement médical est disponible en réussissant un test de Crédit. Un chirurgien louche peut être trouvé en se renseignant et en réussissant un test de Persuasion.

ÉTHIOPIE (LIVRET 4)

AU CHOIX DU MENEUR

Vous pouvez limiter à 40% les compétences de Baratin, Crédit et/ou Persuasion de ceux qui ne parlent pas l'italien, l'arabe ou l'afar. N'oubliez pas que les joueurs doivent pouvoir trouver les indices clés, de sorte que cette limite devrait être enlevée si elle est directement liée à un indice clé.

PARLER AUX GENS DU CRU (P. 10)

- ✳ Trouver un interprète requiert un test de Persuasion ou de Crédit. Au choix du Meneur : si vous préférez, plutôt que de ne pas trouver un interprète, un échec peut signifier que l'interprète est malhonnête...
- ✳ L'honnêteté (ou malhonnêteté) d'un interprète peut être estimée grâce à un test de Psychologie.

1. L'ARRIVÉE À MASSAOUA (P. 10)

- ✳ Éviter Carlo sans éveiller ses soupçons requiert un test de Chance par l'Investigateur qui en a le moins. Un échec signifie que le groupe est interpellé et interrogé.
- ✳ Les soupçons de Carlo peuvent être apaisés si l'Investigateur au Crédit le plus bas se présente bien et réussit un test de Crédit.
- ✳ Des documents de voyage officiels peuvent être obtenus de Carlo grâce à un test de Langues (italien) ou de Droit, tant qu'il ne soupçonne pas les Investigateurs.

CARLO SALVATORE, PRÉTENTIEUX, MAIS PAS MALICIEUX (P. 12)

FOR 60, CON 55, TAI 55, DEX 50, APP 55, INT 60, POU 60, ÉDU 70, SAN 60, PV II

Combat : Pistolet : 45%, Id8 de dégâts

Compétences : Comptabilité 40%, Droit 40%, Langues (anglais) 35%, Langues (arabe) 35%, Psychologie 45%, Trouver objet caché 40%

TROUVER UN LOGEMENT (P. 13)

- ✳ Trouver un logement convenable requiert un test de Persuasion. Au choix du Meneur : un échec peut signifier une infestation d'insectes, une fuite dans le toit, des odeurs déplaisantes, des bruits d'animaux étranges, des coups de feu au loin, des conditions insalubres... Vous tenez là une excellente excuse pour mettre l'environnement en scène.

2. L'ENQUÊTE À MASSAOUA (P. 13)

- ✳ Apprendre à connaître le terrain requiert simplement d'y consacrer un peu de temps et d'efforts.
- ✳ Au moins un Investigateur prenant le temps de parler aux habitants du coin doit avoir l'occasion d'effectuer un test de Chance pour apprendre que Bartolo Acuna se trouvait ici récemment et séjournait à l'hôtel.

DES PROVISIONS ET UN GUIDE LOCAL (P. 13)

- ✳ Obtenir des provisions requiert un test de Persuasion. Un succès indique un prix élevé. Un échec indique un prix TRÈS élevé ou (au choix du Meneur) des provisions limitées.

3. TROUVER ACUNA (P. 13)

- ✳ Un test réussi de Crédit (indice clé) accompagné de quelques liras, de la part d'un Investigateur parlant au personnel de l'hôtel, permettra de trouver quelqu'un se souvenant d'Acuna.
- ✳ Passer un peu de temps en ville à se renseigner assure de trouver l'information sur la colonne de fantassins ayant quitté la ville.
- ✳ Les détails sur l'emplacement des divisions d'infanterie sont disponibles pour quiconque réussit un test de Langues (italien) (indice clé) ou montre des documents de voyage officiels en parlant avec le personnel municipal italien.
- ✳ Les instructions pour se rendre à la tente appartenant à «l'universitaire espagnol aigri» seront données à n'importe quelle personne qui donne l'impression d'avoir le droit de se trouver dans le camp (en gros, il suffit que les Investigateurs n'agissent pas étrangement ou de manière suspecte sur place).

COMBATTANT ÉTHIOPIEN (P. 14)

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	50	60	55	65	55	65
Con	65	55	65	70	60	75
Tai	55	55	55	50	50	45
Dex	60	45	65	55	65	50
App	55	45	45	60	70	60
Int	40	50	40	60	45	60
Pou	55	50	45	60	65	55
Édu	40	45	45	35	50	45
PV	12	11	12	12	11	12

Combat : Sabre : 40%, Id6 de dégâts ; Armes à feu diverses : 35%, Id8 ou 2d6 de dégâts

4. BARTOLO ACUNA (P. 14)

- ✱ Acuna est heureux de laisser entrer tout universitaire ou personne bien éduquée (effectuez un test de Connaissance [ÉDU]).
- ✱ Il résumera ce qui s'est passé à Dallol si quelqu'un le lui demande poliment.
- ✱ Si les Investigateurs souhaitent convaincre Acuna qu'ils peuvent financer sa prochaine excavation, ils devront réussir un test majeur de Crédit.
- ✱ Un test de Psychologie confirme qu'Acuna dit la vérité, bien qu'elle soit légèrement exagérée.

BARTOLO ACUNA, UNIVERSITAIRE EN BESOIN D'ALCOOL (P. 17)

FOR 65, CON 55, TAI 65, DEX 55, APP 60, INT 70, POU 45, ÉDU 75, SAN 35, PV 12

Combat : .32 automatique : 40%, Id8 de dégâts ; Corps à corps : 55%, Id3+Id4 de dégâts ; Esquive 50%

Compétences : Anthropologie 60%, Archéologie 70%, Arts et métier (histoire de l'art) 40%, Grimper 50%, Langues (anglais) 50%, Langues (espagnol) 75%, Langues (italien) 60%

5. MERSA FATMA (P. 17)

- ✱ Les Investigateurs souhaitant se familiariser avec leur environnement en utilisant Langues (arabe) ou Langues (italien) pour parler aux habitants du coin peuvent obtenir la totalité des informations (considérez cela comme un indice clé s'ils possèdent ces compétences). Un échec signifie qu'ils obtiennent les informations de base, mais il est évident qu'il manque des détails à cause de leur manque de maîtrise de la langue.
- ✱ Sinon, Renzo ou Sinuhe à la CMC peuvent fournir plus de détails.
- ✱ Un Investigateur qui réussit un test de Géologie ou d'Histoire saura que la région des Afars est sujette à une violente activité tectonique.

LA CHALEUR (P. 19)

- ✱ Pour une conversion rapide et facile, chaque niveau sur l'échelle de chaleur impose un -10% cumulatif à toutes les compétences des Investigateurs. Au niveau 4, ils doivent effectuer un test de CON pour tenter toute activité physique ; un test de CON avec un dé malus au niveau 5.
- ✱ Au choix du Meneur : un coup de chaleur peut également provoquer des hallucinations ou des migraines. Dans certains cas, une perte de SAN de 0/Id4 pourrait être appropriée.

6. LA COMPAGNIA MINERARIA COLONIALE (P. 20)

RENZO SEGNI (P. 21)

FOR 50, CON 50, TAI 60, DEX 60, APP 65, INT 50, POU 60, ÉDU 70, SAN 60, PV 11

Compétences : Comptabilité 55%, Droit 35%, Écouter 40%, Géologie 30%, Langues (anglais) 55%, Persuasion 40%, Trouver objet caché 45%

- ✱ Tant que les Investigateurs sont polis, parler à Renzo devrait être une scène interprétée, sans test. Il est en possession d'indices clés, mais les Investigateurs malpolis ou qui se comportent étrangement devraient peiner un peu à les obtenir.
- ✱ La scène avec la famille de Segni devrait également être interprétée.

SINUHE DJAU (P. 22)

FOR 60, CON 70, TAI 60, DEX 50, APP 55, INT 60, POU 60, ÉDU 50, SAN 60, PV 13

Compétences : Trouver objet caché 35%

- ✱ Faire parler Sinuhe sans la permission de Segni requiert Intimidation ainsi qu'un test de Psychologie ou de FOR.
- ✱ Si le nom d'Acuna est mentionné par les Investigateurs, Sinuhe indique de son plein gré où trouver l'Espagnol.

LES EMPLOYÉS (P. 22)

- ✱ Les Investigateurs qui réussissent un test de Crédit ou Baratin pourront faire parler les employés.
- ✱ Dans le cas improbable où les Investigateurs décident d'attaquer, utilisez les caractéristiques des combattants éthiopiens ci-dessus, en remplaçant les sabres et armes à feu par des armes improvisées infligeant Id4+1 dégâts.

VOLER UN TRAIN (P. 23)

- ✱ Conduire le train requiert un test de Conduite engin lourd.

7. LES GARDIENS (P. 23)

- ✱ Laissez les Investigateurs effectuer un test majeur de Trouver objet caché pour découvrir le Gardien qui les suit, mais uniquement s'ils annoncent qu'ils se méfient d'une filature.
- ✱ Un test de supplémentaire de Persuasion (indice clé) rassure le Gardien qu'ils partagent un objectif commun.

- ✱ Un test de Persuasion (indice clé) permet aux Investigateurs d'apprendre l'opposition des Gardiens à l'excavation de 1924.
- ✱ Un test de Psychologie ou Anthropologie convaincra un Investigateur que les Gardiens ont provoqué l'éruption.
- ✱ Si les joueurs se sont rendus jusqu'ici et sont aimables, les Gardiens devraient être prêts à partager ce qu'ils savent sur Dallol.
- ✱ Un nouveau test de Psychologie ou Anthropologie indique que les Gardiens ne sont pas entièrement sûrs qu'il n'existe aucun lien entre l'excavation et le comportement étrange des habitants de Dallol, malgré le fait qu'ils le nient.
- ✱ Si les Gardiens sont interrogés sur l'occulte ou les Bouches, ils admettent l'existence de rituels pour les neutraliser.
- ✱ Apprendre les Rituels de renoncement requiert une semaine et nécessite un test réussi d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu. Un test échoué peut être retenté, mais requiert une semaine supplémentaire par test.
- ✱ Un Investigateur qui tente de convaincre les Gardiens de révéler la localisation d'Ayers devra effectuer un test de Baratin (indice clé).

JÉRÔME, PORTE-PAROLE DES GARDIENS (P. 26)

FOR 70, CON 75, TAI 65, DEX 55, APP 65, INT 75, POU 70, ÉDU 55, SAN 70, PV 14

Combat : Sabre : 60%, 1d6+1d4 de dégâts ; Fusil : 40%, 2d6+3 de dégâts ; Esquive 50%

Compétences : Conduite 40%, Discrétion 40%, Grimper 50%, Imposture 60%, Mécanique 35%, Pickpocket 50%, Premiers soins 45%, Sauter 50%

MAATHAI ET MUHOHO, FIDÈLES GARDIENS (P. 27)

FOR 50, CON 65, TAI 55, DEX 55, APP 55, INT 55, POU 60, ÉDU 45, SAN 60, PV 12

Combat : Esquive 40%

Compétences : Grimper 50%, Premiers soins 55%, Sauter 50%

8. LE CHEMIN DE FER (P. 27)

Si les Investigateurs insistent pour pelleter en pleine chaleur, ceux qui ont l'habitude de travailler dans des climats chauds peuvent effectuer un test de CON pour éviter un coup de chaleur. Les autres échouent automatiquement. Tout échec fait avancer d'un niveau sur l'échelle de chaleur.

UNE PANNE (P. 27)

- ✱ La réparation du train représente une série de 5 tests de Mécanique (un par panne). Appliquez un malus cumulatif de -10% pour chaque panne après la première.

DES BANDITS (P. 27)

N'oubliez pas de pimenter cette poursuite avec de nombreuses descriptions de la chaleur, des ricochets, des balles qui touchent presque, de la poussière qui empêche de bien voir, des hurlements et d'autres bruits.

- ✱ Semer les bandits à dos de chameau requiert des tests d'Équitation. Si un bandit échoue, il abandonne la poursuite.
- ✱ S'échapper en train requiert trois tests successifs réussis de Conduite. Appliquez une pénalité cumulative de -10% pour chaque test après le premier.
- ✱ Infligez une pénalité de -10% à toute personne tirant à partir d'un emplacement mobile.
- ✱ Un test de Trouver objet caché repère le camion sur les rails, et un test de Conduite engin lourd arrête le train à temps (ou permet de foncer au travers).

BANDITS, MEMBRES DES TRIBUS LOCALES AUX MŒURS LÉGÈRES (P. 28)

Un par joueur, plus un, réutilisez au besoin

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
For	55	50	60	55	60	55	70
Con	60	50	65	55	55	65	60
Tai	60	70	55	65	55	65	50
Dex	50	55	65	55	50	45	55
App	55	45	55	70	55	60	45
Int	45	40	60	65	60	55	50
Pou	50	55	65	55	50	45	55
Édu	40	45	45	45	45	40	50
PV	12	12	12	12	11	13	11

Combat : Fusil à verrou : 30%, 2d6+4* de dégâts

Sabre : 40%, 1d6 de dégâts

Compétences : Discrétion 40%, Équitation 50%, Grimper 70%, Lancer 50%, Langues (afar) 60%, Langues (arabe) 60%, Langues (italien) 20%, Sauter 65%

** Au choix du Meneur : dans AdC, les fusils rendent cette rencontre particulièrement dangereuse pour certains groupes. Il pourra être utile de réduire les dégâts des fusils à 1d8, avec l'excuse que les fusils s'avèrent en mauvais état. N'oubliez pas que le train pourrait servir de couverture aux Investigateurs. Cette rencontre est censée être excitante, pas mortelle.*

9. COLLULI (P. 28)

- ✱ Au choix du Meneur : si un Investigateur possède une compétence d'Anthropologie particulièrement élevée et n'a rien fait depuis quelque temps, laissez-lui l'occasion de la mettre en valeur en lui permettant de l'utiliser pour les tests de cette rencontre, et de diriger la majorité des conversations sur Colluli.
- ✱ Des demandes de commerce raisonnables devraient être possibles sans test, en présupposant de bonnes relations.
- ✱ Toujours en présupposant de bonnes relations (et si les Investigateurs posent la question), les habitants de Colluli partagent ce qu'ils savent sur les habitants de Dallol, y compris sur les morsures auto-infligées (indice clé).
- ✱ Convaincre l'homme de parler de ses cauchemars requiert un test de Persuasion, ainsi qu'une promesse de garder le secret.
- ✱ N'oubliez pas les Gardiens qui vivent en secret dans cette tribu.

10. AU TRAVERS DU DÉSERT (P. 30)

- ✱ Si les Investigateurs n'ont pas de guide, ils auront besoin d'une carte et de réussir un test d'Orientation pour atteindre leur destination. Permettez-leur de réessayer leur test d'Orientation, mais (à moins qu'ils voyagent de nuit) augmentez-les d'un niveau sur l'échelle de chaleur pour représenter le temps de trajet supplémentaire lié au test raté.

UNE MORSURE (P. 30)

- ✱ Au choix du Meneur : le personnage le plus épuisé se trouvera probablement plus haut sur l'échelle de chaleur, mais pourrait être celui au POU ou à la Chance le plus bas... ou encore le joueur que vous jugez plus apte à interpréter cette rencontre.
- ✱ Un test de Médecine ou de Premiers soins indique à un allié que l'Investigateur souffre d'un coup de chaleur.
- ✱ La perte de SAN est de 1/Id6 pour le mordu et de 0/Id4 pour les spectateurs. Le mordu subit également 1 point de dégâts lié à la blessure et subira -20% pour tout test qui requiert l'usage de sa main jusqu'à ce qu'il quitte l'Éthiopie.

ÉPIÉS (P. 31)

- ✱ L'observateur peut être repéré grâce à un test de Trouver objet caché.

11. DALLOL (P. 31)

- ✱ Un test réussi d'Anthropologie informe les Investigateurs qu'il y a de nombreuses maisons, mais peu de personnes.
- ✱ Un test de Médecine ou Premiers soins permet d'identifier les blessures.

L'AUTRE PIÈCE (P. 34)

- ✱ La composition du sol peut être identifiée avec un test de Biologie ou Géologie.

PERDUS DANS LE DÉSERT (P. 35)

- ✱ Retrouver son chemin dans le désert requiert un test réussi d'Orientation. Si les joueurs n'ont pas pensé à spécifier qu'ils emportent un compas, permettez-leur un test de Chance pour en avoir un.

TSHOMBE, MÈRE DU CULTE DURE À CUIRE (P. 36)

FOR 40, CON 55, TAI 45, DEX 60, APP 30, INT 60, POU 70, ÉDU 40, SAN 60, PV 10

Combat : Corps à corps : 50%, 1d3 de dégâts + morsure de Bouche mineure*

Compétences : Écouter 40%, Histoire 45%, Mythe de Cthulhu 15%, Occultisme 45%, Persuasion 40%

*Morsure de Bouche mineure : 50%, IPV de dégâts + l'Investigateur doit réussir un test de CON ou être assommé de douleur pendant un round.

HABTE, DISCIPLE LOYAL (P. 36)

FOR 45, CON 45, TAI 55, DEX 25, APP 25, INT 50, POU 50, ÉDU 40, SAN 0, PV 10

Compétences : Langues (anglais) 30%, Langues (français) 45%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 30%

VILLAGEOIS, COMBATTANT POTENTIEL (P. 36)

Réutilisez au besoin. (Pour les non-combattants, ignorez le fusil à verrou.)

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
For	50	45	60	60	55	50	50
Con	60	55	50	45	50	60	45
Tai	50	55	50	65	50	50	55
Dex	50	45	55	65	45	55	60
App	40	35	45	40	30	40	30
Int	40	60	45	55	60	65	50
Pou	50	55	60	45	60	50	55
Édu	50	45	40	45	45	40	50
PV	11	11	10	11	10	11	10

Combat : Fusil à verrou : 30%, 2d6+4 de dégâts ; Couteau ou arme improvisée : 35%, 1d4 de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Discrétion 30%, Équitation 30%, Grimper 50%, Lancer 35%, Sauter 30%

Au choix du Meneur : si vos Investigateurs sont gravement blessés en raison d'une rencontre précédente, ignorez les fusils.

