

# Le Gardien de Phare

## Jouer juste une soirée ...

Est, il me semble devenu de plus en plus difficile avec le temps (scroungng , me fais vieux) . Les maîtres du jeu s'enflamment pour un rien, et se lancent dans des campagnes impliquant des chapelets de multivers interagissant les uns avec les autres... plus souvent encore, les joueurs se détournent du fil de l'intrigue pour régler, en deux ou trois séances, les problèmes chers à leurs personnages...

Vous l'avez compris, il s'agit ici d'un scénario sans prétention, qui ne présente pas de difficultés particulières, et qui peut être débrouillé en une soirée, la part d'enquête étant minime.

Il peut également servir d'introduction aux contrées du rêve (dans ce cas, mieux vaut le réserver à des PJs ayant déjà une aventure ou deux à leur actif !).

## Le gardien de phare.

... que j'ai mis comme titre ! Bof, c'est surtout au cas où vos joueurs tomberaient dessus ! Car « Les gardiens de phare » conviendraient bien mieux. C'est l'histoire d'Emil Clarendon et de Jacques Foster, deux hommes aux caractères et aux destins très différents, mais qui ont en commun le métier de gardien de phare, et qui partagent (mais pas pour les mêmes raisons !) un certain penchant pour la solitude.

## Emil Clarendon.

Emil est depuis tout petit un poète, un rêveur. Enfant, il préférait déjà jouer avec les personnages qu'il s'inventait, dans des endroits merveilleux imaginaires également. La mer était une de ses principales sources d'inspiration. Aussi, veiller sur un sémaphore lui apparut rapidement un excellent moyen de gagner sa vie. Emil a aujourd'hui 26 ans. Il s'occupe seul du phare du port de Typerhook depuis sa majorité. Le phare a été construit sur un îlot, à 100 mètres de la côte. Il ne le quitte que trois fois par mois, pour faire le plein de provisions et d'eau potable. Au village, il ne discute vraiment qu'avec Ed Thurton, l'épicier. Les réactions des habitants à son égard peuvent varier : ceux qui ne le traitent pas de fou, d'original (mais quel est vraiment le lien ?) reconnaissent son sourire comme celui d'un enfant, et voient dans ses yeux la détermination des âmes de feu. Il ne fait jamais d'histoires au village, uniquement ses courses... puis rentre. Emil est à peine plus petit que la moyenne, a des cheveux châtain clair, bouclés, et porte les mêmes vêtements (qu'il nettoie régulièrement !) depuis qu'il a investi le phare.

Depuis, ses rêves ont également pris une autre dimension : les terres et les mers qu'il traverse sont devenues plus colorées. Il n'attend pas, il sait qu'il rejoindra l'équipage d'un grand voilier blanc, et que si sa place à son bord est encore vacante, ce n'est plus pour longtemps...

## Jacques Foster.

Au contraire d'Emil, Jacques a longtemps eu les pieds sur terre. Il rencontra dans un village qui partage avec Innsmouth les caractéristiques les plus singulières de ce dernier, il rencontra donc une fille à la beauté étrange, Unda. Lorsque celle-ci prit conscience de ses origines, elle le quitta pour rejoindre les siens et adorer Mère Hydra. Jacques ne s'en est jamais vraiment remis. Il a rompu progressivement tous les liens qu'il avait avec ses amis, et a accepté un poste de gardien de phare, à Glustown, qui n'était à l'époque déjà plus qu'un hameau surplombant des récifs dangereux (pour les bateaux !).

Le phare est construit sur le même modèle que celui de Typerhook ; les deux villes ne sont d'ailleurs distantes que de 30 kilomètres (par les terres). Jacques s'est renfermé sur lui-même, et est devenu très solitaire. Avec le temps, il est devenu mélancolique, s'est adonné à la boisson et à commencer à écrire, essentiellement des poèmes (une fois encore, le lien entre ces trois activités n'impliquent que l'état de Jacques !) Petit à petit, il fit fi (et loulou) des mécanismes de protection qui permettent à notre conscience de garder son intégrité, en voilant ce qui pourrait violemment porter atteinte à toutes nos certitudes. En rêve, il rentra en contact avec des êtres des Océans, et avec Unda. Elle a décidé de le faire chercher ce soir...

