

Le Gardien devra lire toute l'aventure avant de la faire jouer. Elle est prévue pour 4 à 6 personnages débutants, créés selon la méthode indiquée dans l'article « Cthulhu est toujours vivant », et joués par des joueurs expérimentés. Elle se déroule à Paris, en juillet 1985, et les personnages devront tous être des étudiants, de préférence en archéologie, anthropologie, etc.

Le système utilisé est le même que dans les précédentes aventures de l'Appel de Cthulhu. Librement inspiré d'une nouvelle de R.W.B. Johnson.

C'est parmi les animaux empaillés, bêtes immenses figés dans l'éternité de la mort, parmi les immenses squelettes des dinosaures, ossements blanchis venus du fond des temps, dans les couloirs remplis de poussière et de toiles d'araignée du Musée des Sciences Naturelles du jardin des plantes, à Paris, que les personnages vont passer leur mois de juillet. Étudiants, ils ont, par l'intermédiaire d'un professeur, trouvé un emploi pour les vacances : ils travaillent à la restauration des pièces du Musée des Sciences Naturelles, que le gouvernement a décidé de rouvrir à la rentrée 85. A cette occasion, tout le personnel du musée est parti en expédition au Kenya où on a découvert des fossiles et des squelettes qui devraient venir s'ajouter à la collection déjà exposée. Seul, le conservateur du musée, le professeur François Blanchard, et les personnages sont présents. Ils passent leur temps à épousseter, à accommoder les animaux empaillés dévorés par les mites, et ensuite à trier les pièces que André Morel, le directeur de l'expédition, et les membres de l'équipe ont découvertes et expédiées.

Événement I

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages à 9 h du matin.

Déroulement : en arrivant, les personnages verront le professeur Blanchard examiner le courrier et s'exclamer : « Ah ! Un télégramme de Morel ! Ils peuvent tous en lire le texte :

AVONS DÉCOUVERT VALLÉE TOTALEMENT INEXPLORÉE - STOP - INSTALLONS CAMP ICI - STOP - FOUILLES COMMENCENT DEMAIN - STOP - SENS POTENTIEL IMMENSE - STOP - MOREL.

Blanchard se montrera surpris, sans plus.

Événement II

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : chez les personnages, trois jours après le télégramme annonçant la découverte de la vallée. Déroulement : un nouveau télégramme arrive, dont le texte est le suivant :

DÉCOUVERTES FANTASTIQUES - STOP - VESTIGES DE FORMES DE VIE ENCORE INCONNUES - STOP - RUINES D'UNE CIVILISATION INCONNUE - STOP - AVONS

APERÇU DES ANIMAUX NON IDENTIFIÉS - STOP - ESPÉRONS EN CAPTURER - MOREL.

A la lecture de cette lettre, le professeur Blanchard sera de plus en plus surpris, et dorénavant, il sera tout le temps anxieux de voir arriver les premières trouvailles.

Événement III

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages, trois jours après le second télégramme. Déroulement : le contenu du troisième télégramme est :

AVONS CAPTURÉ PLUSIEURS FORMES DE VIE INCONNUES - STOP - SORTES D'ARACHNIDES - STOP - REPTILES DE PLUSIEURS TYPES DIFFÉRENTS - STOP - ESPÈCE DE CHAUVE-SOURIS INCONNUE - STOP - SPECIMENS DÉCOUVERTS DANS DES CATACOMBES SOUS LES RUINES - STOP - INTENSE EXCITATION AU CAMP - STOP - EXPÉDITIONS TOUT PAR LA VOIE LA PLUS RAPIDE - STOP - MOREL.

Événement IV

Cause : l'envoi des premières découvertes de l'expédition.

Lieu : la musée, vers 9 h du matin, quatre jours après le troisième télégramme.

Déroulement : plusieurs caisses viennent d'arriver du Kenya. Elles contiennent des ossements ainsi qu'une lettre du professeur Morel expliquant que grâce aux rumeurs locales, ils ont pu découvrir une vallée accessible uniquement par une rivière souterraine, où ils ont aperçu des animaux qu'ils n'ont pu identifier. Ils ont planté le camp à proximité d'une sorte d'édifice en ruines, qu'ils n'ont pu associer à aucune civilisation connue. Ils y ont découvert les squelettes, et des catacombes qu'ils n'ont à cette date (à l'époque du troisième télégramme) pas encore explorées. Une pellicule est jointe au paquet.

