

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 Buggy 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 octroie 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(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 sucéion. 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'indice 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 10m². 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.

CH.III Le Château des Ténèbres

Renseignements initiaux

(page 19)

- Si les investigateurs prennent le temps de faire des recherches sur la région avant de quitter les Etats Unis, ils trouveront l'emplacement du château Hauptman ainsi que les informations qui suivent. Chacun des indices peut se trouver dans le rayon Histoire d'une bibliothèque publique.
- **Bibliothèque** permet de trouver qu'en 1242, le premier des barons Hauptman construit le château après avoir chassé les Mongols de la région. Plus tard, il fut découvert que cet Hauptman était un descendant d'un Hauptman expulsé de l'ordre des Chevaliers Teutoniques pour hérésie.
- **Bibliothèque** permet de trouver qu'en 1348, Louis le Grand de Hongrie envoie une patrouille pour enquêter sur les irrégularités de la Baronnie. La patrouille est perdue et on pense qu'elle a été victime des bandits.
- **Bibliothèque** permet de trouver qu'en 1389, le château Hauptman est assiégé par l'armée turque. Au quatrième matin du siège, le commandant de l'armée et son scribe sont retrouvés mutilés et vidés de leur sang. L'armée lève le camp, en abandonnant le siège, et s'en va conquérir Wallachia.
- **Bibliothèque** permet de trouver qu'en 1628, les villageois, dirigés par un moine local, prennent le château d'assaut. Le Baron est manifestement tué et le bâtiment reste inoccupé jusqu'en 1792, date à laquelle l'Autriche reprend la région aux turcs. Un

Les Fungi de Yuggoth

descendant du baron apparaît alors pour revendiquer les terres de sa famille et son titre.

Le village de Drosvona (Roumanie)

(page 20)

- Situé en hauteur sur les pentes du Montelui Mare, à 56 km de Klausenbourg, ce petit village triste se tient dans l'ombre du château Hauptman qui, perché sur la montagne, tombe en ruines. Ce col de montagne est peu utilisé de nos jours et la route qui y mène de Klausenbourg est grossière et mal entretenue. Il est infranchissable en voiture et les Investigateurs devront louer un attelage.
- En dehors des humbles demeures des paysans du coin, les Investigateurs trouveront dans le village une petite auberge avec une étable, une vieille église en pierre et un cimetière très mal entretenu. Les villageois sont très superstitieux et s'ils sont interrogés au sujet du baron, ils s'en iront rapidement en faisant le signe de croix et en jetant un coup d'œil craintif en direction du château.

L'auberge du village

(page 20)

- L'aubergiste se nomme Drobne et il accueillera les visiteurs au gentillesse. Il parle principalement roumain, moyennement allemand et un peu anglais. Ses pauvres connaissances en anglais peuvent occasionnellement provoquer des problèmes de communication conduisant peut-être à des méprises ou à des fausses pistes.
- Drobne accepte de parler de tous les sujets sauf du château ou du baron, sur lesquels il se refusera à tout commentaire en faisant son signe de croix.
- Drobne révélera qu'il y a un autre client à l'auberge cet été; s'agit d'un jeune étudiant hongrois qui fait une étude sur l'histoire de la région. Son nom est John Kopeche et il passe la plupart de ses journées à parcourir les collines, ne rentrant à l'auberge pour souper et que lorsque le soleil commence à se coucher.
- Drobne conseillera aux Investigateurs de veiller sur leurs affaires car il y a une bande d

bohémiens qui campent juste en dehors du village, près des bois.

JOHN KOPECHE

(page 20)

- Le véritable nom de cet homme est Sergei Rosalavitch et c'est un agent du gouvernement soviétique en mission, se faisant passer pour un étudiant hongrois rédigeant un mémoire, il est en réalité à la recherche d'une entrée secrète du château dont l'existence est signalée par un document trouvé à Saint-Pétersbourg après la révolution. Il porte ce document sur lui ainsi que des papiers indiquant sa mission. Ces papiers sont tous écrits en russe. Il tente de suivre les déplacements d'une certaine unité de l'armée russe blanche qui est passée dans cette région il y a près de dix ans. Cette unité fuyait la Russie en emportant des documents compromettants pour le nouveau gouvernement et Sergei a suivi ses traces jusqu'au château où elle semble avoir disparu.
- Rosalavitch est un fervent révolutionnaire et son attitude et ses agissements envers des « capitalistes occidentaux » dépendront largement de ce que diront et feront les investigateurs. Il ne divulguera pas l'objet de sa mission à moins que ce ne soit le seul moyen de réussir à la remplir.

Sergei Rosalavitch (Agent Secret)

Compétences : Bibliothèque 4, Histoire 3, Langues 5 (Anglais, Roumain, Hongrois, Russe), Loi 2, Bureaucratie 1, Flatterie 1, Intimidation 1, Niveau de vie 3, Réconfort 3.

Compétences générales : Athlétisme 6, Armes à feu 5, Bagarre 1, Camouflage 4, Discrétion 6, Organisation 6, Premiers soins 5, Sixième sens 5.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 7

Equilibre mental : 7

Armes : Revolver .38 (*Dégâts standard*).

