

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

Ce document est une adaptation au système *Detective/Gumshoe* du scénario de Keith Herber, **Les Fungi de Yuggoth**, édité en 1984 par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium, inc.

### CH.1 Le Rêveur (NEW YORK)

#### Le bureau de H. Whitefield

(page 10)

##### Rencontre avec Herbert Whitefield

- **Psychologie** permet de s'apercevoir que Whitefield est très nerveux (sans en connaître la raison).

##### Herbert Whitefield (impressario)

**Compétences** Histoire de l'Art **2**, Bureaucratie **2**, Flatterie **3**, Niveau de vie **4**, Négociation **4**, Psychologie **3**, Réconfort **2**.

**Compétences générales** : Athlétisme **3**, Organisation **5**, Sixième sens **6**.

**Santé** : 5

**Seuil de blessures** : 3

**Santé mentale** : 6

**Equilibre mental** : 6

##### Rencontre avec Betty Avery (secrétaire)

- **Flatterie** permet d'obtenir des renseignements sur Paul Le Mond et ses relations avec Whitefield.
- **Flatterie** permet d'apprendre qu'un homme de grande taille s'appelant Rodgers à chercher à rencontrer Mr Whitefield. Il lui a laissé une carte.
- **Flatterie (+1) ou psychologie** permet de révéler que Betty s'inquiète pour Mr Whitefield. Deux hommes représentant un certain Wexler sont venus deux fois au bureau pour voir Mr Whitefield. Ils étaient bien habillés mais avaient l'air de vrais durs.
- **Connaissance de la rue** permet de se rappeler d'un certain Bugsy Wexler, un gangster local.

##### Visite du bureau

Fouiller chez Whitefield signifie pénétrer dans son bureau après le départ de Whitefield et de Avery soit vers 17h.

- Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Recueil d'indices** permet de découvrir une carte de visite au nom de Clarence Rodgers dans la poubelle de la secrétaire. Sur la carte outre le nom et l'adresse, il y a écrit : « Une heure ! »
- **Recueil d'indices** permet de trouver deux clefs dans le tiroir du bureau de Whitefield. L'une porte la mention « Appartement Paul » et l'autre n'a pas d'étiquette.
- **Recueil d'indices** permet de trouver également une lettre dans le tiroir du bureau de Whitefield. Elle est effrayante et explicite, adressée à Whitefield et signée B. Wexler. La lettre mentionne des « services rendus deux semaines plus tôt » et ordonne à Whitefield de rencontrer Wexler à une certaine adresse.
- **Recueil d'indices (+1)** permet de remarquer que la date de la lettre moins deux semaines correspond à celle de la disparition de Paul Le Mond.
- **Connaissance de la rue** permet de remarquer que l'adresse se trouve dans un quartier d'entrepôts mal famés.
- Pour forcer la serrure du classeur métallique à 3 tiroirs (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Comptabilité** permet de révéler que les comptes (dans le tiroir du haut) ne sont pas brillants. Whitefield est couvert de dettes et il est en retard sur ces paiements.
- **Loi** permet de révéler que le contrat (dans le tiroir du milieu) entre Le Mond et Whitefield est valable 10 ans et octroi à Whitefield, 50% des gains de Paul Le Mond.
- **Bibliothèque** permet de découvrir les contrats (dans le tiroir du bas) d'assurance vie de Le Mond. Ils sont tous au bénéfice de Whitefield (temps de recherche une heure).

##### Rencontre avec Clarence Rodgers

(page 10)

##### Rencontre avec John Dervin

- En sortant de chez Whitefield, les PJs sont accostés par un grand type blond et barbu. Il

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

s'appelle John Dervin et représente les intérêts des assurances *Klein Mutual Life Insurance*. Il explique que sa société détient une police sur Paul Le Mond dont le bénéficiaire est Herbert Whitefield.

