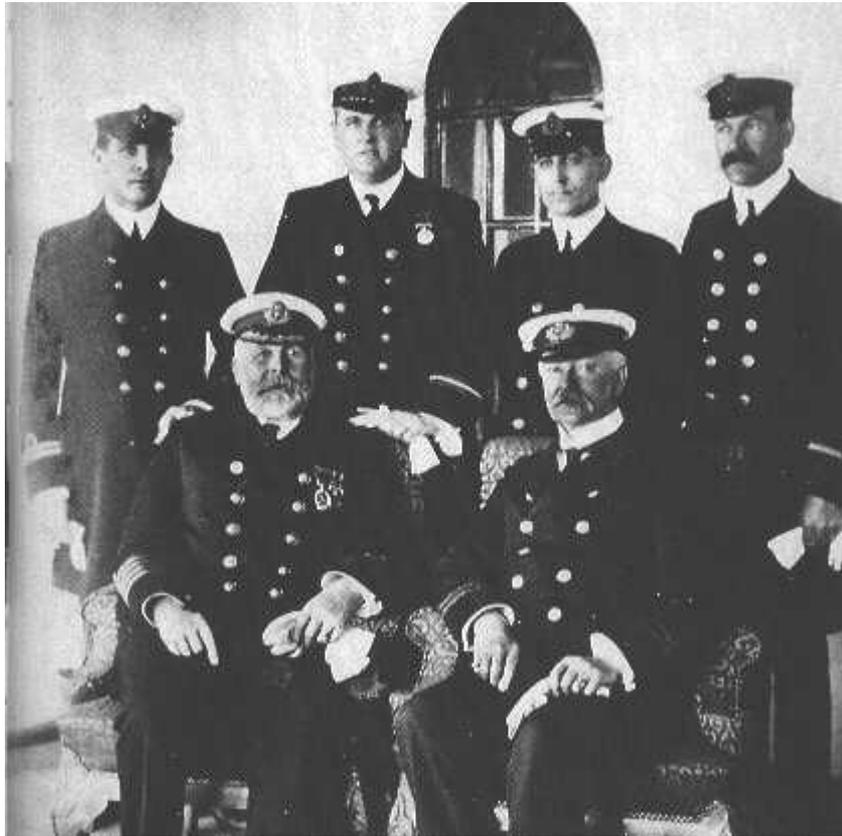


# Horreur sur le TITANIC

Scénario pour l'appel de Cthulhu d'Alexandre.

Alex.olczyk@libertysurf.fr



## Notes sur la création des personnages

- Utilisez les règles de l'appel de Cthulhu avec une « compétence supplémentaire » : orientation : Orientation = INT+PER. Cette compétence représente la capacité des PJ de s'orienter dans les coursives et couloirs du navire (et par extension dans tout endroit plus ou moins connu).
- Les PJ sont tous suffisamment riches pour voyager en 1ère classe (plus facile à gérer pour le MJ).
- Ce scénario convient à de nouveaux PJ avec des joueurs débutants. C'est le premier d'une longue (?) série.
- C'est une introduction au mythe et c'est une aventure qui va sceller une amitié entre les PJ et qui va les orienter vers la lutte contre les créatures du mythe.
- Pour les PJ il est souhaitable d'avoir un riche homme d'affaire, un professeur, un spécialiste des armes. Par exemple mes PJ sont : Bill ACME, héritier des célèbres usines ACME, Juliano ANTIPASTI, violoniste de talent et accessoirement tueur à gage indépendant, Adèle Blanc-Sec, écrivain bien connue, Henry Jones, professeur américain, Slobodan Pavlevich, négociant en bois serbe et accessoirement membre de la main noire, Margaret Mac Gregor, jeune et riche héritière écossaise, et Sylvia Schweitzer, médecin suisse.



R.M.S. TITANIC

# Histoire

## pour le MJ

Le professeur Stéphan Blackwell, célèbre ethnologue, (45 ans originaire de Trenton New Jersey) faisait partie d'une expédition financée par l'université de Miskatonic d'Arkam (Massachusetts). Cette expédition avait pour but d'étudier les populations indigènes des îles à l'Est de la Nouvelle Guinée.

Les savants sont tombés sur une île sur laquelle était bâti un temple dédié à Cthulhu et protégé par les profonds.

Le vol de la statue du grand Cthulhu a été ressenti comme une insulte par les profonds qui ont décidé de retrouver leur précieuse relique. De plus cette statue est indispensable pour faire revenir le grand Cthulhu parmi nous. Après des années de fuite, le professeur s'embarque sur le Titanic sans savoir que tous les ports et tous les bateaux sont surveillés. Des agents profonds sont sur le navire dès son embarquement à Cherbourg et des renforts embarqueront en 3ème classe en Irlande.

Leur but est de récupérer la statue et d'éliminer le professeur. Il y aura à bord une dizaine de profonds et un grand prêtre (au moins autant de profonds que de PJ).

De plus les PJ auront à se méfier des joueurs professionnels, des anarchistes russes et de la police du Tsar... autant de fausses pistes à éviter.

Le but des PJ est de survivre à cette première rencontre avec le mythe de Cthulhu. **En aucun cas** ils ne pourront empêcher le naufrage du Titanic qui est accidentel comme chacun le sait !! ... Quoi que ...

Pour toute informations sur le Titanic allez voir le superbe site de Philipp Hind sur : <http://www.encyclopedia-titanica.org/index.shtml> en anglais. Il y a tout (plans, liste passagers, chronologie des événements ...) en français il y a <http://perso.wanadoo.fr/titanic/> .

## Prologue

Les PJ ont tous une bonne raison de se rendre aux USA :

Les universitaires en congrès, les gigolos et les voleurs pour profiter des riches passagers, les anarchistes et les tueurs à gage pour des contrats ou d'autres raisons plus officielles...

Les PJ peuvent se connaître au début (ami d'enfance, voyage précédent, professionnellement) et l'un d'entre eux (le professeur de l'équipe par exemple) connaît peut-être Blackwell.

Les PJ embarquent à Southampton.