Information I

Source : les ossements.

Accès : convaincre le professeur Blanchard de sa compétence (jet d'Anthropologie, ou Éloquence ou Discussion) et commencer à rassembler les squelettes (jet d'Anthropologie, ou Zoologie), ce qui prend 1 D 6, x 5 heures).

Contenu : si le personnage réussit à assembler un squelette, tirez lequel des

six il a assemblé (1 D6 ci-dessous). S'il réussit un jet d'Anthropologie ou de Zoologie, il pourra apprendre l'information entre parenthèses.

1 : quadrupède de la taille d'un grand chien (il s'agit d'un félin, sans doute un lion).

2 : quadrupède de la taille d'un poney (il remarque l'absence de canines normales et note deux immenses os qui pourraient bien être ces canines. Il s'agit d'un Smilodon, ou tigre à dents de sabre).

3 : bipède anthropomorphe de la taille d'un enfant de 12-13 ans (il s'agit d'un orang-outang).

4 : sorte de crâne énorme (il s'agit du crâne d'un éléphant)

5 : bipède anthropomorphe de petite taille (il s'agit d'un spécimen d'Homo Erectus).

6 : bipède anthropomorphe, plus grand qu'un homme, plus trapu, une carrure plus importante, un crâne très allongé, une mâchoire carrée munie d'une dentition impressionnante (le spécimen est totalement inidentifiable, ne se situant nulle part dans l'échelle de l'évolution, n'appartenant ni à la famille humaine, ni simiesque.)

Information II

Source : la pellicule jointe aux caisses envoyées par Morel.

Accès : la faire développer (36 poses).

Contenu : les photos représentent des ruines ou la forêt. Chaque fois qu'un personnage examine une photo, tirez un dé de pourcentage sur la table suivante (arrangez-vous pour que tous les types de photos apparaissent au moins une fois).

Photos des ruines :

01-20 : vue de loin des ruines. Un jet réussi d'Archéologie permettra aux personnages de se rendre compte que c'est un type d'architecture complètement inconnu.

21-40 : photographie de la cour centrale de l'édifice. Un jet d'Archéologie réussi permettra au personnage de deviner qu'il s'agit sans doute d'un temple.

41-60 : la photo représente un des multiples bas-reliefs qui ornent les ruines. Il représente des créatures simiesques s'occupant à une des tâches suivantes : danses, cannibalisme, construction d'édifices étranges, accouple-



ments, guerres. L'examen minutieux entraîne la perte de 1 pt de Santé Mentale, ou 0 si un jet sous celle-ci est réussi.

61-80: la photo représente une des frises de l'édifice, couverte de hiéroglyphes inconnus. Un jet réussi de Linguistique permet de déterminer qu'il s'agit d'un alphabet, et non d'idéogrammes.

81-100: la photo représente un couloir d'entrée des catacombes. En l'examinant minutieusement (Trouver Objet Caché réussi), on apercevra une silhouette, une ombre qui semble fuir le flash du photographe (sur une seule photo).

Photos de la jungle :

01-20: simple photo de la jungle, sans indice.

21-40: si le personnage réussit un jet de Botanique, il aperçoit un arbre qui a théoriquement disparu depuis 3 000 ans !

41-60: la photo, prise de loin, représente un fauve en train de dévorer une gazelle. Un jet de Zoologie permet d'identifier un Smilodon ! (sur une seule des photos, sur les autres c'est un lion).

61-80: la photo représente le haut des arbres. Deux jets successifs (Trouver Objet Caché, puis Zoologie) permet d'apercevoir une silhouette, et d'identifier un Pteranodon (sur une seule des photos, les autres sont inidentifiables).

81-100: vue d'ensemble de la vallée, prise d'un arbre haut. On aperçoit une rivière qui sort de la montagne. Un jet réussi de Zoologie permet de comprendre que les montagnes sont volcaniques.

