

La trace des Anciens

Partie 2

Grimshaw



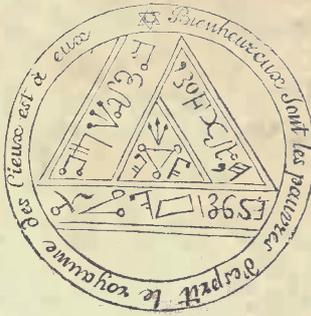
Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard

CTHULHU
L'Appel de

 **Dilmation.com**
© Les aventuriers du 4^e âge





La Trace des Anciens

Acte 2 : Grimshaw

Après la fin de l'acte 1, les joueurs se rendent à Grimshaw pour essayer de retrouver le professeur Miller.

Dans cet épisode les investigateurs seront opposés à une secte de sorciers et des Mi-Gos ; ces derniers instruisent les sorciers dans leurs travaux et en échange les poussent à ouvrir un passage vers Yuggoth.

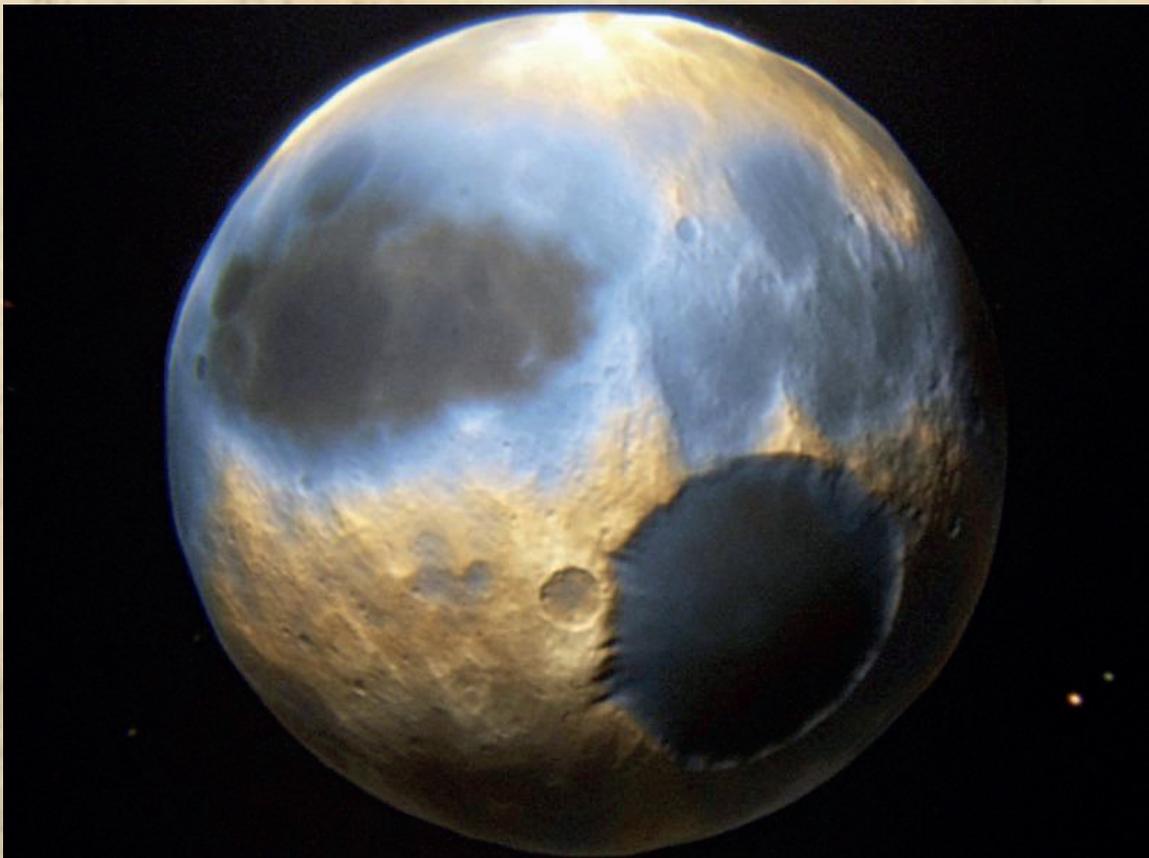
La planète Yuggoth

Le départ d'Arkham

Se rendre à Grimshaw est fastidieux. Tout d'abord il leur faudra prendre le train pour Boston puis continuer jusqu'à Calgary. Le Maître des Arcanes aura à coeur d'animer cette première partie du scénario. De Boston un avion décollera pour Calgary. Là aussi il leur faudra 6 heures de vol pour arriver.

Le temps est au beau fixe. Il leur faudra ensuite plusieurs jours pour se rendre à Grimshaw, village perdu dans les forêts de l'Alberta. De Calgary à Melton, le voyage en voiture prendra 5 jours.

Arrivée à Melton, petit ville typiquement Nord-américaine, la route n'existe plus et il leur faudra





emprunter des chevaux pour les quatre jours de trajet jusqu'au village car seule une piste y mène.

Improviser les différentes scènes du voyage, le marchandage des chevaux, la préparation générale, etc. Au Canada, les investigateurs qui portent des armes à feu visibles sur eux ne seront pas très bien vu, la loi différant de celle des États-Unis. Ils ne sont pas trappeurs et cela dérangera les locaux qui auront alors du mal à répondre aux questions.

3 jours de voyage jusqu'à Grimshaw

Leur voyage va être ponctué de plusieurs rencontres, les montagnes de l'Alberta se prêtant fortement à cela.