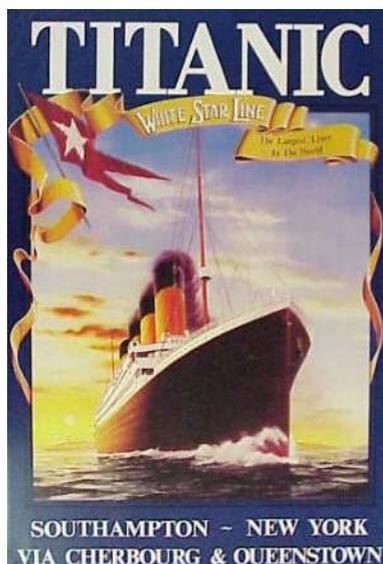
**Faire les bagages : Qu'emportent les PJ pour ce voyage ?**

**Notez le sur votre feuille de pers** (dans la limite du raisonnable !)

Ménagez vous ce petit effet de surprise :

"Au fait, petit détail, vous embarquez sur un navire tout neuf qui s'appelle le ... HMS TITANIC. Bon voyage"

**Etablir avec les joueurs les raisons de leur voyage.**  
**(raisons officielles et officieuses !)**



# 1 ) Embarquement

« Dieu lui même ne pourrait couler ce navire » ! (un marin à une passagère)

La confiance qu'avait l'équipage et les passagers en ce navire réputé insubmersible était totale. Il faut donc éviter que les joueurs qui connaissent l'histoire ne se précipitent sur les canots de sauvetage au moindre bruit !

Si les jets de SAN induisent une folie pour un ou des PJ, la peur des voyages en bateau ou de la mer sera très indiquée !

## A Southampton le Mercredi 10 Avril de 9H30 à 11H30

Les passagers britanniques montent sur le RMS Titanic avec Bruce Ismay (1), le directeur de la compagnie ;  
Thomas Andrews (2-3), le constructeur ;  
La comtesse de Rothes (4);  
Mr (5) et Mrs (6) Straus ;  
Le Major Butt (7) ;  
L'écrivain Stead (8-9) ;  
Le radio Phillips (0) .

**Jet de Ecouter et chance :**  
2 R : 1 connaissance (1D10) : Le PJ a déjà rencontré un PNJ (école, amis ...)  
ou il aura une passion commune pendant la traversée : squash, tennis ...  
1 R : 1 noms (1D10) : Le PJ connaît de vue un PNJ  
0 R : Rien.

**Jet de TOC :** R : vous remarquez un personnage bizarre sur le quai (chapeau visé sur la tête) qui observe les passagers.

- L'affectation en cabine est faite par un steward : sur le pont B cabine B+**1D100**.

## A Cherbourg le Mercredi 10 Avril de 18H30 à 20H10

Les passagers montent sur le RMS Titanic avec Benjamin Guggenheim (0 -1);  
JJ Astor (2) et son épouse (3);  
Miss Léontine Aubert (4 -5);  
Mr Wildener (6) et Mrs Wildener (7);  
Officier Lightoller (8)  
Le radio Philipps (9)

**Jet de Ecouter et chance :**  
2 R : 1 connaissance (1D10) : Le PJ a déjà rencontré un PNJ (école, amis ...)  
ou il aura une passion commune pendant la traversée : squash, tennis ...  
1 R : 1 noms (1D10) : Le PJ connaît de vue un PNJ  
0 R : Rien.

**Jet de TOC :** R : vous remarquez un personnage bizarre sur le quai (chapeau visé sur la tête) qui observe les passagers.

- Découverte du navire et installation.  
[faire la présentation du navire avec ses installation façon dépliant publicitaire]

- L'affectation en cabine est faite par un steward :  
sur le pont B cabine **B1D100** .

Un des PJ sera à côté de Blackwell.

<p>Présentation du navire : Utiliser le texte sur la vie à bord du Titanic (disponible sur <a href="http://perso.wanadoo.fr/titanic/page24.htm">http://perso.wanadoo.fr/titanic/page24.htm</a> ) Parler entre autre des usages vestimentaires, de la vie à bord (horaire des repas ...). <b>Faire un jet de CON x 5</b> pour savoir si les PJ seront malades (on peut faire x 6 s'ils sont au centre du navire = moins de roulis).</p>
--

- Premier dîner à bord : les PJ sont tous à la même table avec en plus le prof Blackwell (occasion de faire connaissance) et un PNJ au choix du MJ (une des connaissance d'un PJ aperçue à l'embarquement ou jeter un D20 (1-10 Southampton , 11-19 Cherbourg ou sinon William Thomas Stead). Les PJ se présentent ainsi que les 2 PNJ.
- Voyage de nuit vers l'Irlande.

## Queenstown le Jeudi 11 Avril 1912 à 11H30

Le Titanic charge ses derniers passagers (principalement des 3ème classe) ainsi que le courrier pour New York.

Il lève l'ancre à 13H30. Un groupe de passagers d'une dizaine de personnes isolés des autres embarquent ...

## 2 ) Le voyage

Du jeudi après midi au dimanche soir la traversée se déroule sans problème et c'est lors de cette période que les PJ vont découvrir le bateau, les passagers, l'équipage et les intrigues.

### A ) Activités diverses

- Rencontre avec les passagers et l'équipage : jet de APP x 5 ou discussion chaque jour  
si R : 1 connaissance (parties de squash, discussion affaire ou autre, danse de salon, partie de Bridge ...)
- Dîner à la table d'honneur du Cdt Smith : chaque soir, chaque PJ fait un jet de chance/2 pour savoir s'il est invité à la table du Cdt Smith.
- Refaire un jet de CON x 4 tous les jours pour les PJ malades du mal de mer jusqu'à ce qu'il réussissent. En cas d'échec, appliquer - 5% à toutes les compétences.

### B ) Jouer aux cartes avec Georges BRAYTON

[Baratin 60%, Chance 50%, Tricherie 70%= 2ème chance au jet de chance].

Dans le fumoir des 1ère classe un PJ (le plus riche) sera invité par Georges Brayton à jouer au poker (si le joueur résiste faire un jet de baratin contre lui. Il retentera tous les jours). Mais Georges est un des joueurs professionnels qui écumant le navire.

Les 2 autres sont le major Butt [chance 50%] et Mr Widerner [chance 50%].

Un jet de TOC réussit informera le PJ que ces deux derniers ont beaucoup perdu.

Suivant la fortune du PJ (s'il est milliardaire !) faire 10\$ ou 100\$ "le point" (il suffit de remplacer dans le tableau 10\$ par 100\$).