## Mrs Hampshire, la mouette.

Par les mers, les deux phares ne sont distants que d'une dizaine de kilomètres. Une mouette, aussi futée et docile que peut l'être une mouette, comprit un jour que les habitants de ces deux phares lui donnaient généreusement des restes de repas, pour peu qu'on ne les ennuie pas trop souvent. Elle se spécialisa alors dans l'aller-retour entre les deux phares. Jacques crut reconnaître l'animal ; pour s'assurer qu'il s'agissait bien du même, il le bagua. Emil se demanda qui donc avait pu mettre une bague à la patte de la mouette, et y rajouta un message. Les deux hommes furent surpris, puis s'enthousiasmèrent pour ce petit jeu. Réalisant leurs différences et leurs points communs, ils entamèrent une correspondance assez riche, dans laquelle ils partageaient les souvenirs de leurs rêves et de leurs cauchemars. Ils émaillaient également leur correspondance de leurs poèmes.

## Quand les étoiles s'y mettent.

Ce soir, c'est la bonne. Emil sait qu'il va partir. Dans quelques instants, le voilier blanc viendra le chercher, et il ne reviendra plus. C'est heureux qu'il attend ce moment.

En revanche, Jacques réalise ce dernier soir qu'il commet une grave erreur, et que vendre son âme aux plus anciennes créatures tapies sous la mer serait une terrible erreur. C'est déjà encerclé, et un peu résigné qu'il envoie un message à Emil... Emil reçoit le message quelques minutes avant de partir... mais il sait qu'il est trop tard, il voit déjà se profiler à l'horizon la proue du navire. Il ressent beaucoup de tristesse pour son ami, mais après tout, combien de fois l'a-t-il mis en garde ?



## *C'est pas tout ça...*

... mais que viennent faire les PJs dans cette histoire, et à Typerhook pour commencer ? Un bon resto pardi ! « Chez Bernard » est un sympathique resto français bien situé, avec une agréable terrasse qui domine la mer. C'est ici que les PJs ont décidé de se retrouver, pour parler du bon vieux temps (où on finissait vite les scénars ? ) tout en oubliant consciencieusement certaines parties de leurs aventures (si aventures passées il y a ...). Le repas est très fin : terrine de poissons, salade de calamars, daurades et autres lours de mers sont à l'ordre du jour. Selon l'époque à laquelle vous jouez, vos joueurs l'accompagneront plus ou moins facilement d'un vin blanc, français lui aussi. Le repas traîne... et on voit petit à petit le brouillard se former, la mer commencer à s'agiter... Je mets des petits points pour le mystère... ... Lorsqu'on leur apporte le dessert, un fracas assourdissant arrive d'en bas. Ceux qui réussissent un jet en voir peuvent voir comme Bernard une vague gigantesque fouetter le phare. Elle va ensuite s'écraser contre le rivage, où elle claque à nouveau bruyamment contre les digues, inonde la plupart des bateaux, et renverse les plus petits. Le brouillard ne permet pas d'en savoir plus pour l'instant. Mais il disparaît aussi vite qu'il est venu : deux minutes plus tard, la mer est d'un calme presque irréel. Le phare semble avoir été endommagé : il n'éclaire plus. Le propriétaire du restaurant, qui dispose d'un petit bateau à moteur, propose d'aller voir si Emil va bien.

## *Au phare...*

Tout le village (moins d'une centaine de personnes tout de même) a été réveillé, et est sorti sur le palier (les petits sont restés au lit !). La mer manque étrangement de remous lorsque les PJs font route vers la construction. La lune laisse une traînée d'or sur la mer ; qui réussit un empalement sur un jet de voir verra filer au loin un gigantesque voilier.

Le phare a été trempé de haut en bas, et les escaliers sont très glissants (jet de grimper +50 pour ne pas se casser la pipe). Dans les étages les plus bas, on trouve du matériel pour réparer et entretenir le phare, au dessus des réserves (dramatiquement vides) de nourriture, et au dernier étage, la chambre d'Emil. Les hublots de cette dernière viennent d'être brisés (pourtant on peut retrouver –moyennant un petit TOC bien sûr- les restes de l'un d'entre eux : ils paraissent étonnamment solides !) Beaucoup de choses ont été emportées : en particulier, on ne retrouve pas le carnet de bord du phare, ni la plupart des papiers d'Emil. Parmi les (restes des) livres que l'on peut trouver, beaucoup de recueils de poésie. Un coffre également, renversé dans un coin (il n'est pas cadenassé) contient les poèmes que Jacques lui envoyait, ainsi que le dernier message, encore mouillé. Un autre TOC réussi leur permettra de trouver une capsule de métal disposant d'un petit anneau. S'aventurer sur le toit est un peu dangereux (exiger un Grimper+40 pour ne pas glisser sur le toit, et éventuellement un Grimper+50 pour se retenir au garde-fou). Au bout d'un moment, des mouettes viendront troubler le silence. Mrs Hampshire (dont l'existence n'est mentionnée que dans le message) ne s'approchera vraiment d'eux que si on leur lance un peu de nourriture. Baguée, on la reconnaît facilement. Tant qu'elle mange, elle est docile et se laisse faire.