Le paysage se compose de rivière irriguant de grandes forêts, alternant monticules de roches et de montagnes.

Premier jour

Mac le trappeur

Ils pourront s'arrêter pour la nuit dans une hutte de trappeur appartenant à un certain Mac qui y vit. Il ne donnera jamais son nom. L'homme parle peu et sera soupçonneux envers les pjs. Les étrangers ne sont pas les bienvenus dans le coin car ils font fuir le gibier, effacent les traces des bêtes et polluent l'environnement.

L'homme les accueillera fusil au poing. Il a deux molosses : Menace et Carnage, deux chiens loups de grande taille. Ils sont attachés à l'arrivée des pjs et préviendront leur maître de leur intrusion. Mac leur parlera si ces derniers réussissent un jet de persuasion et ne sont pas hostiles.

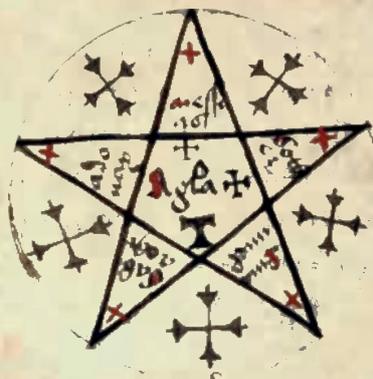
La piste qu'ils empruntent peut parfois s'avérer dangereuse, sans oublier les bêtes sauvages qu'il peuvent croiser : loups et autres grizzlis... Si les joueurs sont vraiment sympathiques il leur dira bien de ne pas laisser de vivre au sol près de leur campement.

« Hésitez pas à faire un saut par la cabane du vieux Bill. C'est quasiment la dernière avant Grimshaw... Un peu plus haut en empruntant un détour à l'écart de la piste au nord-est. Bill pourra vous accueillir pour la nuit s'ils le désirent ».

Cela rallonge le chemin mais parfois il vaut mieux un toit au dessus de sa tête que de dormir à la belle étoile. Mac pourra donner quelques informations sur Bill :

« Le vieux Bill vit à deux jours d'ici ../.. il n'aime pas le village de Grimshaw. C'est une communauté de blancs qui s'y est installée en des temps immémoriaux ../.. ils vivent de la revente des peaux et d'une agriculture locale. La communauté accepte rarement les visiteurs. Si ils l'interrogent sur le passage d'un certain Miller, ce dernier leur dit qu'il l'a effectivement bien vu. Comme eux il semblait intéressé par





Grimshaw. Miller était pressé et est parti le lendemain matin.