Si les pertes du PJ dépassent son argent de poche, les autres lui feront crédit (dette de jeu, dette d'honneur).



Au cours du jeu faire des jets de chance à chaque tour pour les 4 joueurs :

Jet de Chance	Brayton=R	Brayton=E	Tricherie=R	Tricherie=E (*)
PJ=R	Le plus bas des jets gagne (6+1D6)x10 \$ [si PJ perd : 1D6x10\$]	Jet Tricherie : Jet de TOC pour PJ	Le plus bas des jets gagne (6+1D10)x10\$ [si PJ perd : 1D6x10\$]	Le plus bas des jets gagne (6+1D6)x10 \$ [si PJ perd : 1D6x10\$]
PJ=E PNJ=R	Le plus bas des jets gagne (6+1D6)x10\$ [si PJ perd : 1D4x10\$]	Jet Tricherie : Jet de TOC pour PJ	Le plus bas des jets gagne (6+1D10)x10\$ [si PJ perd : 1D4x10\$]	Le plus bas des jets gagne (6+1D6)x10\$ [si PJ perd : 1D4x10\$]
PJ=E PNJ=E	Brayton gagne (4+1D4)x10\$ [si PJ perd : 1D4x10\$]	Partie nulle chacun perd 10\$		(*) si le jet de tricherie=E, le PJ fait un jet d'idée. Si R il a <b>vu qu'il triche !</b>

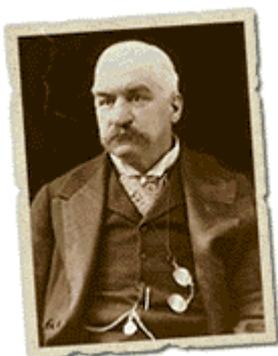
Remarque : un jet de chance de 00 à 05 est une réussite automatique et la tricherie échoue à chaque fois.

Jet de Chance ou de tricherie :	> jet	< jet - 40	40 - 30	30 - 25	25 - 20	20 - 15	15 - 10	10 - 5	05 - 00
Correspondance au poker	rien	Paire	2 paires	brelan	Quinte	couleur	full	Carré	Quinte flush

Après avoir fait a) soit 3 parties de cartes b) soit avoir épuisé son "argent de poche" c) soit avoir épuisé ses économies le PJ a droit à tenter un jet d'INT x (a)4, (b)5, (c)7 pour se désengager. S'il remarque que Brayton triche il peut le lui faire sentir avec un jet de psychologie ou discussion Brayton cessera de tricher puis arrêtera la partie pour aller se coucher. Il peut aussi faire un scandale (Est-ce une attitude pour un gentleman ?) où prévenir discrètement ses partenaires (qui lui en seront très reconnaissants).

S'il ne remarque rien où ne dénonce pas la triche, le lendemain un autre PJ sera abordé !

### C ) Séance de spiritisme avec William Thomas STEAD (optionnel)



Un soir, des PJ viendront à discuter avec William Thomas Stead après un repas. La discussion passera vers l'occultisme faire un jet d'occultisme : le PJ qui réussit le jet (où le plus bas des jets) sera très intéressé par la discussion (et cochera une croix).

*WT Stead est un médium américain fêru d'occultisme. Il a le don de transmettre des images sous forme de flash. Pour l'aider il faut former un cercle de 5 personnes maximum autour d'un guéridon.*

*(scène classique de spiritisme à jouer pour de vrai !)*

Stead proposera aux PJ d'essayer une séance de spiritisme.

Il se réunissent dans un salon privé du Titanic (ambiance avec des bougies, tentures rouges au mur ...) et commencent la séance. Si un joueur manque de sérieux il est exclu du cercle

(Stead dira qu'il n'est pas assez réceptif) et une autre personne prendra sa place (d'autres PJ spectateurs ou un PNJ qui assistait à la discussion).

Stead se concentre pendant 10 minute sans que rien ne se passe, les PJ se tiennent par les mains en fermant les yeux. Soudain de la lumière blanche semble inonder leur visage malgré les paupières fermées. *Demander s'ils ouvrent les yeux* : S'ils ouvrent les yeux il n'y aura pas de changement dans la lumière aveuglante [Jet de SAN : perte de 1/1D3 points de SAN] . Puis arrivent 2 flashes de lumière avec une image venue du passé et une image de l'avenir (?).

Décrire à chaque PJ les images qu'ils voient (jet de chance : R = avenir ; E = passé) :

- Image du passé anodine ou forte (image de sa grand mère, de son meilleur ami, de sa réussite au certificat d'étude ...)
- Image de son avenir (?) (image de torrents d'eau, de monstres, de visions de cadavres...)

Après la séance, Stead paraît très fatigué et éprouvé et demande à prendre congé des PJ.

*(Stead vient de voir sa propre mort gelé au fond de l'océan)*

## D ) L'affaire Ben Guggenheim (Optionnel)

Ben Guggenheim, le roi du cuivre, veut faire un investissement en Europe : soit à Sébastopol (Empire Russe) soit à Antalya (Empire Ottoman). Il vient de recevoir avant d'embarquer les deux rapports de ses experts et doit prendre une décision à son arrivée à New York. Les rapports sont favorables à la Russie.

2 agents allemands vont tenter de modifier ou d'échanger les documents (Jurgen Von Halbrecht est un espion au service de l'armée et Fritz Sauerkraut est un faussaire sorti de prison en quête de remise de peine).

La Russie a contacté son allié français qui a mis Ninette sur le chemin de Ben (bien qu'elle ne soit pas une professionnelle). Sa mission est de veiller à ce que rien ne lui arrive et aussi de faire en sorte qu'il choisisse le "bon camp". Elle est en liaison avec un faux steward qui est en fait l'agent russe Kirov.

Jets de TOC : 2 personnes surveillent Ben ; Léontine laisse tomber un papier (message laissé pour Kirov) ; Jurgen essaie de prendre un porte-document oublié par Ben ... A développer.