Événement V

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, vers 9 h du matin.

Déroulement : un nouveau télégramme arrivera, le lendemain de l'arrivée des caisses. Sa teneur est :

AVONS CAPTURE SORTES DE SINGES DANS LES CATACOMBES - STOP - PLUSIEURS MEMBRES BLESSES PAR CES SINGES - STOP - COCHIN DOIT ÊTRE RAPATRIÉ D'URGENCE - STOP - ATMOSPHÈRE NERVEUSE AU CAMP - STOP - DES BRUITS ÉTRANGES NOUS RÉVEILLENT LA NUIT, DES OBJETS DISPARAISSENT - STOP - DELORME A DISPARU EN PLEINE NUIT - STOP - AVONS RELEVÉ TRACES DE PASSAGE HUMAIN - STOP - RETROUVÉ UN JOURNAL - STOP - PRENEZ RENSEIGNEMENTS SUR COMTE D'ERLETTE - STOP - ENVOYONS MANUSCRITS ET TROIS SINGES PAR VOIE LA PLUS RAPIDE - STOP - PRENEZ PRÉCAUTIONS MAXIMALES AVEC LES SINGES - STOP - MOREL.

(note : Éric Cochin et Olivier Delorme sont deux collaborateurs du professeur Moral, membres de l'expédition). Ceci est le dernier télégramme que l'expédition Morel envoie : ensuite,

l'équipe disparaît corps et biens, et la vallée restera introuvable.

Information III

Source : les connaissances occultes du personnage.

Accès : réussir un jet d'Occultisme, si aucun personnage ne le réussit, le professeur Blanchard s'en souviendra.

Contenu : le comte d'Erlette est un écrivain auquel on doit un ouvrage d'occultisme, écrit dans les années 20, et mort dans des circonstances mystérieuses.

Information IV

Source : la Bibliothèque Nationale de Paris (le professeur Blanchard pourra obtenir un laissez-passer pour le personnage).

Accès : examiner les fichiers, où on ne trouve pas le Comte d'Erlette (ni à C (comte), ni à D (d') ni à É (Erlette), puis parler au bibliothécaire.

Contenu : l'ouvrage est à la BN, mais il n'est possible de l'examiner qu'avec autorisation spéciale, obtenue en écrivant à la direction de la BN, et en indiquant qui on est, le livre que l'on désire consulter et pourquoi. Si les personnages informent le professeur Blanchard de ces faits, il s'occupera personnellement d'obtenir l'autorisation.

Événement VI

Cause : les découvertes de l'expédition Morel. Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages, trois jours après l'arrivée du dernier télégramme. Déroulement : des livreurs apportent une série de caisses percées de trous, d'où émane une odeur animale, et quelques bruits bizarres, sifflements, frottements, etc. Les caisses sont au nombre de 4, et elles contiennent :

No 1 : 3 lézards noirs, couverts de tâches rouge vif.

No 2 : 2 chauves-souris, aux ailes pratiquement translucides, et aux oreilles vraiment démesurées.

No 3 : une vingtaine d'araignées (3-7 cm de diamètre de corps, 12-13 cm avec les pattes) d'une espèce inconnue.

No 4 : 5 serpents noirs, ainsi que le squelette d'un sixième qui a été dévoré par les autres.

Dans toutes les caisses, il y a une sorte de mousse grise violacée, qui émane une odeur nauséabonde et semble recouverte d'une sorte de have collante. Une lettre est incluse, expliquant que tous ces animaux ont été capturés dans les catacombes. Ils présentent tous quatre caractéristiques en commun : ils sont noirs, démunis de tout pelage, très sensibles à la lumière et semblent se nourrir de cette mousse grise.

Information V

Source : les différents animaux découverts par l'expédition Morel.

Accès : pour chaque animal, le soumettre à une série de tests, l'observer, puis en disséquer un. Chaque phase nécessite un jet réussi pour découvrir le contenu de l'information, et un certain laps de temps.