- **Psychologie** permet remarquer que John Dervin tente d'obtenir des renseignements.
- **Déguisement(+1)** permet remarquer que John Dervin porte une fausse barbe.
- S'ils décident de suivre John Dervin, ils doivent réussir un test de filature avec un niveau de difficulté de 5. En cas d'échec ce dernier réussira à les semer.

Clarence Rodgers (Agent Yithien)

**Compétences** Anthropologie 3, Archéologie 3, Bibliothèque 4, Histoire 4, Mythe de Cthulhu 2, Bureaucratie 1, Flatterie 1, Niveau de vie 4, Psychologie 3, Réconfort 2, Astronomie 1.

**Compétences générales** : Athlétisme 8, Armes à feu 6, Déguisement 9, Discrétion 6, Organisation 6, Sixième sens 7.

**Santé** : 5

**Seuil de blessures** : 4

**Santé mentale** : 1

**Équilibre mental** : 1

**Armes** : Revolver .22LR (*Dégâts standard*).

### L'appartement de C.Rodgers

(page 11)

- Fouiller chez Rodgers signifie pénétrer dans son appartement durant la journée car il rentre chaque soir. S'il est sorti, il y a 25% de chance qu'il rentre à l'improviste à un mauvais moment.
- Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).

### Les lieux

- L'appartement est un studio. Il y a une petite pièce adjacente avec une bibliothèque croulant sous les ouvrages d'histoire, d'archéologie et d'anthropologie. Il y a également une table sur laquelle se trouve une boîte métallique, des manuscrits rédigés au crayon et un curieux ouvrage à la couverture métallique.

- **Bibliothèque** permet de remarquer que les manuscrits sont probablement des traductions de l'ouvrage à la couverture en métal.
- **Mythe de Cthulhu** permet d'identifier les textes manuscrits comme étant semblables à ceux des *Manuscrits Pnakotiques*. (LdB p86).
- La boîte métallique contient un appareil bizarre, une sorte d'appareil électrique.
- Sous l'appareil, se trouve un journal manuscrit écrit en anglais.
- **Bibliothèque** permet de comprendre que Rodgers est en relation avec une race extra-terrestre en une heure / (+1) pour une demi-heure. Cette lecture augmente la compétence *mythe de Cthulhu* de 1 point.
- **Bibliothèque** permet de comprendre que l'appareil est un communicateur et comment l'utiliser en une heure / (+1) pour une demi-heure.
- **Bibliothèque** permet de d'apprendre que Rodgers a reçu l'ordre d'éliminer Paul Le Mond ainsi que toute personne ayant connaissance de ses rêves en une demi-heure.
- **Mécanique** permet d'assembler l'appareil.
- **Electricité** permet de comprendre sommairement son fonctionnement.
- **Electricité (+1)** permet de le mettre en marche (dans le cas où le manuel n'a pas été lu).
- Tout investigateur confronté à l'apparition devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

### L'appartement de Paul Le Mond

(page 11)

- Soit les Investigateurs ont la clef soit il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).

### Les lieux

- L'appartement est trois pièces avec une salle de bain.
- **Recueil d'indices** permet de s'apercevoir que l'appartement a été fouillé sommairement par la police.
- **Recueil d'indices** permet de trouver un petit carnet sur une table. Dans ce petit carnet, une

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

lettre que Paul avait commencé à écrire à sa mère. (Aide de Jeu 1)

### L'appartement de Velma Peters

(page 11)

- Velma Peters passe actuellement le plus clair de son temps chez elle.
- **Psychologie** permet de remarquer que Velma ne porte pas Whitefield dans son cœur.
- **Psychologie (+1)** permet douter des sentiments qu'éprouve Velma pour Paul lorsqu'elle demande de ses nouvelles.

### L'appartement d'Herbert Whitefield

(page 12)

- La porte d'entrée de l'appartement est entrouverte.

