



# La légion des tombes

*« Parfois, dans les affres du cauchemar, lorsque les puissances invisibles vous font tourbillonner au-dessus des toits d'étranges cités mortes vers l'abîme grimaçant de Nis, c'est un soulagement et presque un plaisir de hurler sauvagement et de se jeter volontairement dans le noyau hideux des rêves et de sombrer dans les gouffres sans fond. »*

H.P. Lovecraft,  
*La peur qui rôde.*

## Avant-propos

Ce scénario s'inspire librement de deux nouvelles de Lovecraft : *La peur qui rôde* et *L'affaire Charles Dexter Ward*. Le Gardien des Arcanes avisé les (re)lira pour s'imprégner de leurs ambiances délétères. Les illustrations qui émaillent ce scénario sont de **Alex Tuis** (<http://a.tuis.free.fr/concepts.html>) et de **François Launet** (<http://www.goominet.com/>), pour le Signe des Anciens.

## L'Ossature

La famille de colons français Darquandier fut chassée du Fort de Pentagouët en 1626 par la colonie de Plymouth. Riche famille d'armateurs, les Darquandier gardèrent une haine profonde vis-à-vis de la couronne

britannique. Partis s'installer plus à l'est, dans des terres occupées par les Indiens Wabanaki, les Darquandier, sous la conduite du patriarche Hughes Darquandier, bâtirent une demeure dans ce qui deviendra le Maine. C'était en 1635. Par la suite, le petit-fils de Hughes, Jean-Baptiste, fit bâtir une nouvelle demeure coloniale, dans la forêt bordant ce qui deviendra le village d'Aurora.

Les Darquandier entretenaient de bonnes relations avec les Indiens Abénaquis, à tel point qu'ils reçurent une partie de la "sagesse" des Darquandier. En réalité, de père en fils, les Darquandier se passaient une version latine du *Necronomicon*, qui était conservé précieusement par la famille depuis le XV<sup>e</sup> siècle. Jean-Baptiste Darquandier était un individu qu'aucun commerce avec les "créatures de l'au-delà" n'effrayait. Une seule chose lui faisait peur : mourir. Grâce aux secrets renfermés dans le livre d'Olaus Wormius, il parvint à acquérir l'im-

mortalité par son commerce avec Yog-Sothoth. Mais le Dieu Extérieur exigea un tribut. La famille devait lui apporter des femmes, qui seraient livrées au Dieu ou à ses Avatars. Jean-Baptiste s'exécuta, mais la famille, poussée par la Guerre d'Indépendance et la pression des soldats anglais, fut finalement obligée de "disparaître" dans des repaires souterrains creusés depuis des décennies sous le sol du cimetière et de la demeure ancestrale des Darquandier. Cependant, plusieurs *Patriots* disparurent mystérieusement dans la région durant cette période. On attribua ces disparitions aux Abénaquis, malgré le fait qu'ils n'étaient plus que quelques milliers dans la région.

Puis, au début du XIX<sup>e</sup> siècle, Jean-Baptiste Darquandier, maintenant âgé de plus de 150 ans, devenu complètement dément, décida de relever de ses cendres son ancienne épouse, Marie-Thais. Le succès fut tel qu'il ressuscita sa mère, Joséphine-Marie, et sa terrible tante, Claudia-Théophile. Démentes, s'imaginant encore en guerre contre les Britanniques, les trois matriarches ordonnèrent à Jean-Baptiste de créer une "armée" pour les protéger. Darquandier s'exécuta et créa une effroyable horde d'hybrides à partir des *sels essentiels* de cadavres de chiens et de morts extraits du cimetière d'Aurora. Ensuite, comme unique héritier mâle, il donna une fille à son épouse — fillette prénommée Aurore — qui fut offerte à Aforgomon, un puissant Avatar de Yog-Sothoth.

## L'Horrible Vérité

Il y a quelques semaines, Aforgomon est venu à nouveau réclamer son dû : il a besoin d'une descendante humaine de la famille. Ne souhaitant pas satisfaire les désirs de l'Avatar de Yog-Sothoth, les trois matriarches ont ordonné à Jean-Baptiste de sacrifier un grand nombre d'habitants des environs, afin d'apaiser leur sombre déité. Elles ignorent, dans leur folie, que ce massacre va amener de nombreux enquêteurs dans la région, notamment des Investigateurs en quête de réponses sur la nature de la "créature" qui a commis un tel carnage.

## Massacre à Amherst, Maine

Nous sommes au milieu du mois de juillet. L'année importe peu, mais 1929 ou le début des années 30 conviendra parfaitement. Le carnage de Amherst,



dans le Maine, fera la une de tous les journaux. Si votre groupe d'Investigateurs comprend un Journaliste et/ou un Agent fédéral (ou même un Officier de police), l'accroche est toute trouvée. Pour les autres Investigateurs, cherchez dans les Motivations de chacun pour justifier le fait qu'ils s'intéressent au carnage. L'affaire est suffisamment inquiétante et intrigante que pour stimuler n'importe quel PJ ayant un tant soi peu de connaissances du Mythe de Cthulhu. De plus, si vous jouez avec le Groupe d'enquête Armitage ou le Projet Alliance, ils enverront les PJ sur place pour enquêter.

### Jargon policier / Compétence relationnelle

En passant quelques coups de fil à une agence de presse de Bangor ou en prenant contact (pour un PJ Officier de police / Agent fédéral) avec le bureau du shérif Clifford, les Investigateurs obtiendront quelques informations préalables :

- Les victimes habitaient toutes Amherst.
- Les survivants en état de parler affirment qu'un terrible orage à traverser la région, la nuit du massacre.
- Malgré l'ampleur du massacre, les tueurs n'ont laissé aucune piste exploitable pour les

enquêteurs (à cause des pluies diluviennes de l'orage).

### **Pour 1 Point :**

- Les corps dépecés n'étaient pas complets. Sur la cinquantaine de victimes, plus de la moitié ont eu la tête, parfois le buste, prélevé. Les tueurs se sont emparés de plus d'une soixantaine de membres au total, laissant d'autres cadavres lacérés mais entiers derrière eux.
- Ces mêmes habitants de Amherst (pour la plupart des personnes âgées ou invalides) jurent que le tueur n'est pas *humain*. Il s'agit d'un *démon*, une créature aux traits non-humains qui hante la région.

### **Pour 2 Points :**

Les examens médico-légaux effectués à Bangor et à Portland montrent que les lésions ont été causées par des morsures, et les lacérations par des griffes animales. Apparemment des griffes de chiens. Plusieurs morsures humaines ont également été découvertes sur certains corps...

## Voyage au cœur de la mort

Rejoindre Amherst peut s'effectuer de plusieurs manières : par le train, par la route ou par voie maritime. Bangor (le siège du comté de Penobscot dans le Maine et la troisième ville de l'État) est à un peu plus de 5 heures en voiture d'Arkham (environ 220 miles — 350 km). Par voie maritime, il est possible de prendre la malle à Boston et descendre à Belfast (siège du comté de Waldo, dans le Maine), puis de louer une voiture pour se rendre à Amherst via Bangor.

## Bangor

La majorité des pensions de famille et des hôtels de la ville ont été pris d'assaut par les journalistes, les enquêteurs et les curieux.