Contenu pour les lézards :

- Observation (1D3 jours, jet de Zoologie) = la peau de l'animal s'éclaircit à la lumière, qu'il supporte très mal. Il ne semble pas avoir d'instinct agressif, sauf quand la mousse grise lui est enlevée. À la lumière, il court dans tous les sens ; dans le noir, il dort en permanence. Il accepte de la viande, mais ni verdure, ni animaux vivants. S'il est privé de mousse ou si on lui envoie un petit animal, il le tue, mais attend plusieurs heures avant de le manger.

- Tests (1 jour, jet de Chimie) = à travers divers tests, le personnage peut constater que l'animal ne semble se nourrir que de charogne ou de mousse, qu'il n'a aucun appétit sexuel, que la coloration de sa peau est artificielle, absence de système pileux.

- Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins, Pharmacologie ou Soigner une maladie). Le lézard est tout à fait normalement constitué, mis à part quelques détails importants : les organes de reproduction et le cerveau sont atrophiés et inutilisables.

Contenu pour les chauves-souris :

- Observation : (1D2 jours, jet de Zoologie) : les chauves-souris, si elles sont exposées à la lumière, tombent en catalepsie. La nuit, elles volettent dans tous les sens, mais sans chercher de nourriture ; elles refusent de se nourrir d'insectes. Seule la mousse grise les satisfait.

- Tests : (1 journée, jet de chimie) : là encore, l'animal ne répond pas aux stimuli hormonaux, ne se nourrit que de mousse, est totalement démuné de système pileux, et un autre fait apparaît : le sens radar de l'animal s'est atrophié, au profit d'une véritable vision nocturne.

- Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins, ou Pharmacologie Diagnostiquer une maladie). Les chauves-souris sont normalement constituées, mis à part l'atrophie totale du cerveau et des organes de reproduction.

Contenu pour les araignées

- Observation : (1 D2 jours, jet de Zoologie) : à la lumière, les araignées semblent gênées mais sans plus. La nuit, elles se mettent à tisser frénétiquement. Leur alimentation est normale : insectes, larves, etc. (?) Elles ne



semblent pas disposer d'un poison très puissant.

- Test : (1 journée jet de Chimie) : les araignées se comportent en tous points comme des araignées normales.

- Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins, Diagnostiquer une maladie ou Pharmacologie) : les araignées sont dotées de tous les attributs normaux y compris un poison très faible. Un seul détail est étrange : elles sont hermaphrodites (comme les escargots) et leurs glandes reproductrices sont situées à l'embouchure de l'organe qui leur permet de tisser leur toile.

Note : Si quelqu'un pense à analyser la toile, celle-ci révèle contenir des substances vivantes, et le personnage peut en conclure que les araignées seraient capables de parthénogenèse, d'auto reproduction. La toile « mourra » en 1D6+4 jours, et se transformera en mousse grise !!! Durant leur examen, le Gardien doit s'arranger pour qu'au moins une araignée parvienne à s'échapper.

Contenu pour les serpents

- Observation : (1 D3 jours, jet de Zoologie). A la lumière, les serpents deviennent comme fous, se tortillant dans tous les sens, sifflant, hissant, et mordant tout ce qui passe à leur portée, (et qui n'est pas un autre serpent). Leur poison semble très dangereux (tuant instantanément une souris). Si un des personnages se fait mordre, considérez le poison comme type B (Règles p. 19). Dans la nuit, les serpents rampent au hasard, et se nourrissent de mousse grise.

- Tests : (1 journée, jet de Chimie). Les serpents ne répondent pas aux stimuli hormonaux, la coloration de leur peau est artificielle, et ils semblent quasiment aveugles ; par contre, ils repèrent leur proie grâce à sa chaleur (c'est-à-dire qu'ils mordent une ampoule, par exemple).

- Dissection : (après-midi, jet de Premiers Soins, Diagnostiquer une maladie, ou Pharmacologie). Les serpents ont un cerveau et des organes de reproduction complètement atrophiés.

Contenu pour la mousse grise (qu'un des personnages pensera certainement à analyser).