# *Des poèmes que qui qui c'est qui les a faits ?*

Concernant le contenu du coffre, on peut proposer aux joueurs le poème suivant, représentatif de l'ensemble. ( Si ça peut plaire à vos joueurs, n'hésitez pas à en rajouter d'autres !)

## *Le retour.*

*Le démon dit qu'il me ramènerait chez moi  
Vers le pays pâle et ombreux dont je me souvenais vaguement  
Comme d'un endroit élevé aux escaliers et terrasses  
Bordés de balustrades de marbres couffant les vents du ciel,  
Tandis que, des lieux plus bas, près d'une mer aux eaux tranquilles,  
S'étendait un labyrinthe, allant de dôme en dôme, de tour en tour.  
Une fois encore, m'affirma-t-il, je me retrouverais enchaîné  
À ces collines anciennes et entendrai le grondement des flots lointains.*

*Tout cela il me le promit et par les portes du couchant  
Il me porta rapidement, traversant les lacs de flamme qui nous léchaient,  
Passant devant les trônes rouges et or des dieux qui n'ont pas de nom  
Et qui poussent des cris de peur devant un destin menaçant.  
Puis un gouffre noir avec des bruits de vague dans la nuit :  
« Voilà où se trouverait ta demeure » se moqua-t-il  
« quand tu voyais encore ! »*

Ceux qui liront les poèmes, et réussiront un jet de Psychologie remarqueront que le poème suivant est particulièrement chargé d'émotion, et qu'il doit être lié pour l'auteur à quelque chose d'important :

## La fiancée de la mer.

Mausades se dressent les falaises escarpées derrière moi,  
Sombres sont les sables du rivage s'étendant au loin.  
Indistincts sont les sentiers et les rochers qui me rappellent  
Tristement ces années d'un Atleues à jamais perdu.

L'océan clapote doucement sur les galets polis par les vagues,  
En une musique mélodieuse et familière ;  
Ici sa tête tendrement appuyée contre mon épaule,  
Je me suis promené avec Unda, la Fiancée de la Mer.

Lumineux était le matin de ma jeunesse lorsque je la rencontrai,  
Douce comme la brise soufflant sur l'eau salée.  
Bientôt les liens de l'Amour me tenaient enchaînés,  
Heureux de lui appartenir, et elle heureuse d'être mienne.

Jamais je ne lui demandais d'où elle venait,  
Jamais elle ne m'interrogea sur le lieu de ma naissance :  
Joyeux comme des enfants, sans pensée ni réflexion,  
Nous goûtions la munificence de l'océan et de la terre.

Une nuit, le clair de lune scintillait parmi les flots,  
En haut de la falaise nous nous tenions, dominant les eaux.  
Sa chevelure était retenue par une guirlande de fleurs,  
Cueillies près de la source dans le bois où voletaient des oiseaux.

Etrangement elle contemplait les vagues au dessous d'elle,  
Charmée par le son ou ravie par la lumière :  
Attes les flots lui donnèrent un aspect sauvage,  
Scierre comme l'océan et mystérieux comme la nuit.

Avec hésitation elle me quitta, stupéfait et en larmes,  
Me laissant seul parmi les rochers qu'elle avait bénies :  
Vi-glissoant et mi-rampant, toujours plus bas des-

cendoit  
Et s'écroulait la douce Unda en quête de l'océan.

Attes la mer s'apaisa, et le ressac tumultueux  
Se changea en une ondulation, comme Unda la belle  
Faisait les sables humides, en un salut affectueux,  
Me faisait signe, et l'instant d'après n'était plus là !