Les PJ trouveront finalement des chambres libres à l'hôtel *Hampton*, un 4 étoiles avec ascenseur et room-service situé sur Main street. Malheureusement, les

PJ ayant un Niveau de vie de 2 ou moins ne pourront pas y avoir accès (à moins de se faire aider financièrement par les autres PJ).

Deux PNJ secondaires logent au *Hampton* : **Douglas Wyler** et **Dexter Adams**.

## Rencontres en ville

Les Investigateurs s'installeront dans leurs chambres et feront connaissance avec quelques personnalités arrivées en ville pour affaire ou suite au massacre. La majorité des gens arrivés en ville sont des curieux, des journalistes des plus grands quotidiens de la Côte est et des officiers de police venus en renfort. Ils occupent principalement des pensions et de petits hôtels autour d'Hammond Street et Union Street, à l'ouest de la ville.

Voici quelques PNJ qui pimenteront l'enquête des Investigateurs :

### **Douglas Wyler**

Journaliste au *Albany Times-Union*, grand amateur de bière extraverti et observateur, Wyler est surtout et avant tout un espion du *Culte du Crâne* en poste d'observation pour connaître les auteurs d'un tel massacre, même s'il subodore déjà que les Darquandier jouent probablement un rôle dans cette histoire. Il aidera du mieux possible les PJ... Afin de détruire les responsables de ce massacre, qui pourraient faire de l'ombre au Culte.

### **Dexter Adams**

Radiesthésiste et médium, ce géant blond taillé comme un chêne est en réalité un agent d'origine sué-



doise nommé **Henrik Adamson**, archéologue et psychométriste travaillant pour l'*Ahnenerbe*. **Langues (1 Point)** permettra de reconnaître une pointe d'accent germanique dans son Anglais par ailleurs parfait. **Anthropologie (1 Point)** permet de deviner qu'Adams semble être d'origine Suédoise ou septentrionale. Seuls la **Négociation (1 Point)** ou une discussion pointue sur la Terre creuse (**Occultisme — 1 Point**)

lui fera admettre qu'il est en réalité un archéologue et un *psychométriste*. En aucun cas il n'admettra travailler pour l'*Ahnenerbe* et être membre de la Société de Thulé.

### Valérie Munroe

Journaliste au *Syracuse Journal*, Valérie est une jeune femme non seulement jolie mais aussi débrouillarde et fonceuse. Elle est célibataire, fume, bois et rigole avec les hommes, et sait leur extirper des informations et des confidences comme personne. Elle s'intéressera de près aux Investigateurs pour peu qu'ils semblent *crédibles*. Elle loge à la Pension *Garden Flower* sur Cedar Street.

### Henry Picton

D'origine anglaise, journaliste au *Boston Globe*, Picton a vécu toute sa jeunesse en Asie. Actif et sportif, Picton est également devenu Investigateur. Il sera sur le terrain, proche de Valérie — pour lui voler son scoop. Il loge à l'hôtel *Drummond*, sur Larkin Street.

### Shérif Brenda Clifford

Brenda Clifford est une femme au joli visage, mais enlaidi par des cicatrices laissées par des brûlures (dont elle refuse d'expliquer l'origine). Elle peut apparaître comme peu sûre d'elle, mais elle cache sous cette apparence une âme de manipulatrice, qui s'arrangera toujours pour que le travail soit fait par autrui... Elle enverra volontiers les Investigateurs sur place, si elle peut en tirer parti et surtout y gagner des informations exploitables pour damer le pion à ces maudits agents fédéraux.

### Agent fédéral en charge Orson Winstead

Ce type massif, aux méthodes brusques, dirige la cellule d'enquête spéciale composée de 8 agents fédéraux,



arrivés par avion de Washington pour enquêter dans la région à la recherche des "massacreurs de Amherst". Ils logent dans le même hôtel que Picton : le *Drummond* et se déplacent dans 2 Packard de location.

## Théories...

Selon les agents du Bureau, les auteurs du massacre sont probablement des trafiquants ou des mafieux qui ont tiré vengeance des habitants d'Amherst en massacrant toute la communauté. Les blessures effectuées par de véritables bêtes féroces démontrent qu'ils étaient accompagnés de gros chiens de combat.

## ... et informations

En interrogeant les officiers de police présents, les PJ obtiendront des informations supplémentaires sur le massacre de Amherst (**Jargon policier**) : deux survivants sont actuellement accueillis chez une tante habitant Bangor. (**1 Point**) Cette tante, **Maryann Gordon**, habite 55, Chapman Street, au nord-est de la ville. Ces deux neveux sont **Amy** et **Redmond Wells**, âgés de 5 et 9 ans.

## Maryann Gordon

Ancienne institutrice, cette sexagénaire refusera de laisser entrer les PJ. Les deux petits ont été suffisamment traumatisés par les événements et les interrogatoires de la police. Seul le **Réconfort (1 Point)** permettra de la faire céder. Elle leur permettra de parler aux enfants, mais restera en leur compagnie. Le jeune **Redmond** est muet comme une tombe et ne parlera pas, mais la petite **Amy** répétera plusieurs fois :

«Le neveu de Meredith a vu la créature...»

**Meredith Clyde** est une vieille femme habitant Amherst avec son neveu, une amie de la famille Wells. Mais elle est du nombre des victimes.

Si on parle de “créatures” à Maryann Gordon, elle raillera les PJ et leur indiquera que les Indiens sont peut être responsables, mais qu’il n’y a rien de *surnaturel* derrière ce carnage. *L’Homme est un loup pour l’Homme, rien de plus.*



## Filatures

Dès que les Investigateurs se mettront en route vers Amherst, ils seront suivis par plusieurs PNJ (en particulier Valérie Munroe, Henry Picton et Douglas Wyler). Dexter Adams agira autrement : il s’invitera dans le groupe et souhaitera faire profiter les PJ de ses compétences...

## Débris humains

Avoir accès aux dossiers préliminaires et aux rapports médico-légaux ne sera possible que pour un Investigateur *Officier de police* ou *Agent fédéral* (avec une **Dépense d’1 Point en Jargon policier**). Les dossiers ne seront pas accessibles à des “civils” et les agents fédéraux veilleront à ce qu’aucune information vitale ne transpire.

Parmi les rapports d’expertise, un Investigateur notera que les médecins légistes sont d’accord sur un fait : la férocité des attaques, les démembrements et les vols de parties de cadavres. **Expertise légale (1 Point)** permet de comprendre que les principaux traumatismes ont été causés par des morsures — apparemment de canidés particulièrement féroces, bien que l’implantation des dents (très puissantes et pointues) fasse indubitablement penser à des mâchoires *humaines*.

## A la réserve Abénaqui

Si les Investigateurs suivent cette piste amorcée par la discussion avec Maryann Gordon, ils apprendront rapidement qu’il existe une réserve de ces Indiens appartenant à la confédération Wabanaki, à Old Town,

sur Indian Island, à 12 miles (20 km) au nord du centre de Bangor.