Il faut réussir un jet de Biologie, qui permet de déterminer que la mousse ne contient pas de chlorophylle, et que les substances qu'elle contient sont des organismes morts et en décomposition (!!!). Note pour le Gardien: c'est la toile « vivante » des araignées qui, en « mourant », se transforme en mousse grise. Cette mousse constitue le principe d'existence des goules. Effectivement, un homme normal qui se

nourrit de cette mousse durant CON x 10 jours, se transforme progressivement en goule, et « meurt » littéralement.

Événement VII

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, cinq jours après l'arrivée des animaux.

Déroulement : 3 nouvelles caisses arrivent du Kenya, bien plus grandes (2 m x 2 m), recouvertes de bâches épaisses, solidement retenues par des filins, porteuses d'étiquettes comme « haut », « bas », « fragile », etc. En outre, l'une des caisses est pourvue d'une enveloppe agrafée à la bâche, sur laquelle est écrit en rouge : ATTENTION, lire ceci avant d'ouvrir les caisses ! L'enveloppe contient une lettre du professeur Morel, expliquant les circonstances dans lesquelles les « singes » ont été capturés, dans les catacombes, avec des filets en fer. Morel relate la capture d'un premier singe, qui blesse à coups de griffes un des membres de l'expédition, et qui amené à la lumière du jour, commence à hurler et à se couvrir de pustules jaunes qui finissent par le recouvrir entièrement. Ensuite, la créature se désagrège littéralement sous leurs yeux, ainsi que toutes les plantes poussant à l'emplacement du décès du singe. Après cet incident, les autres animaux furent à leur capture recouverts d'une bâche. Morel conseille donc de n'enlever les bâches des cages que dans le noir.

Evenement VIII

Cause : la demande de personnages pour lire un livre du Comte d'Erlette.

Lieu : le musée, le jour même de l'arrivée des « singes ».

Déroulement : une lettre de la Direction de la Bibliothèque Nationale informe qu'un personnage est autorisé à consulter le livre du Comte d'Erlette.

Information VI

Source : le livre « Culte des Goules » du Comte d'Erlette.

Accès : lire le livre (ceci prend 70 heures au total, la BN ouvrant de 9 h à 18 h) (Voir CC page 60).

Contenu : le livre parle de cultes mystérieux vénérant les Goules, et de leur nature dans différents lieux. Le Comte semble avoir été un grand voyageur, et il parle des variations de ce culte en Hongrie, en Russie, en Angleterre, en Espagne, en Arabie Saoudite, en Nouvelle Angleterre, au Mexique et au Pérou, et aussi au Kenya et dans d'autres pays africains. La nature du culte varie grandement, mais la dernière partie du livre concerne la nature même des gou-

les. (Cette partie sera découverte au bout de 50 heures de lecture). D'Erlette les décrit comme des créatures blanches, grandes mais voûtées, le corps recouvert de boursouffures, les bras très longs et musclés, ornés de griffes, et les yeux rouges comme des braises. De ce qu'il a pu observer de leurs habitudes, il les décrit comme nécrophages, incapables de supporter la lumière du jour, et se terrant dans de vastes galeries souterraines ; ayant une haine du vivant, puisqu'elles ne sont ni vivantes, ni mortes. D'Erlette suppose que les goules sont à l'origine des êtres vivants tout à fait normaux, et qui, par un processus qu'il comprend mal et qu'il attribue à une sorte de mimétisme lors d'un contact prolongé avec les goules, se transforment eux-mêmes en goules. Il émet alors une théorie très dérangeante disant que si certains êtres humains restent assez longtemps au contact des goules, c'est que, à un moment de leur vie, ils commencent à se sentir attirés par les cimetières, les ténèbres, comme une sorte « d'appel de la nature ».

D'Erlette expose alors deux théories pour expliquer ce comportement : que les goules émettent peut-être une sorte d'appel télépathique irrésistible, ou alors qu'elles substituent des nouveaux-nés (qu'elles dévorent) à leur propres enfants. (D'Erlette s'étonne ici de leur capacité de reproduction et émet une idée trop scabreuse pour être reproduite ici). Il pense que seule une goule adulte est incapable de supporter la lumière.