### Les lieux

- L'appartement est vaste et meublé avec luxe. Mais des meubles sont renversés, des objets brisés jonchent le sol.
- Herbert Whitefield est étendu derrière le canapé, le visage tuméfié. L'homme est dans un sale état. Il râle : « *Bugsy...Bugsy...* »
- **Recueil d'indices** (*avant l'arrivée des secours*) permet de trouver dans son bureau une série de facture provenant d'une maison de repos dans un quartier au nord de New York. Les frais concernent le traitement médical d'un certain Paulie Meldon. L'adresse figure sur les factures.

### Le QG de Bugsy Wexler

(page 12)

- Le quartier de Bugsy Wexler se trouve dans un bâtiment dans le quartier des docks de New York.
- La porte d'accès au quartier général est très surveillée. Il faudra réussir un test de Discrétion avec un niveau de difficulté de 8. En cas d'échec, les PJs seront entourés de gros bras, fouillés (si ceux sont des hommes) et désarmé(e)s avant d'être conduits devant le boss.

### Devant le boss

- **Flatterie** permet d'apprendre que c'est bien Bugsy qui a envoyé ses hommes s'occuper

de Whitefield à cause de retard de paiement pour une petite affaire.

- **Flatterie (+1)** permet d'apprendre que la petite affaire est l'enlèvement de Paul Le Mond par les hommes de Bugsy. Whitefield est ensuite venu récupérer Paul pour l'emmener quelque part. Bugsy ajoutera que Paul Le Mond avait un comportement incohérent.

### Bugsy Wexler (Criminel)

**Compétences** : Bureaucratie 1, Connaissance de la rue 2, Flatterie 1, Intimidation 1, Réconfort 1.

**Compétences générales** : Athlétisme 8, Armes à feu 8, Bagarre 9, Conduire 5, Discrétion 8, Filature 3, Organisation 4, Piquer 5, Sixième sens 6.

**Santé** : 8

**Seuil de blessures** : 4

**Santé mentale** : 4

**Equilibre mental** : 4

**Armes** : Revolver .45 (*Dégâts +1*).

### Brutes de Bugsy (hommes de main)

**Compétences** : Connaissance de la rue 2, Flatterie 1, Intimidation 1, Réconfort 1.

**Compétences générales** : Athlétisme 8, Armes à feu 4, Bagarre 6, Conduire 4, Discrétion 3, Filature 3, Organisation 4, Piquer 3, Sixième sens 5.

**Santé** : 8

**Seuil de blessures** : 4

**Santé mentale** : 4

**Equilibre mental** : 4

**Armes** : Revolver .45 (*Dégâts +1*).

### La Maison de Repos

(page 12)

- C'est une superbe résidence située dans un quartier au nord de New York. La sécurité est à toute épreuve.

### Les lieux

- **Loi** ou **Bureaucratie** permet de confirmer la présence d'un patient nommé Paulie Meldon..
- **Loi** ou **Bureaucratie(+1)** permet d'apporter la preuve de l'identité réelle du patient et d'accéder à la chambre du patient.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### CH.2 La chose dans le puit (BOSTON)

#### Renseignement généraux

(page 14)

##### Archives de journaux

- **Bibliothèque** permet d'obtenir un exemplaire du *Boston Globe* datant de 1891. Un article parle de meurtres d'enfants qui eurent lieu pendant deux semaines. La police n'a pas trouvé de pistes et conseillé aux parents de garder les enfants à la maison après la tombée de la nuit. L'article précise que les meurtres ont tous eu lieu aux environs de l'hôtel particulier de la famille Cornwallis, lieu d'un tragique double-meurtre perpétré au début du mois et impliquant l'éminent Docteur Cornwallis et sa femme Emily Halsted Cornwallis. La police ne pense pas que les affaires soient liées. (Aide de Jeu supplémentaire S2)