Longtemps j'arpentai le rivage où elle avait disparu,  
Haut dans le ciel vogua la lune puis redescendit.  
Grise se leva l'aurore, bannissant la triste nuit,  
Mais mon cœur était toujours dolent d'une peine infinie.

À travers le vaste monde j'ai recherché ma bien-aimée,  
Parcouru les déserts immenses et sillonné les mers lointaines.  
Un jour, sur les vagues, tandis que la tempête grondait,  
Brilla un beau visage qui apporta calme et sérénité.

Malgré ma fièvre je continuai en trebuchant.  
Dépêchant et me languissant, je faisais à peine attention à mon chemin.  
Attes je quitta les eaux grondantes  
Et revins sur les lieux de mon hier perdu.

Mais regardez ! La lune rouge depuis les brumes de l'océan  
Surgit et se monta avec une grandeur inquiétante ;  
Etrange est son visage tandis que mon regard tectue  
Fixe les étendues illimitées de feu et d'azur.

Depuis la lune jusqu'au rivage où je soupire  
Grandit un pont lumineux de vagueslettes et de rayons.  
Malgré sa fragilité, comme il serait simple de le suivre,  
Depuis la terre jusqu'à l'arbre des rêves d'ambre.

Ils sont représentatifs des poèmes trouvés ; la fiancée de la mer est le seul où apparaît le nom d'Unda .  
On remarque que seule la lettre de la page 6 est humide

Voici maintenant le contenu du message mouillé

*Très cher Emil,*

*C'est sans doute la dernière fois que Mrs Hampshire achemine un de nos messages ! Tu avais raison, ce soir ils viendront me chercher nous chercher je te souhaite de retrouver tes terres d'arbres odoriférants, et tes rilles dallées de marbres.*

*Tu avais raison sur un autre point : je m'entrevois que maintenant la réalité de la vie qui m'attend ! Une caverne sous-marine à vénérer d'anciens Dieux, mon âme rendue à des démons humides et froids. Je n'en veux plus, tu comprends !*

*Mais il est trop tard, je crains. Ils sont déjà là, pour m'accompagner dans cet ultime voyage. Peux-tu encore m'aider et sauver mon âme ?*

*Ce n'est plus qu'un moment maintenant !*

*Adieu, mon frère cyclope*

(et là, vous signez de votre plus illisible écriture ... arrangez vous pour que l'on reconnaisse le J et le F)

Si les joueurs prennent le temps de lire, un jet de Mythe de Cthulhu +40 réussi leur apprendra qu'il s'agit de poèmes d'une personne qui en sait beaucoup.

Un jet réussi en Mythe de Cthulhu +10 suggérera aux PJs l'existence de créatures du mythe connaissant dans leur développement un stade humain. Bien sûr, dans les deux cas, ils réaliseront que la situation mérite toute leur attention.

## *Le temps de comprendre.*

Au village personne ne connaît Mrs Hampshire, à part le fils de l'épicier –mais il dort à cette heure-ci !-, un enfant de 7 ans à qui Emil racontait parfois des histoires.

Le responsable du port peut certifier qu'il ne s'agit pas de l'écriture d'Emil ; on peut aussi la comparer à des listes qu'il a données à l'épicier, ou à des notes (brouillons de poèmes, apparemment dans un autre style) trouvés dans sa chambre (mais il est plus difficile d'être certain qu'il s'agit bien de deux personnes différentes, le papier étant mouillé). Si on fixe un message à la mouette, on peut la voir partir vers le nord, par la mer. Une carte des lieux renseignera peut-être alors les PJs (on peut y distinguer les différents phares des environs ; au besoin, on peut trouver à la capitainerie les noms des gardiens de phare des environs) . Quand les PJs devinent/comprennent où on a besoin d'eux, ils peuvent se mettre en route... noter bien le temps qu'ils ont mis à décoincer.