## E ) Le Professeur Stephen Blackwell



Né à Trenton New Jersey 45 ans Ethnologue

FOR: 9 CON: 12 TAI: 10 INT:16 POU: 11 DEX: 12 APP: 12 EDU: 16 SAN: 30  
PV: 12

Compétences: Anthropologie 70%, Archéologie 65%, Bibliothèque 45%,  
Discussion 45%, Esquive 24%, Géologie 15%, Parler/Lire/Ecrire Anglais 80%,  
Français 20%, Malais 30%, Indonésien 25%, Chinois 10%, Arabe 15%.  
Mythe de Cthulhu 35%, Nager 25%, Occultisme 15%, Psychologie 20%, TOC  
35%.

**Ce qu'un PJ peut savoir de lui** : Le prof Blackwell a fait partie de nombreuses expéditions scientifiques pour étudier les populations du pacifique. Il participa à celle du prof Alenbrock en Nouvelle Guinée mais l'expédition fut prise dans une tempête et il y eut beaucoup de morts. Depuis la presse a fait état que de nombreux membres de cette expédition sont morts mystérieusement (malédiction) et on n'entendait plus parler de Blackwell.

Depuis Queenstown, Blackwell ne vient plus manger à table.

Si les PJ ne vont pas demander de ses nouvelles, le professeur contactera un des PJ au choix (le plus charismatique) et lui demandera de l'aide [c'est son voisin de cabine] :

Un homme vous appelle très discrètement dans l'encadrement de sa porte entrouverte :

- Excusez-moi de vous aborder aussi brusquement mais je suis en danger, pouvez vous m'aider ?

[le PJ répond oui]

- J'étais sur que vous étiez un gentleman, voulez vous entrer je vous prie ...

[description du personnage, attitude ...]

Je suis Stéphan Blackwell, professeur en ethnologie à l'université d'Arkam Massassuchetts et je me rends à un congrès scientifique à New York pour y faire une importante communication.

Mais je me suis aperçu à Southampton que j'étais suivi et que des renforts viennent d'embarquer à Queenstown.

Je ne suis plus libre de mes mouvements et je n'ose plus sortir de ma cabine !

Je vous demanderai simplement, en tant que voisin, de transmettre au personnel du navire mes commandes au cas où j'aurais besoin de quelque chose. Puis je compter sur vous ? Je vous remercie.

si le PJ pose des questions le professeur y répondra sans révéler la nature de ses poursuivants (de peur de passer pour un fou). Faire des jets de discussion pour en savoir Plus : si le PJ met le professeur à l'aise il peut expliquer rapidement son aventure et donner des notions de mythe de Cthulhu (+ 5% en mythe de Cthulhu).

## MYTHE DE CTHULHU

**Bien avant notre apparition sur Terre (nous, les Hommes) c'est à dire il y a environ 50 millions d'années, 2 races de Dieux venues des étoiles se combattaient pour la possession de notre si merveilleuse planète. Les "grands Anciens" étaient des monstres cyclopéens construisant des cités de pierre noire à leur échelle.**

**La "Grande Race" est composée d'espèce de génie hyper évolués vivant dans des corps d'emprunt. Ayant découvert le secret du temps, ils peuvent se transporter dans le corps d'un être de n'importe qu'elle race du futur ou du passé pour l'étudier. Cela leur permit ainsi de stocker l'histoire de tous les temps (et donc la notre).**

**Cette race menacée par la première du s'enfuir dans le temps (au 20ème siècle) dans le corps de la seule race capable de survivre aux hommes, une race d'insectes. Les Grands Anciens fièrent de cette victoire décidèrent de se révolter contre leurs créateurs les Anciens Dieux mais échouèrent et furent bannis dans les espaces extérieures (entre les étoiles), ou dans les espaces intérieures (les entrailles de la terre, au fond des mers). Bien qu'incapable de bouger, les Grands Anciens n'ignorent rien de ce qui se passe sur terre, et dès l'apparition des Hommes, ils se mirent à en influencer certains (les plus réceptifs) à travers leurs rêves. Ceci afin que ces hommes ouvrent la porte des espaces intérieures et interstellaires et les libèrent. Le retour des Grands Anciens sur terre pourrait signifier la fin de l'espèce humaine. Ce dont on se rend compte rapidement c'est que cette menace est ignorée de tous donc d'autant plus dangereuse. Le plus actif de tous est le grand Cthulhu qui est enfermé dans une cité sous-marine et qui agit sur les humains en inspirant leurs rêves.**

Jet de TOC : le PJ apercevra une statue étrange qui le met mal à l'aise (Jet de SAN : perte de 0/1D3 de SAN).

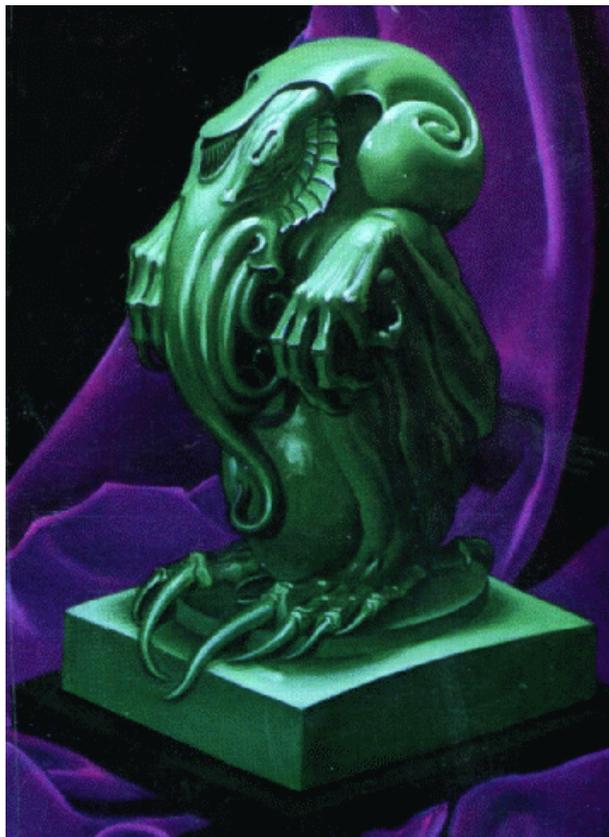
La nuit suivante, les PJ qui auront vu la statue font des cauchemars. Jet de SAN : perte de 1/1D3

**Ne pas oublier d'amener le plateau repas de Blackwell tout les soirs !!**

Chaque soir il pourrai faire quelques confidences aux PJ sympathiques (jet psychologie du PJ)

ou un PJ pourrai fouiller dans sa cabine !