##### Commissariat de police

- **Loi ou Jargon policier** permet d'apprendre que les corps ont été retrouvés dans un horrible état qui reste encore à expliquer (raison pour laquelle cette information n'est pas parue dans la presse).
- **Loi ou Jargon policier** permet d'apprendre que les corps présentaient de nombreuses blessures provoquées apparemment par une suceion. Les corps étaient recouverts d'une sorte de mucus qui a rapidement séché avec le soleil matinal.
- **Loi ou Jargon policier (+1)** permet de faire remarquer au policier que les meurtres ont eu lieu dans un rayon d'un kilomètre et demi de la demeure des Cornwallis

##### Bureau du Boston Globe

- Le journaliste qui couvre l'affaire s'appelle Larry Holmes
- **Flatterie** permet d'apprendre que les corps étaient recouvert d'un mucus visqueux la première fois qu'ils ont été trouvés.

- **Flatterie (+1)** permet d'obtenir une confiance : la personne qui a découvert la seconde victime prétendait que la bave formait une trace dans les rues et les allées et qu'elle menait jusqu'au mur de la propriété des Cornwallis. La police a préféré ne pas prendre en compte ce témoignage.

#### Renseignement supplémentaires

(page 15)

##### Archives de journaux

- **Bibliothèque** permet de trouver un article nécrologique daté du 4 juillet 1891. Le défunt est un enfant mort-né nommé Jeremy Cornwallis, fils du Docteur et de madame Ambrose Cornwallis. L'article précise que le corps sera enterré dans le caveau de famille des Cornwallis au *All Heart's Cemetery*, à Boston.
- **Bibliothèque (+1)** permet de trouver un article se rapportant tragique double-meurtre perpétré chez les Cornwallis. Il est daté du 15 septembre 1891. Les victimes sont le Docteur et madame Cornwallis. Les détails sont imprécis mais le récit émet l'hypothèse que l'origine du drame pourrait être l'enfant mort-né quelques mois auparavant. L'article précise que le couple sera enterré dans le caveau de famille des Cornwallis au *All Heart's Cemetery*, à Boston. Sarah Cornwallis la sœur du Docteur, lui a survécu.
- **Bibliothèque (+2)** permet de trouver en plus de l'incide précédent, un autre article daté du 16 novembre 1891. Il rapporte qu'un violeur de sépulture a été arrêté par la police au *All Heart's Cemetery*, alors qu'il tentait d'entrer dans le dans le caveau de famille des Cornwallis. Si la police l'a inculpé pour vol, le coupable prétend qu'il voulait retourner le corps du Docteur, récemment décédé sur le ventre car c'était un sorcier.

#### L'hôtel particulier des Cornwallis

(page 15)

- La propriété en ruine a été réduite au cours des décennies à une petite cour surmontée d'un mur de pierres haut de deux mètres quarante. Le seul moyen d'accès au terrain

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

est constitué par une vieille porte en bois située au bout d'une rue étroite qui traverse en serpentant les bas quartiers composant le voisinage.

### En arrivant

- Alors que les Investigateurs s'approchent de la propriété, la vieille porte en bois s'ouvre en grinçant et un jeune adolescent avec des cheveux roux et des tâches de rousseurs apparaît
- S'il est questionné, il se présentera comme étant Ted Ryder. Il travaille comme garçon-livreur pour l'épicier au bas de la rue.
- **Flatterie** ou **Réconfort** permet d'apprendre qu'il effectue une livraison hebdomadaire à Miss Cornwallis, composée de pain, de lait et d'autres denrées ainsi que sept poulets à cuire.
- **Flatterie (+1)** ou **Réconfort (+1)** permet d'apprendre qu'il se rappelle que le garçon-livreur qui l'a précédé lui racontait qu'il avait fait la même livraison hebdomadaire pendant des années.
- **Flatterie (+2)** ou **Réconfort (+2)** permet d'apprendre en plus de l'indice précédent que le garçon pense que Miss Cornwallis semble un peu toquée mais qu'elle est vraiment gentille et qu'elle lui donne de gros pourboire.