## *Pendant ce temps, Jacques...*

Les eaux se sont peu agitées autour de son phare, mais elles ont monté, et on ne voit plus que le phare se dresser hors de l'eau, l'îlot étant intégralement recouvert. Le ciel est couvert. Cinq profondeurs entourent le phare, ils sont cachés sous l'eau. Ils ont déjà éloigné la barque de Foster. Celui-ci, désespéré, dans un éclair de lucidité, ne veut plus rejoindre sa tendre et douce. Il s'est barricadé dans sa chambre. Et pendant ce temps, une gelée blanche entame une longue ascension du phare... Il s'agit de l'être de l'eau, appelé par Unda

## *Un voyage difficile ...*

Unda réalisant que les PJs veulent interférer dans cette affaire décide de ne pas se laisser faire. Elle appelle un Byakhee, et lui demande d'aller intercepter le véhicule des personnages, sur une route déserte. La créature n'attaquera que le véhicule, mais prendra le plus grand soin à le mettre en pièces. Un jet de Voir réussi permet de la voir arriver sur le côté, et de l'observer (si le cœur tient bon !) réaliser un demi-tour, pour se positionner avant d'attaquer la voiture. N'oubliez pas les jets de SAN, en particulier pour le conducteur... Si le véhicule est immobilisé, la créature s'acharnera dessus, tandis que les plus sages des persos fuiront, selon toute probabilité. Ils la verront ensuite repartir, un morceau du toit entre les griffes. Toutes les demi-heures, un jet de Chance réussi (par un seul des persos ! chacun son tour !) les autorisera à croiser la route d'un autre véhicule... restera à en convaincre le chauffeur...(pour ne rien arranger, il pleuvra !)

## *Compte à rebours.*

A partir du moment où Emil est emporté, il faut 4 heures à l'Etre de l'Eau pour recouvrir entièrement le phare... auquel cas Jacques sombrera dans la folie la plus complète. Il s'agit donc d'agir vite (pour vos PJs) et de bien compter le temps mis par les PJs (c'est pour vous ça !). Le temps de réflexion sera compté en « temps réel ».

## Un sauvetage périlleux.

Paniqué (on le serait pour moins !) Jacques s'est donc réfugié en haut du phare. Il ne dispose plus de grande réserves de sang-froid, et ne pourra pas être d'une grande aide aux PJs. Si ceux-ci se montrent amical, il leur obéira. Plusieurs solutions s'offrent aux PJs, sachant qu'une chute dans l'eau du haut du phare n'est pas vraiment dangereuse... la mer étant ici très calme. Le plus dur sera de convaincre Jacques : on demande un PJ persuasif/psychologue ! Le chercher peut également apparaître comme une solution. L'Etre de l'Eau craint le feu : il existe donc un moyen de se frayer un passage dans le phare et d'en ressortir sans trop de séquelles. Reste les profonds... N'oubliez pas de décrire les restes du village (oui, car moi j'allais oublier de vous les décrire !) : quelques maisons fermées, de vieux garages près de la côte (dans l'un d'eux, une barque en état, avec un moteur ; un jet de TOC réussit permet de trouver un bidon d'essence).

## Si on rentre dans le phare...

On s'apercevra que celui-ci est très bien entretenu, et on pourra trouver les sombres lectures de Jacques, mais aussi les agréables poèmes d'Emil. Donner donc à vos joueurs le poème suivant, représentatif, ils auront peut-être un peu plus de temps après pour le lire. Les lettres d'Emil font mention de ses rêves, et des univers merveilleux qu'ils comptent bien visiter à bord de son voilier. Il met également Jacques en garde contre « ceux qui attendent leur heure ».

Voici le poème

### Les jardins de Yin

Au delà de cette muraille dont l'antique maçonnerie  
De ses tours recouvertes de mousse atteignait presque le ciel  
Il y aurait des jardins en terrasse, aux fleurs luxu-  
riantes,  
Et des vols d'oiseaux, des papillons et des abeilles.  
Il y aurait des allées et des ponts enjambant gracieuse-  
ment  
De chauds étangs couverts de lotus, reflétant la corniche  
Du temple  
Et des cerisiers aux rameaux et aux feuillages délicats  
Se découpant sur un ciel rose traversé de hérons.

Tout serait là, car mes rêves anciens n'avaient pas  
franchi  
Cette porte, vers de Sédala aux lanternes de pierre  
Où des ruisseaux nonchalants dévidaient leurs cours  
sinueux,  
Guidés par de vertes vignes pendant de leurs branches ?  
Je me hâtai mais, lorsque le mur se dressa, immense  
et sévère,  
Je découvris qu'il n'y avait plus de porte.



## Que peut-il se passer ?

Je peux déjà vous parler de deux issues possibles à cette histoire... pour les autres, débrouillez vous !