Les hommes de main de Hauptman

(page 20)

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

- A un moment de la conversation, la porte principale de l'auberge s'ouvrira violemment et trois hommes entreront. Ils sont tous, basanés et trapus et le plus vieux, manifestement le chef, exhibe une dent en or et des boucles d'oreille. Jetant un regard soupçonneux sur le groupe, les trois hommes s'assièront à une table dans un coin de la salle et demanderont à boire, en roumain.
- **Anthropologie** permet de remarquer que ce sont des Magyars.
- Drobne deviendra disert lorsque les hommes apparaîtront et il refusera toute nouvelle discussion
- Les hommes s'attarderont une vingtaine de minutes devant leur chope avant de quitter l'auberge et de partir en chariot.
- S'il est interrogé au sujet de ces hommes après leur départ, Drobne révélera; que le nom du chef est Lazlo et qu'ils sont tous des employés du baron. Ils servent également d'espions pour Hauptman et le villageois les évitent au maximum lorsqu'ils viennent au village.
- **Réconfort** ou **Flatterie** permet d'apprendre qu'une fois par semaine, les trois hommes vont jusqu'à la ville de Klausenbourg pour s'approvisionner. Ils y restent une nuit et reviennent le lendemain.
- Si un investigateur va à la fenêtre, il verra le cheval qui traîne le chariot chargé de marchandises gravir lentement le chemin qui monte au château.
- Bien entendu, Lazlo fera immédiatement un compte rendu au baron et lui signalera la présence d'étrangers au village.

Lazlo et ses hommes

(page 20)

- Lazlo a travaillé pour le baron pendant près de vingt ans et il lui sera loyal jusqu'à la mort. Les penchants du baron pour la torture et la souffrance plaisent à Lazlo, mais il n'est pas au courant des sombres activités de Hauptman. C'est un homme puissant, de petite taille, avec une grosse paire de moustaches noires. Il est rarement vu sans son fusil de chasse. Largo est un tueur

vieilles et il attend seulement que le baron désigne la prochaine victime.

Lazlo (Exécuteur zélé)

Compétences : Langues **3** (Anglais, Roumain, Hongrois), Occultisme **2**, Connaissance de la rue **2**, Intimidation **1**, Connaissance de la nature **3**.

Compétences générales : Athlétisme **6**, Armes à feu **5**, Bagarre **4**, Discrétion **7**, Filature **3**, Mêlée **5**, Organisation **4**, Piquer **5**, Sixième sens **3**.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 7

Equilibre mental : 7

Armes : Fusil de chasse à 2 coups (*Dégâts +1*)

Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

Les aides

- Deux jeunes hommes travaillent sous les ordres de Lazlo, l'aidant à l'entretien du château et à l'espionnage du village. Ils ne risqueront pas leur vie pour le baron ou pour Lazlo. Ils ne portent pas d'arme.

Jerzy (Apprenti serviteur)

Compétences : Langues **3** (Anglais, Roumain, Hongrois), Occultisme **1**, Connaissance de la rue **2**, Intimidation **1**, Connaissance de la nature **2**.

Compétences générales : Athlétisme **3**, Bagarre **1**, Discrétion **4**, Filature **3**, Mêlée **3**, Organisation **4**, Piquer **3**, Sixième sens **3**.

Santé : 6

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 3

Equilibre mental : 3

Armes : Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

Yurok (Apprenti serviteur)

Compétences : Langues **2** (Roumain, Hongrois), Occultisme **1**, Connaissance de la rue **2**, Intimidation **1**, Connaissance de la nature **2**.

Compétences générales : Athlétisme **3**, Bagarre **1**, Discrétion **4**, Filature **3**, Mêlée **3**, Organisation **4**, Piquer **3**, Sixième sens **3**.

Santé : 6

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 5

Equilibre mental : 5

Armes : Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

Les Fungi de Yuggoth

L'église du village

(page 20)

- C'est une église romane orthodoxe vieille de plus de 400 ans. Ses pierres sont d'un brun patiné et derrière l'édifice, presque perdus dans les mauvaises herbes, on peut voir les restes de tombes en ruine. La porte principale est verrouillée.
- Si les investigateurs frappent à la lourde porte de bois, ils seront accueillis par Peter Cousescou, un vieil homme ratatiné vêtu d'une robe sacerdotale.
- Après avoir été déçu en constatant que ce ne sont pas des fidèles, il les priera d'entrer comme invités et engagera la discussion. Ce prêtre est cultivé et se réjouira de pouvoir parler avec des personnes venant du monde extérieur. Il a veillé à ses ouailles pendant près de quarante ans et racontera aux investigateurs de nombreuses histoires populaires et légendes locales.
- S'il est interrogé au sujet du château ou des vampires, il changera d'humeur et se mettra à parler avec une voix plus douce. Il dira au groupe qu'effectivement, la région a été sujette aux attaques périodiques d'un vampire au cours des ans; les victimes ont toujours été retrouvées mutilées et vidées de leur sang. La pire des attaques a eu lieu il y a 32 ans lorsqu'un grand nombre de gens du pays a été tué en l'espace d'une semaine.
- S'il est interrogé au sujet du baron, il dira que la plupart des villageois croient que Hauptman est un vampire mais que lui, en tant que prêtre, ne le croit pas. Il dira que, bien que le baron soit rarement entrevu par les villageois, restant parfois invisible pendant des années, d l'a lui-même vu se promener en plein jour. Il décrira le baron comme un homme trapu, très musclé et aux cheveux châtain.
- Si les investigateurs demandent au vieux prêtre si le château reçoit des visiteurs, il leur apprendra que le baron reçoit rarement des invités, le dernier en date étant un jeune anglais que le baron engage comme secrétaire l'été dernier. Il y resta quelques semaines avant de partir subitement au

milieu de la nuit (si les Investigateurs interrogent un peu partout, ils découvriront que personne au village ne l'a vraiment vu partir). Si on lui demande à quoi ressemblait l'homme, le prêtre leur dira qu'il mesurait 1,80 m, qu'il était blond qu'il marchait en boitant un peu.