En approchant de la petite île, les PJ verront un groupe de baraquements en bois avec quelques bâtiments en brique et une école. Ils y seront reçus avec défiance par un groupe d’Indiens, dont certains ont conservé les côtés du crâne rasés comme leurs ancêtres. Celui qui prendra la parole est un grand individu massif et buriné, instituteur de son état et fils du *sagamore* (chef) de la communauté : **John Kahnawake**.

### Psychologie

Si les Investigateurs abordent le thème du massacre, ils constateront que les visages des autochtones se rembrunissent. **(1 Point)** Ils semblent dissimuler quelque chose par peur.

### Réconfort

Certains Abénaquis parleront de *démons de la forêt*, d’autres décriront en termes vagues une créature dotée d’ailes de chauve-souris, d’autres encore évoqueront “Esprit du mal”, un *démon de la foudre* ayant la forme d’un vautour, les derniers citeront le nom de *Zvilpoggua* (un autre nom du Grand Ancien Ossadagowah, le *Dévoreur des Étoiles*, le “fils de Tsathoggua”)... Seul le **Réconfort (1 Point)** pourra faire parler une jeune femme (**Florence Okka**), qui leur conseillera d’aller jeter un coup d’œil à la petite maison blanche — *habitée par John Kahnawake* — derrière *St-Anne’s Church*, l’église principale de l’île.

En allant fureter autour de la demeure (avec **Discretion**, sinon ils seront reconduits jusqu’à l’embarcadère et forcé de repasser de l’autre côté par un groupe d’hommes bien décidé), les PJ les plus sensibles (**6<sup>e</sup> Sens**,



**Diff. 6)** pourront entendre des gémissements et des grattements provenant de la cave de la demeure par un étroit soupirail. S'ils tentent d'appeler la personne qui semble emprisonnée dans ce sous-sol, ils entendront une voix pâteuse et hésitante leur répondre : *“Libérez-moi...”*

Finalement, les Investigateurs seront repérés et devront quitter l'île. Les Abénaquis — et même la jeune Florence — refuseront d'en dire plus à propos du “vieil arbre” ou de ce qui semble les lier aux événements d'Amherst.

## Recherches sur les Abénaquis

Une **Dépense de 1 Point en Anthropologie ou en Bibliothèque** permettra de dénicher des informations historiques sur les Abénaquis et leur histoire. Mais elle n'apportera pas d'informations liant les meurtres aux Indiens Wabanaki. Voir la page consacrée aux Abénaquis sur *Wikipedia*.

## La créature emprisonnée

Si les Investigateurs reviennent la nuit pour visiter l'île et découvrir ce qu'abrite la demeure habitée par **John Kahnawake** et son père **Lionel**. Les rives seront néanmoins surveillées par des Indiens en armes relativement vigilants. Les PJ devront réussir un test de **Discrétion (collectif) Diff. 5** pour atteindre la demeure des Kahnawake sans se faire repérer.

Les PJ devront ensuite forcer la maison ou passer par le soupirail, ce qui nécessitera une **Dépense d'1 Point en Crochetage** et le matériel adéquat.

Une fois dans la cave, ils découvriront une “créature” musclée au visage horriblement déformé par un bec-de-lièvre et des sortes de protubérances osseuses. La “créature” craint la lumière et les armes à feu. Elle reculera si on braque sur elle une lampe électrique ou un fusil. Cette “créature” est un Ranimé, le frère défunt de l'arrière-grand père de Lionel Kahnawake, que son aïeul avait ressuscité grâce à la magie du *Necronomicon* offerte par Darquandier plus d'un siècle auparavant.

D'une voix apeurée, le Ranimé leur dira :

*«L'héritage... L'arbre tordu»*

## Le Ranimé imparfait

Athlétisme : 8, Bagarre : 8.

**Santé** : 15

**Seuil de Blessure** : 4

**Discrétion** : + 1

**Vigilance** : + 1

**Armes** : Morsure (- 1)

**Perte d'Equilibre mental** : + 0.

Si les PJ restent trop longtemps dans la maison ou font du bruit, ils seront repérés par les Kahnawake. John descendra à la cave armé de son fusil à pompe Winchester. Un affrontement aura lieu entre l'imposant Abénaqui et les PJ.

John abattra de deux décharges de son riotgun le Ranimé, le faisant taire à jamais. Le fils du *sagamore* chassera ensuite les PJ de sa maison et de l'île en leur disant de ne plus fourrer leur nez dans leurs affaires.

*«Il y a des choses que l'Homme blanc ne peut pas comprendre et des secrets qui doivent rester enterrés. Maintenant, partez !»*

## John Kahnawake

Athlétisme : 6, Bagarre : 6, Armes à feu : 8.

**Santé** : 12

**Seuil de Blessure** : 3

**Magie** : 10

**Discrétion** : + 1

**Vigilance** : + 1

**Armes** : Shotgun Winchester (+3/+1/+1)

**Sorts** : Résurrection, Signe de Voor, Invoquer / Contrôler un Vampire de Feu.

## Recherches sur les Darquandier

En se rendant à la société historique de Bangor, située 159, Union Street, les PJ pourront avoir accès aux archives de la région, à condition de parvenir à convaincre le conservateur, qui est plus passionné par la pêche que par l'histoire de sa ville.

### Bibliothèque

Permet d'apprendre que la famille de colons français Darquandier fut chassée du Fort de Pentagouët en 1626 par la colonie de Plymouth. Riche famille d'armateurs, les Darquandier gardèrent une haine profonde vis-à-vis de la couronne britannique. Partis s'installer plus à l'est, dans des terres

occupées par les Indiens Wabanaki, les Darquandier, sous la conduite du patriarche Hugues Darquandier, bâtirent une demeure dans ce qui deviendra le Maine, en 1635.

### Bibliothèque (1 Point)

À la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, le petit-fils de Hugues, Jean-Baptiste Darquandier, chirurgien de son état, fit bâtir une nouvelle demeure coloniale dans la forêt bordant ce qui deviendra le village d'Aurora. Les Darquandier entretenaient de bonnes relations avec les Indiens Abénaquis, à tel point que Jean-Baptiste devint l'un des *sagamore* des Abénaquis qui occupaient la région.

### Bibliothèque (2 Points)

Durant la Guerre d'Indépendance (1775-1783) et la pression des Anglais, la famille Darquandier finit par quitter la région. Le dernier Darquandier connu était Hugues-Pierre Darquandier, connu comme étant un individu reclus et peu enclins à se mêler aux autres colons. Plusieurs *Patriots* disparurent mystérieusement dans la région durant cette période. On attribua ces disparitions à des mercenaires travaillant pour la Couronne britannique ou aux Abénaquis, malgré le fait qu'ils n'étaient plus que quelques milliers dans cette vaste région, principalement par suite des épidémies.



*Marie-Thaïs Darquandier de Sarty,  
épouse et mère bien-aimée, 1689-1740*



*Legs de Jean-Baptiste Darquandier - 1678-1767,  
armateur, chirurgien et sagamore du peuple Wabanaki*

## Le portrait (indice majeur)

En fouillant la demeure des Kahnawake ou dans un autre endroit (l'église Sainte-Anne, par exemple), les Investigateurs découvriront le portrait d'un homme au regard perçant portant une perruque (à la mode à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle), avec la mention (en Français) : "Legs de Jean-Baptiste Darquandier — 1678-1767, armateur, chirurgien et sagamore du peuple Wabanaki". Un autre

portrait montre une femme au visage sévère avec la mention : "Marie-Thaïs Darquandier de Sarty, épouse et mère bien-aimée, 1689-1740".