12. LE VOLCAN ET LE SITE DE L'EXCAVATION (P. 36)

- ✱ Découvrir que le cratère du volcan est très vieux requiert un test de Géologie.
- ✱ L'information sur les éruptions phréatiques subaériennes devrait être disponible sans test (via l'investigateur doté de la Géologie ou de l'ÉDU la plus élevée.)
- ✱ L'absence de la dépouille d'Ayers (indice clé) peut être repérée grâce à un test d'Anthropologie ou Médecine.
- ✱ Les indices supplémentaires peuvent être découverts par n'importe quel Investigateur qui consacre du temps et des efforts à examiner le site (et qui subit les effets supplémentaires de la chaleur). Comme indiqué, vous pourriez vouloir distribuer les indices en fonction des compétences et historiques des Investigateurs, mais aucun test n'est nécessaire.
- ✱ Au choix du Meneur : vous pourriez permettre aux joueurs de récupérer 1d6 SAN et de se remettre de leur folie temporaire après une bonne nuit de sommeil.

13. UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN (P. 38)

- ✱ Voici l'occasion de mettre l'environnement en valeur : le soleil, la chaleur, la soif, peut-être une rencontre avec un groupe de nomades méfiants au départ mais aimables (ou, au pire, neutres), des oasis desséchées, les dépouilles squelettiques d'animaux morts de chaleur, des robots s'échappant d'un empire galactique maléfique... etc.

14. GEORGE AYERS (P. 38)

- ✱ Rassurer George devrait être aussi simple que de ne pas l'attaquer et de lui dire que les Investigateurs sont des ennemis du Meneur.
- ✱ Un joueur réussissant un test de Psychologie (indice clé) remarque la réaction d'Ayers dès qu'Edgar Jobs est mentionné.

- ✱ La méthode suicidaire pour neutraliser une Bouche majeure peut être déduite par quiconque possède tous les indices pertinents et réussit un test de Mythe de Cthulhu ou Occultisme (indice clé).

LES RITUELS DE RENONCEMENT (LIVRET 4 P. 41)

- ✱ Apprendre les Rituels de renoncement requiert une semaine et un test de Mythe de Cthulhu ou Occultisme. Un test échoué peut être retenté, mais requiert une semaine supplémentaire par essai.
- ✱ Ceux qui ont appris les Rituels de renoncement réduisent de moitié, jusqu'au minimum de 1 point, les pertes de SAN résultant d'une rencontre avec une Bouche majeure ou mineure ou pour avoir entendu la langue des Mensonges. Ils sont également immunisés contre l'effet assommant des morsures des Bouches mineures.
- ✱ Étudier et obéir aux rituels religieusement (ce qui signifie de ne rien faire d'autre) pendant un mois accorde également une protection de 2 points contre les morsures, en plus des effets ci-dessus.
- ✱ Après une année d'étude et de pratique, ce qui ne conviendra pas à la plupart des Investigateurs, ces derniers obtiennent un point de protection supplémentaire contre les morsures (pour un total de 3) et la capacité à calcifier une Bouche en se sacrifiant.

LA CONCLUSION (P. 41)

Rencontrer George Ayers est, à bien des égards, la récompense des Investigateurs pour leurs nombreuses tribulations.

Il est important pour le moral du groupe que les joueurs quittent cette rencontre avec l'impression d'avoir réalisé un grand pas vers la victoire.

Faites de votre mieux pour que les joueurs soient heureux de s'être rendus aussi loin, et n'hésitez pas à leur octroyer un peu de SAN récupérée, de points de compétence ou d'équipement, selon ce qui convient.

MALTE (LIVRET 4)

LES EFFETS DU NECTAR DE MALTE

- ✱ Chaque défonce au Nectar de Malte entraîne une perte de 1/1d6 SAN. Résister à l'envie de prendre une autre dose requiert un test de SAN réussi.
- ✱ Tout Investigateur drogué voit ses compétences réduites de moitié.

LE VOYAGE VERS LA VALETTE (P. 46)

- ✱ Repérer une filature requiert un test de Psychologie.

1. L'ARRIVÉE À LA VALETTE (P. 48)

AUX ARCHIVES MUNICIPALES :

- ✱ Trouver les documents portant le nom de Montgomery Donovan requiert un test de Bibliothèque (indice clé).
- ✱ Un test de Psychologie confirme que l'employé dit la vérité.
- ✱ Si les Investigateurs remontent la chaîne bureaucratique, un test de Psychologie ou Crédit en présence des supérieurs permet de réaliser que ces derniers ferment les yeux dès qu'il est question de Donovan.

D'AUTRES POSSIBILITÉS :

- ✱ Un test réussi de Bibliothèque à la bibliothèque municipale découvre la photo de Donovan et sa femme à la Royal Opera House (indice clé).
- ✱ Un test de Baratin ou Crédit à l'opéra fournit l'information sur le don et révèle que Donovan est veuf.
- ✱ Jérôme Humphrey peut être trouvé en se renseignant et en réussissant un test de Bibliothèque ou Photographie.
- ✱ Se renseigner pourrait attirer l'attention d'un des agents de Donovan. La probabilité dépend du comportement des Investigateurs. Au choix du Meneur : en cas de doute, un test de Chance assurera de ne pas être découvert.

2. L'ENQUÊTE À LA VALETTE (P. 49)

- ✱ Cette scène se déroule plus ou moins telle qu'écrite.

3. LES PROPRIÉTÉS DE DONOVAN (P. 51)

- ✱ Louer un bateau requiert un test de Crédit pour quiconque a un Crédit inférieur ou égal à 40%. Le succès est automatique pour les autres.
- ✱ Nager jusqu'au yacht requiert un test réussi de Nager.
- ✱ Éviter de se faire repérer depuis la rive dépend d'un test réussi de Discrétion. Au choix du Meneur : plutôt que de demander un test à tous les Investigateurs, seul celui qui a la Discrétion la plus basse l'effectue.
- ✱ Un test de Chimie ou Pharmacologie à +50% reconnaît facilement que les verres sales ont été utilisés pour de l'alcool, presque toujours pur.
- ✱ Les emplacements des tableaux et les symboles se repèrent avec un test réussi d'Art (considérez cela comme un indice clé si cette compétence est utilisée) ou de Trouver objet caché (avec un test normal).
- ✱ Le Nectar dilué s'identifie avec un test réussi de Chimie, Occultisme ou Pharmacologie.
- ✱ Les robes de haute couture peuvent être identifiées avec un test réussi d'Art ou de Crédit. Au choix du Meneur : accordez un succès automatique ou un test d'ÉDU aux femmes mondaines ou dilettantes.
- ✱ Le yacht peut être démarré avec un test de Piloter, Mécanique ou Crochetage. D'autres tentatives sont possibles, mais prennent du temps supplémentaire. Au choix du Meneur : une maladresse signifie que le moteur démarre brièvement et cale, alertant les gardes sur le rivage.

LA MAISON (P. 52)

- ✱ Surveiller la maison sans se faire repérer requiert un test réussi de Discrétion. Octroyez aux Investigateurs un bonus allant jusqu'à +30% s'ils ont de bonnes idées pour rester discrets.
- ✱ Un test d'Électricité permet aux Investigateurs de remarquer que l'électricité est un ajout récent à la maison.
- ✱ Si les Investigateurs parviennent à entrer dans le garage, couper le courant requiert un test réussi d'Électricité.
- ✱ Un test réussi d'Écouter permet de reconnaître les langues utilisées par les personnes qui entrent et sortent.
- ✱ Repérer que les portes sont renforcées contre les explosions et le feu requiert un test réussi de Démolition, Physique ou Mécanique (indice clé).

- ✱ Les symboles décoratifs se repèrent grâce à un test d'Occultisme (indice clé).
- ✱ Un test d'Histoire identifie les gargouilles comme étant des pièces historiques d'origine allemande.
- ✱ La propreté inhabituelle du bâtiment est évidente pour toute personne réussissant un test de Trouver objet caché.

LE PERSONNEL, DOMESTIQUES D'UN HOMME DÉTERMINÉ (P. 53)

	Georges	Marguerite	Silvio	John
For	55	45	65	65
Con	65	55	60	65
Tai	65	55	50	55
Dex	55	60	55	65
App	60	65	45	65
Int	70	60	60	50
Pou	50	65	50	45
Édu	70	50	60	50
PV	13	11	11	12

Compétences :

- ✱ George : Langues (anglais) 70%, Langues (français) 70%
- ✱ Marguerite : Langues (anglais) 60%, Langues (français) 75%
- ✱ Silvio : Arts et métier (cuisine) 65%, Langues (anglais) 45%, Langues (maltais) 75%
- ✱ John : Conduite 70%, Langues (maltais) 60%, Langues (français) 60%, Langues (italien) 60%

ENTRER DANS LA MAISON (P. 53)

- ✱ Se faire passer pour un domestique requiert un test majeur réussi d'Imposture.
- ✱ Un test réussi d'Arts et métier (architecture) ou Mécanique permet aux Investigateurs de deviner que des tunnels pourraient passer sous la maison.
- ✱ Escalader la maison et entrer par une fenêtre requiert un test réussi de Grimper, puis de Discrétion.
- ✱ Couper la ligne téléphonique ou le courant requiert un test réussi d'Électricité, mais les résidents comprendront immédiatement que quelque chose ne va pas.
- ✱ Mettre silencieusement un garde hors d'état de nuire requiert un test réussi de Discrétion par round de combat.
- ✱ Le personnel se rend s'il est menacé de violence physique ou intimidé.

- ✱ Pour qu'un garde seul se rende, réussissez un test d'Intimidation. S'il y a deux gardes, effectuez un test majeur.
- ✱ Si les gardes sont alertés, tous les tests de Discrétion ou Imposture deviennent des tests majeurs.

LES GARDES (P. 55)

- ✱ L'entraînement militaire des gardes peut être repéré par un ancien policier, détective privé ou soldat réussissant un test d'INT.
- ✱ Un test réussi de Psychologie en parlant avec un garde susceptible de se laisser soudoyer détermine que sa loyauté est à vendre.

LES GARDES DU CORPS (P. 55)

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	70	60	60	55	65	55
Con	60	65	60	70	70	60
Tai	50	55	50	50	60	50
Dex	60	45	55	65	55	65
App	55	65	60	55	50	55
Int	45	40	50	40	60	45
Pou	60	50	55	45	60	50
Édu	50	55	50	45	45	65
PV	11	12	11	12	13	11

Combat : Corps à corps : 55%, Id3 de dégâts ; Couteau : 40%, Id4+1 de dégâts ; Pistolet : 40%, Id10 de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Conduite 40%, Grimper 50%, Lancer 35%, Sauter 35%, Trouver objet caché 35%

BOUCHES DES GARGOUILLES (P. 55)

FOR 30, CON 70, TAI 10, DEX 0, APP 0, INT n/a, POU 100, ÉDU n/a, SAN n/a, PV 13

Perte de SAN : 0/Id4 SAN

Combat : Morsure : 50%, 1 dégât + l'Investigateur doit réussir un test de CON ou être assommé de douleur pendant un round ; Cracher du fiel : 40%, portée de 10 mètres, 1 dégât + fiel*

Compétences : Écouter 40%, Trouver objet caché 55%

* *Après avoir subi une attaque, les victimes doivent immédiatement effectuer un test de CON. Quiconque échoue a accidentellement ingéré un peu de Nectar de Malte et en subit les effets.*

Protection : aucune, mais (1) le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts, (2) les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts (empalement ou non), (3) la Bouche régénère 2 PV par round.

FOUILLER LA MAISON (P. 56)

- ✱ Les taches de Nectar s'identifient avec un test réussi de Chimie, Occultisme ou Pharmacologie.
- ✱ La provenance douteuse de la collection d'art de Donovan se remarque avec un test réussi d'Anthropologie, Archéologie ou Art.
- ✱ La grande valeur des livres de la bibliothèque est évidente avec un test réussi de Bibliothèque ou d'Histoire.
- ✱ Un test réussi de Comptabilité décèle que le registre est un faux.
- ✱ Un test réussi d'Occultisme (ou de Trouver objet caché pour un personnage aux antécédents religieux) dévoile le journal se faisant passer pour *La Porte des Cieux*.
- ✱ Dans la salle de bains, les taches de Nectar s'identifient avec un test réussi de Chimie, Occultisme ou Pharmacologie.
- ✱ Les cendres dans la chambre principale s'avèrent être des photos brûlées après un test réussi de Photographie.
- ✱ La différence entre la taille des chambres se remarque avec un test réussi de Mécanique.
- ✱ Si un Investigateur annonce qu'il examine le sol, un test réussi de Trouver objet caché découvre les rayures au sol et la tête de gargouille.
- ✱ Un test réussi de Photographie permet de constater que les photos et les cendres dans la chambre correspondent.

SORT : DON DE VUE À LA PIERRE (P. 56)

Coûte 3 points de Magie, Id3 SAN, prend 30 minutes à lancer.

4. TRAQUER DONOVAN (P. 57)

LES TECHNIQUES DE FILATURE (P. 58)

- ✱ Les Investigateurs doivent effectuer un test de Discrétion à chaque arrêt durant la journée pour éviter de se faire remarquer. Octroyez-leur un bonus de +30% à leur premier test, pour imiter les avantages de se remplacer durant la filature.
- ✱ Pour les Investigateurs repérés, les tests de Discrétion futurs sont des tests majeurs.

ABORDER DONOVAN (P. 58)

Réutilisez les caractéristiques ci-dessus pour les gardes du corps.

LES AVEUX DE DONOVAN (P. 58)

- ✱ Donovan est prêt à parler du culte : aucun test

n'est nécessaire, il suffit que quelqu'un soit prêt à écouter.

- ✱ De même, il est prêt à relater son histoire à toute personne prête à écouter.
- ✱ Un test réussi de Psychologie révèle que Donovan se ment, mais l'Investigateur peut s'en servir pour lui soutirer la vérité.

MONTGOMERY DONOVAN SR. (P. 60)

FOR 65, CON 75, TAI 65, DEX 55, APP 65, INT 65, POU 70, ÉDU 70, SAN 20, PV 14

Compétences : Baratin 70%, Conduite 40%, Crédit 70%, Discrétion 40%, Écouter 40%, Équitation 50%, Grimper 60%, Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 40%, Sauter 45%, Trouver objet caché 50%

Folies : Paranoïa

5. SURVEILLER L'ENTREPÔT (P. 60)

- ✱ Se renseigner auprès du responsable du port devrait être une scène interprétée, et non des tests.
- ✱ Un test réussi de Psychologie ou Persuasion durant la conversation permet de réaliser que le responsable du port a probablement touché un pot-de-vin pour fermer les yeux.
- ✱ Un test réussi de Persuasion ou un pot-de-vin (ou un test de Comptabilité en examinant le dossier) révélera l'arrivée imminente du navire de transport (indice clé).

6. UN CHAMP DE BOUCHES (P. 61)

- ✱ Courir au travers du champ de Bouches sans se faire mordre requiert un test majeur réussi de DEX ou un test réussi d'Esquive. Un échec entraîne Id6+2 attaques de Bouches.

CHAQUE BOUCHE MINEURE (P. 61)

FOR 30, CON 70, TAI 10, DEX 0, APP 0, INT n/a, POU 100, ÉDU n/a, SAN n/a, PV 3

Perte de SAN : 1/Id4 SAN pour le champ

Combat : Morsure : 50%, 1 dégât + l'Investigateur doit réussir un test de CON ou être assommé de douleur pendant un round.

Compétences : Écouter 40%, Trouver objet caché 55%

**Un Investigateur subissant pour la première fois des dégâts d'une de ces Bouches mineures reçoit également un aperçu psychique (qui inflige une perte de 0/Id4 SAN) en plus de subir un malus de -20% à tous ses tests pendant la prochaine heure, en raison d'une importante nausée.*

7. LE NAVIRE (P. 62)

MONTER À BORD :

- ✱ Se faufiler sur le bateau requiert un test réussi de Discrétion.
- ✱ Un test réussi d'Imposture permet de se faire passer pour un fonctionnaire.
- ✱ Un test réussi d'Écouter permet d'entendre des rumeurs.

LE JOURNAL DE BORD :

- ✱ Un test réussi de Comptabilité (indice clé) révèle la fortune à se faire dans le commerce de Nectar, la destination du bateau, et l'information sur les autres bateaux.

CAPITAINE ALDAVAR, CONTREBANDIER MARITIME (P. 63)

FOR 65, CON 60, TAI 60, DEX 65, APP 45, INT 60, POU 50, ÉDU 50, SAN 50, PV 12

Combat : Couteau : 40%, 1d6 de dégâts ; Pistolet : 40%, 1d8 de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Conduite 50%, Crédit 45%, Électricité 40%, Grimper 40%, Mécanique 60%, Piloter (bateaux) 60%, Trouver objet caché 40%

ÉQUIPAGE DU NAVIRE (P. 63)

Réutilisez au besoin.

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
For	55	55	50	65	45	55	75
Con	60	65	65	70	70	60	50
Tai	70	55	55	50	70	50	40
Dex	60	45	55	50	65	55	45
App	60	45	60	50	50	65	40
Int	55	40	50	50	45	55	50
Pou	45	50	60	55	70	50	45
Édu	50	35	45	45	55	50	60
PV	13	12	12	12	14	11	9

Combat : Arme improvisée : 35%, 1d6 de dégâts ; Corps à corps : 60%, 1d3 de dégâts

Compétences : Arts et métier (navigation) 60%, Électricité 40%, Grimper 70%, Mécanique 50%, Piloter (bateaux) 50%, Sauter 45%

8. L'HÔPITAL (P. 63)

- ✱ La présence d'infirmières soudoyées et d'aides-soignants corrompus est apparente avec un test réussi de Psychologie ou Médecine. Raisonnement : Médecine fonctionne ici en

raison de la familiarité de l'Investigateur avec les hôpitaux et le personnel médical en général.

- ✱ Un test réussi de Baratin ou Intimidation fait que le personnel admet le recours à des « traitements expérimentaux ».

D^R SOLAZZIO, CHARLATAN VÉREUX (P. 64)

FOR 45, CON 60, TAI 60, DEX 65, APP 60, INT 70, POU 55, ÉDU 90, SAN 20*, PV 12

** La SAN du médecin a été réduite par sa dépendance et son rôle dans le culte.*

Combat : Seringue : 40%, inflige les effets du Nectar de Malte

Compétences : Crédit 50%, Pickpocket 40%, Premiers soins 60%, Psychanalyse 60%, Psychologie 40%

Sorts : rite de la bénédiction du menteur

RITE DE LA BÉNÉDICTION DU MENTEUR

- ✱ Le lancer coûte 3 points de Magie et 0/1d4 SAN.
- ✱ La révélation entraîne une perte de 1/1d6 SAN.