- Le prêtre apprendra aussi aux Investigateurs qu'il y a eu une autre visite, celle d'un jeune garçon qui vint vivre avec le baron vers 1890. Le garçon a toujours été nommé « jeune maître Edward ». Il resta avec le baron pendant plusieurs années. Hauptman expliqua que le garçon était un lointain cousin dont les parents avaient été tués dans un tragique accident de bateau (ce qui, bien sûr, n'est pas encore arrivé; c'est juste un autre exemple du sens de l'humour pervers du baron). Lorsque le garçon fut âgé de 17 ans, lui et le baron partirent pour un voyage dont le baron revint seul au bout d'un an.
- S'il est questionné au sujet des bohémiens qui campent à proximité, le prêtre les présentera comme une vieille diseuse de bonne aventure inoffensive accompagnée de son fils dément. Le prêtre ne croit pas aux allégations de Drobne qui prétend que ce sont des voleurs.
- Histoire ou permet de gagner la confiance du prêtre et d'apprendre que sous l'église se trouvent des catacombes humides dans lesquelles sont conservées les archives de la paroisse, archives remontant jusqu'à plusieurs siècles en arrière.
- Le prêtre permettra au groupe de prendre connaissance des vieux livres et des parchemins s'il est convaincu de l'érudition des investigateurs, mais il insistera pour que les documents ne quittent pas leur entrepôt souterrain. Il craint que le brusque changement de température et d'humidité n'abîme les vieux documents.

Renseignements généraux

(page 22)

- Il faudra des jours à un investigateur ayant une connaissance du roumain pour venir à bout de tout le matériel contenu dans les catacombes. Une demi-journée de lecture permet d'avoir accès à un indice. Si plusieurs

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

personnes s'y mettent, il est possible d'avoir accès à deux indices par demi-journée mais pas plus à cause du système de rangement et de l'état des catacombes.

- **Roumain** permet d'apprendre qu'en 1545, l'église locale a demandé qu'une enquête en règle soit faite sur les activités du baron, accusé de séquestration et de torture.
- **Roumain** permet d'apprendre qu'en 1546, le baron Hauptman, septième du nom, est excommunié par l'Église d'Orient.
- **Roumain** permet d'apprendre qu'entre 1546 à 1622: un compte rendu sur une poussée de vampirisme qui a eu lieu pendant cette période. Aucune conclusion n'en est tirée.
- **Roumain** permet d'apprendre qu'en 1628, un compte rendu affirme que le baron a enlevé une paysanne du village et la retient prisonnière au château. Plusieurs jours après, son corps mutilé fut jeté du haut des murs du château.
- Lorsque les indices précédents ont été trouvés, la demi-journée suivante, un investigateur découvrira un parchemin sur les étagères, coincé derrière un gros livre. Le parchemin paraît ancien et il est scellé par un cachet de cire portant un étrange symbole.
- **Mythe de Cthulhu** permet d'identifier le symbole sur le cachet de cire comme étant le signe des Anciens.
- **Roumain** permet de prendre connaissance du manuscrit de Jan Sarechick, prêtre du village de Drosvona., Pour les détails du manuscrit, voir (Aide de Jeu 3)
- Après la découverte du manuscrit, un dernier indice peut-être trouvé.
- **Roumain** permet de prendre connaissance d'un compte rendu daté de 1886 sur la disparition mystérieuse du comte Spanglais de Hongrie, alors qu'il était en visite prolongée chez baron. Un groupe composé d'amis et de parents du comte voyagera jusqu'à Drosvona en le recherchant, mais ils ne parvinrent pas obtenir une entrevue avec le baron. Le comte est décrit comme étant trapu et musclé, avec des cheveux châtain.

Le camp des bohémiens

(page 23)

- Le camp des bohémiens est situé à environ 400 mètres du village dans une clairière proche de la lisière d'une grande forêt. Lorsque les Investigateurs s'approcheront, ils verront une seule roulotte peinte en rouge vif, et ornée d'un chapelet de cloches et de carillons. Un vieux cheval fourbu est attaché à proximité, et devant l'animal se tiennent deux personnes; l'une d'elles est une petite vieille toute ride habillée d'une longue robe colorée et l'autre est un homme d'âge mûr, mesurant 1,65 m et mal proportionné. Il s'agit d'une diseuse de bonne aventure, Sarena et de son fils Vech, muet et presque idiot.
- Sarena a près de 85 ans. Elle a vu et entendu de nombreuses choses au cours de ses pérégrinations dans la région, y compris les histoires que l'on raconte au sujet du mystérieux baron Hauptman. Elle dira que beaucoup de gens pensent qu'il est un vampire, un mort-vivant, mais Sarena leur dira qu'elle a vu personnellement trois barons différents aller et venir, bien qu'elle ne puisse se souvenir de dates spécifiques.
- Habituellement, les villageois ne sont même pas et courant que le vieux baron est mort, qu'un nouveau baron se présente pour réclamer le titre. Sarena ne se rappelle pas d'avoir vu un jour une baronne au château, les barons semblant toujours préférer le célibat, transmettant le titre à un cousin ou à un neveu. D'un autre côté, Sarena est profondément convaincue qu'il n'existe pas de vampires ou de loups-garous; elle a vu tant de choses étranges dans sa vie.
- Sarena a quelques dons naturels de divination et si on lui demande une séance, elle invitera les investigateurs dans sa roulotte, tandis qu'elle enverra Vech muni de sa hache couper du bois dans la forêt pour le feu.
- Une fois à l'intérieur, Sarena sortira d'un coffret en bois un jeu de tarots très usagé et commencera à étaler les cartes sur la table, face cachée, suivant un motif compliqué. Sarena tentera de lire les tarots, avec, au loin, le bruit de la hache de Vech. Mais ce sera un

Les Fungi de Yuggoth

échec. Les cartes sombres et sinistres (la Mort, les Épées, le Diable et la Tour), ne cessent de sortir. Sarena essaiera de battre nouveau les cartes, mais l'effroyable Mort avec sa faux s'obstinera apparaître dans les trois premières cartes. Finalement, l'air consterné elle lèvera la tête et dira d'une voix tremblante qu'elle ne peut oser faire d'autres lectures aujourd'hui.