## INDICES À AMHERST

Les Investigateurs vont se rendre à Amherst dans le courant de l'enquête. Ils y trouveront trois **Indices**

**majeurs** qui les mèneront sur la piste des Darquandier et de leur héritage maudit...

Les PJ découvriront un petit village aux maisons éloignées les unes des autres avec de nombreux massifs d'arbres centenaires. Dans chaque maison, chaque ferme, des traces de lutte sont visibles, du sang, des restes de peau et de cuir chevelu, des fenêtres et meubles brisés, des impacts de balles, etc.

## L'empreinte

### 6<sup>e</sup> Sens Diff. 6

En furetant dans les alentours, les PJ finiront par repérer une empreinte de main humaine (très grande) imprimée dans la boue. Une empreinte de pied nu peut également être découverte. La piste est (presque) impossible à suivre, la pluie et la boue ont tout effacé.

### Recueil d'indices (1 Point)

Permet de déterminer que l'individu qui a laissé ces empreintes était très grand (plus de 7 pieds de haut) et devait marcher à quatre pattes.

### Conn. de la nature (1 Point)

Une vague piste peut être suivie et semble mener vers le sud-est (le village d'Aurora) en longeant la route principale qui y mène par le sud.

## La maison du chat

### 6<sup>e</sup> Sens Diff. 4

En passant à côté d'une petite maison mal entretenue, plus à l'ouest de la demeure Meredith Clyde, on entendra un chat miauler.

Cette maison appartenait à **Edmund Reese**, qui était un excentrique, un ésotériste et un chercheur qui possédait quelques secrets occultes bien réels, comme un exemplaire des *Mystères du Ver*. Lorsqu'il fut massacré par les Ranimés hybrides, l'esprit d'Edmund Reese parvint à survivre par-delà de la mort en se projetant dans le corps d'accueil le plus proche : celui de son chat tigré *Charles*. Le chat, désormais doté d'une conscience quasi-humaine, va mener les Investigateurs sur la piste des Ranimés : le cimetière d'Aurora, à condition qu'ils se comportent avec déférence avec lui...

**NB** : Dans cette demeure, la psychométrie Dexter Adams "sentira" qu'une cérémonie occulte s'est déroulée,

sans parvenir à déterminer la nature exacte de ce acte magique.

### Recueil d'indices (2 Points)

En sondant le plancher dans la pièce principale, les Investigateurs mettront à jour une cache recelant les trésors d'Edmund Reese : une copie du *Saducismus Triumphatus* de Joseph Glanvill (1681), un exemplaire des *Merveilles de la science* de Moryster et un exemplaire des *Mystères du Ver*, traduction de Charles Leggett, imprimé à Londres en 1821. L'ouvrage contient les sorts suivants : *Préparer le Liao*, *Signe de Voor*, *Invoquer / Contrôler un Démon (Byakhee)* et *Echange d'Esprits*.

## Le chat

Si les PJ fouillent la maison de feu-Edmund Reese, le chat les suivra de pièce en pièce et se mettra à souffler s'ils déplacent des objets ou des livres. Il tentera même de les griffer, s'ils osent s'emparer des *Mystères du Ver* et emportent le livre.

Si les PJ comprennent que le chat est probablement la "réincarnation" ou est "possédé" par l'esprit de Edmund Reese, ils devront réussir un test d'**Equilibre mental Diff. 4 / 3 points**. Par contre, ils pourront com-



munique avec lui et lui poser des questions, auxquelles il répondra en indiquant des endroits, etc. Comme, par exemple, le cimetière d'Aurora.

## Charles

**Chat possédé par Edmund Reese**

Athlétisme : 14, Bagarre : 8.

Santé : 5

Seuil de Blessure : 4

Discrétion : + 2

Vigilance : + 2

Armes : Griffes (- 2)

## La maison de Meredith Clyde

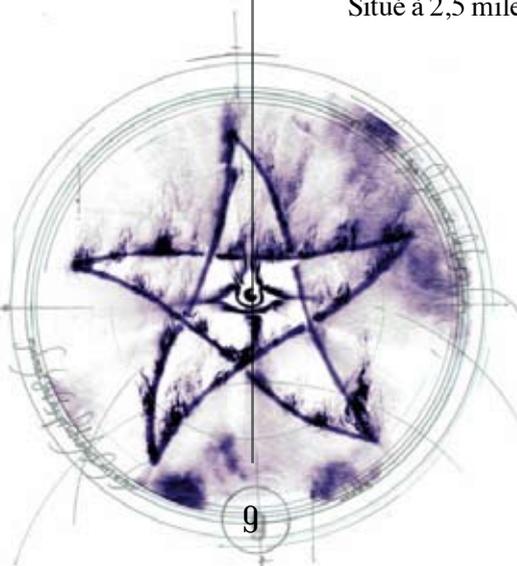
En suivant les explications de Maryann Gordon, les Investigateurs trouveront la maison de Meredith Clyde au nord du village. La porte est fracassée et oscille doucement, sous le vent.

### Recueil d'indices (1 Point)

En fouillant les trois chambres (dont deux étaient occupées et ont été saccagées par les Ranimés hybrides), les Investigateurs mettront la main sur un carnet de croquis ayant appartenu à **Ethan Clyde**, le neveu de Meredith avec qui elle vivait. Plusieurs croquis montrent une sorte de créature vaguement humanoïde dotée de puissantes griffes et dont le front comporte une marque en forme de vortex. Cette créature n'est autre que l'Avatar *Aforgomon*, que Clyde a pu apercevoir une nuit dans la forêt. Après ce choc, le jeune homme s'est muré dans le silence et n'a divulgué son secret que sous forme de dessins assez cryptiques. Il a également fouillé la vieille demeure ancestrale des Darquandier à l'est d'Aurora et y a dérobé un cadre brisé renfermant une photo apparemment prise à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, et représentant les trois matriarches Ranimées, ainsi que la petite Aurore.

## La traque

Une vaste battue aura lieu le lendemain de l'arrivée des Investigateurs à Amherst. Menée par les hommes du BOI (ou FBI, si vous jouez après 1935), elle verra une centaine d'hommes se répandre dans les bois environnants Amherst à la recherche d'indices ou de disparus.



## La mort qui rôde

Deux hommes participant à la battue seront retrouvés déchiquetés, après que leurs hurlements de souffrance aient attirés deux agents du Bureau et plusieurs bénévoles. Leurs bras droits, leur buste et leur tête manquent et ont été emportés.

### Conn. de la nature (1 Point)

La piste mènera les Investigateurs jusqu'à l'entrée d'une mine de cuivre (abandonnée) située à 2 miles (3,2 km) à l'est de Amherst. La mine est un étroit boyau très bas de plafond (moins de 1m 20), dans lequel il faut quasi ramper. *Se battre dans un tel environnement exigü et obscur augmentera les Seuils de Blessures de 2.*

Le fond de la mine se termine en cul-de-sac. Un épouvantable charnier constitué de chair humaine, de peau, de crânes et d'os entremêlés de ligaments en bloque l'accès. Les Investigateurs trop curieux se feront attaquer par 2 *Ranimés hybrides*.