Note pour le Gardien: seule la première théorie est exacte. Le livre contient en outre deux sorts, Contacter une Goule et Signe des Anciens (voir Règles p. 59 et suivantes).

Information VII

Source : les « Singes »

Accès : les examiner, voir ci-dessous.

Contenu :

Note pour le Gardien : Vous l'avez deviné, et vos joueurs peut-être aussi : il ne s'agit pas de singes, mais de goules. Celles-ci sont quelque peu différentes de celles décrites dans les règles de l'Appel de Cthulhu, plus développées. La principale différence réside dans leur incapacité à supporter la lumière du jour (qui leur inflige 1D6 de dégâts pour round) et les transforme en une sorte de magma jaunâtre qui se dissout en une demi-heure. Le contact de ce magma tue toute végétation pour une dizaine d'années, et sur un être humain, il pourrait la partie touchée irrémédiablement. L'analyse de cette substance (jet de Chimie) révèle qu'il s'agit d'un organisme en décomposition qui constitue un « poison » de contact



extrêmement dangereux.

Par ailleurs, les goules possèdent un pouvoir télépathique qui s'exerce de la façon suivante : lorsqu'une goule aperçoit un humain, elle le repère télépathiquement, et ceci seulement si l'humain n'a pas aperçu la goule. Pour cela, il faut que la goule gagne un combat de résistance de Pouvoir contre Pouvoir (POU vs POU). Ensuite, la goule, ou plusieurs goules, se rassemblent pour attirer le personnage dans leurs rangs. Celui-ci commencera par craindre de plus en plus la lumière, à sombrer doucement dans la folie, et à s'intéresser de plus en plus à l'occultisme, aux cimetières, à la mort, etc. Il commencera même à se modifier physiquement (crâne qui s'allonge et s'aplatit, étrange lueur dans les yeux qui deviennent globuleux et se renfoncent dans les orbites, bras qui s'allongent et griffes qui se développent, teint qui devient livide, etc.).

Ceci se traduit en terme de jeu de la façon suivante : en fonction de son attitude face à son comportement étrange, le personnage perd de la Santé Mentale et dès que celle-ci est égale ou inférieure à son Pouvoir, il rejoint les goules, et ne les quitte plus que lorsque sa Santé Mentale est arrivée à zéro. Les pertes sont de - 20 points par POU x jours s'il répond à l'appel. - 5 points par POU x jours s'il résiste passivement. - 2 points par POU x jours s'il résiste activement. - 1 point par POU x jours s'il résiste et qu'il est conscient de l'existence des goules. L'unique moyen de se débarrasser de la goule est de jeter un sort de Contacter une Goule et de négocier un marché, par exemple un terrain où les goules peuvent vivre, ou un sacrifice (mais les goules n'ont pas forcément le sens de l'honneur) ou encore de tuer la goule. Les caractéristiques de ces goules sont dans les limites d'une goule normale, mais nettement supérieures à la moyenne :

FOR 18+1D6	CON 12+1D6
TAI 12+1D6	INT 2D6
POU 12+1D6	DEX 6+1D6

Armes : Griffes 50% 1D6+1D6 (bonus aux dommages), Morsure 50% 1D6+1 D6 (bonus aux dommages)

Toutes les autres caractéristiques sont identiques à celles décrites dans les règles page 42.

Les personnages ne peuvent pas tirer grande chose des goules qui semblent complètement moroses, fixant les personnages d'un air méchant. Si quelqu'un s'amuse à en disséquer une, (libre de lui faire ce qui lui chante), il doit d'abord la tuer (le Professeur Blanchard exigera qu'au moins une des goules, pardon, des singes, soit gardé vivant.

La goule se conforme aux caractéristiques des créatures envoyées précédemment, c'est-à-dire cerveau et organes génitaux atrophiés, coloration

de peau artificielle (mais dans la couleur inverse) absence de système pileux. L'ossature est très légère mais robuste, et l'estomac contient des restes de mousse et de charogne. Ce genre d'examen entraîne une perte supplémentaire de 1 D6 de Santé Mentale, car le personnage pourra constater que certains organes vitaux (le coeur, les poumons) ne fonctionnent plus depuis longtemps.