Sarena (Bohémienne et voyante)

Compétences : Histoire locale **3**, Langues **3** (Roumain, Allemand, Anglais), Occultisme **3**, Bureaucratie **1**, Flatterie **1**, Niveau de vie **2**, Négociation **3**, Psychologie **2**, Réconfort **1**, Recueil d'indices **2**.

Compétences générales : Athlétisme **3**, Camouflage **5**, Discrétion **7**, Organisation **7**, Piquer **6**, Premiers soins **5**, Sixième sens **5**.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 8

Equilibre mental : 8

- Cette vieille bohémienne porte bien ses 85 ans. Son mari est mort il y a bien longtemps et elle a vécu depuis ce temps-là avec la seule compagnie de son fils débile, Vech. Sarena possède quelques pouvoirs psychiques naturels qui lui permettent de voir vaguement dans le futur à l'aide des tarots. Mais elle ne comprend pas vraiment son pouvoir et n'est pas toujours capable d'interpréter clairement ce qu'elle voit.
- Si Vech est tué, Sarena considérera qu'elle a tout perdu et pourra consentir à aider les investigateurs. L'utilisation concrète de ses pouvoirs de prescience est laissée à la discrétion du Gardien, mais, de toutes façons, elle ne pourra fournir que des indices ou des allusions obscures.

Vech (Bohémien demeuré)

Compétences : Connaissance du village **2**.

Compétences générales : Athlétisme **4**, Mêlée **8**, Organisation **3**, Piquer **3**, Sixième sens **2**.

Santé : 4

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 3

Equilibre mental : 3

- C'est le fils d'âge mûr de Sarena. Il est sourd, presque muet et pas très intelligent, mais s'occupe toujours de sa mère.
- Vers la fin de la lecture des tarots, le cognement de la hache s'arrêtera brusquement, suivi d'un grognement assourdi et de quelque chose ressemblant à un cri perçant étouffé. En entendant cela, Sarena bondira de la table en appelant Vech et, se frayant un chemin parmi les investigateurs, sortira de la roulotte et foncera dans les bois en direction du cri.
- Lorsque les investigateurs atteindront la clairière (en supposant qu'ils suivent Sarena), ils verront Vech suspendu au-dessus du sol, luttant manifestement contre un ennemi invisible. Tout investigateur confronté à cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 2 points avec une difficulté de 3.
- Alors que les investigateurs hésiteront, tentant de décider de ce qu'il faut faire, ils verront Vech se plier inexorablement vers l'arrière jusqu'à ce que sa colonne vertébrale se casse net avec un bruit écœurant de broiement. Tout investigateur confronté à cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- Si les investigateurs continuent de regarder, ils verront la silhouette d'une créature dont le corps apparaîtra lentement au fur et à mesure que le monstre se remplira du sang de Vech et lorsqu'il aura fini, ou si les investigateurs attaquent, il partira comme un éclair dans le ciel et disparaîtra.
- **Mythe de Cthulhu** permet de reconnaître la créature comme étant un vampire stellaire.

Vampire stellaire (LdB p123).

La créature peut être décrite comme une obscénité boursouflée et translucide munie de deux pinces et possédant des pseudopodes.

- Sarena sera incapable d'identifier la créature et aura le cœur complètement brisé par la perte de son fils.

Les Fungi de Yuggoth

Le château Hauptman

(page 23)

- Il s'agit d'un vieil édifice en pierre pourrie, les murs d'enceinte sont à moitié en ruine, ainsi que l'une des grandes tours. La tour restante domine le village et, la nuit, des lumières peuvent être aperçues depuis les petites fenêtres. Des gargouilles lorgnent d'un air méchant depuis les remparts et les coins du château et d'énormes blocs de pierre, à moitié enfouis sous les mauvaises herbes, gisent à l'endroit où ils sont tombés il y a des siècles.
- L'énorme marteau en face de la porte principale à la forme d'un crâne inhumain surmonté d'une paire de cornes de démon. Une fois à l'intérieur, les investigateurs verront que la cour intérieure est entièrement pavée de pierres. Devant eux se dresse la demeure du baron avec à droite, la vieille écurie et à gauche, la tour, fermée par une lourde porte en fer.

La demeure de Hauptman (niveau 0)

(page 23)

Rez-de-chaussée

Le hall d'entrée: cette pièce, comme le reste du château, est en pierre de taille. Un chandelier en fer, muni de bougies, est accroché au plafond par une chaîne et constitue le seul éclairage de cette pièce. Des lampes à huile placées dans des supports en fer forgé illuminent un côté du bâtiment tandis que l'autre côté reste dans l'obscurité.

Le petit salon

- Il sert de salle d'attente pour les rares invités de Hauptman. Si le baron est informé qu'il doit bientôt recevoir des visiteurs, il y aura du feu à la cheminée, ce qui ajoute un peu de confort à la pièce.
- La cheminée est encadrée par des étagères couvertes de livres d'histoire écrits en grec, en latin et dans des langues de l'Europe de l'Est.
- **Histoire** permet de rendre compte que malgré que leur contenu soit ordinaire, la plupart des volumes sont assez vieux et ont

probablement de la valeur pour un collectionneur.

- Les chaises placées dans la pièce ont des dossiers droits et les visiteurs trouvent généralement plus confortables de rester debout.

La salle à manger

- Cette pièce contient une grande table de bois entourée de chaises ayant la même forme que celles du petit salon. Des tapisseries mitées représentant des scènes de chasse sont suspendues aux murs.