9. L'ORPHELIN (P. 64)

- ✱ Le dossier médical d'Alexis est compréhensible pour tout Investigateur possédant Médecine ou Pharmacologie à 40% ou plus.
- ✱ Alexis raconte aux Investigateurs polis ce qui s'est passé à Newcastle Drive.
- ✱ Il accompagne les Investigateurs uniquement si l'un d'entre eux réussit un test de Persuasion. Octroyez un bonus de +25% aux Investigateurs s'ils peuvent produire des preuves convaincantes de l'usage de drogues dans l'hôpital.

ALEXIS, PIÉGÉ DANS LES MACHINATIONS DU CULTE (P. 65)

FOR 35, CON 40, TAI 40, DEX 35*(70), APP 55, INT 35*(60), POU 55, ÉDU 35, SAN 55, PV 8

** Caractéristiques sous l'effet des médicaments.*

Compétences : Crochetage 40%, Discrétion 40%, Pickpocket 30%

Note : toutes les compétences d'Alexis sont réduites de moitié quand il est drogué.

10. MONTE JR (P. 65)

- ✱ Le dossier médical de Monte est compréhensible pour tout Investigateur possédant Médecine ou Pharmacologie à 40% ou plus.
- ✱ Si le même Investigateur a lu les dossiers de Monte et d'Alexis, un test d'INT lui permet de réaliser que les traitements sont identiques. Il réussit automatiquement s'il pose la question.

- ✱ Une nouvelle ordonnance peut être falsifiée grâce à un test réussi de Médecine.

MONTE JR, VICTIME DE LA MALÉDICTION DU MENTEUR (P. 66)

FOR 40, CON 30*(50), TAI 40, DEX 30*(65), APP 50, INT 35*(55), POU 50, ÉDU 45, SAN 50, PV 7 (9)

* Caractéristiques sous l'effet des médicaments.

** Caractéristiques sous l'effet de la malédiction.

Compétences : Discrétion 30%, Grimper 40%

Note : toutes les compétences de Monte sont réduites de moitié quand il est drogué.

11. S'ÉCHAPPER DE L'HÔPITAL (P. 66)

- ✱ Un Investigateur peut se faire passer pour un docteur avec un test réussi de Médecine ou Imposture.
- ✱ Un test réussi de Baratin permet de convaincre le personnel de l'hôpital que le patient va bien.
- ✱ Un test réussi de Psychologie ou Intimidation est requis pour intimider les gardes. Si les Investigateurs brandissent des armes à feu, ils réussissent automatiquement.
- ✱ Permettez à toute personne portant un masque chirurgical ou une blouse de médecin qui réussit un test de Chance de ne pas se faire poser de questions sur sa présence dans les lieux.
- ✱ Demandez des tests de Discrétion quand ils semblent nécessaires, mais essayez d'équilibrer les scènes avec de l'interprétation. N'utilisez pas une trop grande quantité de tests.
- ✱ Obtenir des papiers pour les deux jeunes hommes requiert un test réussi de Droit ou d'Arts et métier (contrefaçon).

SÉCURITÉ À L'HÔPITAL (P. 68)

Réutilisez au besoin.

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	50	65	50	60	45	60
Con	55	50	50	50	55	60
Tai	65	50	60	60	65	50
Dex	55	45	60	55	45	55
App	65	60	55	60	45	65
Int	50	45	55	50	45	65
Pou	45	55	55	45	65	50
Édu	45	45	50	55	55	50
PV	12	10	11	11	12	11

Combat : Corps à corps : 55%, Id3 de dégâts ; Matraque : 40%, Id6 de dégâts ; Esquive 45%

Compétences : Écouter 40%, Premiers soins 35%, Trouver objet caché 40%

12. LE CHEVALIER (P. 68)

SIR GODFREY WELLES, CHEVALIER DE MALTE (P. 70)

FOR 65, CON 75, TAI 75, DEX 60, APP 70, INT 60, POU 65, ÉDU 91, SAN 65, PV 15

Combat : Pistolet : 35%, Id8 de dégâts ; Corps à corps : 60%, Id3+Id4 de dégâts ; Dague : 55%, Id4+Id4+1 de dégâts ; Épée : 60%, Id8+Id4 de dégâts

Compétences* : Conduite 35%, Discrétion 45%, Écouter 50%, Équitation 45%, Géographie 40%, Grimper 60%, Histoire 30%, Imposture 40%, Lancer 55%, Langues (grec ancien) 50%, Langues (latin) 50%, Mythe de Cthulhu 15%, Occultisme 30%, Pickpocket 40%, Premiers soins 45%, Psychologie 45%, Sauter 60%, Théologie 35%, Trouver objet caché 50%

Sort : un sort contre Nyarlathotep

* *Le Meneur peut ajouter des compétences pour refléter la grande variété de contacts et d'intérêts de Sir Godfrey.*

13. LE SANCTUAIRE HOSPITALIER (P. 70)

- ✱ Tout Investigateur réussissant un test d'Archéologie ou Arts et métier (architecture) sait que le sanctuaire est typique des catacombes chrétiennes du seizième siècle.
- ✱ Un test réussi d'Occultisme, Arts et métier (histoire de l'art) ou Arts et métier (art religieux) permet de comprendre le symbolisme de la fresque.
- ✱ Un test réussi de Naturalisme ou Biologie permet de constater que les monstres marins sont tous imaginaires.
- ✱ La plupart des éléments que Sir Godfrey révèle sont des indices clés, mieux vaut donc que cette scène se déroule sans trop de tests. Permettez aux joueurs de vérifier son honnêteté avec Psychologie, mais donnez-leur l'impression qu'ils ont découvert un véritable allié.
- ✱ Si Sir Godfrey leur donne des instructions pour s'orienter dans les catacombes, octroyez-leur un bonus de +30% pour se diriger et repérer les pièges.

UN SORT CONTRE NYARLATHOTEP

- ✱ Le lancer coûte 3 points de Magie.
- ✱ Un test réussi de Mythe de Cthulhu à +50%

après avoir lancé ce sort permet de réaliser que le Menteur n'est pas Nyarlathotep (si les joueurs n'en étaient pas déjà parvenus à cette conclusion).

- ✱ Ses effets contre les véritables avatars de Nyarlathotep ne font pas partie de cette campagne et le Meneur peut en décider.

14. LES CATACOMBES PÉRIPHÉRIQUES (P. 73)

- ✱ Un test réussi d'Archéologie ou Arts et métier (architecture) estime qu'elles datent environ du quatorzième siècle.

SUIVRE LES DIRECTIONS DE SIR GODFREY (P. 73)

N'oubliez pas que si Sir Godfrey leur a donné des instructions pour s'orienter dans les catacombes, les joueurs bénéficient d'un bonus de +30% pour se diriger et repérer les pièges.

1 — LE PREMIER PIÈGE :

- ✱ Un test réussi de Médecine ou Premiers soins révèle que le corps pourri date d'il y a cinq ou six ans.
- ✱ Le piège : attaque 50%, 1d6 de dégâts.
- ✱ Un test réussi de Mécanique conclut que le piège s'est cassé en s'activant.
- ✱ 2A — Une croix ternie :
- ✱ La croix incrustée est repérée grâce à un test de Trouver objet caché.
- ✱ Un test réussi de Mécanique désactive le piège.

2 — LA CROIX EN ARGENT :

- ✱ Le piège est repéré grâce à un test réussi de Trouver objet caché.
- ✱ Le piège : attaque 50%, 1d8 de dégâts.
- ✱ Un test réussi de Mécanique le désactive.

3 — COMPTER LES PASSAGES LATÉRAUX :

- ✱ Le fil tendu est vu avec un test réussi de Trouver objet caché.
- ✱ Le piège : attaque 50%, 1d8 de dégâts.
- ✱ Un test d'Esquive permet d'éviter le piège.
- ✱ Un test de Mécanique le désactive.

4 — LA SALLE DU Puits :

- ✱ Un test réussi de Grimper ou Sauter permet de descendre sans corde dans le puits. Tomber inflige 1 point de dégâts.

VOYAGER À L'AVEUGLETTE (P. 74)

- ✱ Un personnage peut mener ses camarades au travers des ruines avec un test réussi d'Archéologie. Si les joueurs ont effectué des recherches mais n'ont pas les instructions de Sir Godfrey, un test d'Orientation pourrait être plus approprié.
- ✱ Tous les pièges sont identiques : test réussi de Trouver objet caché pour être repérés, attaque 50%, 1d8 de dégâts.

15. DES RUINES ANTIQUES (P. 75)

- ✱ Un test réussi d'Archéologie ou Anthropologie révèle que les ruines ont plus de 5 000 ans.
- ✱ Un test réussi d'Occultisme ou de Connaissance pour un Investigateur dont la profession traite de l'occulte ou de la religion fournit l'information sur les gravures.
- ✱ Un test d'Orientation permet de déterminer où se trouve le nord.

LE SORT GRAVÉ (P. 75)

- ✱ Il s'agit d'un bon moyen d'ajouter un sort ou deux à votre partie si vous le voulez, ou de fournir un sort que vos joueurs ont raté plus tôt dans la partie.
- ✱ Encouragez vos joueurs à décrire comment ils notent le sort, mais aucun test n'est vraiment nécessaire.

LE HALL DES POTEAUX (P. 75)

- ✱ N'oubliez pas de mettre l'emphasis sur l'atmosphère de cette pièce...
- ✱ Lancer une torche au travers de la pièce requiert un test réussi de Lancer.
- ✱ Traverser la pièce requiert cinq tests successifs réussis de DEX par Investigateur. Cependant, chaque fois qu'un Investigateur décrit une compétence ou tactique qui lui facilitera la tâche, demandez-lui un test de la compétence appropriée. En cas de succès, réduisez d'un le nombre de tests que chaque joueur doit accomplir, jusqu'à un minimum de deux chacun.
- ✱ Les roches qui tombent infligent 1d3 de dégâts.
- ✱ Si les joueurs tentent de courir, ils doivent chacun effectuer un test de DEX. Un succès signifie que l'Investigateur subit 1d3 dégâts ; un échec 1d8 dégâts ; une maladresse 1d10 dégâts.
- ✱ Un test réussi de Géologie ou Chimie permet de réaliser que du Nectar suinte de la pièce plus loin.

COURIR : UN TEST À SOMME NULLE (P. 77)

- ✱ Au choix du Meneur : infligez 1d10 points de dégâts à l'Investigateur qui échoue mais a la DEX la plus élevée; 1d8 au deuxième; 1d3 à tous les autres (y compris s'ils ont réussi).

16. LES CATACOMBES CENTRALES (P. 77)

- ✱ Un test réussi de Géologie ou Chimie permet de réaliser que du Nectar suinte de la pièce plus loin.
- ✱ Demandez à l'Investigateur ayant la Chance la plus faible d'effectuer un test. Un échec signifie qu'un employé se trouve à proximité.
- ✱ Défoncer discrètement le mur requiert un test réussi d'Archéologie, Discrétion ou Géologie.

17. DANS L'ENTREPÔT (P. 77)

- ✱ Faites attention, la rencontre peut s'avérer particulièrement mortelle. Si votre groupe n'est pas très compétent au combat, laissez-lui l'occasion de rester discret ou de prendre des petits groupes d'adorateurs en embuscade, limitez le nombre de gardes à seulement un ou deux, etc.
- ✱ Franchir la clôture requiert un test réussi de Grimper.
- ✱ Dans l'entrepôt, chaque Investigateur doit réussir un test de Discrétion pour ne pas se faire détecter, en raison du gravier ou des Bouches.
- ✱ La porte peut être ouverte avec un test réussi de Crochetage ou de FOR.
- ✱ À l'intérieur de l'entrepôt, autorisez les Investigateurs à utiliser leur Discrétion pour ne pas se faire repérer, à moins que les circonstances ne le permettent pas.
- ✱ Utilisez Esquive pour éviter qu'ils soient acculés dans un coin de la pièce.

GARDES DE L'ENTREPÔT, MALFAITEURS MALPROPRES (P. 78)

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
For	60	70	50	55	45	55	70
Con	45	55	50	50	60	55	45
Tai	45	65	60	60	50	65	65
Dex	55	45	60	55	45	55	65
App	55	40	50	60	60	40	65
Int	45	40	50	40	60	50	50
Pou	45	55	55	45	65	50	45
Édu	55	45	50	55	55	50	60
PV	9	12	11	11	11	12	11

Combat : Couteau ou matraque improvisée : 35%, 1d6 de dégâts ; Fusil à verrou : 30%, 2d6+4* de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Écouter 40%, Trouver objet caché 45%

* *Au choix du Meneur : les fusils à verrou peuvent être très dangereux dans AdC, surtout puisque les Investigateurs pourraient déjà être blessés. Selon leur état, équipez les gardes d'armes plus faibles, dont des armes de poing infligeant 1d8 dégâts.*

VICTOR PRESCOTT, CHERCHE LA BAGARRE (P. 79)

FOR 70, CON 65, TAI 75, DEX 60, APP 55, INT 50, POU 55, ÉDU 60, SAN 0, PV 14

Combat : Pistolet : 45%, 1d8 de dégâts ; Corps à corps : 65%, 1d3+1d4 de dégâts ; Hache de pompier : 55%, 1d8+1d4 de dégâts ; Esquive 45%

Compétences : Écouter 40%, Grimper 55%, Trouver objet caché 45%

DIANA HANTZ, GLAMOUR ET TALONS HAUTS (P. 79)

FOR 50, CON 65, TAI 55, DEX 65, APP 75, INT 60, POU 50, ÉDU 65, SAN 0, PV 12

Combat : Stylet : 70%, 1d4+1 de dégâts ; Pistolet : 40%, 1d8 de dégâts ; Derringer : 35%, 1d6 de dégâts (Notes : Cap= 2, Portée= 3m max) ; Couteau de lancer : 50%, 1d6 de dégâts

Compétences : Conduite 45%, Discrétion 65%, Écouter 50%, Grimper 40%, Sauter 55%, Trouver objet caché 55%

LE SORT POUR OUVRIR LE CIEL (P. 79)

- ✱ Lancer ce sort coûte 5 points de Magie et une perte de 1/d6 SAN et 1d3 PV.

18. LES TUNNELS DE NECTAR (P. 79)

- ✱ Le coffre-fort peut être ouvert avec un test réussi de Crochetage. Ce test peut être réessayé, mais chaque échec prend du temps (et augmente la possibilité de se faire découvrir par les gardes).
- ✱ Les registres se déchiffrent en quelques heures de travail avec un test réussi de Comptabilité ou un test majeur réussi d'INT. En cas d'échec, ce test peut être réessayé toutes les heures.
- ✱ Les tiroirs de Donovan peuvent être ouverts avec un test de Crochetage (indice clé) ou forcés avec un test de FOR.

19. LA BOUCHE DE MALTE (P. 82)

✱ Si les Investigateurs ont vu l'agencement des explosifs à Bangkok, une explosion contrôlée pour détruire la Bouche majeure peut être planifiée grâce à un test de Démolition, Mécanique ou Physique.

LA BOUCHE MAJEURE, DÉVOREUSE DE L'ABYSSE (P. 82)

FOR 125, CON 200, TAI 130, DEX 25, APP 0, INT 70, POU 125, ÉDU n/a, SAN n/a, PV 33

Perte de SAN : voir une Bouche majeure fait perdre 1/Id10 SAN

Combat : Attraper et mâchouiller (manœuvre) : la Bouche attrape l'Investigateur avec sa langue (environ 2 mètres de portée, 50% de chance). Si l'attaque réussit, elle inflige 1d4 de dégâts, puis 1d8+2d6 de dégâts automatiquement dans les rounds suivants jusqu'à ce que la Bouche soit tuée ou que sa cible s'échappe avec un test opposé de FOR (la FOR de la langue est de 25) ; Morsure : 55%, 1d6+2d6 de dégâts

Protection : aucune, mais (1) le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts, (2) les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts (empalement ou non), (3) la Bouche régénère 2 PV par round.

Compétences : Écouter 55%, Trouver objet caché 65%

20. LA DIRECTION CONTRE-ATTAQUE (P. 83)

ASSASSIN (P. 83)

Réutilisez au besoin. Notez que ces assassins sont raisonnablement compétents au combat. Il n'est donc pas recommandé d'en utiliser un trop grand nombre, à moins que le groupe soit particulièrement dangereux au combat.

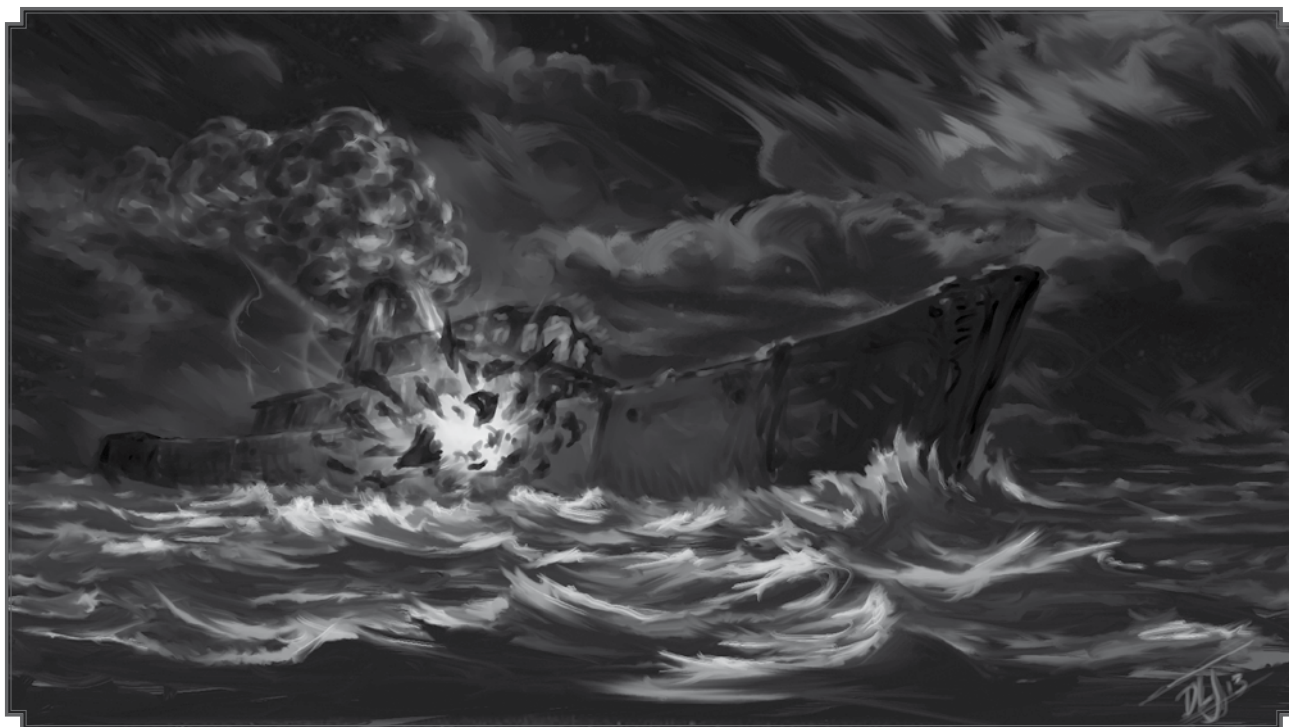
	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7
For	65	60	70	70	70	65	65
Con	55	65	60	50	65	55	50
Tai	65	70	60	70	65	75	70
Dex	70	55	50	40	50	65	45
App	60	65	45	60	55	60	65
Int	65	50	45	60	60	50	55
Pou	55	50	65	45	40	50	50
Édu	50	60	55	60	45	65	60
PV	13	13	12	12	13	13	12

Combat : Corps à corps : 60%, 1d3+1d4 de dégâts ; Dague : 45%, 1d6+1d4 de dégâts ; Esquive 40%

Compétences : Discrétion 55%, Grimper 55%, Imposture 50%, Lancer 35%, Sauter 60%, Trouver objet caché 35%

21. LA CHASSE AUX CARGOS (P. 84)

✱ Remplacez « dépenses » par « un test de la compétence appropriée ».