## Le portail

### Mythe (1 Point) / Occultisme (2 Points)

Cette repoussante "tapisserie" de chair en putréfaction et d'os entremêlés semble représenter une espèce de portail. C'est par là que les Ranimés et leur maître, Darquandier, se sont rendus à Amherst, depuis le repaire souterrain du sorcier adepte de Yog-Sothoth. Il est impossible de traverser le portail sans réciter les noms du Dieu Extérieur, qui permettent de le déclencher (*tout en dépensant 1 Point d'Equilibre mental ou de Magie*) :

*Yog-Sothoth - Tawil At'Umr - Aforgomon*

## Aurora

Situé à 2,5 miles (4 km) de Amherst, Aurora abrite une population de cultivateurs et de fermiers très superstitieux, qui accueilleront les Investigateurs avec défiance. Tous les habitants du cru connaissent la vieille maison Darquandier, mais ils l'évitent, la considérant comme maudite ou hantée.

### Histoire orale (1 Point)

Un habitant d'Aurora racontera aux PJ qu'un homme est

## L'ancienne maison Darquandier

La vieille demeure qui fut définitivement abandonnée par les Darquandier durant la Guerre d'indépendance se cache, pourrissante, au bout d'une route en impasse qui part du cimetière d'Aurora et disparaît dans la forêt. Les planchers de la maison sont pourris, les murs sont couverts de lézardes et de moisissures. Les tapis qui subsistent ressemblent à de grosses éponges gorgées de sucs immondes. Une forte atmosphère morbide et mortuaire règne sur ce lieu.



venu enquêter il y a plus de dix ans aux abords de la vieille maison maudite. Plus personne ne l'a jamais revu. Sa voiture rouillée est encore derrière une grange. Si on fouille la vieille Ford T, on y trouvera une licence de détective au nom de **Rufus Malone** établie à New York en 1911, ainsi qu'une carte de la région et du matériel de terrassement (pelle, pioche, corde, lampe tempête, ciré et bottes en caoutchouc).

## Le cimetière d'Aurora

Un petit cimetière se trouve au sud du village. Les plus vieilles tombes remontent au XVII<sup>e</sup> siècle et sont dans un état de délabrement avancé. En regardant les inscriptions sur les dalles, il est possible de découvrir une petite chapelle contenant un catafalque aux noms à moitié effacés de Jean-Baptiste Darquandier et son épouse Marie-Thaïs.

### Recueil d'indices (1 Point)

En inspectant les tombes (dont au moins une vingtaine appartiennent à des membres de la famille Darquandier), on notera que plusieurs d'entre elles ont subi des déprédations : les dalles sont brisées ou la terre a été remuée et retournée par une main humaine, et pas par les intempéries.

Si les Investigateurs ont l'audace de violer les sépultures sans autorisation, ils découvriront que la majeure partie des tombes est vide. Elles contiennent parfois encore des restes humains, mais jamais le crâne et les côtes, uniquement les jambes du squelette (*ces dépouilles ont été utilisées par Jean-Baptiste Darquandier pour créer son "armée" de Ranimés*).

### Recueil d'indices (1 Point)

En fouillant le rez-de-chaussée, les PJ découvriront une porte dissimulée derrière une tapisserie moisie. Cette porte donne sur un escalier en pierre, descendant dans une cave voûtée. Une porte en métal rouillé a été barrée d'un Signe des Anciens (*qui fut appliqué par Malone lorsqu'il explora la demeure*). Son cadavre pu-



tréfié se trouve parmi un tas de loques puantes (des vêtements remontant à plusieurs générations). Une chevalière avec ses initiales (“R.M.”) est accrochée au doigt du cadavre. Dans une sacoche moisie, les PJ trouveront un vieux Webley hors d’état de fonctionner.

Derrière la porte en acier (**Crochetage**), les PJ pénétreront dans un véritable ossuaire : des centaines d’ossements entourent plusieurs tables en bois verroullé et des étagères supportent des espèces d’amphores. Un four surmonté d’un dôme piqueté de rouille se trouve au fond de la salle.

### **Occultisme (1 Point)**

Cette salle a servi de laboratoire d’alchimie, comme le montre l’athanor d’un genre particulier, permettant de réduire des os en poudre. *Les lekythoi* — récipients grecs munis d’une poignée, utilisés pour stocker l’huile et employés pour oindre les corps des jeunes hommes morts — contiennent une poussière grisâtre, apparemment de la poussière d’ossements : des Sels Essentiels.

### **Conn. de la nature / Biologie (1 Point)**

Parmi les ossements humains il y a aussi des os de chiens en grande quantité. Les crânes ont tous été réduits en Sels Essentiels.

## **Les portraits des Matriarches**

Les deux étages de la demeure sont décorés de cadres renfermant des photos des trois matriarches, déposés là “par amour” par le sorcier Darquandier après



qu’il eut relevé les trois plus importantes femmes de sa vie.

### **Recueil d’indices**

Ces portraits ont été accrochés aux murs à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, bien après que les Darquandier aient (soi-disant) quitté la demeure familiale lors de la Guerre d’indépendance.

## **La mort frappe**

Valérie Munroe (ou un autre PNJ de votre choix) rejoindra les Investigateurs alors qu’ils explorent la maison décrépite.

Un terrible orage d’été éclatera tout à coup. Quelques minutes après, le groupe sera attaqué par une dizaine de *Ranimés hybrides*, qui les pourchasseront même en dehors de la maison. Un **test d’Equilibre mental à 5 Points** sera nécessaire pour ne pas prendre la fuite, pris de terreur.

Cependant, le but des créatures n’est pas de tuer les Investigateurs, mais d’emporter Valérie Munroe, morte ou vive. Si elle est tuée durant l’attaque, son corps sera emporté par les créatures, comme si celles-ci obéissaient à une consigne précise. Les PJ retrouveront ses chaussures, son chapeau et quelques-uns de ses effets personnels déchirés. Sa Chevrolet Capitol Modèle AA garée plus loin, le long de la route.

## **Suivre la piste des Ranimés**

Les Investigateurs assez courageux — ou fous, c’est

selon — pour suivre les *Ranimés hybrides* devront être rapides. Une **Dépense de 2 Points en Connaissance de la nature** (ou un test de **Filature Diff. 7**) sera nécessaire pour parvenir à suivre les créatures, à cause de la pluie, et sans que celles-ci ne repèrent leurs poursuivants.