La cuisine

- On y trouve les ustensiles de cuisine et des denrées alimentaires courantes.

Les pièces vides

- Ce sont trois pièces froides et inutilisées. Elles contiennent un mobilier pourri recouvert de draps tout aussi pourris.
- **Recueil d'indices** en examinant la cheminée de l'une des pièces révélera une fissure inhabituelle dans la maçonnerie qui constitue le fond de la cheminée. En renversant le candélabre fixé au mur à gauche de la cheminée, le fond de la cheminée basculera à l'intérieur avec le doux crissement du frottement entre les pierres. En regardant à l'intérieur, les Investigateurs découvriront un escalier qui mène à l'appartement du dessus et un autre escalier qui mène sous le château.

La demeure de Hauptman (niveau 1)

(page 24)

Les chambres d'amis:

- Il y a quatre chambres d'amis qui contiennent toutes, un lit à baldaquin, un coffre, une cheminée et une fenêtre, fermée part des volets, dominant la cour du château. Une seule d'entre elles diffère des autres par la présence d'une cheminée secrète semblable à celle de l'une des pièces vides du rez-de-chaussée. Cette partie du château est froide et sombre comme le fez de-chaussée.

L'entrepôt

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

- Cette pièce est remplie de caisses, de coffres, de meubles et d'autres objets que le baron n'a pas eu le temps de déballer lorsqu'il revint au château en 1792.

Le cabinet de travail de Hauptman

- Il y a une immense fenêtre à croisillons qui donne sur la cour et domine le mur bordant le grand ravin situé de ce côté du château. Cette fenêtre est large de 4,50 m et va du sol jusqu'au plafond, soit une hauteur de 3,60 m. Il y a un grand bureau en chêne à un bout de la pièce, avec une bibliothèque derrière lui. Cette bibliothèque contient près d'une centaine de volumes qui constituent le journal personnel du baron qui couvre près de 700 ans.
- Les tomes les plus anciens se désagrègeront s'ils sont retirés des étagères, mais les tomes les plus récents contiennent une grande partie de l'histoire personnelle du baron et de nombreuses références occultes à la Confrérie.
- **Bibliothèque** permet de remarquer que les ouvrages sont classés par ordre chronologique.
- **Bibliothèque** permet de trouver le dernier volume. Celui-ci est écrit en latin (comme les autres) mais on peut y déchiffrer le nom d'Edward.
- **Latin** permet de remarquer que le dernier volume contient des informations sur le « jeune maître Edward » et de sa destinée particulière. Mais la lecture du volume prendrait plus d'une heure.
- D'une manière générale, ces journaux sont écrits en latin et demanderont deux semaines à un investigateur pour les épilucher et les comprendre. Si un investigateur se lance dans cette entreprise, il gagnera 1 point dans la connaissance du Mythe.

Note pour le Gardien: L'histoire personnelle du baron est laissée à votre discrétion. Elle se basera sur les informations données précédemment.

- Sur le bureau se trouve un grand livre relié cuir, clos par un fermoir.

- Pour forcer la serrure du fermoir il faut réussir à le crocheter (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Latin** permet de déchiffrer le titre en latin « La Confrérie de la Bête ».
- Si le livre est ouvert, ils trouveront quelques pages de texte, **une carte incomplète** et ce qui occupe la majeure partie du Livre: un ensemble complexe d'arbres généalogiques qui remonte jusqu'à l'Égypte antique. Les inscriptions les plus récentes sont datées du 19^{ème} siècle et contiennent une centaine de noms de famille.
- **Recueil d'indices** ou **Bibliothèque** permet de trouver une feuille de parchemin pliée et glissée entre deux pages.
- **Latin** permet de lire l'ouvrage en une heure. Cette lecture donnera 1 point dans la connaissance du Mythe.
- En lisant l'ouvrage, l'investigateur acquerra des renseignements de fond concernant la Confrérie. De plus il découvrira aussi que la carte localise précisément la tombe secrète d'un prêtre égyptien mort depuis longtemps et nommé Nophru-Ka. (**Indice Principal**)

Note pour le Gardien: Les renseignements concernant la confrérie seront issus de l'appendice B. dont le choix vous est laissé.

- **Archéologie** ou **Histoire** permet de se rappeler qu'en ce moment même, une expédition d'archéologues bien connue du public, formée par l'Université Miskatonic et conduite par le Dr Ronald Galloway recherche la même tombe dans les déserts à l'ouest du Caire.
- **Latin** permet de se rendre compte que la feuille de parchemin est une transcription d'un sortilège mais sans aucune indication de son utilité.
- **Latin(+1)** permet d'apprendre le sort en une demi-heure.

Note pour le Gardien: aucun renseignement concernant le sortilège **Appeler/Renvoyer la Bête** n'est contenu dans le parchemin. L'investigateur ne doit pas savoir où et comment il doit utiliser ce sort.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

- **Recueil d'indices** permet de trouver à l'intérieur du tiroir du bureau, les investigateurs trouveront un anneau de fer avec quatre clés, trois grosses, une petite et une boîte en marqueterie d'origine orientale et mesurant 25 cm x 40 cm x 5 cm.
- Les trois grosses clés attachées à l'anneau peuvent ouvrir les portes du château tandis que la plus petite ouvrira le livre trouvé sur le bureau.
- La boîte en bois est une sorte de casse-tête qui est constituée de petites planches de bois coulissantes qui doivent être manipulées dans un ordre précis pour avoir accès au contenu de la boîte. Pour ouvrir la boîte il faut réussir un test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 5.
- Chaque Investigateur a droit à un seul essai. Si l'un d'entre eux s'impatiente et tente d'ouvrir la boîte par la force, le fragile contenu sera perdu.
- A l'intérieur, il y a une feuille de parchemin effritée et visiblement très ancienne à l'écriture mystérieuse.
- **Arabe** permet d'identifier l'écriture comme étant de l'arabe médiéval.
- **Arabe (+1)** permet de déchiffrer la page. Il s'agit d'une page du al-Azif contenant la prophétie de Nophru-Ka.
(Aide de Jeu 4)
- **Recueil d'indices** en fouillant les cheminées de cette pièce, permet de trouver des cendres contenant des fragments calcinés d'enveloppes et de lettres, indiquant qu'une personne a détruit de manière systématique ce qui pourrait être des preuves (ce qui est vrai puisque Hauptman s'apprête à partir).