MEXICO (LIVRET 5)

AU CHOIX DU MENEUR

Il est possible que de nombreuses personnes parlent anglais, mais il sera plus facile d'obtenir des informations si un personnage parle espagnol.

Les personnages qui ont la prévoyance ou la chance de parler espagnol devraient être récompensés, mais le jeu ne devrait tout de même pas trop ralentir si le groupe est limité à : «*No habla español*»!

Le Meneur peut limiter à 40% les compétences de Baratin, Crédit et/ou Persuasion de ceux qui ne parlent pas espagnol. N'oubliez pas que les joueurs doivent trouver les indices clés, de sorte que cette limite devrait être retirée si elle y est directement liée.

1. L'ARRIVÉE À MEXICO (P. 13)

- ✱ Crédit, Persuasion et/ou Baratin devraient permettre aux personnages de régler les divers problèmes logistiques auxquels ils pourraient faire face.
- ✱ Le Meneur peut modifier ces compétences jusqu'à +20% ou -20%, selon la tâche et la profession du personnage qui l'accomplit. Par exemple, un détective obtiendra un contact sur le marché noir plus facilement qu'un dilettante, mais ce dernier trouvera une bonne chambre d'hôtel.)

TROUVER LA BOÎTE AUX LETTRES (P. 14)

Si vous utilisez les règles optionnelles proposées dans l'Introduction pour le meneur de cette trousse de conversion, n'oubliez pas qu'il s'agit d'un indice clé.

ACCÉDER À LA BOÎTE AUX LETTRES (INDICE CLÉ)

Elle peut être localisée avec un test de Bibliothèque à la bibliothèque municipale ou un test de Baratin ou Persuasion dans n'importe quel bureau de poste.

Ceci peut être accompli de nombreuses manières :

- ✱ Une approche amicale : Persuasion fonctionne sur n'importe quel membre bienveillant du personnel.
- ✱ Pot-de-vin : un test de Persuasion est probablement nécessaire, à moins que les joueurs soient particulièrement généreux.
- ✱ Diverses formes d'intimidation : un test de Psychologie, Baratin ou Intimidation sera nécessaire, selon l'approche retenue.
- ✱ Si les joueurs choisissent de recourir à une fausse identité ou une autre approche du genre : Imposture.

OUVRIR LA BOÎTE

- ✱ La boîte peut être ouverte par un test de Crochetage. Un échec signifie que la boîte s'ouvre, mais que Gonchi del Toro a vu. Une maladresse indique que la boîte reste verrouillée et que le personnel a vu... et ne se taira probablement pas.
- ✱ L'analyse de la facture d'électricité de Luz Records se réalise après un test de Comptabilité réussi.

QUELQUES COMPLICATIONS POSSIBLES EN CAS DE MALADRESSE :

- ✱ Les Investigateurs ouvrent la mauvaise boîte aux lettres.
- ✱ Ils sont expulsés du bâtiment.
- ✱ La police est appelée.

SUIVRE GONCHI (P. 15)

- ✱ Les joueurs peuvent suivre Gonchi en réussissant un test de Discrétion. Au choix du Meneur : si plusieurs personnages le filent, le test pourrait être réalisé uniquement par le joueur à la Discrétion la plus basse.
- ✱ Si les joueurs réussissent le test mais ont attiré son attention au bureau de poste, permettez à Gonchi d'effectuer un test de Trouver objet caché (à 50%) pour repérer la filature.

2. LES BUREAUX DE LUZ RECORDS (P. 15)

- ✱ Un test de Crochetage permet d'entrer sans endommager les serrures.
- ✱ Trouver les papiers et le catalogue de Brooks demande simplement que les joueurs annoncent spécifiquement qu'ils regardent les papiers.
- ✱ Un test de Trouver objet caché ou Comptabilité durant cette fouille permettra de trouver la facture dans la corbeille. Un test de Chimie ou Anthropologie identifie les taches comme étant du chorizo.
- ✱ Après un test de Baratin ou Persuasion, le serveur du restaurant de taco admettra qu'il a essayé le Nectar.

LE PREMIER MORCEAU DE LUZ RECORDS (P. 16)

- ✱ Écouter les chansons de Luz durant une défonce au Nectar entraîne un test de 0/Id4 SAN. Ceux qui échouent sortent quand même de la transe après quelques instants, mais prennent conscience des actes horribles qu'ils auraient pu commettre s'ils étaient restés sous l'influence des chansons.

REPÉRER GONCHI

- ✱ Les joueurs qui annoncent clairement qu'ils tentent de voir si quelqu'un les observe peuvent effectuer un test de Trouver objet caché pour repérer Gonchi del Toro dans sa voiture, à proximité.

3. LE STUDIO DU LENDEMAIN (P. 17)

- ✱ Entrer par effraction requiert un test réussi de Crochetage. Un échec, mais pas une maladresse, permet d'entrer, mais fait assez de bruit pour alerter Cortez.
- ✱ Quand ils interagissent avec Cortez (indice clé), Persuasion et Psychologie sont les meilleurs choix. Les joueurs tentant de créer un lien avec des compétences d'Arts peuvent avoir une chance, et pourraient nouer des relations amicales avec lui.
- ✱ Baratin peut également servir, mais comme Cortez est suspicieux, infligez une pénalité de -20% aux premières interactions.

VICTOR CORTEZ, PRESQUE UN BON CITOYEN (P. 19)

FOR 40, CON 40, TAI 60, DEX 50, APP 70, INT 65, POU 50, ÉDU 65, SAN 30, PV 10

Combat : Pistolet : 35%, Id8 de dégâts

Compétences : Arts et métier (production de musique) 45%, Langues (anglais) 30%

PROTÉGER CORTEZ (P. 19)

- ✱ Emmener Cortez sans être suivi par Gonchi demande un test de Discrétion de la part du joueur principalement responsable de la tentative.
- ✱ Placer Cortez sous protection requiert un test réussi de Persuasion ou Droit sur le personnel fédéral approprié (Gomez, par exemple). Permettez aux joueurs de réussir automatiquement s'ils peuvent Persuader Cortez de témoigner.

4. LE FABRICANT (P. 19)

- ✱ L'incendie criminel à l'usine peut être détecté avec un test d'INT, mais les joueurs dotés de Chimie peuvent briller et utiliser cette compétence, qui donnera des résultats plus rapides.
- ✱ Les résidus de Nectar sur les murs sont repérés grâce à un test de Trouver objet caché ou Occultisme.

- ✱ Une fois de plus, les joueurs qui annoncent spécifiquement qu'ils regardent si quelqu'un les observe peuvent effectuer un test de Trouver objet caché pour repérer del Toro qui attend à proximité. Un test de Psychologie perçoit sa nervosité et sa culpabilité.

5. L'APPARTEMENT DE LETICIA DE LA LUZ (P. 21)

À L'INTÉRIEUR DE L'APPARTEMENT

- ✱ Un test d'INT relève que l'appartement a été fouillé. Un test de Trouver objet caché identifie qu'il ne s'agit pas d'un cambriolage, mais plutôt que quelqu'un a fait ses valises à la hâte.
- ✱ Un test de Photographie, ou un joueur annonçant spécifiquement qu'il examine les photos, découvre les informations provenant des nombreuses photos.

INTERROGER LES VOISINS

- ✱ Il devrait s'agir d'une scène interprétée, mais si certains joueurs n'ont pas eu l'occasion de participer depuis un certain temps, vous pourriez leur demander des tests pour mettre leurs compétences en valeur, particulièrement lors de la discussion avec la propriétaire.
- ✱ Baratin, Imposture, Persuasion ou Psychologie demeurent possibles, mais les voisins peuvent avoir des intérêts communs avec les joueurs. Manny peut se brûler pendant qu'un médecin est à la porte, ou un personnage doué en musique peut découvrir que la propriétaire joue du violon. Soyez créatif avec des compétences peu utilisées.

6. LA MAISON DE CORTEZ (P. 22)

Quand ils s'approchent de la maison, permettez aux joueurs annonçant qu'ils cherchent des personnes les observant d'effectuer un test de Trouver objet caché pour repérer le tireur ou les gros bras (voir ci-dessous), selon l'option que vous avez choisie.

Une fois à l'intérieur de la maison, examiner l'écriture sur le mur révèle les indices suivants :

- ✱ Un test de Chimie ou Occultisme identifie la substance comme du Nectar.
- ✱ Un test de Médecine ou Biologie révèle qu'il a été étalé à la main.
- ✱ Un Investigateur annonçant qu'il fouille la maison peut effectuer un test de Trouver objet caché (indice clé) pour trouver la boîte d'allumettes avec l'adresse.

LE TIREUR (P. 23)

- ✱ Quand le tireur tire pour la première fois, permettez à sa cible d'effectuer un test de Chance. En cas de réussite, elle évite les éclats du bocal, à défaut de quoi elle perd 1 PV (2 PV en cas de maladresse).
- ✱ Grimper dans les arbres (etc.) à proximité requiert un test de Grimper. Vous pouvez ajouter un bonus ou malus de +20% à -20% en fonction de la difficulté.
- ✱ Si la police arrive, il faudra réussir un test de Pickpocket pour éviter que l'objet soit confisqué.
- ✱ Au choix du Meneur : Pickpocket n'est pas une compétence commune. Selon les circonstances, vous pourriez la remplacer par un test de Chance. Par contre, les joueurs n'ont pas besoin de garder la boîte d'allumettes, ils doivent simplement savoir où aller. N'hésitez pas à la confisquer s'ils ont noté l'adresse.

LE TIREUR, ADORATEUR TRANSPIRANT (P. 23)

FOR 60, CON 60, TAI 60, DEX 70, APP 40, INT 50, POU 45, ÉDU 45, SAN 0, PV 12

Combat : Fusil : 40%, 2d6+4 de dégâts

Compétences : Langues (espagnol) 25%, Langues (langue du Meneur) 60%

GROS BRAS (P. 24)

Comme mentionné dans *Eternal Lies*, cette version de la rencontre est probablement plus dangereuse que le tireur.

	#1	#2	#3	#4
For	60	55	65	55
Con	60	70	70	60
Tai	55	65	55	50
Dex	65	55	45	50
App	60	45	55	70
Int	50	40	60	45
Pou	55	60	50	50
Édu	50	65	50	55
PV	11	13	12	11

Combat : Pistolet : 50%, 1d8 de dégâts ; Couteau : 55%, 1d6 de dégâts

Compétences : Conduite 40%, Langues (langue du Meneur) 50%

7. LE PENTHOUSE DE BROOKS (P. 24)

ENTRER (P. 25)

Les joueurs peuvent recourir à plusieurs stratégies :

- ✱ Accéder à l'escalier de secours requiert un test de Sauter ou Grimper. Pour ne pas alerter les voisins, un test de Discrétion devrait être réussi.
- ✱ Utiliser l'interphone en prétendant être Brooks requiert un test d'Imposture.
- ✱ Interagir avec le concierge en personne demande probablement un test de Persuasion, Baratin ou Imposture pour qu'il les fasse monter, et un test de Persuasion ou Imposture (selon la situation) pour qu'il ouvre la porte.
- ✱ Une approche discrète requiert probablement des tests de Discrétion et Crochetage.

DANS LE PENTHOUSE (P. 25)

Une fois à l'intérieur du penthouse, les joueurs peuvent obtenir les indices suivants :

- ✱ Un test de Trouver objet caché repère les taches orange sur le tapis.
- ✱ Occultisme ou Chimie identifie les traces et la présence de Nectar dans l'air.
- ✱ N'importe quel joueur fouillant spécifiquement les poubelles découvre les bouts de papier et les préservatifs.
- ✱ De même, n'importe qui fouillant spécifiquement la cuisine découvre les traces de Nectar dans le mélangeur.
- ✱ Un test de Biologie révèle que la moisissure date de 12 à 14 jours.
- ✱ Le liquide incolore dans l'étagère à médicaments peut être identifié par un test réussi de Médecine ou Pharmacologie.

LES CAGES À OISEAUX SUR LA TERRASSE (P. 26)

Examiner les cages révèle l'information ci-dessous :

- ✱ Un test de Biologie remarque que les oiseaux ont environ la taille d'un corbeau et précise leur espèce et la provenance de la charogne qu'ils mangeaient.
- ✱ Sinon, un test d'INT révèle la taille des oiseaux (mais pas leur espèce), et un test de Médecine détermine la provenance de la charogne.

Pour les autres indices :

- ✱ Identifier les runes gravées dans les cages requiert un test réussi d'Occultisme.
- ✱ Un test de Chimie ou Pharmacologie détecte les traces de Nectar dans la nourriture.

- ✱ L'espace manquant et la porte cachée peuvent être repérés avec un test réussi d'Arts et métier (architecture) ou Physique. Un test réussi de Trouver objet caché fonctionne également si personne ne possède ces compétences.
- ✱ La porte secrète peut être forcée par un test de Mécanique ou, en cas d'échec, un test opposé de FOR (la porte possède une FOR de 100). Ce test peut être réessayé jusqu'à ce que les Investigateurs réussissent. Au choix du Meneur : si cela semble approprié, les tentatives répétées du test opposé de FOR pourraient alerter le concierge et les voisins, ou attirer l'attention d'une volée d'oiseaux.

8. L'AUTEL À LA CHOSE (P. 27)

- ✱ Un test réussi d'Art et métier (architecture) ou d'INT permet de réaliser que cette pièce a été restructurée par Brooks.
- ✱ Un test réussi d'Art ou Anthropologie identifie le symbole orange comme étant une gueule remplie de crocs.
- ✱ Un test réussi d'Occultisme ou Anthropologie permet de reconnaître les symboles.
- ✱ Décoder les lettres de Trammel requiert un test majeur réussi d'INT. Il est possible de retenter le test à plusieurs reprises, mais il faut plusieurs heures par tentative.
- ✱ Les livres (indice clé) qui ont été utilisés le plus souvent se repèrent avec un test réussi de Bibliothèque, et leur contenu (indice clé) est identifié avec un test d'Anthropologie ou Archéologie. Les passages surlignés sont découverts simplement en feuilletant les livres.
- ✱ Les autres lettres peuvent être découvertes par n'importe quel Investigateur qui annonce qu'il fouille la pièce.

9. LE BAR (P. 31)

DE JOUR (P. 31)

- ✱ Un test réussi de Psychologie permet aux Investigateurs de réaliser que les clients sont réellement désintéressés.
- ✱ Les approches amicales envers Tonio s'effectuent avec Persuasion. Baratin le rend suspicieux.
- ✱ Elena (indice clé) réagit bien à pratiquement toute compétence d'Art, Anthropologie, Histoire, Occultisme ou autre option du même genre. Voici l'occasion rêvée de recourir à une compétence intellectuelle improbable qu'un joueur aurait pu choisir.

- ✱ Un test réussi d'Art, Anthropologie ou Persuasion la convaincra d'enseigner la chanson. Tout personnage possédant une Langue méso-américaine et qui le lui fait savoir réussit automatiquement.
- ✱ Il faut réussir un test majeur de Persuasion pour la convaincre de ne pas aller à la fête.

DE NUIT (P. 33)

ELENA ALCATRAZ (P. 34)

FOR 50, CON 80, TAI 50, DEX 60, APP 70, INT 70, POU 55, ÉDU 75, SAN 55, PV 13

Compétences : Arts et métier (chant) 35%, Arts et métier (histoire de l'art) 60%, Arts et métier (poésie) 40%, Conduite 40%, Discrétion 35%, Langues (anglais) 55%, Langues (espagnol) 75%, Langues (nahuatl) 35%, Occultisme 35%, Photographie 35%, Psychanalyse 30%, Psychologie 50%, Théologie 40%, Trouver objet caché 40%, plus toute autre compétence que le Meneur jugera utile

10. LE CONTRE-INVESTIGATEUR (P. 34)

Gonchi réagit bien à la Persuasion basée sur la réciprocité, mais Baratin entraîne une fausse camaraderie.

GONCHI DEL TORO (P. 36)

FOR 70, CON 80, TAI 50, DEX 60, APP 55, INT 75, POU 65, ÉDU 45, SAN 65, PV 12

Combat : Corps à corps : 60%, 1d3 de dégâts ; Pistolet : 40%, 1d8 de dégâts

Compétences : Baratin 55%, Comptabilité 30%, Conduite 40%, Crochetage 40%, Droit 30%, Écouter 45%, Imposture 35%, Langues (anglais) 55%, Langues (espagnol) 55%, Persuasion 45%, Pister 40%, Trouver objet caché 50%

11. LA POLICE (P. 37)

UNE VISITE DÉLIBÉRÉE (P. 37)

FAIRE AFFAIRE AVEC GOMEZ :

- ✱ Il faut réussir un test de Droit pour formuler une plainte correctement et éviter d'attendre une heure.
- ✱ Le pousser à partager le dossier dépend d'un test de Droit ou Persuasion.
- ✱ Les pistes vers les revendeurs de Nectar peuvent être remontées avec de l'effort et un test d'INT.
- ✱ L'aide de Gomez est disponible si les joueurs lui font miroiter un indice et réussissent un test de Crédit.

FAIRE AFFAIRE AVEC BLANCO :

- ✱ Il est possible de persuader Blanco de contourner les règles avec un test de Baratin, Droit ou Persuasion. Un succès critique sera nécessaire si la transgression demandée est importante.