Événement IX

Cause : le rapport du professeur Blanchard aux autorités.

Lieu : le musée, dès que les personnages auront fini d'examiner les « singes ».

Déroulement : le conservateur du musée informe les personnages que l'examen de ces créatures leur est retiré. Un camion viendra chercher les « singes » survivants, vers 5 heures du matin. Ceux-ci sont enchaînés par un des six CRS présents, puis poussés vers une camionnette blindée, sous la menace de 6 fusils-mitrailleurs. Les « singes » se montrent dociles, et entrent dans le camion. Quinze minutes après, le téléphone sonne, et Blanchard, au fur et à mesure de la conversation, devient de plus en plus pâle. Il apprend aux personnages qu'une des créatures a réussi à s'enfuir (les autres, s'il y en a, auront été abattues), et a, en déchiquetant la grille, pénétré dans le métro, à Trocadéro. Les personnages doivent donc essayer de retrouver la goule. Le Professeur Blanchard leur demande la plus grande discrétion, puisque PERSONNE ne doit savoir ce qui se trouve dans le métro parisien.

Information VIII

Source : La Régie Autonome des Transports Parisiens (RATP).

Accès : se renseigner au sujet d'événements machinistes ou de rames passant sur l'une des lignes à Trocadéro (Charles De Gaulle - Etoile/Nation ou Pont de Sèvres/Mairie de Montreuil), et réussir un jet de Discussion, Éloquence ou Baratin (et éventuellement, souoyer l'employé).

Contenu : les investigateurs apprennent le nom et l'adresse d'un conducteur dont la rame est passée à l'heure où la goule s'est évadée, et le nom de 10 machinistes qui examinaient les voies à la même heure.

Information IX

Source : Georges Pauls, le conducteur de la rame.

Accès : aller le voir, réussir un Éloquence ou Discussion.

Contenu : le conducteur n'a rien aperçu de particulier, mis à part trois

clochards qui dormaient à Trocadéro.

Information X

Source : les machinistes qui examinaient la voie.

Accès : pour chaque machiniste, tirez un dé de Chance. Dès que celui-ci est réussi, les investigateurs auront trouvé le bon : il faudra alors réussir un Éloquence ou un Discussion.

Contenu : l'un des machinistes signalera qu'il a découvert une espèce de grosse araignée dans l'un des couloirs, et qu'il l'a écrasée. Il a ensuite aperçu une demi-douzaine de ces araignées qui fuyaient, et il en a été frappé par la quantité de toile qu'elles avaient fabriquée.

Information VI

Source : un clochard à Trocadéro.

Accès : lui payer une bouteille de rouge.

Contenu : il se souviendra avoir dormi la avec deux amis, le soir où la goule s'est évadée. Il ne se souvient que de l'un, un dénommé Marcel, qui « loge » d'habitude à Raspail (10 stations plus loin, sur la même ligne) et qui, depuis ce soir, a décidé de ne plus boire.

Information VII

Source : Marcel, un clochard.

Accès : le retrouver (jet de Chance) et le faire parler; Discussion ou Eloquence : il refusera de boire.

Contenu : il finira par raconter qu'il a entendu un bruit au milieu de la nuit, sur le quai d'en face. Il s'est réveillé à temps pour voir une créature toute blanche, aux grands yeux de feu, se glisser sur la voie et se diriger vers Charles de Gaulle-Etoile.

Événement X

Cause : la goule.

Lieu : les journaux, la radio, la télévision.

Déroulement : au fur et à mesure de leur enquête, les personnages entendent parler de différents accidents mystérieux survenus dans le métro, disparitions, interruption de service sur une ligne, « hallucinations », etc. qui se situent au début sur le Réseau Express Régional (RER), entre Charles de Gaulle-Étoile et Auber, ou sur les lignes de métro voisines, puis aux alentours de la gare Saint-Lazare.

Événement XI

Cause : la goule.

Lieu : les journaux et la station Miromesnil, si les personnages tardent trop à entreprendre la procédure décrite dans l'événement XII.