La chambre de Hauptman:

- Le meuble prédominant de cette pièce est un immense lit à baldaquins. La décoration est faite de tapisserie, de rapières fixées en croix sur les murs.
- Un gros livre est posé sur petite table près du lit qui contient une forme troublante, suggérant vaguement un corps humain sous les couvertures.

- Si quelqu'un retire les couvertures, il découvrira le corps mutilé et en décomposition d'une femme.
- Tout investigateur confronté à cette vision devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- **Expertise légale** ou **Médecine** indique que la mort remonte à plusieurs semaines et que les membres ont été brisés et écrasés.
- Le grand livre à proximité contient vieilles estampes détaillant toutes sortes de tortures imaginables.
- Recueil d'indices permet de trouver les instruments utilisés par Hauptman sous le lit.

La demeure de Hauptman (niveau-1)

(page 26)

La crypte de la famille Hauptman:

- Quinze cercueils sont posés sur des dalles, chacun portant les armoiries des Hauptman et deux dates.
- Les plus vieux cercueils, trouvés près du fond de la pièce, sont couverts de moisissures et sont en si piteux état que les dates sont illisibles, néanmoins les cercueils datant du 14^{ème} siècle peuvent être identifiés.
- Les Investigateurs pourront remarquer une lacune intéressante dans la progression qui commence au début du 18^{ème} siècle et s'étend jusqu'à la fin du 18^{ème} siècle : il n'y a pas d'autre membre de la famille présent, tous les cercueils portent le nom de Baron Hauptman.
- Si le cercueil le plus récent, daté 1886-1927, est ouvert, on trouve le corps d'un homme trapu, très musclé et aux cheveux châtain. Il est bien conservé.
- **Expertise légale** ou **Médecine** indique que la mort ne remonte qu'à quelques jours.

L'atelier:

- c'est là que Hauptman conçoit et meule des miroirs et des lentilles de précision.
- **Physique** permet de révéler que les travaux menés ici diffèrent radicalement de l'optique conventionnelle.
- **Recueil d'indices** en inspectant l'atelier permet de repérer un petit tunnel caché les

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

lourds établis. Ce tunnel conduit au pied de la falaise du côté sud-ouest du château.

La chambre de torture:

- D'aspect médiéval, elle est complète avec ses chevalets de torture, ses fers, ses braseros ardents, etc.,
- Les murs contiennent un alignement de petites cellules ouvertes.
- **Recueil d'indices** permet de repérer une clé près de la porte d'entrée, suspendue à un crochet.
- Les cellules sont toutes vides mais on peut voir les excréments de locataires ayant séjourné il y a longtemps.

L'antre de Nyogtha:

- Cette pièce a été construite, bien avant le château, par des peuples des temps anciens, et c'est la raison pour laquelle Hauptman avait choisi cet endroit.
- Architecture ou Géologie permet de se rendre compte que cette partie est bien antérieure à la construction du château.
- Un trou noir de trois mètres de diamètre est entouré d'une margelle en tuile sur laquelle figurent des phrases en latin. Des vapeurs nauséabondes s'échappent lentement du gouffre.
- **Latin** permet de se rendre compte que le texte latin figurant sur les tuiles est un sortilège permettant d'invoquer et de contrôler une puissance nommée Nyogtha.
- **Latin(+1)** permet d'apprendre ce sort en une demi-heure.

Le Laboratoire alchimique

- Il contient de nombreux flacons, une balance, des pots non étiquetés se trouvent sur les tables et s'alignent sur les étagères.
- Trois tubes à essais sur un râtelier contiennent une substance gluante jaune.
- **Chimie** ou **Pharmacologie** permet d'identifier la substance comme un somnifère.
- **Recueil d'indices** permet de trouver un morceau de papier sur une table proche avec un texte en allemand

- **Allemand** permet de se rendre compte que le texte est une traduction d'un sortilège permettant de brasser l'hydromel de l'espace
- **Allemand(+1)** permet d'apprendre le sort permettant de *concocter l'hydromel de l'espace* en une demi-heure.
(LdB p89).

La chambre

- Cette pièce est coupée du couloir par une maçonnerie différente de celle du reste de l'édifice et est manifestement l'œuvre d'un amateur pressé.
- Ce mur peut être abattu à la masse en un quart d'heure
- Mais il existe une autre entrée à cette chambre. Au cours du dernier printemps, de l'eau s'est infiltrée dans le tunnel de secours et a provoqué un effondrement du mur du fond, permettant d'accéder dans la pièce
- A l'intérieur, les investigateurs découvriront une section de soldats morts depuis longtemps. Les squelettes d'environ deux douzaines d'hommes, vêtus de fragments pourris d'uniforme, seront découverts assis contre les murs, nageant dans les mares d'eau stagnante laissées par l'inondation printanière.
- Tout investigateur confronté à cette scène devra réussir un test d'équilibre mental de 3 points avec une difficulté de 3.
- **Expertise légale** ou **Médecine** indique que les corps squelettiques ont près de dix ans.
- **Recueil d'indices** permet de trouver des armes rouillées et inutilisables.
- **Armes à feu** permet d'identifier les armes comme étant d'origine russe.
- **Recueil d'indices** de mettre la main sur une petite caisse, à moitié submergée, qui contient une douzaine de grenades à main en très mauvais état.
- **Explosifs** permet d'isoler une ou deux grenades encore en état de fonctionner.
- **Histoire** permet d'identifier les hommes comme des soldats de l'armée russe.
- **Histoire (+1)** permet d'identifier les hommes comme des soldats de l'armée russe blanche.