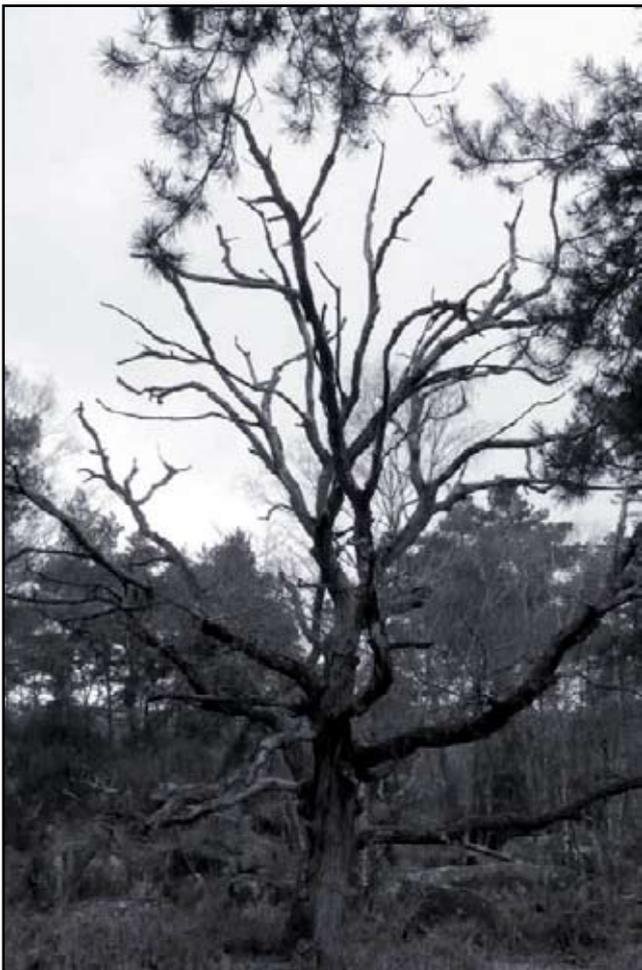
Les PJ arriveront, détrempés, aux abords d'une clairière au centre de laquelle trône un arbre tordu. Autour de cet arbre, des stèles moussues couvertes de sphaigne : il s'agit de l'ancien cimetière des Darquandier.

## Le cimetière des Darquandier

Ce cimetière sera découvert suite à une filature réussie ou en parvenant à interroger les Indiens de la réserve (qui en connaissent l'emplacement). Le vieux cimetière est situé à 9 miles (environ 14 km) au sud d'Aurora. Les "pierres tombales" sont des blocs de calcaire grossièrement taillés, couverts de mousse, aux noms si effacés par le temps qu'ils sont devenus illisibles.

### Recueil d'indices (1 Point)

Permettra quand même de lire les noms de :



*Claudia-Théophile Sartier, épouse de Charles-Donatien Darquandier - 1653-1699, Marie-Thaïs Darquandier - 16... et Joséphine-Marie Sartier - 1649-1712* (autrement dit : la mère, l'épouse et la tante de Jean-Baptiste Darquandier).

### Recueil d'indices (2 Points)

En fouillant scrupuleusement entre les tombes, un Investigateur observateur pourra remarquer des traces de passage autour d'une tombe dont le nom a été complètement effacé par l'usure et les intempéries. Aucun mécanisme ne pourra être trouvé, il faudra soulever la lourde pierre de plusieurs centaines de kilos pour voir ce qu'il y a en dessous. Un test collectif d'**Athlétisme Diff. 10** est nécessaire pour y arriver.

## La tombe

La dalle livre passage à une tombe profonde, dont le sol est couvert de feuillages et de boue. Le fond comporte une trappe munie d'un solide anneau. **Architecture** : un ouvrage qui remonte au moins au XVIII<sup>e</sup> siècle. La trappe s'ouvre sur un escalier nauséabond taillé dans la roche. Un véritable dédale (*voir plan page 17*) donne dans plusieurs directions au pied de cet escalier grossièrement taillé.

## Le souterrain

Ce vaste dédale a été taillé dans la roche et permet de rejoindre la "nouvelle maison" des Darquandier située à Osborn.

### 1 - Tombe et escalier

Il s'agit du tombeau et de l'escalier "sous le vieil arbre tordu".

### Géologie / Architecture (1 Point)

Les tunnels grossièrement taillés (et bas de plafond, parfois moins de 1,20 m) ont servi de mine de cuivre. Ils ont été agrandis par la suite. Des torchères en acier rouillé ont été fixées tous les 10 mètres environ.

### 2 - Ossuaire

Cette salle humide est remplie d'ossements animaux et humains mêlés.

### 3 - Galeries abandonnées

Ces galeries aboutissent à des cul-de-sac — très pratiques pour se perdre et subir une embuscade des *Hybrides Ranimés*.

### 4 - Sanctuaire de Yog-Sothoth

Un petit temple dédié à Yog-Sothoth, avec un autel de calcaire taillé ressemblant à un dolmen, et un pentacle d'invocation gravé dans le sol de la salle. Le sol est boueux et glissant, parce qu'une sorte de "cheminée" s'ouvre dans les hauteurs du plafond. Des menottes et chaînes rouillées sont fixées au-dessus de l'autel, dans ce puits naturel — permettant d'y pendre un sacrifié.

#### Occultisme (1 Point)

Le pentacle est un cercle de magie invocatoire permettant d'invoquer une entité puissante.

#### Mythe de Cthulhu (1 Point)

Ce temple sert à Appeler Yog-Sothoth, et il a été utilisé récemment, comme le prouvent les reliquats sanguants et les touffes de cheveux noircis. *Réaliser qu'un Dieu Extérieur est apparu dans ces lieux suite à un sacrifice humain est un choc lié au Mythe entraînant la perte de 1 point de Santé mentale.*

### 5 - Laboratoire de résurrection

Il s'agit de l'ancre de Darquandier. L'une des salles où il passe le plus clair de son temps. Des centaines de *lekythoi* posées sur des étagères contiennent des cendres de différentes couleurs. Les mots latins *Materia (matière)* et *Salis Essentialis (Sels Essentiels)* sont inscrits sur des étiquettes collées sur chaque *lekythos*.

Sur deux tables en pierre, où reposent des restes humains et animaux, se trouvent également plusieurs dizaines de croquis représentant des êtres dégénérés, sortes d'hybrides anthropomorphes.

#### Occultisme

Plusieurs *kylix* (dans la Grèce antique, un *kylix* est un vase peu profond et évasé utilisé pour déguster du vin lors des *symposiums*) montés sur des pieds en acier contiennent de la poudre gris-bleu. Il s'agit de Sels Essentiels préparés pour relever des monstruosité. Sur un mur sont gravées des formules du Rituel de *Résurrection* : voir page suivante.

La formule permettant de *ranimer* un mort à partir de ses Sels Essentiels est surmontée d'une *Caput draconis*, celle permettant de *dissoudre* un mort est surmontée d'une *Cauda draconis*.

#### Recueil d'indices (3 Points)

Dans une cache, très habilement dissimulée près du sol, se trouve l'exemplaire du *Necronomicon* (qui est en possession des Darquandier depuis 5 siècles), dans sa version latine — manuscrite — traduite par Olaus Wormius. L'ouvrage est soigneusement enveloppé dans de la gaze noire, dégageant la même odeur qu'un cadavre en décomposition...

### 6 - Laboratoire d'alchimie

Il s'agit d'un laboratoire d'alchimie contenant un *athanor* et de grandes réserves de bois.