⊕ Jacques rejoint, plus ou moins sous la contrainte, sa moitié. Les profonds l'ont récupéré avant les PJs, ou l'Etre de l'Eau a recouvert le phare avant l'arrivée des PJs. Dans ce dernier cas, Jacques sombre très rapidement dans la folie, puis fait un plongeon spectaculaire. Il nage ensuite pour rejoindre ceux qu'il considère maintenant comme les siens. Selon ce que les persos ont compris, étalez la perte de SAN entre 1D6 et 2D6. Les PJs pourront recevoir sous forme de rêves (de cauchemars plutôt...) la visite d'Unda, ou d'autres créatures marines... Jacques lui même pourra les contacter, pour leur livrer alors la totalité du poème. (voir plus bas)

⊕ Jacques meurt. Selon ce que les persos ont compris, faites leur gagner ou perdre 1D6 points de SAN.

⊕ (mais ça fait trois cas détaillés ! ben ouais, y a du rab, comme dans les bonnes canotches) Jacques est sauvé, et les PJs s'occupent (un minimum) de son avenir à moyen terme. Selon ce qu'ils ont compris, ils peuvent gagner de 1 à 2D6 point de SAN

La fin du poème

*Quel est ce visage apparaissant dans la clarté lunaire ;  
Attends-je enfin retrouvé la jeune fille enlue ?  
Empruntant le pont scintillant, je me dirige  
Vers celle dont le doux geste me fait hâter le pas.*

*Des courants m'environnent, et oscillant avec torpueur,  
Loin sur le sentier de la lune, je recherche le doux visage.  
Avec ardeur je m'avance, mi-haletant et mi-priant,  
Et tend les bras vers cette vision de grâce.*

*Les eaux se referment autour de moi en murmurant.  
Lentement la vision radieuse s'approche de moi.  
C'est la fin de mes épreuves et mon cœur repose  
En paix auprès d'Unda, la Fiancée de la Mer.*

Dans ces deux derniers cas, Emil là où il est, est heureux et reconnaissant aux PJs d'avoir sauvé son ami. Si un soir les PJs s'endorment près de la mer, ils verront un grand voilier blanc s'approcher, et des canots venir les chercher. Ils seront accueillis en héros sur le bateau (même si Emil reste peu bavard) ; le bateau les déposera ensuite dans une grande ville portuaire des contrées du rêve, contrées auxquelles ils ont désormais accès...

## *Des caractéristiques...*

### **Emil Clarendon**

FOR : 9 DEX : 13 CON : 11 TAI : 10 POU : 19 INT : 14 EDU : 16 CHA : 16 SAN : 67

Compétences liées à la maintenance d'un phare : 70 %

Connaissances liées aux voyages : 76 %

Occultisme : 30 % Mythe de Cthulhu : 22%

Cartographie : 54 % Rêver : 56 %

Si les PJs ont la chance de rencontrer Emil, ce sera en rêves ! Sur le voilier blanc, il se montrera peu loquace, et refusera de parler de la terre. En revanche, il peut parler pendant des heures des villes fabuleuses qu'il compte visiter.

### **Jacques Foster**

FOR : 13 DEX : 13 CON : 14 TAI : 14 POU : 8 INT : 13 EDU : 15 CHA : 15 SAN : 19

Compétences liées à la maintenance d'un phare : 70 %

Cartographie de la région : 40 % Nager : 35 %

Compétences sportives : 40 % Mythe de Cthulhu : 16 %

Jacques n'est pas au bout du rouleau, il a depuis longtemps déchiré et jeté le petit tube en carton ! Il vient néanmoins de réaliser qu'il a besoin d'aide, et tout intérêt à fuir ! S'il s'en sort, il gardera de graves séquelles : une paranoïa aiguë et une phobie de tout ce qui se rattache à la mer. Il ne pourra pas rester seul longtemps, sans devenir dangereux pour lui ... ou pour les autres ! A moins que l'un des persos soit doté de solides compétences en psychologie et d'une patience à toute épreuve, il faudra envisager d'avoir recours à des spécialistes.

### *Les créatures (plus ou moins) marines :*

Oui, les PJs ont intérêt à avoir le cœur bien accroché !

Et de la bouteille (à la mer ?)

Selon les personnages, n'hésiter pas à réduire (augmenter ?) le nombre de profonds, et à enlever le Byakhee ! Le but est bien sûr d'effrayer les joueurs, de les obliger à mettre au point une stratégie au niveau du phare de Jacques dans la panique ... pas de bataille rangée, vous l'aviez deviné j'espère...