### La propriété

- Une fois la porte franchie, le groupe verra une maison délabrée entourée d'une court envahie par les mauvaises herbes. L'hôtel particulier est dominé par une tour de deux étages situé à une extrémité du bâtiment. Les fenêtres de la tour donnant sur la ville sont en forme de vitraux multicolores.
- Il est possible de distinguer la trace d'un chemin de terre envahi par les touffes d'herbes. Il dessert la maison, fait le tour d'un puits inutilisé et se termine à côté d'une remise depuis longtemps effondrée à l'autre bout de la propriété. Ce qui semble être un jardin d'une végétation dense rendant toute progression difficile.

### Le puit

- Le puit semble avoir été comblé il y a longtemps avec de grosses pierres, probablement pour éviter les accidents.
- **Recueil d'indices** en examinant le puit permet de trouver un os de poulet brisé coincé en deux pierres du puit.

### La remise effondrée

- En s'approchant des restes de la remise, il est facile de constater qu'une partie est couverte de mousse voir de végétation.
- **Recueil d'indices** permet de fouiller les ruines de la remise et de découvrir une trappe en bois couverte de débris et de poussière.
- Une fois la trappe ouverte, il est possible de distinguer un étroit escalier s'enfonçant dans le sol.
- S'il est emprunté, il conduit à une pièce carrée d'environ 10m<sup>2</sup>. Il y a des étagères garnies de récipients en verre et de pots de céramique. Les récipients contiennent des plantes séchées et des bouts de matière méconnaissable. La pièce semble inoccupée depuis de nombreuses années.
- **Biologie** ou **Connaissance de la nature** permet d'identifier les restes comme des herbes et des plantes aromatiques.

### L'intérieur de l'hôtel particulier

(page 16)

- Miss Sarah Cornwallis accueillera aimablement les visiteurs, les invitera à entrer puis débarrassera rapidement un coin pour qu'ils s'assoient.
- **Psychologie** permet de se rendre compte que Miss Cornwallis est un peu nerveuse car elle n'a visiblement pas l'habitude de recevoir des visites inattendues.
- Miss Cornwallis s'absentera quelques instants pour aller à la cuisine préparer du thé. Tout le rez-de-chaussée de la maison est poussiéreux et sale, des tas de chiffons, de vieux magazines jaunissant jonchent le sol et les tables. Les seules exceptions sont la cuisine et la salle à manger où s'amoncelle la vaisselle.

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

- A son retour, avec le thé, Miss Cornwallis est très avenante et désireuse de discuter de nombreux sujets. Si elle est interrogée sur son frère, le Docteur Cornwallis, elle se souviendra de lui avec orgueil et racontera que c'était un homme tout à fait respectable et qu'il était très bien considéré à Boston. Par contre toute mention du drame, la rend silencieuse et elle ne désire pas en parler.
- **Psychologie (+1)** permet à partir de ce moment que Miss Cornwallis souffre d'un déséquilibre mental grave et ancien.
- Si quelqu'un prononce le nom de Jeremy, Sarah ouvrira des grands yeux. Tout investigateur confronté à ce spectacle devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 2. En cas d'échec, il sentira son sang se glacer et risque de renverser sa tasse. Miss Cornwallis éclatera en sanglot et commencera à délier en murmurant de manière incohérente qu'il faut nourrir le « pauvre petit bébé ».
- **Médecine** ou **Psychologie** permet de se rendre compte que Miss Cornwallis est devenu complètement folle et qu'il est urgent de la faire hospitaliser dans son propre intérêt.