(Jet de TOC à - 10 pour trouver le carnet de voyage)



**Remarque :** Le Dimanche 14 un PJ Peut être témoin que le radio amène un câble télégraphique au commandant Smith :

Baltic to RMS Titanic  
14, 1H05 pm

Sunday, April,

Large quantities of field ice spotted about 50 W 41 N.

## 3 ) L'enlèvement

1 ) Le 14 après dîner (vers 20h30) le PJ voisin de Blackwell apporte son plateau repas. Mais il arrive au moment où 5 profonds l'enlève malgré l'intervention (éventuelle) du PJ voisin [il sera assommé]. Si des PJ montaient la garde, ils seront attaqués et assommés.

**BUT DES PROFONDS : Eliminer le prof Blackwell, récupérer ses documents et la statue de Cthulhu.  
Eventuellement éliminer les témoins.**

Le chambre : la chambre a été fouillée : il n'y a plus la statue ni de papiers.

indices :

- Jet d'Idée (pour le ou les témoins) : Les profonds étaient habillés en postiers (salle de tri postal du pont G)
- Jet de TOC : Le professeur saigne (traces de sang) : suivez la piste ; ou découverte d'un passe pour le pont G
- Jet de chance : Un témoin (steward)

Les PJ doivent se rendre dans le mail room du pont G.

### 2 ) La bataille

Jet de discrétion pour tous, résultats = R pour tous ou pas (effets plus bas)

Dans le mail-room du pont G, le professeur Blackwell est attaché contre une cloison et une dizaine (de 5 à 10) de créatures (profond) (jet de SAN 0/1D6) assistent à la cérémonie :

Le grand prêtre parle une langue inconnue (jet de écouter : R = ça semble être un rituel religieux, on distingue régulièrement les mots "Cthulhu" et "Fhtagn") puis 'adresse à Blackwell : "Homme, tu as commis un sacrilège et tu dois être punis" L'assistance : "Cthulhu Fhtagn". Le prêtre prend un poignard courbe et s'approche du professeur.

Effets du jet de discrétion (au moins 1 E important (>90) = attaque par derrière par un profond qui montait la garde embusqué derrière l'escalier. au moins 1 E moyen = Un profond de l'assistance les remarque. R = surprise totale si les PJ attaquent )

Si les PJ n'interviennent pas, Blackwell est sacrifié (perte de 1D6 de SAN) et les PJ sont repérés (donc combats).

**Profonds de base** : FOR 14 ; CON 11 ; TAI 16 ; INT 13 ; POU 11 ; DEX 10 ; PtVie 13 ; Depl 8 sur terre /10 nage  
Patte 25% 1D6+1D4 ; Trident 25% 1D6+1D4 (empalement + arme de jet) ; armure : 1pt (peau écailleuse)

**Grand prêtre profond** : FOR 13 ; CON 11 ; TAI 16 ; INT 13 ; POU 14 ; DEX 10 ; PtVie 13 ; Depl 8 sur terre /10 nage  
Patte 25% 1D6+1D4 ; Trident 25% 1D6+1D4 (empalement + arme de jet) ; armure : 1pt (peau écailleuse)

Sorts : Flétrissement (prepa : 2Rds ; duel Pts magie/POU ; victime est foudroyée, elle noircit et perd 1 PV par Pt de magie utilisé ; lanceur perd autant de SAN que de Pts de magie utilisés)

### 3 ) Le naufrage

Après la bataille (ou pendant si ça tourne trop mal pour les PJ) le bateau heurte un iceberg (ou autre chose ??).

"Soudain, vous entendez un crissement épouvantable, le navire vibre de tout son long et vous voyez effrayés les tôles de la coque se déformer, les rivets sautent les uns après les autres de l'avant à l'arrière et des geysers d'eau pénètrent dans la cale." Il est 23h50 le 14 avril 1912.

Les profonds survivants s'enfuient dans l'eau qui jailli des parois du navire.

Les PJ doivent récupérer Blackwell, sa sacoche, la statue

Qui porte les objets ?

Qui aide Blackwell à marcher ? (il est affaibli, sans doute drogué).

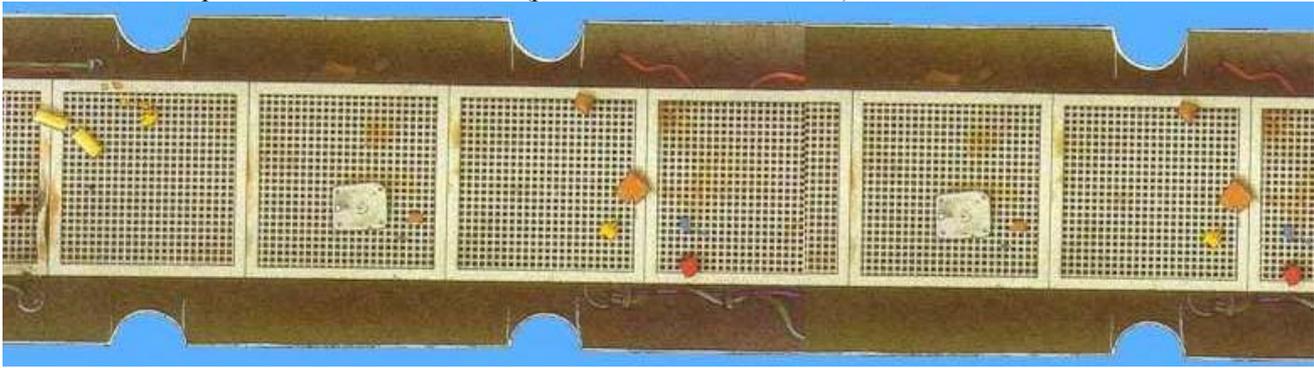
Nager Blackwell = 20 (dans son état) + FOR du PJ qui l'aide.

*Pendant ce temps, sur le pont A : Après les inspections, il semble que les 5 premiers compartiments sont touchés. Le capitaine Smith va consulter le constructeur Thomas Andrews dans sa cabine A36 : il est formel, le Titanic ne peut rester sur l'eau avec 5 compartiments noyés. Le commandant Smith demande à tous de garder leur sang froid et ordonne de commencer les évacuations.*

A partir d'ici il faut bien comptabiliser le temps : **il est 23h50** avant la remontée.