EN ÉTAT D'ARRESTATION (P. 39)

- ✱ Payer la caution requiert un test réussi de Crédit ou Droit.

ENQUÊTEUR JAVIER GOMEZ (P. 39)

FOR 60, CON 55, TAI 65, DEX 60, APP 65, INT 70, POU 60, ÉDU 70, SAN 60, PV 12

Combat : Matraque : 50%, Id6 de dégâts ; Pistolet : 50%, Id8 de dégâts ; Fusil à pompe : 50%, Id6/2d6/4d6 de dégâts

Compétences : Conduite 40%, Droit 55%, Langues (anglais) 50%, Langues (espagnol) 70%, Persuasion 45%, Psychologie 50%

AGENT JOSÉ BLANCO (P. 39)

FOR 65, CON 50, TAI 70, DEX 70, APP 50, INT 45, POU 45, ÉDU 60, SAN 45, PV 12

Combat : Matraque : 40%, Id6+Id4 de dégâts ; Pistolet : 50%, Id8 de dégâts ; Corps à corps : 60%, Id3+Id4 de dégâts ; Esquive 35%

Compétences : Conduite 40%, Droit 30%, Écouter 45%, Langues (anglais) 45%, Langues (espagnol) 70%, Persuasion 45%, Sauter 50%, Trouver objet caché 50%

12. UNE CHANSON DANS LA VILLE (P. 40)

Pour examiner les adorateurs morts :

- ✱ Un test réussi de Médecine ou Premiers soins détermine le moment et la cause des décès.
- ✱ Un test réussi de Chimie ou Pharmacologie identifie que les bouteilles contenaient du Nectar.
- ✱ Un test réussi d'Écouter confirme que la voix est celle de Leticia de la Luz (s'ils l'ont déjà entendue). Au choix du Meneur : selon l'avancée (ou son absence) des Investigateurs dans l'enquête, vous pourriez considérer cela comme étant un indice clé.
- ✱ Écouter la chanson entraîne un test de 0/Id4 SAN, comme auparavant.

INTERROGER LES VOISINS :

- ✱ Un test réussi de Langues (espagnol), de Persuasion (à -20% si l'Investigateur ne parle pas l'espagnol) ou un pot-de-vin obtiendra le témoignage des voisins et propriétaire à propos des hommes.

13. LA FÊTE (P. 41)

- ✱ Surveiller les portes requiert un test réussi de Trouver objet caché pour repérer les adorateurs quand ils entrent.
- ✱ Si les adorateurs n'ont pas été repérés, un test réussi de Psychologie à leur arrivée détecte que l'atmosphère est subitement plus tendue.

INTERROGER LES MUSICIENS (P. 42)

- ✱ Ils réagiront positivement (et livreront les informations de base) à plus ou moins n'importe quelle approche amicale.
- ✱ L'information sur la villa ne devrait pas demander de test, mais montrez la réticence des musiciens à en parler de sorte que les joueurs se livrent à un peu d'interprétation pour l'obtenir.

14. LA POURSUITE À TRAVERS LA NUIT (P. 44)

- ✱ La poursuite demandera plusieurs tests de Grimper et Sauter, selon ce qui convient.
- ✱ Si les Investigateurs sont doués en Pister, Esquive, Discrétion et Écouter (entre autres) et ne les ont pas utilisés depuis un certain temps, ces compétences peuvent convenir.
- ✱ Tirez le potentiel dramatique de cette scène : un seul échec ne devrait pas signifier que les adorateurs s'échappent, simplement que les Investigateurs ont perdu du terrain. Un test réussi signifie qu'ils comblent la distance.
- ✱ Si, après sept rounds, les joueurs ont obtenu plus d'échecs que de succès, les adorateurs s'enfuient dans les rues. Sinon, les Investigateurs rattrapent les adorateurs ou les suivent jusqu'à leur destination (selon l'objectif des joueurs).
- ✱ Au choix du Meneur : ces points ne sont que des suggestions, faites-en ce que vous voulez. Cette rencontre fonctionne mieux si vous faites preuve de discernement. Laissez aux joueurs qui restent dans l'ombre depuis un moment une occasion de briller, et terminez avec la conclusion qui correspond le mieux aux résultats des dés et aux besoins dramatiques.

QUE SAVENT LES ADORATEURS ? (P. 45)

- ✱ Les adorateurs racontent ce qu'ils savent après un interrogatoire bien interprété ou un test réussi de Psychologie. Dans ce dernier cas, le joueur repère automatiquement les mensonges.

LES ADORATEURS À LA FÊTE (P. 45)

	#1	#2	#3	#4
For	75	65	70	65
Con	60	60	55	60
Tai	70	60	55	50
Dex	65	70	55	75
App	65	50	65	45
Int	50	55	50	45
Pou	60	55	50	65
Édu	45	60	50	60
SAN	20	25	20	15
PV	13	12	11	11

Combat : Pistolet : 35%, Id8 de dégâts ; Esquive 40%

Compétences : Conduite 55%, Discrétion 35%, Grimper 60%, Langues (anglais) 40%, Sauter 60%, Trouver objet caché 45%

15. LE STUDIO SECRET (P. 46)

L'HACIENDA EN RUINE (P. 46)

- ✱ Se faufiler dans l'hacienda requiert un test de Discrétion. Au choix du Meneur : de nuit, octroyez un bonus de +40% à ce test.
- ✱ Le cadenas possède 4 PV et peut être ouvert avec un test réussi de Crochetage. Une maladresse signifie que les Investigateurs font assez de bruit pour alerter les gardes.
- ✱ Un test d'INT réalise l'importance des mégots de cigarettes et des empreintes de pas qui forment un cercle.
- ✱ Un test réussi de Pister détermine que, pour une raison ou une autre, les gardes ne sont plus postés ici.
- ✱ Si un même Investigateur réussit le test d'INT et de Pister, il déduit qu'ils peuvent entrer (si cela est bien le cas).

LE STUDIO SECRET (P. 47)

- ✱ Arts et métier (architecture) révèle que la structure est un mélange d'éléments coloniaux.
- ✱ Un test réussi de Mécanique remarque qu'une partie de l'insonorisation ne tient plus en place.
- ✱ Un test réussi d'Électricité remarque l'information sur les câbles électriques.
- ✱ Trouver la porte cachée dépend d'un test de Trouver objet caché. Si les Investigateurs annoncent qu'ils examinent l'insonorisation qui n'est plus en place ou qu'ils suivent les câbles, ils réussissent automatiquement.

- ✱ Un test réussi d'Archéologie identifie les fondations aztèques.

LES CATACOMBES (P. 47)

- ✱ Un test d'Archéologie ou Occultisme permet aux joueurs de reconnaître les gravures de divinités, suggérant qu'ils se trouvent sur un ancien marché.
- ✱ Un test de Trouver objet caché remarque les étroites ouvertures de ventilation.

ADORATEURS TYPIQUES (P. 48)

Réutilisez au besoin. Jusqu'à Dans le piège, n'en utilisez pas plus que 3 à la fois.

	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8
For	65	45	60	75	55	60	70	65
Con	60	65	50	60	65	55	55	70
Tai	70	65	50	50	45	65	55	70
Dex	65	70	75	45	55	65	55	45
App	65	50	65	45	55	45	50	50
Int	50	55	50	45	50	70	60	60
Pou	60	55	50	65	45	65	60	60
Édu	45	60	50	60	50	45	55	55
SAN	0	0	0	0	0	0	0	0
PV	13	13	10	11	12	12	11	14

Combat : Pistolet : 35%, Id8 de dégâts ; Mitraillette Thompson (#4 et #8) : 30%, Id10+2 de dégâts ; Esquive 30%

Compétences : Discrétion 35%, Trouver objet caché 35%

16. DANS LE PIÈGE (P. 48)

RENCONTRER KONOVALOV OU BROOKS (P. 49)

- ✱ Brooks répond aux questions de ceux qui le flattent. Un test réussi de Psychologie constate que ni Brooks ni Konovalov ne croient aux vantardises de Brooks.
- ✱ Il faut un minimum de 1000 USD et un test réussi de Persuasion pour tenter Konovalov.

KIRILL KONOVALOV (P. 49)

FOR 75, CON 75, TAI 85, DEX 65, APP 55, INT 65, POU 45, ÉDU 60, SAN 30, PV 16

Combat : Corps à corps : 70%, Id3+Id4 de dégâts ; Matraque : 50%, Id6+Id4 de dégâts ; Pistolet : 55%, Id8 de dégâts ; Mitraillette Thompson : 55%, Id10+2 de dégâts

Compétences : Écouter 60%, Langues (anglais) 35%, Langues (espagnol) 50%, Langues (russe) 60%, Persuasion 40%, Psychologie 40%, Trouver objet caché 35%

17. LE PIÈGE MORTEL (P. 49)

- ✱ Durant la fouille, des petits objets peuvent être dissimulés grâce à un test réussi de Pickpocket.
- ✱ Entendre la chanson entraîne un test de 1/1d4 SAN chaque round. Les joueurs qui subissent une folie temporaire deviennent belliqueux. Ceux qui subissent une folie persistante deviennent violents.
- ✱ Les Investigateurs qui tentent d'escalader le mur ou d'enlever la grille seront attaqués par 1d3 Bouches mineures par round (voir ci-dessous).
- ✱ Escalader les murs requiert deux tests réussis de Grimper. Octroyez un bonus de +20% au premier test à ceux qui bénéficient d'un coup de main.
- ✱ Crocheter la serrure requiert un test réussi de Crochetage, qui peut être réessayé. Au choix du Meneur : si aucun membre du groupe ne possède Crochetage, la serrure peut être remplacée par trois nœuds dans un fil métallique. Dans ce cas, trois tests réussis de DEX ouvriront la grille.

LES TUBES DU MOMENT (P. 50)

- ✱ Chanter une chanson pour contrer celle de Leticia de la Luz requiert un test réussi de POU. Les personnages qui obtiennent un succès critique peuvent protéger les joueurs qui échouent.
- ✱ Si la chanson est la mélodie nahuatl d'Elena, rendez 1d4 SAN (une fois seulement) à quiconque ayant réussi le test de POU ci-dessus, mais ayant perdu de la SAN à cause de Leticia.
- ✱ Les bouchons d'oreille des gardes protègent automatiquement de la chanson.

BOUCHES MINEURES, DÉGOULINANTES ET MORDANTES (P. 51)

FOR 30, CON 20, TAI 10, DEX 30, APP 0, INT n/a, POU 100, ÉDU n/a, SAN n/a, PV 3

Perte de SAN : 1/1d6 pour être coincé dans la fosse avec les Bouches.

Combat : Morsure : 30%, 1 PV de dégâts par Bouche

Spécial : chaque Bouche mineure régénère 1 PV par round, même si elle est « tuée ».

18. LE REPAIRE DE LA CHANTEUSE (P. 51)

- ✱ Entendre la chanson entraîne un test de 1/1d4 SAN chaque round. Les joueurs qui subissent une folie temporaire deviennent belliqueux. Ceux qui subissent une folie persistante deviennent violents.
- ✱ Voir ci-dessus comment bloquer la chanson.
- ✱ Si Brooks est tué, le hurlement de chagrin de Leticia empêche les contre-chansons et entraîne une perte de 1/1d6 SAN chaque round. Les Investigateurs qui échouent au test de SAN subissent un mal de tête intense et ne peuvent rien faire d'autre que tenir leur tête et se défendre pour ce round. (Les bouchons d'oreille restent efficaces.)

LETICIA DE LA LUZ, SIRÈNE INHUMAINE (P. 52)

FOR 50, CON 80, TAI 50, DEX 70, APP 0, INT 45, POU 80, ÉDU 45, SAN 0, PV 14

Perte de SAN : voir la créature qui était auparavant Rosario Maria Lopez entraîne une perte de 1/1d8 SAN

Combat : Morsure : 50%, 1d6 de dégâts

JONATHAN BROOKS, ADORATEUR AMOUREUX (P. 52)

FOR 40, CON 45, TAI 65, DEX 60, APP 65, INT 70, POU 65, ÉDU 60, SAN 0, PV 11

Combat : Corps à corps : 50%, 1d3 de dégâts ; Pistolet : 55%, 1d8 de dégâts

Compétences : Art et métier (musique) 35%, Conduite 35%, Langues (anglais) 60%, Langues (espagnol) 60%, Mythe de Cthulhu 35%, Occultisme 50%, Trouver objet caché 35%

19. LA BOUCHE DE MEXICO (P. 53)

FOR 125, CON 200, TAI 130, DEX 25, APP 0, INT 70, POU 125, ÉDU n/a, SAN n/a, PV 33

Perte de SAN : voir une Bouche majeure fait perdre 1/1d10 SAN

Combat : Attraper et mâchouiller (manœuvre) : la Bouche attrape l'Investigateur avec sa langue (environ 2 mètres de portée, 50% de chance). Si l'attaque réussit, elle inflige 1d4 de dégâts, puis 1d8+2d6 de dégâts automatiquement dans les rounds suivants jusqu'à ce que la Bouche soit tuée ou que sa cible s'échappe avec un test opposé de FOR (la FOR de la langue est de 25). ; Morsure : 55%, 1d6+2d6 de dégâts

Protection : aucune, mais (1) le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts,

(2) les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts (empalement ou non), (3) la Bouche régénère 2 PV par round.

Compétences : Écouter 55%, Trouver objet caché 65%

20. L'ATTAQUE DES OISEAUX (P. 53)

- ✱ De jour, repérer une nuée sur le point de passer à l'attaque requiert un test réussi de Trouver objet caché.
- ✱ De nuit, ce test devient un test majeur.

LA NUÉE DROGUÉE AU NECTAR (P. 55)

Traitez cette nuée comme une seule créature. Son nombre d'attaques diminue au fur et à mesure que ses PV décroissent. Les chiffres entre parenthèses sont les caractéristiques pour un oiseau seul, séparé de la nuée.

FOR 50(5), CON 15, TAI 50(5), DEX 75, APP 0, INT 25, POU 50, ÉDU n/a, SAN 0, PV 30

Perte de SAN : être attaqué par la nuée surnaturelle coûte 1/1d4 SAN. Être témoin d'une attaque, mais ne pas en être la cible entraîne une perte de 0/1 SAN.

Combat : Bec et serres (6 attaques par round) : 50%, 1d4 de dégâts ; Esquive 50%

Quand la nuée est réduite à la moitié de ses PV (15 et moins), elle n'accomplit plus que trois attaques par round.

Spécial : (1) la nuée peut esquiver une attaque par round sans renoncer à ses attaques ; (2) les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent que la moitié de leurs dégâts.



YUCATÁN (LIVRET 5)

ATTEINDRE LE YUCATÁN ET MÉRIDA (P. 60)

- ✱ Un investigateur qui regarde une carte et réussit un test d'INT réalise que les voitures de location ne pourront pas se rendre dans la jungle.

VOTRE GARDE-ROBE AU YUCATÁN (P. 60)

- ✱ Si un Investigateur n'est pas correctement vêtu pour une tâche, infligez-lui une pénalité de -10% à -25% selon les circonstances. Au choix du Meneur : il est préférable de garder les pénalités basses. Le but est d'ajouter un peu de piquant pour stimuler l'imagination des joueurs et non de les tuer en raison de pénalités.

L'ENVIRONNEMENT : MÉRIDA ET LE YUCATÁN (P. 61)

- ✱ Un test d'Histoire ou Arts et métier (architecture) révèle le mélange d'influences néoclassiques de la cathédrale et des villes.

À L'EXTÉRIEUR DE MÉRIDA (P. 62)

- ✱ L'histoire de la péninsule du Yucatán est connue des Investigateurs ayant étudié l'histoire (compétence d'Histoire à 40% ou plus).

1. L'ARRIVÉE À MÉRIDA (P. 63)

- ✱ Comme mentionné dans le texte principal, le but est de fournir l'information d'une manière qui n'attire pas les soupçons des Investigateurs plutôt que d'utiliser un test spécifique.
- ✱ Quelques suggestions : des fonctionnaires des douanes curieux, des conducteurs de taxi bavards, des contacts dans les forces de l'ordre ou l'administration, des résidents se plaignant des conditions de vie en ville, de vieux hommes nostalgiques partageant un verre dans un bar ou des adolescents qui s'ennuient dans un magasin... Choisissez ce qui convient le mieux à votre groupe.

2. L'EXPÉDITION PRÉCÉDENTE (P. 64)

DES RECHERCHES PRÉALABLES AU VOYAGE VERS MÉRIDA (P. 65)

- ✱ Toutes les compétences utilisées ici ont le même nom dans *L'Appel de Cthulhu*. Un test réussi fournit l'information.
- ✱ Au choix du Meneur : si, comme moi, vous aimez donner du contexte et montrer la saveur

locale, vous pouvez considérer ces informations comme étant des indices clés, ou simplement les donner aux Investigateurs qui prennent du temps pour effectuer des recherches. Ce ne sont pas vraiment des indices clés, mais les joueurs ne le savent pas, et ces histoires intéressantes montrent la mythologie des lieux.

L'EXPÉDITION (P. 65)

- ✱ Poser des questions sur le site aux marchands ou mentionner une expédition dans la jungle fournit l'indice à propos des dix hommes de Mexico.
- ✱ De même, chercher un guide permet d'apprendre que Dominquez a engagé Jacinto.
- ✱ Poser des questions dans les bars locaux ou à des contacts d'une légalité douteuse révèle les détails listés sous Connaissance de la rue (sans avoir besoin de test).

LE VOYAGE VERS CHICHÉN XOXUL (P. 66)

- ✱ Un personnage réussissant un test d'Anthropologie apprend automatiquement l'existence du musée d'anthropologie à Mérida. Son existence peut également être découverte en demandant aux habitants quels sont les musées dans les environs.
- ✱ Poser des questions sur le musée d'anthropologie révèle les légendes entourant Chichén Xoxul et les indices sur des guides possibles.
- ✱ Un test réussi d'Occultisme permet à un Investigateur de découvrir la communauté occulte du coin, qui pourrait partager ses superstitions à propos du site.
- ✱ Un test réussi de Droit (ou un personnage doté de contacts dans le gouvernement régional) révélera que Francisco de la Vega possède le terrain (indice clé).
- ✱ Un test de Bibliothèque en examinant les archives municipales en arrive au même résultat.
- ✱ Le manque d'informations sur Chichén Xoxul et Golxumal sera relevé par ceux qui effectuent des recherches à ce sujet et qui réussissent un test de Bibliothèque.

3. DÎNER AVEC FRANCISCO (P. 66)

LES ARTEFACTS ET TRÉSORS DE FRANCISCO :

- ✱ Les Investigateurs qui réussissent un test d'Archéologie, Histoire ou Arts et métier (histoire de l'art) identifient les fragments mayas, le casque et l'épée.