Sarah Cornwallis (vieille fille dérangée)

**Compétences générales :** Athlétisme 2, Préparer le thé 3, Organisation 2, Sixième sens 2.

**Santé :** 4

**Seuil de blessures :** 3

**Santé mentale :** 1

**Equilibre mental :** 1

### Fouiller le rez-de-chaussée

- Il n'y a rien d'intéressant au rez-de-chaussée dans tout le bric à brac. En s'approchant de la cuisine, une odeur forte et désagréable monte au nez.
- **Recueil d'indices** permet de trouver la cause de l'odeur, sous la table de la cuisine se trouve un sac à provision en papier contenant plusieurs carcasses de poulet en train de pourrir.
- Dans la cuisine, il y a un petit cagibi avec une petite porte fermée et verrouillée. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un

niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3)

### Fouiller le sous-sol

- La porte s'ouvre sur un escalier menant au sous-sol. Le sous-sol est rempli de caisses et de fûts de matériaux de rebut sans intérêt.
- A l'autre extrémité du sous-sol se trouve une autre porte fermée et verrouillée. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 6)
- Derrière la porte, il y a une petite pièce vide à l'exception d'un baquet de porcelaine marquée de lignes faites par un dépôt brun friable.
- **Biologie** ou **Connaissance de la nature** permet d'identifier le dépôt comme des restes d'algues. Le baquet était probablement rempli d'eau, il y a longtemps.

### Fouiller le premier étage

- Le premier étage de la maison est dans le même état de désordre que le rez-de-chaussée, poussiéreux et sale.
- Seule la chambre de Sarah est mieux tenue et elle est décorée avec des photographies de star du cinéma, agrafées ou collées au mur.
- **Recueil d'indices** permet en examinant une des chambres inoccupées (hormis un vieux poêle en métal) de trouver des restes de nourriture séchés.
- **Recueil d'indices (+1)** permet de remarquer que la tapisserie a été arrachée du plâtre du mur probablement avec les ongles.
- Les deux chambres suivantes sont agréablement meublées, mais elles sont couvertes de poussières et remplies de déchets.
- Au bout du couloir, se trouve une porte fermée à clef. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3) ou réussir à l'enfoncer (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 3)

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

### Fouiller la tour du Docteur Cornwallis

- La porte s'ouvre sur un escalier en colimaçon étroit et qui s'élève. Il est très poussiéreux et on ne distingue aucune trace de pas.
- Au sommet des escaliers, les Investigateurs verront un étrange laboratoire remplis d'appareils encore plus étranges. La pièce est éclairée par des fenêtres aux vitraux colorés. Un alligator empaillé est suspendu au plafond par des fils.
- **Occultisme** permet de se rendre compte que la pièce est un laboratoire d'alchimie.

### Fouiller le bureau du Dr Cornwallis

- **Recueil d'indices** permet de trouver un journal écrit en latin, une petite boîte contenant des lettres et une paire de lunettes munies d'étranges lentilles prismatiques.
- **Latin** permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis faisait partie d'une confrérie « secrète » datant de l'antiquité.
- **Latin** permet de traduire le texte et d'apprendre que cette confrérie attend la naissance de quelque chose mentionné sous la dénomination de « L'enfant »
- **Latin** permet de traduire le texte et d'apprendre que cette confrérie est dirigée par un certain baron Hauptamn qui réside quelque part en Transylvanie.
- **Latin** permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis a découvert la naissance de l'enfant en 1880 et en a immédiatement averti Hauptman en Europe.
- **Latin** permet de traduire le texte et d'apprendre le « jeune maître Edward » est venu vivre avec Cornwallis pendant quelques mois avant que Hauptman n'arrive aux Etats-Unis. A son retour en Europe, il emmena avec lui le « jeune maître Edward » avec lui et laissa un cadeau spécial au Docteur.
- **Latin (+1)** permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis relate un mystérieux accident survenu le 23 octobre 1890 concernant sa femme et les lunettes.
- **Latin (+1)** permet de traduire le texte et d'apprendre que le Dr Cornwallis mentionne

la naissance de Jeremy et ses tentatives pour le maintenir en vie dans un baquet au sous-sol.