Les PJ ont jusqu'à 2h17 pour arriver jusqu'au pont supérieur (et même 2h05 pour prendre un canot) . Chaque jet d'orientation dure 10 min. (Ne pas oublier que le bateau est en pente vers l'avant)

Bien établir sur le plan du couloir l'ordre des PJ (possibilité de tenir 2 de front). Plan couloir :



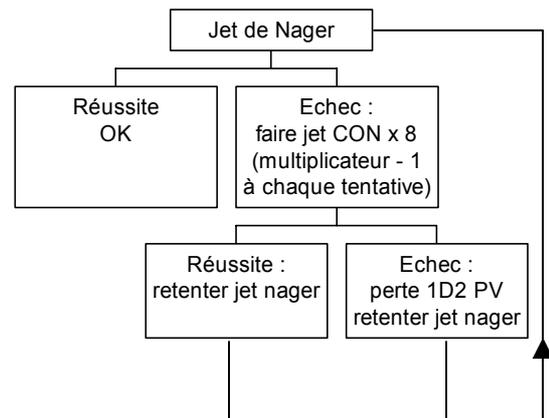
5 jets réussis d'orientation sont nécessaires pour le PJ qui guide le groupe ( prendre le plus charismatique APP au début) pour arriver au pont supérieur. Le tour suivant une erreur du "guide", tous les autres peuvent tenter un jet d'orientation : celui qui réussit devient "guide". S'il est entraîné par l'eau vers l'arrière c'est celui le plus en avant qui devient "guide".

1 <sup>er</sup> jet	2 <sup>ème</sup> jet	3 <sup>ème</sup> jet	4 <sup>ème</sup> jet	5 <sup>ème</sup> jet	6 <sup>ème</sup> jet	7 <sup>ème</sup> jet	8 <sup>ème</sup> jet	9 <sup>ème</sup> jet	10 <sup>ème</sup> jet
---------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------

Après chaque jet le MJ choisit ou prend les événements dans l'ordre.

Evénements :

- 1 : La porte est fermée : force de la porte : 1D10+2 .Tenter un jet de  $FOR_{PJ1}$  (possibilité de se mettre à deux :  $(FOR_{PJ1} + 1/2 FOR_{PJ2})$  ) sur la table de résistance.  
Réussit : le groupe passe.  
Echec : Le jet orientation réussit est annulé (s'il était raté, pas de changement).
- 2 : Rencontre avec un membre d'équipage : réussite automatique du prochain jet d'orientation.
- 3 : Groupe de passager paniqués : jet de cbt mains nue (coups de poings) pour ne pas être piétiné. (si les PJ sont "mal en point" faire jet de Idée : un coup de feu calmerait tout le monde et éviterais le test (si la poudre n'est pas mouillée))  
Réussite : pas de dommages.  
Echec : perte de 1 PV.
- 4 : Eclatement d'une paroi et flot d'eau dans le couloir : jet de nager  
Réussite : RAS  
Echec : possibilité à ceux qui sont derrière de tenter un jet de  $FOR \times 3$  pour le rattraper. (faire glisser la figurine du PJ vers l'arrière)  
Si les autres échouent, le PJ est entraîné par l'eau (voir schéma):  
[accorder un jet de chance avant qu'il ne se noie]  
Les PJ entraînés par l'eau perdent une réussite d'orientation.  
Ensuite il faut que lui ou le groupe des perdus réussisse les jets de s'orienter qu'il restait à faire pour arriver en haut ou pour rejoindre le groupe ( le groupe est rejoint lorsque le nbre de réussites redevient égal) .
- 5 : Chute d'objets (tuyaux, meubles ...) sur un PJ  
Jet d'esquive : R : RAS  
E : 1 PV
- 6 : Rencontre avec un PNJ. Aucune autre conséquence (possibilité d'aide au choix du MJ).
- 7 : Rencontre avec 1 profond survivant (s'il n'y en a pas, RAS) : combat (Profond de base : PV : 13 ; Patte 25% - 1D6+1D4 )



#### 4 ) Sur le pont

Les PJ arrivent sur le pont avec ou sans la statue. Blackwell leur confie qu'il n'y a pas assez de place sur les canots et qu'il est fatigué de la vie qu'il mène et que c'est la fin. Il reste sur le navire et confie aux PJ son carnet de note, un livre maudit et la statue (si elle a été sauvée). Il leur fait jurer de lutter contre ces immondes créatures.

Il explique que dans sa mallette il y a toutes ses preuves et/ou que la statue ne doit pas tomber entre les mains des profonds car sans elle la cité engloutie de R'lyeh ne peut pas revenir à la surface (fin du monde)

PS : si Blackwell est mort, un PJ ouvrira la mallette et trouvera une note qui dit:

"LA STATUE NE DOIT JAMAIS RETOMBER EN POSSESSION DES PROFONDS !"

#### 5 ) l'Evacuation

Si les PJ arrivent sur le pont avant 2h05, ils pourront tenter d'embarquer sur un canot : choisir un côté (tribord ou babord). jet de 1D100 pour chaque canot envoyé (pour les hommes -10 au jet à tribord avec Murdoch; pour les femmes - 10 au jet à bâbord avec Lightoler) [jet de psychologie pour le remarquer]. Possibilité de se déguiser en femme !

**Voir le plan au bas de la page 10 pour le minutage des canots (avec nbre de personnes et heure).**

Le PJ est une femme :  
Jet  $\leq 80$  : Elle embarque dans une chaloupe  
Jet entre 81 et 89 : Faire un jet de persuasion ou baratin pour embarquer.  
Jet  $\geq 90$  : Elle ne peut pas embarquer.

Le PJ est un homme :  
Jet  $\leq 40$  : Il embarque dans une chaloupe  
Jet entre 41 et 59 : Faire un jet de persuasion ou baratin pour embarquer avant 1h30  
ou Cbt mains nues après 1h30 (si E, 1/2 aux tentatives suivantes).  
Jet  $\geq 90$  : Il ne peut pas embarquer.

Jet de mécanique pour aider à monter les canots démontables A, B, C, D : R = +5 au jet d'embarquement.