- ✱ Francisco est heureux d'en parler à quiconque lui pose des questions.

DURANT LE REPAS

- ✱ Permettez aux Investigateurs qui doutent de l'honnêteté de Francisco d'effectuer un test de Psychologie. En cas de réussite, ils sentent qu'il cache quelque chose. Appliquez aussi le résultat de ce test quand il parle des guides.
- ✱ Si les Investigateurs inventent une raison pour leur visite à Chichén Xoxul, demandez-leur d'effectuer un test d'une compétence appropriée (tel que décrit dans le texte principal). Considérez un échec comme aucune dépense, une réussite comme une dépense de 1 point, et une réussite critique comme une dépense de 2 points.

FRANCISCO DE LA VEGA, TERRIBLE COMPAGNON DE TABLE (P. 69)

FOR 70, CON 60, TAI 70, DEX 60, APP 75, INT 65, POU 50, ÉDU 65, SAN 0, PV 13

Combat : Épée : 60%, 1d8+1d4 de dégâts ; Pistolet : 40%, 1d8 de dégâts

Compétences : Baratin 40%, Équitation 60%, Grimper 50%, Histoire 50%, Langues (anglais) 50%, Langues (français) 40%, Mythe de Cthulhu 20%, Occultisme 40%, Persuasion 45%

4. RECRUTER PABLO GARZA (P. 69)

Pablo peut être embauché grâce à un test réussi de Crédit ou Persuasion.

PABLO GARZA, UN HOMME HONNÊTE DANS UNE PROFESSION DANGEREUSE (P. 70)

FOR 60, CON 80, TAI 60, DEX 65, APP 50, INT 65, POU 60, ÉDU 55, SAN 60, PV 14

Combat : Machette : 50%, 1d8 de dégâts ; Pistolet : 40%, 1d8 de dégâts

Compétences : Art et métier (architecture) 40%, Discrétion 40%, Écouter 55%, Équitation 60%, Histoire 50%, Langues (maya) 55%, Mécanique 35%, Naturalisme 55%, Orientation 65%, Persuasion 45%, Pister 50%, Premiers soins 45%, Trouver objet caché 40%

5. RECRUTER GUILLERMO CASTILLO (P. 70)

- ✱ Guillermo peut être embauché avec un test réussi de Crédit.
- ✱ Un test réussi de Pister ou Orientation constate que Guillermo voyage léger.

GUILLERMO CASTILLO, UN HOMME MALHONNÊTE DANS UNE PROFESSION DANGEREUSE (P. 72)

FOR 55, CON 65, TAI 65, DEX 55, APP 55, INT 55, POU 55, ÉDU 60, SAN 20, PV 13

Combat : Machette : 50%, 1d8 de dégâts ; Fusil à pompe : 40%, 2d6 de dégâts

Compétences : Arts et métier (architecture) 30%, Biologie 35%, Conduite 50%, Discrétion 50%, Écouter 60%, Équitation 40%, Histoire 50%, Langues (anglais) 50%, Langues (maya) 40%, Mécanique 35%, Naturalisme 65%, Occultisme 25%, Orientation 75%, Persuasion 45%, Piloter (bateaux) 60%, Pister 50%, Premiers soins 35%, Trouver objet caché 40%

6. RECRUTER RICK LUKE (P. 72)

- ✱ Rick peut être persuadé de rejoindre l'expédition en tant qu'explorateur après un test réussi de Persuasion.
- ✱ Rick peut être embauché grâce à un test réussi de Crédit ou Persuasion.

RICK LUKE, UN HOMME QUI AIME LES DÉFIS (P. 73)

FOR 60, CON 70, TAI 70, DEX 70, APP 75, INT 65, POU 45, ÉDU 70, SAN 45, PV 14

Combat : Machette : 50%, 1d8 de dégâts ; Pistolet : 40%, 1d8 de dégâts ; Esquive 40%

Compétences : Anthropologie 40%, Arts et métier (architecture) 40%, Bibliothèque 40%, Biologie 30%, Crédit 40%, Discrétion 40%, Écouter 35%, Équitation 40%, Histoire 45%, Langues (espagnol) 65%, Langues (français) 50%, Langues (maya) 40%, Mécanique 45%, Naturalisme 40%, Orientation 55%, Persuasion 50%, Pister 50%, Premiers soins 35%, Trouver objet caché 50%

7. DANS LA JUNGLE (P. 73)

- ✱ Un test réussi de Pister relève les traces de pneus à côté du camion.
- ✱ Un test réussi de Mécanique indique que quelqu'un a maladroitement tenté de démarrer le camion sans les clés.
- ✱ Un test réussi de Pister ou Orientation soulève que la piste animale est parfois utilisée par des humains.

8. LE MONOLITHE (P. 73)

- ✱ Un test réussi d'Archéologie, Anthropologie ou Arts et métier (architecture) reconnaît l'apparence maya des gravures (indice clé).

- ✱ Un test réussi d'Archéologie ou Trouver objet caché indique que le monolithe était plus grand auparavant.

9. LA TEMPÊTE (P. 74)

- ✱ Un Investigateur ayant vérifié les prévisions météorologiques avant de partir ou réussissant un test d'Orientation sera surpris par la tempête.
- ✱ Continuer de voyager durant la tempête requiert un test de FOR. Chaque Investigateur doit l'effectuer, l'un après l'autre, selon l'ordre de marche. Un échec signifie que le personnage glisse hors de la piste et subit 1d3 dégâts.
- ✱ Un Investigateur qui observe la pierre et réussit un test d'Archéologie, Anthropologie ou Arts et métier (histoire de l'art) en verra les détails.
- ✱ Pablo et/ou Rick descend la pente sans se blesser. Guillermo est indifférent.

10. L'INTRUS (P. 75)

- ✱ Un test réussi de Trouver objet caché constate que le guide n'est plus là. Idéalement, demandez au joueur qui n'a pas fait grand-chose depuis quelque temps d'effectuer le test en premier.
- ✱ Chercher le guide sans se faire remarquer requiert un test réussi de Discrétion.
- ✱ Reconnaître la langue parlée requiert un test réussi d'Anthropologie.

INTERROGER LES GUIDES :

- ✱ Repérer l'honnêteté du guide requiert un test de Psychologie (indice clé).
- ✱ Pablo est réceptif à un test de Persuasion (indice clé).
- ✱ Guillermo requiert des menaces corporelles et un test majeur de Psychologie.
- ✱ Il est possible de persuader Rick de rester grâce à un test de Persuasion et une prime.

11. C'EST UN PIÈGE ! (P. 76)

L'ASSASSINAT NOCTURNE (P. 76)

Un test réussi d'Écouter permet à l'Investigateur de se réveiller alors que Guillermo se tient au-dessus de lui. Au choix du Meneur : d'humeur généreuse, octroyez-lui un test de Chance en cas d'échec...

LES FOSSES PIÉGÉES (P. 76)

- ✱ Un test réussi d'Orientation constate que Guillermo les conduit dans la mauvaise direction.

- ✱ Poursuivre Guillermo requiert un test réussi de DEX.
- ✱ Repérer qu'il évite certains endroits requiert un test réussi de Pister.
- ✱ Repérer les contours des fosses demande un test réussi de Trouver objet caché.
- ✱ Sauter au-dessus d'une fosse sans tomber requiert un test réussi de Sauter.
- ✱ Tomber dans la fosse inflige 1d6 dégâts (2d6 en cas de maladroitness au test de Sauter).

INTERROGER GUILLERMO (P. 77)

Guillermo parle uniquement s'il est capturé et tabassé presque à mort (5 PV ou moins).

12. TOMBER DANS UNE EMBUSCADE (P. 77)

- ✱ Avec un test réussi d'Écouter, les Investigateurs perçoivent le bruit caractéristique des fusils qui se font armer.
- ✱ Un test majeur réussi d'INT permet de déterminer combien de tireurs sont présents.

LES ASSAILANTS (P. 78)

Un par Investigateur

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	55	65	55	45	60	50
Con	65	70	70	65	60	70
Tai	65	70	60	65	60	70
Dex	60	55	70	55	60	60
App	45	40	55	50	40	60
Int	55	50	50	45	60	50
Pou	55	50	45	40	65	40
Édu	40	50	45	50	45	50
PV	13	14	13	13	12	14

Combat : Machette : 35%, 1d8 de dégâts ; Fusil à verrou : 35%, 2d6+4 de dégâts* ; Esquive 30%

Compétences : Discrétion 40%, Écouter 35%, Grimper 55%, Sauter 45%, Trouver objet caché 40%

* Note pour le Meneur : décidez à quel point vous souhaitez une rencontre mortelle. Les fusils à verrou peuvent être très dangereux, vous pourriez réduire leurs dégâts à 1d8.

- ✱ Les assaillants ne parlent que s'ils sont capturés et tabassés presque à mort (5 PV ou moins).

13. LA PLACE CENTRALE (P. 78)

- ✱ Un test réussi d'Archéologie ou Anthropologie indique la nature religieuse du site et le nombre de personnes qui y vivaient probablement.
- ✱ Un test réussi de Pister permet de repérer que des personnes se trouvaient sur la place centrale il y a quelques jours.
- ✱ Un test réussi de Naturalisme remarque que les animaux évitent le site.
- ✱ Un test de Trouver objet caché découvre le corps déchiqueté.
- ✱ Un test de Naturalisme décèle la morsure et un test subséquent de Biologie permet de réaliser qu'elle n'a pas été laissée par une créature terrestre.
- ✱ Cette réalisation entraîne une perte de 0/1d3 SAN.

14. LE TERRAIN DE JEU DE BALLE (P. 80)

- ✱ Un test d'Archéologie remarque que le terrain est plus petit que celui d'autres sites, identifie la nature sanglante des sacrifices, et relève que la sphère n'est ni le soleil ni la lune.
- ✱ Un test d'INT en examinant le site permet de réaliser qu'il s'agit de l'endroit de la dernière bataille de l'expédition précédente.
- ✱ Le Nectar dans les flacons est identifié avec un test réussi de Chimie, Pharmacologie ou Occultisme.

15. LES CENT COLONNES (P. 81)

- ✱ Un test réussi d'Archéologie ou Occultisme reconnaît les scènes de folklore maya dessinées sur le sol.
- ✱ Un test réussi d'Archéologie ou Occultisme (indice clé) révèle également l'association entre les têtes et les gravures sur le terrain de jeu de balle.
- ✱ Reconnaître l'expédition précédente entraîne un test de 0/1d6 SAN.

16. LE CÉNOTE (P. 81)

- ✱ Un test réussi de Géologie informe l'Investigateur que les cénotes de ce type sont communs au Yucatán.
- ✱ Un test réussi d'Anthropologie ou Occultisme permet de se rappeler que les cénotes ont la réputation d'octroyer des visions prophétiques.
- ✱ Sauter dans l'eau redonne tous les points de Magie d'un personnage.
- ✱ Descendre requiert un test de Grimper.

17. LES CAVERNES (P. 82)

- ✿ Un test réussi d'INT permet de réaliser que les os ont au moins trois cents ans.
- ✿ Un test réussi d'Archéologie ou Anthropologie donne le lien avec les pratiques mayas pour honorer les morts.
- ✿ Un test réussi d'Occultisme ou Géologie révèle les métaux extraterrestres utilisés dans la fabrication de certains des encensoirs (indice clé).
- ✿ Les cinq encensoirs spéciaux peuvent être identifiés avec un test réussi d'Archéologie, Géologie ou Occultisme tant que les métaux ont été identifiés.

18. LA PYRAMIDE (P. 83)

- ✿ L'information sur la pyramide se trouve en consacrant un peu de temps à l'examiner et en réussissant un test d'Archéologie ou Anthropologie. Le test peut être réessayé en perdant un peu de temps.
- ✿ Un test réussi d'Archéologie (indice clé) permet de traduire les glyphes gravés.
- ✿ Les caractéristiques d'Alvár se trouvent dans la section 22 ci-dessous.

19. LES LUCARNES (P. 84)

- ✿ Un test réussi d'Astronomie ou Orientation remarque que les lucarnes ne sont pas alignées avec le ciel nocturne.
- ✿ Un test réussi d'occultisme ou Mythe de Cthulhu identifie que les glyphes sont des sorts.
- ✿ Passer au travers des lucarnes requiert un test opposé de DEX contre leur propre TAI. Un résultat de 96-00 signifie que l'observatoire se déplace au travers de l'espace-temps et éjecte l'Investigateur (lui infligeant 1d6+4 dégâts).
- ✿ Voir quelqu'un (Alvár ou un Investigateur) se faire sectionner par un changement temporel magique entraîne une perte de 1/1d6 SAN. Note pour le Meneur : cela peut sembler léger, mais de grosses pertes de SAN arrivent bientôt...

20. LA SALLE DE L'AUTEL (P. 85)

- ✿ Un test réussi d'Anthropologie, Archéologie, Arts et métier (histoire de l'art) ou Occultisme permet d'identifier le motif de Chac Mool (indice clé).
- ✿ Permettez aux Investigateurs d'effectuer un test d'INT pour identifier la nature de l'autel et des rigoles au sol.

- ✿ Un test réussi d'Occultisme permet de réaliser que le disque rouge n'est ni le soleil ni la lune et qu'un symbole similaire se trouve sur le terrain de jeu de balle.
- ✿ Un test réussi de Trouver objet caché découvre une fine jointure, et un examen du disque révèle qu'il est fermé à clé, en plus de l'information sur les trous et les sillons.

21. LES TOMBEAUX (P. 86)

- ✿ Repérer la crevasse demande seulement un peu de temps à fouiller le couloir.
- ✿ Un Investigateur qui réussit un test d'une compétence d'Arts et métier technique ou de Mécanique réalise que le sol pivote uniquement dans un sens.
- ✿ Éviter le piège en traversant le couloir requiert un test de DEX. Un échec signifie que l'Investigateur tombe, subissant 1d6 dégâts. Une maladresse signifie qu'il est écrasé, subissant 1d6+2 dégâts.

22. L'OBSERVATOIRE (P. 88)

- ✿ Un test réussi d'Occultisme ou Mythe de Cthulhu remarque que les glyphes sont des sorts.

LES NOTES D'ALVÁR (P. 88)

- ✿ Si le lecteur possède Langues (espagnol), les notes d'Alvár peuvent être feuilletées en dix minutes grâce à un test réussi de Bibliothèque ou Langues (espagnol). Un échec signifie qu'il faut une demi-heure.
- ✿ Les notes d'Alvár : +3% Mythe de Cthulhu, perte de 0/1d4 SAN. Sort : Contrôler l'observatoire.

ALVÁR VASQUEZ, FOU ENFERMÉ (P. 89)

FOR 70, CON 50, TAI 70, DEX 45, APP 45, INT 65, POU 45, ÉDU 65, SAN 0, PV 12

Combat : Machette : 35%, 1d8 de dégâts ; Pistolet : 35%, 1d8 de dégâts

Compétences : Anthropologie 35%, Bibliothèque 40%, Discrétion 40%, Histoire 45%, Langues (anglais) 50%, Langues (maya) 40%, Mythe de Cthulhu 15%, Occultisme 35%, Orientation 55%, Trouver objet caché 30%

23. DES VISIONS DE GOLXUMAL (P. 89)

- ✿ Assurez-vous de lire les conseils en p. 89. Cette scène est délicate et vous devez penser au résultat que vous désirez.

✱ La plupart des équivalences de cette section sont évidentes, mais les exceptions sont notées ci-dessous.

✱ Au choix du Meneur : le but de cette scène est de terrifier votre groupe, mais pas de tuer tout le monde. Avant d'infliger des pertes de SAN, vérifiez les niveaux de SAN et de confiance de vos joueurs. Si leur SAN est basse, ne leur infligez pas d'énormes pertes. Par contre, s'ils ont trop confiance en eux et qu'ils sont à 85+ SAN, c'est le temps de leur montrer l'horreur du Mythe. Le but est de les ébranler, pas de finir avec un groupe de légumes... mais un ou deux personnages qui deviennent temporairement fous est une situation acceptable. Vous voulez que vos joueurs se souviennent de cette scène pendant longtemps, mais faites attention à rester dans l'horreur et non les décès.

1. CHICHÉN XOXUL, 1524 (P. 90)

- ✱ Utilisez Occultisme au lieu de Théologie.
- ✱ Les guerriers Xoxuls ont 35% de chance de toucher et infligent 1d6 dégâts. S'ils ratent, exagérez la description des armes hors phase qui traversent les Investigateurs.
- ✱ Le tir à la corde pour l'Investigateur attrapé est un test opposé de FOR contre FOR demandant trois rounds de réussites. Le sorcier et ses sous-fifres ont une FOR totale de 25 pour cette rencontre.
- ✱ Note pour le Meneur : n'oubliez pas que cette scène doit donner une impression de danger et non causer des morts. Ne vous en prenez pas trop aux Investigateurs... pour l'instant.

2. LA LUNE DE GOLXUMAL, 1524 (P. 90)

- ✱ Au choix du Meneur : cette scène surnaturelle devrait probablement valoir une perte de 1/1d4 ou 1/1d6 SAN, plus si quelqu'un est empalé.

3. GOLXUMAL, PRÉSENT (P. 91)

- ✱ Les vents hurlants infligent 1d6 dégâts à tout membre sorti de la barrière protectrice.

4. LES PROFONDEURS DE L'ESPACE, DANS UN FUTUR LOINTAIN (P. 91)

- ✱ Cette scène surnaturelle entraîne une perte de 1/1d4 SAN.

5. LA TERRE, DANS UN FUTUR PROCHE (P. 91)

- ✱ Cette scène entraîne une perte de 1/1d4 SAN.
- ✱ La chaleur et le feu infligent 1d6 dégâts par round à quiconque se trouve hors de la barrière

protectrice. Un test réussi d'Esquive réduit ces dégâts de moitié.

SORT : CONTRÔLER L'OBSERVATOIRE (P. 91)

- ✱ Si le lanceur réussit un test de Physique ou Astronomie en lançant ce sort, il lui coûte 3 points de Magie et une perte de 0/1d4 SAN.
- ✱ Sinon, le sort coûte 4 points de Magie et entraîne une perte de 1/1d6 SAN.
- ✱ Les tests pour la destination sont des tests opposés de POU vs POU. Gol-Goroth possède un POU immense, et l'emporte donc automatiquement...