- Les lettres de la boîte sont glissées dans leur enveloppes qui porte le tampon d'une ville en Roumanie, Klausenburg.
- **Allemand** permet de traduire le texte et de lire les deux lettres contenues dans la boîte. (Aide de Jeu 2).

### All Heart's Cemetery

(page 17)

### Caveau de la famille Cornwallis

- Le tombeau se trouve dans une des parties les plus ancienne du cimetière. Il est en pierre, massif. Au dessus de la porte d'accès au mausolée se trouve une inscription latine gravée dans la pierre.
- **Latin** permet de traduire le texte de la devise des Cornwallis « Au père, au fils, au père, au fils, etc. »
- L'entrée du mausolée est fermée par une grille fermée et verrouillée. Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3)

### Mausolée de la famille Cornwallis

- Une fois descendus les marches, les Investigateurs se trouveront dans une salle dont les murs sont garnis de niches dans lesquelles se trouvent 20 cercueils.
- Si le cercueil du Docteur Cornwallis est sorti et ouvert, ils trouveront le corps du docteur retourné, visage contre le sol.
- Si le cercueil de Jeremy est ouvert, ils constateront qu'il est rempli de pierres.

### Jeremy

(page 18)

### La chose dans le puit

- Bien qu'il soit relativement facile de remonter l'origine des meurtres jusqu'à l'Hôtel Cornwallis, trouver ensuite le coupable exact se révèle plus difficile. Peu de choses pointent vers lui. De plus, durant la journée rien ne paraît curieux. Toutefois, en surveillant l'hôtel particulier de nuit, des

# CTHULHU

## Les Fungi de Yuggoth

scènes surprenantes se produiront rapidement.

- Si Miss Cornwallis vit encore dans l'hôtel particulier, il y a chaque nuit 25% de chances qu'elle se souvienne devoir amener un poulet à Jeremy, le déposant sur ce qui reste la margelle du puits.
- Jeremy sortira avaler son poulet dans les 1D6\*10 minutes qui suivent, à condition qu'il ne sente la présence de personne dans les cinq ou six mètres autour du puits.
- Si Miss Cornwallis oublie de nourrir Jeremy trois nuits de suite ou plus, ce dernier se glissera hors du puits pour trouver sa propre nourriture, à condition encore une fois qu'il ne détecte la présence de personne dans les cinq ou six mètres de son refuge.
- Même lorsque les Investigateurs auront découvert que la chose monstrueuse réside au fond du puits, il sera difficile de le détruire. S'ils souhaitent vider le puits de ses pierres et que s'y emploient trois hommes robustes, ils s'engagent pour un jour complet de travail éreintant. Si les Investigateurs sont moins nombreux ou moins athlétiques, cela peut prendre deux journées entières, voire plus. De plus, Jeremy attaquera lorsqu'il sentira que les joueurs se rapprochent de lui, probablement lorsqu'un seul d'entre eux se trouvera en bas, remontant les pierres aux autres.
- Tout investigateur confronté à la vision de Jeremy devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

Jeremy Cornwallis (chose dans un puit)

**Compétences générales :** Athlétisme 5, Bagarre 4, Sixième sens 2.

**Santé :** 6

**Seuil de blessures :** 3

**Armes :** 1D6 pseudopodes munis d'une bouche (dégâts -1)

**Spécial :** A cause de la composition gélatineuse de son corps, les dégâts causés par des armes à feu sont divisés par deux et arrondis au chiffre inférieur.

- Si Jeremy est blessé hors de son refuge, il lâchera prise et y retournera rapidement.

## Conclusion

(page 18)

- Si Miss Cornwallis est hospitalisée au cours de cette aventure, Jeremy se glissera hors du puits pour trouver sa propre nourriture après 1D3 nuits à condition qu'il ne détecte la présence de personne dans les cinq ou six mètres de son refuge.
- Chaque nouveau meurtre causé par Jeremy devra réussir un test d'équilibre mental de 1 point avec une difficulté de 3.