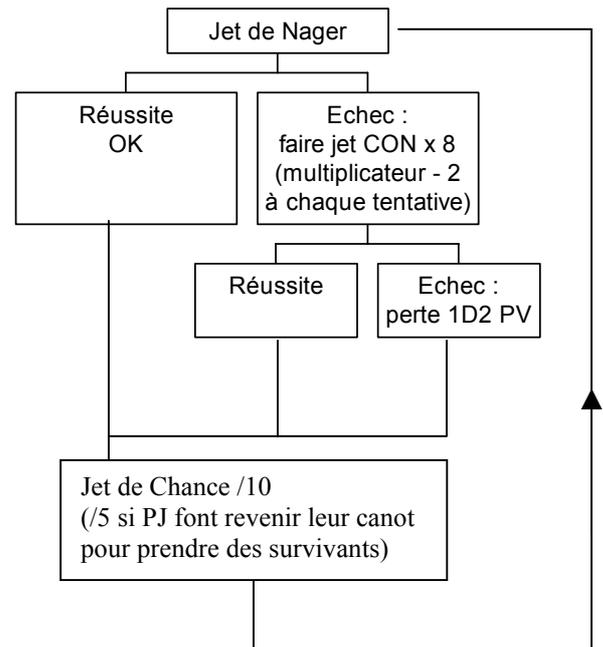
Les canots A et B se retourneront avec les remous (chute de la cheminée avant) ou lors du lancement : faire les tests suivants :

Dès qu'un jet de nager est réussi, le PJ arrive à remonter sur le canot.

Si les canots sont partis, il reste la possibilité de faire un radeau (jet de mécanique) qu'il faut opposer aux remous (jet de chance).

Si le PJ se retrouve dans l'eau glacée, faire les mêmes tests :

Remarque les multiplicateurs de CON diminuent jusqu'à 1 (8 ; 6 ; 4 ; 2 ; 1 ; 1 ; 1 ...)



## 6 ) Conclusions

Le naufrage du navire avec les cris des passagers tombés à l'eau qui s'éteignent au fur et à mesure que l'eau glacée les engourdissait impressionne tous les survivants qui maintenant qu'il sont sauvés dans les canot peuvent craquer :

Faire un jet de SAN puis un jet d'Idée (pour qu'ils réalisent ce qui vient d'arriver) :

R Idée = - 1D6 de SAN ; E Idée = - 1D4 de SAN.

Si perte d'un PJ ami : perte de 1D6 de SAN en plus.

Si un PJ devient "fou" soit il reste prostré, soit il aperçoit une tentacule et un monstre marin qui les suit. Il est le seul à le voir (hallucinations ??).

Si un PJ émet l'idée que le naufrage pourrait avoir été provoqué par une créature il perd immédiatement 1D6 de SAN : Il ne saura jamais si ce naufrage est un accident ou s'il a été provoqué par les sbires de Cthulhu.

Entre 3H et 8H30, le Carpathia arrive sur place pour secourir les survivants. les PJ arriverons à New York le 17.

Les PJ sont liés par une aventure et vont fonder la **confrérie du Titanic** qui se donne pour but de lutter contre les créatures du mythe.

Dans la sacoche de Blackwell, les PJ trouveront son carnet et quelques pages d'un livre ancien (pages du livre des cultes innommables. Sort = cercle de protection, perte de SAN = 1D4) .

Cercle de protection : 2 Pts magie. Préparation 2 Rds, nécessite une matière blanche (peinture, farine, sucre ...).

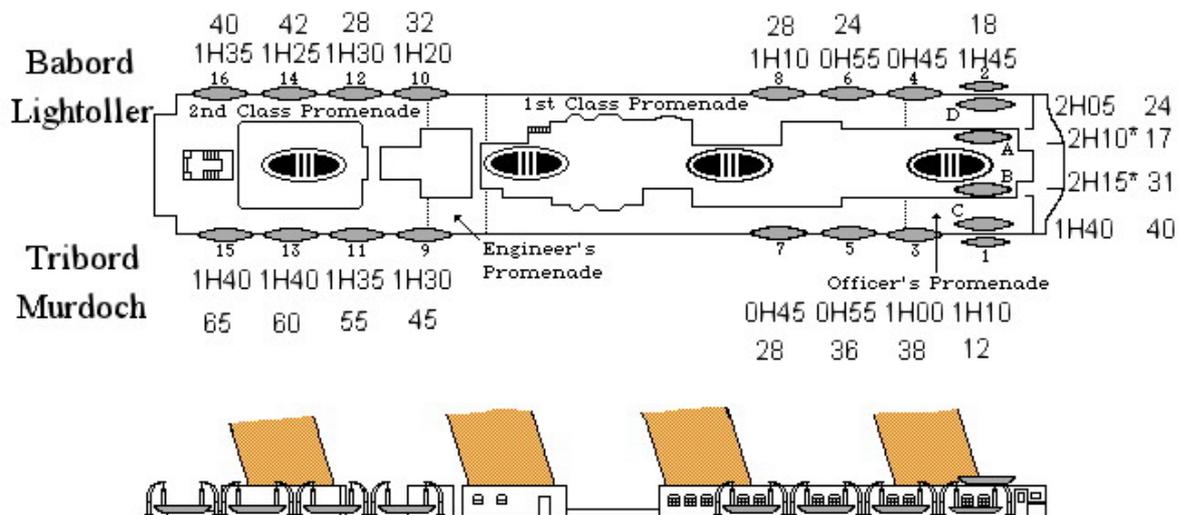
Le conjurateur trace un cercle de POU = 5. Si une créature du Mythe tente de passer elle fait un jet sur la table de résistance POU/POU :

E = elle ne passe pas ; R = elle traverse la ligne (de plus si Jet < 10 tout le cercle est détruit).

Récompense en fin de partie pour avoir survécu : 1D6 de SAN

Augmenter à une compétence cochée 1D10 lorsqu'on réussit un jet de 1D100 > % actuel.

Regain de confiance : si une compétence devient > 90% : +2D6 pts de SAN.