24. UNE AUDIENCE AVEC GOL-GOROTH (P. 92)

- ✱ Cette rencontre n'entraîne aucune perte de SAN fixe. Choisissez selon ce qui convient à cette scène et à l'état actuel de la campagne.
- ✱ Au choix du Meneur : en cas de doute, une perte de 1/1d19 ou 1/1d20 SAN est parfaitement raisonnable pour une rencontre avec un être de cette puissance, même quand il se cache.

SORT : INVOQUER UN AVATAR DE GOL-GOROTH (P. 94)

- ✱ Découvrir comment inverser le sort pour Lier Gol-Goroth requiert de réussir un test de Mythe de Cthulhu. Au choix du Meneur : d'humeur généreuse, acceptez un test d'INT.
- ✱ Un test réussi d'Occultisme ou Mythe de Cthulhu permet de reconfigurer le sort pour bannir le Menteur, tant que les conditions notées dans le sort sont respectées.
- ✱ Ce sort requiert de dépenser 6 points de Magie et 10 points permanents de POU. Le lanceur perd également 1/1d10 SAN (les trois pertes sont réduites de moitié si le sort est lancé en maya).

25. LA BÊTE DE GOLXUMAL (P. 93)

- ✱ Pour cette section, utilisez Médecine ou Naturalisme au lieu de Médecine légale, et Écouter ou Trouver objet caché au lieu de Sixième sens.

LA BÊTE, DÉVOREUSE À PEAU DE CRAPAUD (P. 95)

FOR 75, CON 100, TAI 200, DEX 70, APP N/A, INT 30, POU 75, ÉDU N/A, SAN N/A, PV 30

Combat : Langue (manœuvre) : la bête attrape l'Investigateur avec sa langue (40% de chance). Si l'attaque réussit, elle inflige 1d6 dégâts, puis

1d4+3d6 dégâts automatiquement au cours des rounds suivants, jusqu'à ce que la bête soit tuée ou que sa cible s'échappe avec un test opposé de FOR ; Morsure : 40%, 1d4+3d6 de dégâts ; Esquive 50%.
Note : cette créature « esquive » automatiquement chaque attaque (elle entre et sort de la réalité), sans perdre son action.

Protection : 2 points

Compétences : Écouter 70%, Discrétion 40%, Pister 55%, Trouver objet caché 65%

Note pour le Meneur : la morsure est particulièrement mortelle à cause de la TAI de la bête. Si des PNJ se trouvent à proximité, mieux vaut en mordre un d'abord, avant d'attaquer les Investigateurs, pour laisser une chance aux joueurs.

J'ai réduit la FOR de la créature pour donner une chance à un Investigateur attrapé de se libérer avant d'être mordu. Si vous jugez que ce n'est pas réaliste, augmentez sa FOR, mais sachez que cela augmente drastiquement le danger d'une créature déjà mortelle !

26. L'ATTAQUE DES XOXULS (P. 95)

- ✱ Un test réussi d'INT remarque que les armes sont neuves.
- ✱ Un test réussi d'Archéologie ou Anthropologie confirme le style maya des armes.
- ✱ Un test réussi de Physique constate la semi-immatérialité des attaquants. Cette réalisation entraîne une perte de 0/1d4 SAN.

✱ Voir les Xoxuls apparaître et disparaître entraîne une perte de 0/1d4 SAN.

✱ Au choix du Meneur : si cette rencontre se déroule après l'audience avec Gol-Goroth, vous pouvez ignorer les pertes de SAN, car les Investigateurs ont déjà vu une attaque similaire.

GUERRIERS XOXUL

Réutilisez au besoin, rappelez-vous de n'attaquer qu'un Investigateur par round.

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	75	70	65	70	60	75
Con	70	75	65	60	75	70
Tai	70	65	65	60	65	70
Dex	65	55	70	60	65	65
App	40	50	50	40	50	45
Int	50	50	45	60	50	60
Pou	65	50	65	70	65	50
Édu	50	45	40	45	50	40
PV	14	14	13	12	14	14

Combat : Lances spectrales : 35%*, 1d6 de dégâts ; Esquive 50%.

Note : les Xoxuls « esquivent » automatiquement chaque attaque (ils entrent et sortent de la réalité), sans perdre leur action.

Compétences : Discrétion 40%, Écouter 35%, Grimper 55%, Sauter 45%, Trouver objet caché 40%

* En cas d'échec, l'arme touche mais passe au travers de l'Investigateur sans causer de dégâts



THIBET (LIVRET 6)

1. L'ARRIVÉE EN INDE (P. 14)

- ✱ Les Investigateurs qui réussissent un test d'Occultisme (ou d'ÉDU si leur profession est en lien avec la religion) savent que le mont Kailash est un site sacré.
- ✱ Trouver le chemin le plus sûr vers le mont Kailash est facile s'ils visitent des bibliothèques, parlent aux habitants du coin, etc.
- ✱ Un test d'INT en consultant ces sources permet de réaliser qu'embaucher un guide ou rejoindre un groupe de pèlerins est probablement une bonne idée.

2. L'ÉCOSSAIS FOU (P. 15)

- ✱ Si les Investigateurs posent des questions aux villageois pour trouver un spécialiste en démolition, ils seront éventuellement dirigés vers Niall MacEwan.
- ✱ En revanche, s'ils n'ont pas une bonne excuse, demandez à l'Investigateur principal d'effectuer un test de Chance (au choix du Meneur : un test de Chance de groupe). Un échec signifie que les autorités coloniales se demandent pourquoi les Investigateurs cherchent un spécialiste en explosifs.

ARUNKUMAR DHARNIPRAGADA, AUTORITÉ COLONIALE (P. 16)

FOR 60, CON 55, TAI 65, DEX 50, APP 55, INT 70, POU 60, ÉDU 70, SAN 60, PV 12

Combat : Matraque : 50%, Id6 de dégâts ; Pistolet : 40%, Id8 de dégâts

Compétences : Droit 50%, Langues (anglais) 50%, Langues (hindi) 70%, Persuasion 45%, Psychologie 50%

3. MAC EWAN (P. 16)

- ✱ Si les Investigateurs demandent aux habitants du coin, ils apprendront facilement comment se rendre chez Niall MacEwan.
- ✱ Un test de Persuasion réussi permet d'éviter de payer un prix exorbitant pour se rendre jusqu'au camp en camion.
- ✱ MacEwan se méfie des nouveaux venus jusqu'à ce qu'un Investigateur clarifie qu'ils ne le cherchent pas pour ses infractions et réussisse un test de Persuasion (indice clé).
- ✱ Un test de Psychologie fournit l'information sur

ses préoccupations à propos de son âge, mais permettez uniquement ce test aux Investigateurs qui essaient de mieux le comprendre.

- ✱ MacEwan les prend en flagrant délit s'ils mentent sur leur raison de vouloir l'embaucher, à moins qu'ils réussissent un test de Baratin.

DURANT LE VOYAGE :

- ✱ Un Investigateur qui cultive sa relation avec MacEwan au cours des jours suivants peut réaliser un test de Psychologie pour comprendre la meilleure façon de le manipuler.
- ✱ Le manque de scrupules des porteurs est évident à la suite d'un test de Psychologie.
- ✱ Se débarrasser des porteurs sans trop de problèmes requiert un test de Crédit ou Persuasion. Cependant, à moins que le succès soit critique, les porteurs reviennent de nuit pour braquer les Investigateurs.
- ✱ Sinon, les Investigateurs peuvent convaincre les porteurs de poursuivre la route avec un test majeur de Persuasion.

NIALL MACEWAN, PAS LA MEILLEURE PERSONNE À QUI CONFIER DES EXPLOSIFS (P. 18)

FOR 50, CON 65, TAI 65, DEX 50, APP 55, INT 65, POU 50, ÉDU 65, SAN 30, PV 13

Combat : Lancer : 55%, les dégâts dépendent de l'objet

Tournevis : 45%, Id4 de dégâts

Compétences : Conduite engin lourd 65%, Démolition 90%, Électricité 55%, Grimper 60%, Langues (hindi) 55%, Mécanique 60%, Trouver objet caché 45%

PORTEURS LOCAUX PEU RECOMMANDABLES (P. 18)

À réutiliser au besoin

	#1	#2	#3	#4	#5	#6
For	70	65	75	65	70	65
Con	60	60	55	60	65	70
Tai	70	60	55	50	45	50
Dex	65	70	55	75	45	65
App	65	50	65	45	50	65
Int	50	55	50	45	60	60
Pou	60	55	50	60	60	55
Édu	45	60	50	60	45	45
PV	13	12	11	11	11	12

Combat : Massue : 55%, Id6 de dégâts ; Fusil : 35%, Id8 de dégâts

Compétences : Discrétion 35%, Grimper 70%, Langues (anglais) 35%, Sauter 60%, Trouver objet caché 45%

LE CONDITIONNEMENT DES EXPLOSIFS (P. 18)

- ✱ Tout personnage qui transporte plus d'une charge de TNT doit effectuer un test de CON par heure. Un échec entraîne une pénalité cumulative de -10% à tous les tests jusqu'à ce qu'il bénéficie d'une bonne nuit de sommeil.
- ✱ Si un personnage porte plus de trois charges, le test s'effectue toutes les demi-heures.

4. PANNU SINGH (P. 18)

- ✱ Trouver un guide ne devrait pas être facile, sans paraître impossible. Le Meneur pourrait devoir improviser.
- ✱ Plutôt que de compter sur des tests, trouver Singh devrait résulter d'allusions, du genre « seul un fou rejoindrait cette expédition ». Vous pourriez aussi penser à un dicton local « tu es aussi fou que Pannu Singh »... et quand les Investigateurs demandent d'où vient le dicton, ils sont mis sur la bonne piste.
- ✱ Par exemple, un couple se dispute : « Si tu penses que je vais laisser ta mère rester ici pendant un mois, tu es aussi fou que Pannu Singh ! ».
- ✱ Un autre exemple, d'un guide potentiel : « Grimper cette montagne est du suicide, ou pire. Croyez-moi, vous ne voulez pas finir comme Pannu Singh. »

Une fois qu'ils trouvent Singh :

- ✱ Réveiller Singh de son sommeil enivré requiert un test de Premiers soins, qui peut évidemment être retenté au besoin.
- ✱ Une fois Singh réveillé, il faut réussir un test de Persuasion ou Baratin (ou lui présenter une bouteille d'alcool) pour retenir son attention.
- ✱ Un test de Psychologie (ou Médecine) identifie l'alcoolisme de Singh, si les Investigateurs ne l'avaient pas déjà deviné.
- ✱ Un test de Persuasion ou Crédit (indice clé) permet d'obtenir ses services.
- ✱ Pannu parle de son passé à quiconque s'intéresse à son bien-être plutôt que d'aller à la pêche aux renseignements.
- ✱ S'ils permettent à Singh de préparer les provisions, ils trouvent l'alcool grâce à un test de Trouver objet caché. S'ils cherchent spécifiquement de l'alcool, ils réussissent automatiquement.

Garder Singh sobre :

- ✱ Quand Singh est ivre ou souffre d'une gueule de bois, il subit un malus de -20% à tous ses tests.
- ✱ Empêcher Singh de boire requiert qu'un Investigateur annonce qu'il le surveille. S'il est laissé seul dans un village à n'importe quel moment de la journée, Singh boira. La situation distrait forcément le groupe.
- ✱ En soirée, tout Investigateur chargé de garder Singh sobre peut effectuer un test de Psychologie ou Trouver objet caché. Un succès signifie qu'il empêche le guide de boire.
- ✱ En pleine nature, les Investigateurs ont un bonus cumulatif de +20% pour garder Singh sobre. Une fois que le bonus atteint 100%, il n'a plus d'alcool et commence à dessouler.
- ✱ Lorsqu'il dessoule, Singh subit une pénalité de -20% à toutes ses compétences. Un test réussi de Médecine ou Premiers soins retire cette pénalité jusqu'au matin suivant.
- ✱ À la fin de chaque jour de sevrage, Singh effectue un test majeur de CON. En cas de réussite, ses symptômes disparaissent.

PANNU SINGH, GUIDE QU'IL FAUT SUIVRE DE PRÈS (P. 20)

FOR 65, CON 55, TAI 65, DEX 65*, APP 55*, INT 55*, POU 40, ÉDU 50*, SAN 40, PV 12

** Quand il est ivre, soustrayez 10 à ces compétences*

Combat : Pistolet : 40%, Id8 de dégâts.

Note : il ne possède pas d'arme à moins que les Investigateurs lui en donnent une.

Compétences : Grimper 60%, Langues (anglais) 55%, Orientation 70%, Pister 60%, Premiers soins 40%, Sauter 50%, Trouver objet caché 45%

5. LES PÈLERINS (P. 20)

Laissez les Investigateurs qui consacrent un jour à s'informer sur les pèlerins effectuer un test de Chance :

- ✱ En cas de réussite, ils trouvent un groupe de pèlerins qui partent dans quelques jours.
- ✱ Un échec les dirige vers un monastère qui pourrait abriter des pèlerins (en gros, ils passent une journée supplémentaire pour se rendre au monastère, mais méritent un autre test de Chance.)
- ✱ Une maladresse signifie que la piste n'a mené à rien et ils doivent reprendre à zéro, et perdre une journée de plus.

En chemin :

- ✿ Un test d'INT suggère que les pèlerins sont un peu lents et qu'ils devraient accélérer.
- ✿ Apaiser les soupçons des pèlerins requiert un test de Persuasion ou Baratin.
- ✿ De même, si les pèlerins découvrent la véritable intention du groupe, un test de Baratin ou Persuasion les empêchera de prévenir tout le monde.

6. DANS L'HIMALAYA (P. 21)

- ✿ Au choix du Meneur : plusieurs photos magnifiques ou glauques de l'Himalaya sont disponibles en ligne. Montrez quelques photos aux joueurs pour leur donner une idée de leur environnement.
- ✿ C'est aussi l'occasion pour que les joueurs fassent mieux la connaissance de Singh et MacEwan, au besoin. Connaître les PNJ les rend plus difficiles à sacrifier par la suite. Parler à un PNJ grincheux mais amical est une interaction que la plupart des joueurs apprécient.
- ✿ La compagnie d'un guide soul et d'un Écossais obsédé par les explosifs offre également un peu de légèreté avant que la situation ne devienne mortellement sérieuse.

7. LE LAC MANASAROVAR (P. 23)

- ✿ Décidez ce qui arrive à Singh en fonction de la meilleure histoire pour votre groupe. Si les joueurs se soucient de son bien-être, ils aimeront le voir sur la voie de la guérison, même si ce n'est pas pratique.
- ✿ Persuader Singh de continuer (ou d'attendre à Burang) après cette expérience requiert un test de Baratin ou Persuasion.
- ✿ Permettez aux Investigateurs de prendre un peu de temps pour se soigner et récupérer un peu de SAN. Le montant récupéré dépendra de leur état et du nombre de victimes que vous espérez avoir, mais 1d6 ou 2d6 semble raisonnable.

8. DARCHEN (P. 24)

- ✿ Faire l'effort de parler aux gens (pour savoir qui a effectué un pèlerinage récemment) donne au groupe un bonus de +30% aux tests de Discrétion pour ne pas se faire repérer en chemin.

9. L'ASCENSION (P. 24)

CHOISIR UN ITINÉRAIRE (P. 25)

- ✿ Un test réussi d'Astronomie permet d'estimer que le groupe mettra environ deux jours pour atteindre le sommet.
- ✿ Un test d'orientation détermine qu'il faudra environ 80 heures pour escalader la montagne, sans compter le temps économisé en prenant des « raccourcis ».

Il y a d'innombrables façons de convertir le choix d'itinéraire, y compris les deux options ci-dessous.

La plus facile :

- ✿ Le chef de cordée effectue un test d'Orientation. En fonction de son niveau de réussite, il peut choisir un itinéraire qui possède jusqu'à trois caractéristiques : rapide, sûr et discret.
- ✿ En cas de succès critique, il trouve un itinéraire qui assure les trois.
- ✿ En cas de succès, il trouve un itinéraire qui en assure deux, c'est à lui de choisir lesquelles.
- ✿ En cas d'échec, il trouve un itinéraire qui n'en possède qu'une, c'est à lui de choisir laquelle.
- ✿ En cas de maladresse, le meilleur itinéraire ne possède aucune des caractéristiques.

Les conséquences :

- ✿ Un itinéraire rapide offre l'équivalent de +2 rapidité dans le texte principal. Il donne également +25% aux tests du chef de cordée dans la partie II ci-dessous.
- ✿ Un itinéraire discret octroie +25% aux tests de Discrétion.
- ✿ Un itinéraire sûr octroie +25% aux tests de Grimper et Sauter.

La plus difficile :

- ✿ Faites comme si les itinéraires avaient trois compétences : rapide, sûr et discret.
- ✿ Le chef de cordée effectue un test d'Orientation. En cas de réussite critique, il peut répartir 60% parmi ces trois compétences ; 50% en cas de succès ; 20% en cas d'échec ; rien en cas de maladresse.
- ✿ Permettez-lui d'augmenter l'une de ces compétences de 20% s'il accepte un malus équivalent dans une autre. Aucune de ces trois compétences ne peut excéder 20%.

ACCOMPLIR L'ASCENSION À L'ABRI DES REGARDS (P. 25)

- ✿ Pour que le groupe passe inaperçu, l'Investigateur à la Discrétion la plus basse

effectue un test de Discretion. N'oubliez pas d'ajouter les modificateurs selon l'itineraire et les activites à Darchen. Une réussite signifie que le groupe accomplit la première partie de l'ascension sans être repéré.

10. LA POURSUITE (P. 26)

- ✱ Un Investigateur peut apercevoir les poursuivants grâce à un test de Trouver objet caché.
- ✱ Pour leur échapper, l'Investigateur à la compétence de Grimper la plus basse effectue un test de Grimper. Les pèlerins effectuent ce même test. N'oubliez pas d'ajouter le bonus d'itineraire au test du joueur. Les pèlerins n'ont aucun bonus.
- ✱ Si les pèlerins obtiennent deux succès de plus que les joueurs, ils les rattrapent. Si les joueurs obtiennent deux succès de plus que les pèlerins, ils s'échappent.
- ✱ Continuez la poursuite jusqu'à ce que les Investigateurs s'échappent, soient rattrapés... ou qu'elle ne soit plus intéressante. Dans ce cas, le groupe effectue un test de Chance pour s'échapper...
- ✱ N'oubliez pas de rehausser la théâtralité de la scène, d'autant que ce ne sont pas les dangers qui manquent : neige qui se met à tomber, piton sur le point de se détacher, chute faisant qu'un Investigateur pendouille de la corde, surplombs difficiles, rafales soudaines...