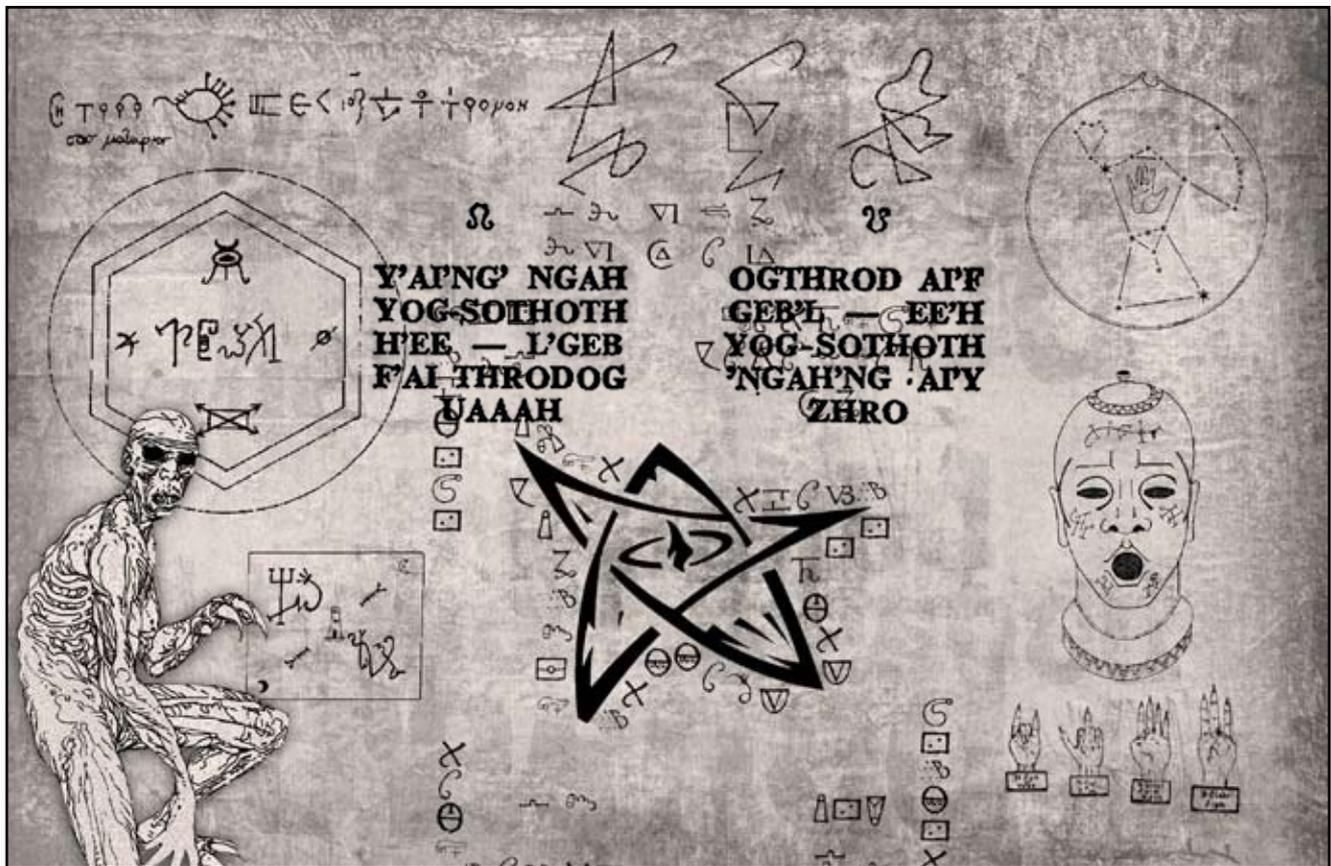
#### Occultisme (1 Point)

Le but de ce laboratoire alchimique est la recherche de la *panacée* (médecine universelle) et la prolongation de la vie via un *élixir de longue vie*. *Plus prosaïquement, Darquandier utilise l'athanor pour brûler et réduire les corps Sels Essentiels.*



#### Recueil d'indices

- Des touffes de poils, des cheveux et de la cendre peuvent être trouvés en scrutant le sol.
- Les traces laissées par les passages réguliers des *Hybrides* — qui aident Darquandier dans ses macabres besognes — mènent jusqu'au *Laboratoire de résurrection* (5) et au *Chenil* (9).



Plusieurs ouvrages moisis d'alchimie peuvent être dénichés en fouillant les étagères surchargées de pots, de mortiers, de *kylix* et de *lekhytoi*. Parmi ces ouvrages, un exemplaire du *Bibliotheca chimica* (édité à Paris en 1654) et du *Carmina in laudem Regis, Reginae & Cardinalis Mazarini* (1654) par Petrus Borellus (Pierre Borel — 1620-1671), qui était médecin, érudit, et membre de l'Académie de Castres; Dans le *Bibliotheca chimica*, on peut lire une phrase évoquant les *Sels essentiels* (voir page 16).

## 7 - Les Puits de la terreur

Une douzaine de puits profonds abritent chacun un ou plusieurs Hybrides Ranimés et d'autres "créations" relevées d'entre les morts... Passer dans ce corridor est un choc lié au Mythe : un test d'**Equilibre mental / 4 Points** est nécessaire pour résister aux lamentations, aux cris et aux aboiements abominables provenant des profondeurs sépulcrales...

## 8 - Le temple de Shub-Niggurath

Au centre de cette salle au sol de terre battue se trouve un arbre tordu, malsain, élançant ses branches noirâtres vers la voûte rocheuse. Il s'agit d'une sorte de sanctuaire sacrificiel dédié à Shub-Niggurath.

### Recueil d'indices (1 Point)

C'est aussi un lieu de sacrifice, comme peuvent l'attester les liens de cuir et les crochets chevillés dans

l'écorce. L'endroit est utilisé par Darquandier pour invoquer des Sombres Rejetons, lorsque le besoin s'en fait sentir.

## 9 - Le Chenil

Cette salle puante est fermée par une solide grille. Une douzaine de gros chiens pataugeant dans leurs excréments et de la viande avariée y aboient nuit et jour, se battent souvent et n'y survivant pas longtemps. Ils servent de "matière première" pour la création de nouveaux Hybrides.

## 10 - Escalier

Cet escalier abrupte et étroit aboutit dans une cave de la nouvelle maison des Darquandier, occupée par Jean-Baptiste et ses parentes ranimées depuis le XIX<sup>e</sup> siècle.

## Darquandier et les Ranimés

Lorsque les Investigateurs visiteront les souterrains, il y a 4 chances sur 6 que Darquandier soit présent. Il lancera immédiatement un maximum de Ranimés sur les intrus, s'il est présent (soit 2D6+2 Ranimés).

Si Darquandier n'est pas présent, les PJ risquent à tout moment d'attirer l'attention de 1D6+1 Ranimés patrouillant dans les tunnels obscurs.

## Les Matriarches

La maison des Darquandier abrite trois femmes (ressuscitées) qui donnent des ordres à Jean-Baptiste Darquandier : son ancienne épouse **Marie-Thaïs**, sa mère **Joséphine-Marie** et sa tante **Claudia-Théophile**. Elles sont les véritables “cerveaux” dégénérés des massacres et commandent aussi aux Hybrides créés à partir des chiens et des membres décédés de la famille par Darquandier dans son laboratoire secret.