Déroulement : les personnages lisent dans le journal qu'un meurtre affreux a eu lieu à la station Miromesnil, une jeune fille a été littéralement déchi-quetée et retrouvée un peu plus loin dans le tunnel. La police pense que c'est là l'oeuvre d'un sadique. Tous les personnages perdent 1 point de Santé Mentale.

Evénement XII

Cause : les personnages doivent lancer le sort Contacter une Goule, dans les souterrains du métro, près de St-Lazare. Pour cela, ils doivent se faire enfermer dans le métro durant la nuit.

Lieu : les couloirs du métro.

Déroulement : une fois le sort lancé, il faut attendre 1D2 heures (n'oubliez pas que le métro ferme à 1 h 30 et ouvre à 5 h 30 du matin). Alors, résonne au loin un hurlement de loup, mais cent fois plus déchirant et plus angoissant, l'appel de la goule ! Tous les personnages doivent réussir un jet sous leur Santé Mentale sous peine d'en perdre un point. Ils doivent alors suivre l'appel, dans les couloirs du métro. Tous les quarts d'heure, tirez un dé de pourcentage, et à chaque quart d'heure supplémentaire, ajoutez 5 au dé. Chaque personnage a droit, une fois par quart d'heure, à un jet d'Ecouter. S'il réussit, il ajoute 5 au dé. Si le résultat est un échec critique, il soustrait 5 au dé. Dé :

01-20 : un cri retentit au loin, un mécanicien trop curieux est tombé aux mains de la goule (jet de Santé Mentale ou - 1 point).

21-40 : une rame nocturne passe. Chaque personnage doit réussir un jet de Esquiver ou subir 3D6 de dégâts en étant bousculé par la rame.

41-60 : un groupe de 2D4 mécaniciens s'approche. Les personnages doivent réussir un jet de se Cacher ou ils auront des problèmes.

61-80 : rien ne se passe. 81-100 : le cri semble être plus proche.

101 -120 : ils aperçoivent des araignées et des toiles autour d'eux. La goule n'est pas loin. Rajoutez + 50 au prochain dé.

121-150 : comme au-dessus, mais sans bonus au dé.

151 et plus : les aventuriers découvrent la goule, au milieu de différents cadavres. Ils perdent tous 1D8 de Santé Mentale, ou 1 D6 si un jet sous celle-ci est réussi, puis ils doivent combattre la goule, et ressortir du métro (pour cela, ils mettent le quart du temps qu'ils ont mis à trouver la goule).

Evénement XIII

Cause : la victoire des personnages sur la goule.

Lieu : le métro, à la sortie des per-

sonnages.

Déroulement : lorsque les aventuriers gravissent l'escalier qui les mène à la surface, demandez à chacun de tirer un dé de pourcentage. Prenez-les ensuite un par un, à part, et faites-leur regagner 1D10 de Santé Mentale (modifiez le résultat en fonction de la façon dont ils ont joué) sauf à celui dont le résultat au dé de pourcentage est le plus éloigné, par excès, de son pouvoir x 5. Informez ce malheureux que juste avant de sortir, il s'est retourné, et là, dans les ténèbres du couloir du métro, il a eu une véritable vision d'horreur : des centaines d'yeux rouges qui le fixaient intensément, plus d'une centaine de créatures immondes qui regardaient ceux qui avaient tué leur « soeur », plus d'une centaine, bien plus d'une centaine de goules ; peut-être une infime fraction de toutes celles qui vivent depuis des années dans ces galeries sombres, une « vie » grouillante juste en dessous de nos pieds, une véritable civilisation qu'était allée rejoindre la créature capturée au Kenya, et dont les investigateurs avaient tué un membre, croyant naïvement qu'il s'agissait du même qu'ils avaient vu. L'aventurier perdra 20D6 + 3 de Santé Mentale, ou 1D6 + 4 s'il réussit un jet sous celle-ci, et ne sera jamais capable de parler de ce qu'il a vu (et arrangez-vous pour qu'il soit le SEUL à voir cela). Si l'aventurier est sujet à une folie permanente, il sera incapable de reprendre le métro, et claustrophobe de surcroît.