**R.M.S. Titanic - Boat Deck**

## Equipe de profonds

<b>P1</b>	INT	12	FOR	14	Attaque	stat	dégâts
	TAI	16	DEX	11	Griffes	25%	1D6+1D4
			CON	11	Trident	25%	1D6+1D4+1
			PV	13			

1pt armure

<b>P2</b>	INT	13	FOR	13	Attaque	stat	dégâts
	TAI	16	DEX	12	Griffes	25%	1D6+1D4
			CON	10			
			PV	12			

1pt armure

<b>P3</b>	INT	10	FOR	15	Attaque	stat	dégâts
	TAI	16	DEX	10	Griffes	25%	1D6+1D4
			CON	14			
			PV	12			

1pt armure

<b>P4</b>	INT	12	FOR	13	Attaque	stat	dégâts
	TAI	15	DEX	12	Griffes	25%	1D6+1D4
			CON	10			
			PV	13			

1pt armure

<b>P5</b>	INT	11	FOR	12	Attaque	stat	dégâts
	TAI	16	DEX	12	Griffes	25%	1D6+1D4
			CON	11			
			PV	13			

1pt armure

<b>P6*</b>	INT	13	FOR	11	Attaque	stat	dégâts
	TAI	13	DEX	11	Griffes	25%	1D6+1D4
			CON	10	Magie		
			POU	14			
			PV	12			

1pt armure

### (\*) sort magie

### Flétrissement

prépa : 2Rds

duel Pts magie/POU

La victime est foudroyée, elle noircit et perd 1 PV par Pt de magie utilisé

Le lanceur humain perd autant de SAN que de Pts de magie utilisés

## Extrait du journal du professeur Blackwell

Le 4 Novembre 1909 j'ai obtenu ma participation en tant qu'ethnologue à l'expédition Alenbrock qui a pour but d'étudier les populations indigènes de l'Est de la nouvelle Guinée.

Le 19 Mars 1910, l'expédition aborda une île non répertoriée sur les cartes et y découvrit un temple gigantesque au fond de la forêt. L'architecture de ce temple était inconnue et l'archéologue, très ébranlé refusa de dater cette construction en se répétant à lui-même "c'est pas possible, non c'est pas possible, je dois faire erreur".

Les savants entrèrent dans le temple qui se prolongeait sous terre et y furent saisi par l'immensité des lieux et par la cruauté qui ressortait des bas reliefs : le culte qui était célébré ici était immonde !

L'atmosphère était lourde et même les marins qui n'étaient pas des enfants de cœur n'étaient pas à l'aise.

Ils trouvèrent dans une grande salle une statuette étrange représentant une créature ailée avec une tête en forme de pieuvre, sur le socle de cette statue étaient gravés des signes qu'aucun d'entre eux ne pu lire.

Il y avait aussi quelques tablettes avec la même écriture. Le professeur Alenbrock, directeur de l'expédition, estima que de lieu était sans doute dédié à une divinité marine en des temps très anciens.

Les recherches n'allèrent pas plus loin car un coup de feu retenti à l'extérieur. Les membres de l'expédition se sont immédiatement rués à l'extérieur, presque soulagé de devoir quitter ce lieu maudit. Les marins qui étaient resté à l'extérieur avaient tous sorti leurs armes car l'un d'entre eux avait été retrouvé atrocement mutilé par un camarade qui a tiré sur une forme dans les fourrés. La tension était insupportable et on n'entendait aucun bruit, à bien y réfléchir, il n'y avait aucun oiseau ou autre animal dans cette forêt !

Alenbrock décida alors, au soulagement de tous, que nous allons rembarquer pour étudier ce que nous avons trouver et nous redebarquerons le lendemain.

La nuit fut secouée par une tempête soudaine qui rompit l'amarre du navire et qui faillit causer notre perte. Le lendemain, cette tempête se calma et nous fumes dans l'impossibilité de retrouver l'île.

Le navire repartit alors vers San Francisco pour étudier les tablettes et la statuette que nous avons ramenée.

A noter que le médecin de l'expédition, le docteur Willard, déclara que s'il ne savait pas que le marin était mort sur l'île, il aurait conclu qu'il avait été attaqué par un requin.

Le 5 Juin 1910 on a découvert le corps mutilé de mon vieil ami Alenbrock, rue du quai à Arkam. La similitude avec le corps du marin de notre dernière expédition est étrange.

Le 14 Juin 1910 Dexter Hillgrave a été retrouvé mort dans son musée d'histoire naturelle de Providence, je suis persuadé que ce n'est pas une coïncidence ! Je vais en parler avec Willard.

Le 16 Juin 1910 Willard est aussi très inquiet et je crains qu'il ne soit devenu fou : il répète sans cesse qu' "ils nous ont retrouvé, nous avons commis un acte sacrilège et nous allons le payer".

Le 18 Juin 1910 J'ai pris la statuette à l'université et je vais la montrer au professeur Hagendorf à Berlin.

Le 23 Juin 1910 A Berlin j'apprends que Willard est mort dans l'incendie de sa maison et que l'université a été cambriolée : toutes les tablettes ont été volées ! Je décide de me cacher et je demande à Hagendorf la plus grande prudence.

Le 12 Septembre 1910 Hagendorf a traduit l'inscription de la statue : "Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."

ce qui veut dire "Dans sa demeure de R'lyeh la morte Cthulhu rêve et attend."

Le 8 Octobre 1910 : Ils sont là, ils m'ont retrouvé ! J'ai aperçu un type bizarre avec un imperméable et un chapeau qui me suivait depuis ce matin. Prenant mon courage à deux mains je l'ai assommé au détour d'une rue. Je n'ai jamais rien vu de pareil, ses mains étaient palmées et sa peau était recouverte de sortes de petites écailles et il dégage une horrible odeur de poisson : cet être n'est pas humain !

Le 19 Décembre 1910 : je me suis enfuit de Berlin Pour l'Egypte en espérant qu'ils ne retrouveront pas ma trace.

Le 30 Mars 1911 mes recherches avancent, j'ai trouvé dans le temple de Deir El Bari des inscriptions semblables à celles sur l'île (en moins monstrueuses). Les textes parlent d'une ancienne civilisation marine qui dominait la terre "avant qu'Osiris ne vint sauver les hommes".

Le 10 Août 1911 Ils m'ont encore retrouvé ! je dois partir mais je ne supporte plus cette vie de fuyard.

Le 16 Août 1911 je trouve refuge chez un ami à Lyon en France.

Le 31 Décembre 1911 ma décision est prise de réunir tous les documents que je possède et de rendre public mes conclusions.