Les Fungi de Yuggoth

- **Recueil d'indices** de repérer les restes d'un uniforme d'officier, portant un sac en cuir contenant plusieurs documents et un petit livre noir.
- Les papiers ont été détruits par l'eau, mais des parties du livre sont encore lisibles. Le texte du manuscrit est en russe.
- **Russe** permet d'apprendre qu'il s'agit du journal de Raspoutine, le moine dément.. La lecture prendra deux heures. Si un investigateur se lance dans cette entreprise, il gagnera 1 point dans la connaissance du Mythe.
- **Russe** permet de se rendre compte que dans une partie du livre, Raspoutine semble faire mention de la grande explosion qui eut lieu en Sibérie en 1907. Les pages suivantes contiennent un sortilège permettant d'invoquer et de contrôler Azathoth.
- **Russe (+1)** permet d'apprendre le sort *Redoutable Nom d'Azathoth* en 2D6 semaines.
(LdB p89).

Le tunnel:

- Il est renforcé par des pierres et construit en même temps que le château, il était conçu comme sortie de secours et convint très bien au baron en 1628.
- Il débouche au pied de la falaise à trente mètres, en dessous du château
- **Recueil d'indices (+1)** permet à un Investigateur explorant le bas de la falaise de découvrir par hasard cette ouverture bien dissimulée.
- La fin du tunnel qui donne sur le sous-sol du château est bloquée par un lourd établi.
- Entrer nécessite de réussir à pousser l'établi (test d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 4)

L'écurie

- Ce bâtiment est probablement aussi vieux que le château et a été partiellement aménagé pour pouvoir y vivre.
- La partie de devant, la plus proche de la porte principale, contient les deux chevaux appartenant au baron, tandis que l'autre partie

a été séparée par une cloison sur laquelle s'appuie une cheminée allumée.

- Cette pièce est le lieu d'habitation de Lazlo et de ses deux aides. Elle est toujours occupée par l'un des trois hommes sauf si c'est le moment de leur descente à Klausenbourg ou si les Investigateurs tentent de créer une diversion.
- **Recueil d'indices** en fouillant la pièce permet de trouver quelques vêtements supplémentaires, des cartouches de rechange pour le fusil de chasse de Lazlo et des bouteilles de vin et de liqueur vides.

La tour

- Cette tour est haute de près de trente mètres. Elle est accessible par une solide porte en fer située à sa base à l'intérieur des murs du château.
- La porte en fer est toujours verrouillée et il faut soit réussir un test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4 soit un test (combiné) d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 8.
- A l'intérieur, les Investigateurs découvriront que la tour est creuse. Un escalier en pierre, sans rampe, monte en spirale dans l'obscurité.
- Dans le sol il y a une trappe qui n'est pas fermée à clef et qui s'ouvre sur un escalier. Cet escalier mène aux catacombes sous le château tandis que l'escalier qui monte aboutit à une trappe verrouillée.
- Pour ouvrir la trappe, il faut :
soit réussir un test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 4,
soit un test (combiné) d'Athlétisme avec un niveau de difficulté de 8.
- De l'aube cote de la trappe se trouve l'observatoire de Hauptman.

L'entrée de l'observatoire

- Il s'agit de la trappe d'entrée de la tour. De là, les Investigateurs peuvent voir les différents objets de la pièce. La pièce est équipée de trois fenêtres aux volets fermés et de plusieurs appliques sur les murs destinées à recevoir des bougies.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

L'observatoire:

- Cette partie de la pièce est principalement occupée par un grand télescope à miroir. Une chaîne descendant du plafond permet à Hauptman de baisser une partie du toit de la tour pour avoir un grand champ d'observation des ciels.
- Sur une table à proximité se trouvent des livres d'astronomie et d'astrologie ainsi que quelques notes manuscrites et des cartes.
- **Physique** en examinant le télescope permet de révéler que l'association des miroirs et des prismes contenus à l'intérieur est totalement inconnu de la science.
- **Astronomie** en examinant les cartes permet de révéler que quelqu'un a observé les mouvements d'une étoile appelée Xoth pendant des siècles.
- **Mythe de Cthulhu** permet d'apprendre que l'on suppose que Xoth a été une ancienne demeure du Grand Cthulhu.

L'échelle de fer:

- Des barreaux de fer fixés sur le mur de la tour donnent accès à une trappe qui s'ouvre sur les combles de la tour.

L'écritoire:

- Un grand livre ouvert repose sur un vieil écritoire en bois. Il s'agit de l'édition originale de la version, en latin, du *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn. (LdB p85).
- **Latin** permet de se rendre compte que la page à laquelle est le livre est la description d'un sortilège permettant d'appeler et de contrôler un Vampire Stellaire. (LdB p94).
- **Latin(+1)** permet d'apprendre le sort en une demi-heure.
- Dans la marge figurent d'étranges symboles et runes.

Note pour le Gardien : Ce volume particulier a été enchanté pour diminuer par deux le nombre de points d'équilibre mental nécessaire à l'invocation (soit 2 au lieu de 4).