Ces trois femmes résident à temps plein dans la demeure, n'en sortant sous aucun prétexte. Comme elles ne doivent plus ni boire, ni manger, ni dormir, leur seule préoccupation est de “tenir leur maison”, et de veiller à ce que leur volonté soit accomplie par leur “marionnette” Jean-Baptiste Darquandier.

Les trois femmes ont conservé l'aspect qu'elles avaient au moment de leur résurrection : elles sont toujours vêtues de robes austères remontant aux années 1870 environ. Les Investigateurs qui ont vu les photos de ce triumvirat les reconnaîtront immédiatement et devront effectuer un test d'**Equilibre mental (Diff. 4 / 3 Points)**.

2D6 Ranimés sont constamment dans la demeure, certains ayant conservé une apparence humaine, afin de servir les trois femmes avec dévotion. Si les PJ font irruption depuis les caves, les trois matrones lâcheront leurs “chiens de garde” sur les intrus. Cependant, si les PJ souhaitent négocier ou entamer la conversation, il faudra néanmoins **Dépenser 2 Points en Réconfort ou en Flatterie** pour amadouer les matriarches.

Cependant, ces trois mégères ne sont pas dupes : pendant que deux d'entre elles écoutent les boniments des PJ, la troisième utilisera un sifflet à ultrasons pour appeler les Ranimés Hybrides, qui arriveront en quelques minutes et entoureront les trois femmes pour les protéger en cas d'agression.

## Le vol du *Necronomicon*

Pendant que les Investigateurs fouillent la demeure et les souterrains familiaux des Darquandier, Dexter Adams, l'agent de l'*Ahnenerbe*, trouvera le *Necronomicon* et les ouvrages de Borellus (s'ils n'ont pas déjà été emportés par les PJ) et s'en emparera. Il s'arrangera pour faire accuser les Investigateurs de ce vol et quittera rapidement la région (par avion) avec son butin.

## Conditions de victoire

Si les PJ parviennent à réduire en *cendres* les trois matrones (grâce à la formule *inversée* du sort de *Résurrection*) et détruisent les laboratoires de Darquandier,

### La vengeance de Darquandier

Les Investigateurs seraient mal avisés de massacrer tous les Ranimés et de brûler les souterrains. En plus de représenter des tests conséquents d'Equilibre mental, les PJ s'exposeront à l'ire vengeresse de Darquandier, dont les laboratoires et le *Necronomicon* représentent la vie et son unique obsession. Dans un premier temps, il fera traquer les destructeurs par plusieurs Ranimés, participant lui aussi à la chasse. Si les Investigateurs sont trop résistants, il invoquera un Sombre Rejeton et tendra une embuscade dans un lieu isolé pour les réduire au silence. Son but premier sera de récupérer le *Necronomicon*. Si les Investigateurs l'ont détruit, sa folie deviendra démesurée et il Appèlera alors Yog-Sothoth et lui désignant les Investigateurs comme objets du sacrifice...

ils lui porteront un tel coup qu'il tentera de se suicider... Mais sans y parvenir. Yog-Sothoth a besoin de lui comme émissaire sur Terre (et surtout pour produire une héritière digne de devenir l'un de ses avatars). Les PJ regagneront **2 Points en Santé mentale**. Si, en plus, ils parviennent à délivrer Valérie Munroe des griffes des Darquandier, ils gagneront **3 Points** au lieu de 2.



es Sels essentiels des Animaux se peuvent préparer et conserver de telle façon qu'un Homme ingénieux puisse posséder toute une Arche de Noé dans son Cabinet, et faire surgir, à son gré, la belle Forme d'un Animal à partir de ses cendres ; et par telle méthode, appliquée aux Sels essentiels de



l'humaine Poussière, un Philosophe peut, sans nulle Nécromancie criminelle, susciter la Forme d'un de ses Ancêtres défunts à partir de la Poussière en quoi son Corps a été incinéré.

# Plan du Souterrain



1. Tombe et escalier.
2. Ossuaire
3. Galeries abandonnées
4. Sanctuaire de Yog-Sothoth
5. Laboratoire de résurrection
6. Laboratoire d'alchimie
7. Les Puits de la terreur
8. Temple de Shub-Niggurath
9. Chenil
10. Escalier

# Casting / PNJ

## Les Ranimés

Athlétisme : 10, Bagarre : 10.

**Santé** : 8

**Seuil de Blessure** : 4

**Discrétion** : + 1

**Vigilance** : + 1

**Armes (pour les Hybrides uniquement)** : + 1 (griffes), + 2 (morsure)

**Armure** : Aucune. Mais les armes font moitié de dégâts. Les armes à feu ne font que le minimum de dégâts.

**Perte d'Equilibre mental (pour les Hybrides et les Matriarches uniquement)** : + 0 (+ 1 en groupe)

**NB** : Les Ranimés, comme Darquandier, ne sont pas sensibles au *Signe des Anciens*.

## Jean-Batpiste Darquandier



Maigre, décharné, effroyablement cadavérique, Darquandier est presque un monstre à lui tout seul. Rendu immortel par Yog-Sothoth, le sorcier et alchimiste d'origine française ne peut mourir qu'en étant décapité ou réduit en cendres.

Athlétisme : 6, Bagarre : 6, Mêlée : 8, Armes à feu : 4, Mythe : 10, Occultisme (alchimie) : 8

**Santé** : 20 (immortel)

**Seuil de Blessure** : 3

**Discrétion** : + 2

**Vigilance** : + 2

**Magie** : 30

**Perte d'Equilibre mental** : + 0

**Sorts** : Résurrection, Flétrissement, Invoquer / Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Appeler / Renvoyer Yog-Sothoth, Appeler / Renvoyer Shub-Niggurath.

## Douglas Wyler

Journaliste au *Albany Times-Union*, grand amateur de bière extraverti et observateur, Wyler est surtout et avant tout un espion du *Culte du Crâne*. Il aidera du mieux



possible les PJ... Afin de détruire les Darquandier, qui pourraient faire de l'ombre au Culte.

Athlétisme : 6, Bagarre : 8, Mêlée : 8,

Armes à feu : 6

**Santé** : 10

**Seuil de Blessure** : 3

**Discrétion** : + 2

**Vigilance** : + 1

**Magie** : 18

**Armes** : Dague (+ 0)

**Sorts** : Flétrissement, Echange d'Esprits,

Invoquer / Contrôler un Vampire Stellaire,

Contacter un Chien de Tindalos, Signe d'Eibon.

## Dexter Adams

Radiesthésiste et soi-disant médium, ce géant blond taillé comme un chêne est en réalité un agent d'origine suédoise nommé **Henrik Adamson**, archéologue et *psychométrie* travaillant pour l'*Ahnenerbe*.



Athlétisme : 8, Bagarre : 6, Armes à feu : 8, Conduite : 12, Intimidation : 8, Equilibre mental : 14, Santé mentale : 6

**Santé** : 15

**Seuil de Blessure** : 4

**Discrétion** : + 1

**Vigilance** : + 2

**Psychométrie** : 14

**Armes** : Colt .45 (+3/+1/+1/-), Double Derringer Remington (+2/-/-).

**Sorts** : Signe des Anciens, Signe de Koth, Redoutable Nom d'Azathoth, Incantation de Vach-Viraj.