### *Des profonds.*

A quoi bon donner 5 séries de caractéristiques ? Une suffira !

FOR : 15 DEX : 12 CON : 14 TAI : 14 POU : 10 INT : 9 PV : 14

Griffes 35 % dégâts : 1D6 + 1D4

1 point d'armure d'écailles

Perte de SAN : 0/1D6

### ***Un Byakhee***

FOR : 20 CON : 13 TAI : 22 INT : 6 POU : 12 DEX : 13 PV : 18

Griffes 35 % dégâts : 2D6

Compétences de perception : 45 %

2 points d'armure de fourrure et de cuir

Perte de SAN : 1/1D6

Cette créature n'est pas très intelligente ; elle a retenu qu'elle devait intercepter une voiture, et c'est ce qu'elle essaiera de faire : pas de zèle, elle n'attaquera pas les PJs si ceux-ci ont la bonne idée de se tenir éloignés

Vous pouvez juger que la présence du Byakhee n'est pas dans le ton de la partie : n'hésitez pas à le supprimer !

Morsure : 1D6 + succion du sang (voir règles)

### ***Unda, profond supérieur :***

FOR : 18 DEX : 12 CON : 20 TAI : 14 POU : 18 INT : 15 PV : 17

Griffes : 55 % dégâts : 1D8 + 1D4

2 points d'armure d'écailles

Perte de SAN : 1/1D8

Unda a continué à se développer pour mesurer plus de deux mètres. Elle ressemble à un profond « classique », avec des membres plus longs, et de longs cheveux blancs, résistants comme du fil de pêche, longs de plusieurs mètres. Quoiqu'il arrive, elle se tiendra à distance, et n'interviendra pas physiquement. Si les moyens décrits ci-dessus n'ont pas suffi à ramener Jacques, elle l'abandonnera définitivement. En revanche, si elle réussit, elle viendra troubler le sommeil des PJs venus se mettre en travers de son chemin. Unda connaît plusieurs sorts : Appeler des profonds, Contacter Cthulhu, Appeler/contrôler un Byakhee, Contacter Mère Hydra, Appeler l'Etre de l'Eau

### ***L'Etre de l'Eau :***

PV : 100 INT : 5 POU : 8

L'Etre de l'Eau est une créature mineure du Mythe. Elle a l'apparence d'une gelée blanche, d'un volume assez imposant ( 5 mètres cube ). Elle contrôle sa forme et en particulier peut s'étirer à loisir, pour occuper une grande surface (jusqu'à 250 mètres carré, avec une épaisseur de 2 centimètres). Elle a cette forme lorsqu'elle se laisse dériver sur l'océan. Noter que les mouvements de l'Etre de l'Eau sont particulièrement lents : pour se déplier totalement, il lui faut plusieurs heures. Le feu est le seul moyen simple de lui causer des dégâts ( 1D6 points pour une torche ) : la créature s'écarte aussitôt. La créature d'Eau ne peut causer de dégâts physiques, mais son contact donne aux malheureux de brefs visions de R'lyeh , la cité engloutie. On peut ôter 1 point de SAN à toute personne en contact (ou entouré par) avec la créature pendant une seconde.

## *Le mot de la fin :*

Alors que dire pour finir ? Que bien sûr, les poèmes sont tirés de : « Fungi de Yuggoth », de vous savez qui ... reconnaître aussi que l'aventure est inspirée de « La fiancée de la mer ».

La partie a été testé par mes potes de la horde : Groum et Karleroke, qu'elle s'est bien déroulée, qu'il faut bien tenir compte du temps, et faire sentir aux PJs l'importance de la situation. Préparez soigneusement les aides de jeu (je vous ai tout mâché là !), ça plaît beaucoup ! N'hésitez pas à mouiller avec de l'eau salée le message de Jacques, pliez le très petit, et faites des marques de rouille dessus ! J'ai aussi enlevé le Byakhee ... il faut dire que les PJs ont rejoint le deuxième phare en bateau ... mais même s'ils y vont en voiture, je trouve finalement qu'il ne collait pas avec le tableau ! Voyez vous même !

A plus j'espère !

Rédaction: **Klabouny**

Mise en page et illustrations 3D: **Groumhillator Hammer Smashed Face**

**La Horde Alphabétique** (<http://www.lahorde.fr.st>)

*Le site de jeu de rôle qui craint dègùn!*