Si les Investigateurs sont rattrapés :

- ✱ Feindre l'ignorance requiert un test réussi de Baratin.

LES PÈLERINS, RÉSIDENTS OTRÉS (P. 27)

Tous identiques

FOR 50, CON 55, TAI 65, DEX 55, APP 5*, INT 60, POU 50, ÉDU 55, SAN 50, PV 12

Combat : Corps à corps : 50%, Id4 de dégâts

Ligoter (manœuvre) : quand trois pèlerins ou plus affrontent un même Investigateur, ils peuvent tenter de le ligoter (30% de chance). Si deux d'entre eux ou plus réussissent ce test, la cible est ligotée et immobilisée.

Compétences : Grimper 40%, Langues (anglais) 50%, Orientation 30%, Sauter 40%, Trouver objet caché 45%

11. LE COMPTE À REBOURS VERS LES CIEUX (P. 27)

- ✱ Durant chacun des deux jours de l'ascension, chaque Investigateur doit effectuer un test de Grimper (modifié par un bonus d'itineraire sûr, le cas échéant).
- ✱ Quiconque échoue subit Id3 dégâts à cause d'une chute, de contusions, d'une cheville tordue, etc.
- ✱ En cas de maladresse, les dégâts passent à Id6.
- ✱ Un personnage qui tombe dans les pommes doit réussir un test de Chance, à défaut de quoi il fait une chute tragique, avec les résultats décrits dans le texte principal.
- ✱ Ces dégâts peuvent seulement être soignés avec Premiers soins à la fin de la journée d'escalade, quand le groupe se repose.

En plus, le deuxième jour d'ascension :

- ✱ Le chef de cordée effectue un test de Grimper, modifié par un bonus pour avoir pris un itineraire rapide, le cas échéant.
- ✱ Si le test est réussi, le groupe atteint le sommet avant la tombée de la nuit.
- ✱ Si le test résulte en un échec ou une maladresse, le groupe entier subit les secousses liées à l'ouverture du ravin, ainsi que leurs conséquences (voir 12. Le sommet, ci-dessous). Tous doivent réussir un test de Grimper supplémentaire pour éviter de subir Id3 de dégâts supplémentaires. N'oubliez pas le bonus lié à un itineraire sûr.

12. LE SOMMET (P. 28)

- ✱ Parvenir au sommet avant la tombée de la nuit (et voir le coucher de soleil magnifique) mérite un gain de Id6 SAN pour chaque membre du groupe. Au choix du Meneur, ce paysage vivifiant peut soulager pendant quelque temps les effets des folies temporaires et permanentes.
- ✱ Sentir le tremblement assez rapidement pour trouver un abri requiert un test normal de Géologie ou un test majeur de Trouver objet caché.
- ✱ S'ils parviennent à trouver un abri, les Investigateurs bénéficient d'un bonus de +30% aux tests pour éviter les dangers du reste de cette section.

Les effets et sensations nuisibles :

- ✱ Pour les Investigateurs ayant été soumis aux effets du Nectar : cette vision déclenche un test de 0/Id3 SAN. De plus, s'ils souffrent d'une vision de rage et échouent le test, ils attaquent probablement un allié.

✱ Pour les Investigateurs ayant été affligés de Bouches : cette vision déclenche une perte de 1/1d6 SAN. Plutôt que d'acquérir une folie temporaire, tout Investigateur qui perd 5+ SAN vomit à répétition. Toutes ses compétences sont réduites de moitié pendant sa maladie.

✱ Tous les Investigateurs subissent une vision chaotique qui inflige une perte de 1/1d6 SAN.

Pendant ces attaques psychologiques :

✱ Le sol continue à trembler, et seul un test réussi de DEX leur évitera des blessures. N'oubliez pas qu'ils bénéficient un bonus de +30% s'ils ont trouvé un abri.

✱ Un échec signifie qu'ils subissent 1d3 dégâts : ils tombent, sont atteints par une pierre, etc.

✱ Une maladresse signifie qu'ils subissent 1d6 dégâts.

✱ Si Singh et MacEwan sont présents, n'oubliez pas leurs tests.

✱ Au choix du Meneur : si le groupe a été particulièrement malchanceux avec ses tests durant l'ascension, les Investigateurs pourraient avoir subi beaucoup de dégâts. Si vous vous sentez d'humeur généreuse et s'ils sont sérieusement blessés, laissez-leur un peu de temps pour des premiers soins. S'ils ne souffrent que d'égratignures, ne pas avoir le temps de sortir les pansements ne leur causera aucun problème.

13. LE RAVIN DÉVOREUR (P. 29)

✱ Un test d'INT permet de réaliser que le chemin le plus sûr est de descendre en rappel et que le début de la descente semble relativement facile.

✱ Durant la descente, le sifflement de la langue des Mensonges commence à les affecter et entraîne une perte de 1/1d6 SAN (réduit de moitié pour ceux qui connaissent les Rituels de renoncement).

LES CYCLES DE TESTS (P. 30)

✱ Pour cette section, demandez aux Investigateurs d'effectuer un test de Grimper quand le texte prévoit un test d'Athlétisme.

✱ Demandez-leur un test de Trouver objet caché quand le texte prévoit un test de Sixième sens.

✱ Pour le premier test, ils obtiennent un bonus de +30% en Grimper. Ce bonus réduit de 10% par test successif, mais augmente de 10% par test réussi de Trouver objet caché.

✱ S'ils échouent au test de Grimper, ils subissent 1d3 dégâts et doivent réussir un test de Grimper

ou Chance (prenez la compétence la plus haute) pour éviter de tomber dans le ravin.

✱ Au choix du Meneur : la présence d'une Bouche majeure est une rencontre très dangereuse. Si vous décidez d'en utiliser une, faites attention. Les joueurs devraient bénéficier d'un test d'Esquive ou de Chance (voire les deux) pour éviter d'être dévorés par la Bouche majeure qui les surprend.

BOUCHE MAJEURE (P. 32)

FOR 125, CON 200, TAI 130, DEX 25, APP 0, INT 70, POU 125, ÉDU N/A, SAN N/A, PV 33

Perte de SAN : voir une Bouche majeure fait perdre 1/1d10 SAN

Combat : Cracher du fiel : 40%, portée 10 mètres, 1d6 de dégâts ; Morsure : 60%, 1d6+2d6 de dégâts

Protection : aucune, mais (1) le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts, (2) les armes physiques telles que les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts (empalement ou non), (3) la Bouche régénère 2 PV par round.

Compétences : Écouter 55%, Trouver objet caché 65%

CHUTER DANS LE RAVIN (P. 32)

✱ Si vous ne leur en avez pas encore laissé le droit, les Investigateurs peuvent tenter un dernier test de Chance pour s'en sortir. En cas d'échec, ils disparaissent dans les profondeurs...

14. LE RITUEL (P. 33)

✱ Durant cette rencontre, gardez en vue le résultat que vous souhaitez (d'un point de vue atmosphérique et dramatique). Les niveaux de vie et de santé mentale peuvent varier considérablement en fonction du déroulé de la campagne. Cette description fonctionne pour un groupe moyen, mais doit être ajustée si votre groupe s'en est très bien ou très mal sorti jusqu'à maintenant.

✱ Un test de Mythe de Cthulhu ou Occultisme révèle que le rebord du Ravin dévoreur n'est pas assez proche pour lancer le sort.

L'EFFONDREMENT DU RAVIN (P. 34)

✱ Pour s'échapper du ravin qui s'effondre, les Investigateurs doivent effectuer un test d'Esquive ou Grimper (au choix du joueur) pour chaque cycle de descente qu'ils ont dû faire. S'ils sont aidés par d'autres personnages plus proches du sommet, ils obtiennent un bonus de +30%.

- ✱ Chaque échec signifie qu'ils perdent 1 PV en raison de chutes de roches, de secousses, etc.
- ✱ Quiconque sombre dans l'inconscience en raison de ces dégâts tombe probablement dans le ravin et meurt. Si vous vous sentez particulièrement magnanime, vous pouvez octroyer un test de Chance pour éviter un tel sort.

BANNIR Y'GOLONAC (P. 34)

- ✱ Note pour le Meneur : la difficulté de ce rituel peut facilement être ajustée en modifiant l'inertie contre laquelle les Investigateurs luttent. Puisqu'ils en ignorent la valeur, vous pouvez l'ajuster pour faciliter ou complexifier les choses, mais les valeurs d'inertie fournies dans le texte principal multipliées par 5 forment un bon point de départ.
- ✱ Ce rituel demande que tous les participants sacrifient 5 POU et 1/1d6 SAN. Il faut douze minutes de chants et de concentration pour entamer la lutte contre Y'gonolac.
- ✱ Par la suite, demandez à chaque joueur s'il continue : il en coûte 5 POU et soit 1d3 PV soit 1d6 SAN pour ce round (au choix du joueur).
- ✱ Chaque round, ce rituel a 50% de chance de réussir, à condition que le POU sacrifié soit plus élevé que l'inertie de Y'gonolac. Sinon, le rituel ne peut pas réussir.
 - ▽ Les Investigateurs qui connaissent les Rituels de renoncement réduisent de moitié les pertes de SAN et de PV (arrondir au chiffre inférieur).
 - ▽ Les Investigateurs qui perdent connaissance pour quelque raison que ce soit ou qui abandonnent le rituel ne subissent aucun dégât supplémentaire (au choix du Meneur : si vous souhaitez augmenter le taux de mortalité, ils continuent à subir des dégâts, mais ne contribuent pas au POU). Leurs points sacrifiés comptent toujours dans le total.

BANNIR GOL-GOROTH (P. 35)

- ✱ Utilisez les mêmes règles que ci-dessus, mais contre l'inertie de Gol-Goroth (probablement 70).

BANNIR NYARLATHOTEP (P. 35)

- ✱ Ce rituel ne fonctionne que contre Nyarlathotep, qui n'est pas présent dans cette campagne.
- ✱ Utilisez les mêmes règles que ci-dessus, mais contre l'inertie de Nyarlathotep.

15. LES EXPLOSIFS (P. 35)

- ✱ Un test de Démolition ou d'INT permet de réaliser que les explosifs doivent être placés manuellement au fond du ravin.
- ✱ Un test de Géologie ou Biologie (indice clé) permet de comprendre qu'ensevelir le corps de pierre ne fonctionnera pas.
- ✱ Un test de Démolition ou INT montre les failles dans l'idée de simplement lancer les explosifs dans le ravin.

Placer les explosifs :

- ✱ Il faut placer l'équivalent de 12 charges à pleine puissance.
- ✱ Placer les explosifs requiert un test de Démolition.
- ✱ Un échec signifie que la charge est seulement à moitié efficace.
- ✱ En cas de maladresse, la personne posant la charge effectue un test de Chance. En cas d'échec, la charge explose, causant 2d6 dégâts à toute personne à environ 1,50 m de là, et 1d6 à n'importe à moins de 45 mètres. Au choix du Meneur : si la personne plaçant la charge survit, elle sera sourde pendant au moins 2d6 jours.
- ✱ Après avoir posé une charge, le personnage effectue un test de Chance. En cas d'échec, il subit une conséquence du Ravin dévoreur. Au choix du Meneur : cela arrive seulement si le personnage échoue également au test de Trouver objet caché pour éviter le problème.
- ✱ Si les charges ne suffisent pas, un test de Démolition, Géologie ou Physique le remarque.

Si les Investigateurs n'ont pas pris le temps de se distancer du ravin :

- ✱ Pour s'échapper du ravin qui s'effondre, les Investigateurs doivent effectuer un test d'Esquive ou Grimper (au choix du joueur) pour chaque cycle de descente qu'ils ont dû faire. S'ils sont aidés par d'autres personnages plus proches du sommet, ils obtiennent un bonus de +30%.
- ✱ Chaque échec signifie qu'ils perdent 1 PV en raison de chutes de roches, de secousses, etc.
- ✱ Quiconque sombre dans l'inconscience en raison de ces dégâts tombe probablement dans le ravin et meurt. Si vous vous sentez particulièrement magnanime, vous pouvez octroyer un test de Chance pour éviter un tel sort.

16. LA TERRIBLE VÉRITÉ DU MENTEUR (P. 37)

- ✱ Recevoir la vision cause une perte de 1/1d8 SAN.
- ✱ Reconnaître que la vision est la même que celle du tableau d'Echavarria requiert un test d'Astronomie ou Occultisme (indice clé).

L'APOCALYPSE (LIVRET 6)

1. LA FIN DU MONDE (P. 45)

DARCHEN ET AU-DELÀ (P. 45)

- ✱ Gérer un groupe de personnes anxieuses et confuses requiert probablement un test de Baratin (Persuasion ne fonctionnera probablement pas sur un tel groupe).

HURLER SOUS LES ÉTOILES (P. 46)

- ✱ Les effets étranges dans le ciel causent une perte de 0/1d4 SAN.
- ✱ Lorsqu'il devient évident que ces effets ne s'arrêtent pas et sont mondiaux, les Investigateurs subissent une nouvelle perte de SAN de 1/1d8.

2. QU'AVONS-NOUS FAIT ? (P. 46)

- ✱ Dresser une liste d'entités qui pourrait mériter des recherches plus approfondies requiert un test de Mythe de Cthulhu (indice clé). Au choix du Meneur : les occasions d'augmenter Mythe de Cthulhu sont rares dans cette campagne. Au besoin, ignorer ce test ou utiliser Bibliothèque en fouillant des tomes du mythe.
- ✱ Si les personnages ont accès à la bibliothèque de Trammel/Echavarria, un test réussi de Bibliothèque (indice clé) leur permet de se souvenir du *Regard d'Azathoth*.

3. VOYAGER SOUS UN CIEL QUI S'EFFONDRE (P. 47)

Cette section ne contient rien qui soit spécifique à un système.

4. LE RITUEL (P. 48)

Dénicher la copie du *Regard d'Azathoth* dans la bibliothèque de Trammel ne requiert aucun test, mais consacrez un instant à la recherche paniquée.

LE REGARD D'AZATHOTH

+5% Mythe de Cthulhu, 1/1d6 de perte de SAN. 2 jours pour le feuilleter

Sort : Terrible Malédiction d'Azathoth.

Comprendre les grandes lignes du rituel demande de réussir un test d'Occultisme (indice clé). Au choix du Meneur : un test d'INT peut en arriver au même résultat.

5. SAVANNAH, AU CŒUR DE LA TEMPÊTE (P. 49)

Cette section ne contient rien qui soit spécifique à un système.

6. DANS L'ŒIL DU CYCLONE (P. 50)

- ✱ En chemin vers Savannah, les Investigateurs peuvent entendre parler de la manifestation croissante de l'apocalypse en parlant aux habitants et en réussissant un test de Chance.
- ✱ Tout personnage qui sait pour le regard d'Azathoth grâce aux recherches antérieures du groupe et qui réussit un test d'INT, de Physique ou de Mythe de Cthulhu fait le lien entre l'attention croissante du dieu fou et les événements.

7. L'ASILE TRANSFORMÉ (P. 51)

- ✱ Tout Investigateur qui tente de comprendre comment fonctionne la lumière bleue doit effectuer un test de Physique ou INT. En cas de réussite, il subit une perte de SAN de 1/1d4.
- ✱ La radiation des angles aigus inflige 1d3 dégâts de brûlures. Si vous voulez que les Investigateurs le réalisent par hasard, demandez-leur un test de Chance, en commençant par le plus malchanceux. La première personne à échouer subit une brûlure.
- ✱ Éviter les blessures dans cet enfer demande une combinaison de tests d'Esquive pour éviter la foudre et de Chance pour échapper aux radiations. Chaque test échoué inflige 1d4 dégâts. Chaque Investigateur doit réussir 4 tests (dans la configuration qui semble la plus spectaculaire pour le Meneur) pendant sa traversée. N'oubliez pas de décrire la traversée.
- ✱ Si un Investigateur utilise une autre compétence ou ressource de manière inventive, autorisez-lui un test d'une compétence appropriée. En cas de réussite, les prochains dégâts de foudre ou de radiation qu'il aurait subis sont absorbés par ses préparations.

Trouver Edgar devrait être une question de temps. Demandez à l'Investigateur doté de la compétence Trouver objet caché la plus élevée d'effectuer un test :

- ✱ En cas de réussite, il trouve Edgar.
- ✱ En cas d'échec, il lui faut plus de temps. Chaque Investigateur doit effectuer un test supplémentaire pour éviter des dégâts, puis un test de Trouver objet caché. Continuez jusqu'à ce que quelqu'un réussisse.

8. OBSERVER EDGAR JOB (P. 52)

- ✱ Voir les effets de la lumière sur Jobs entraîne une perte de 1/Id4 SAN.

9. UN BANNISSEMENT COSMIQUE (P. 53)

- ✱ Apprendre rapidement le sort de portail requiert un test réussi d'Archéologie ou Mythe de Cthulhu.
- ✱ Utilisez les règles d'AdC pour le sort Créer un portail, mais le coût est de 8 points de magie et 20 POU permanents, peu importe la distance. Pour cette version du sort, le lanceur doit avoir vu la destination et dépenser 1 point de magie par minute pour empêcher le portail de se refermer. Mieux vaut se dépêcher...

DES ARGUMENTS CONVAINCANTS (P. 55)

Convaincre Edgar devrait être une scène interprétée.

- ✱ Au choix du Meneur, un test de Baratin ou Persuasion (selon ce qui convient le mieux) peut augmenter les chances du groupe si ses arguments s'avèrent peu convaincants. Par contre, un argument convaincant signifie que les Investigateurs réussissent automatiquement.

LA CONCLUSION (P. 56)

Un gain de 2d10 SAN semble raisonnable pour avoir terminé cette campagne, en plus des autres récompenses (voir le tableau des gains et pertes de SAN dans le document des références pour le Meneur)... Cela étant, la majorité des personnages voudront probablement arrêter les enquêtes après une telle expérience!

Écrit par
Andrew Nicholson

Traduction
Gauvain Richy, sous la direction de Valérie Florentin

Mise en page et design de l'édition française
Olivier Trocklé



www.rafiot-fringant.com www.auroragames.fr

Édité par Matagot en collaboration avec Rafiot Fringant et Aurora games ©2026
161 rue Fernand Audeguil, 33000 Bordeaux, France

Offert en version imprimée aux souscripteurs de la précommande – ne peut être vendu.

© 2024 Pelgrane Press Ltd. Tous droits réservés. Publié sous accord avec Chaosium, Inc. **Trail of Cthulhu** est une marque déposée de Pelgrane Press Ltd. Pelgrane Press Ltd. est la propriété de Simon Rogers et Cathriona Tobin.