- **Recueil d'indices** en inspectant l'écritoire permet de dévoiler un petit loquet qui libérera un panneau dissimulé sur le devant de l'écritoire. À l'intérieur de l'écritoire se trouvent deux bouteilles en cristal remplies d'un épais liquide doré et scellées par un cachet de cire portant un symbole ésotérique, une petite pierre et un parchemin roulé.
- **Mythe de Cthulhu** permet de reconnaître le Signe des anciens gravé sur la petite pierre.
- Les bouteilles sont scellées par un cachet de
- **Mythe de Cthulhu (+1)** permet d'identifier le liquide contenu dans les bouteilles comme de *l'hydromel de l'espace*.
- **Mythe de Cthulhu (+2)** permet d'identifier le symbole scellant les bouteilles comme un symbole magique permettant de maintenir le pouvoir de *l'hydromel de l'espace* indéfiniment. Si les cachets de cire sont brisés, l'enchantement disparaîtra et l'Hydromel se détériorera à une vitesse normale.
- **Chinois** permet de lire le parchemin. (Aide de Jeu 5)
- **Latin** permet de lire les deux dernières lignes manuscrites du parchemin :
Traduit de l'original du texte R'lyeh par le Baron Hauptman, 1238 après J. C.

Le Baron Hauptman

(page 28)

- Hauptman, bien qu'extrêmement doué et intelligent, se plaît à contempler la souffrance humaine. Cet amour de la cruauté lui a presque coûté la vie en 1628 lorsque les paysans envahirent le château. Hauptman connaît ses faiblesses et a pris beaucoup plus de précautions ces dernières années.

Baron Hauptman (Etre maléfique)

Compétences : Anthropologie 4, Archéologie 5, Bibliothèque 5, Langues 8 (Anglais, Allemand, Français, Latin, Arabe, Chinois), Loi 4, Médecine 4, Mythe de Cthulhu 5, Occultisme 5, Théologie 2, Bureaucratie 1, Flatterie 3, Histoire orale 1, Niveau de vie 6, Psychologie 5, Réconfort 2, Astronomie 5, Chimie 4,

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

Connaissance de la nature **4**, Pharmacologie **5**,
Recueil d'indices **4**.

Compétences générales : Athlétisme **3**, Armes à
feu **8**, Bagarre **2**, Conduire **5**, Discrétion **9**,
Mêlée **9**, Organisation **8**, Sixième sens **15**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 0

Equilibre mental : 0

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

Fusil de chasse à 2 coups (*Dégâts +1*)

Couteau de chasse (*Dégâts -1*)

Sorts : Le baron connaît en outre tous les
sortilèges du livre de base, *Destruction
de l'Esprit*, *Invoquer et contrôler la
bête* et *Transfert d'Esprit*.

Conclusion

(page 28)

- Il faudra se rappeler que Hauptman prépare son départ du château pour attendre la venue du jour de la Bête. Bien qu'il veuille toujours punir ceux qui cherchent à le faire échouer, il ne risquera pas sa vie dans un combat avec les Investigateurs. S'il y a le moindre indice qu'il puisse arriver malheur à cause d'eux, il fuira l'endroit avec l'aide de son Vampire Stellaire.
- S'il en a le temps, il lâchera Nyogtha sur les Investigateurs et sur le village.
- Si cela arrivait, tout investigateur rescapé devra réussir un test d'équilibre mental de 7 points avec une difficulté de 5 à cause de la douleur provoquée par la mort des innocents villageois.
- Hauptman sera informé de la présence des Investigateurs quand Lazlo arrivera au château, et il gardera en permanence un œil sur le groupe en envoyant ses hommes espionner ouvertement leurs activités. Les Investigateurs seront prévenus qu'ils sont surveillés.
- Si le baron se lasse d'attendre que les Investigateurs bougent, il enverra Lazlo au village pour inviter les Investigateurs à dîner. S'ils acceptent l'invitation, ils seront priés d'attendre dans le petit salon à leur arrivée.

- Le baron n'apparaîtra qu'après le coucher du soleil, s'excusant et prétextant qu'il préfère travailler la nuit et dormir pendant la journée (ceci afin de troubler les joueurs en pensant qu'il puisse être un vampire).
- Au souper, le baron leur offrira un somptueux repas contenant un puissant somnifère.
- **Médecine** ou **Pharmacologie** permet de se rendre compte que la nourriture est droguée.
- Les investigateurs qui ne résisteront pas à la drogue tomberont dans un profond sommeil qui durent 4 ou 5 heures. Ceux qui résisteront seront quand même affectés. Toutes leurs compétences seront réduites d'un point pour quelques heures qui suivent.
- Hauptman et ses hommes de main tenteront de maîtriser Investigateurs qui seront restés éveillés et les enfermeront tous dans les cachots du sous-sol.
- Là, Hauptman torturera les Investigateurs, par un, avec méthode et en pleine vue de leurs compagnons et jettera leurs corps dans le gouffre de la pièce d'à côté.
- Tout investigateur confronté à la vision de la mort. lente de ses amis devra réussir un test d'équilibre mental de 6 points avec une difficulté de 4.
- Sergei, l'espion soviétique, est un élément libre d'entrer ou de pas entrer dans le scénario selon le Gardien.
- Il peut s'allier avec Investigateurs dans l'espoir qu'ils l'aideront sans le savoir, ou il peut essayer de les lancer sur une fausse piste avec de faux renseignements. Il peut rentrer au village après avoir découvert l'entrée secrète château, complètement ahuri et murmurant des paroles au sujet puits et d'étranges choses qui rampent et glissent.
- Cependant, sa fonction la plus importante est d'errer ça et là et de délivrer un groupe d'investigateurs emprisonnés sans espoir dans les cachots. Dans tous les cas, Sergei n'apparaîtra pas tant qu'un ou deux investigateurs n'aient subi leur terrible destin