Il n'a rien de plus à leur raconter et offrira le repas du soir et des lits de camp confortables. Il leur fournira gracieusement de l'eau pour le lendemain et se chargera lui-même de nourrir les chevaux et de les parquer pour la nuit.

Deuxième jour

Ils devront suivre la piste et dormir à la belle étoile pour la nuit. Heureusement pour eux le temps est clair et la lune brille à travers les branchages, leur conférant un semblant de lumière. À la nuit tombée ils verront des lueurs étranges durant quelques instants. Sur un test réussi en orientation ils sauront que les lueurs se situent sur la montagne au dessus de Grimshaw. Elles sont le fruit des expérimentations des MI-Gos.

La nuit venue un ours traine dans les parages, occasion pour le Maître du Jeu d'organiser une rencontre mouvementée. Des tests d'écoute avec malus s'ils sont endormis permettent de se réveiller et d'entendre venir la bête à temps lorsqu'elle renifle l'odeur des investigateurs. Ils peuvent grimper aux arbres ou combattre. Les montures seront affolées à son approche et tenteront de fuir. Attachées, elles se feront attaquer et la vision de ce spectacle engendrera la perte de 0/1D4 san. L'ours, après avoir dépecé une des bêtes repartira

dans sa forêt laissant les investigateurs tranquilles, emportant une part de sa chasse avec lui. Il ne reste plus qu'aux investigateurs à improviser le reste du voyage.

Profil de l'ours

Impact : 2D6 - Dex : 50 - Pt de vie : 16 - combat : 40% - 1D6 dégât + impact - Carrure : 3 - Esquive : 25% écouter : 75% - Grimper : 30%

Ses attaques se font par morsure et griffes.

Dés qu'il est blessé l'ours partira sauf s'il a perdu la moitié de ses points de vie et là il attaquera sans relâche le premier investigateur passant à sa portée.

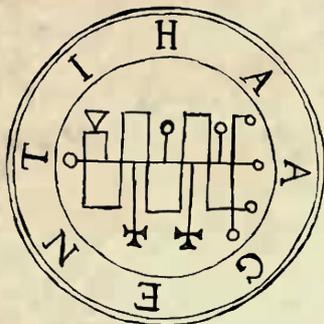
Troisième jour

Normalement si les investigateurs sont curieux, ils chercheront la piste menant au vieux Bill par une réussite d'un jet de toc pour trouver le chemin de la cabane, sinon ils sont bons pour une seconde nuit sauvage en montant la garde et allumer un feu pour éviter toute nouvelle surprise. L'ours ne reviendra pas.

Le vieux Bill

Après avoir découvert le sentier, les randonneurs aperçoivent une construction. Les abords de la hutte





sont très silencieux car il n'y a pas âmes qui vivent à des miles aux alentours. L'habitation est sur un point dégagé. Des arbres abattus dans les environs par le travail du vieux Bill permettent d'apprécier le panorama.

A l'intérieur ils verront qu'il y a des meubles cassés, des chaises brisées et par un jet de TOC réussi ils apercevront des traces au sol étranges. Cela ressemble à des restes de terre, et de gravier trainés marqués par l'empreinte de pinces, assez grandes. Par un jet réussi en zoologie un investigateur saura qu'il ne s'agit pas d'un animal de petite taille. Les empreintes laissent penser à un insecte ou un genre de crustacé.

Le vieux Bill a été enlevé par les Mi-Gos il y a deux nuits. Dans la cabane ils peuvent trouver, par un jet de TOC réussi plusieurs choses :

- Un fusil de chasse calibre 16 et une boîte de balles (20 au total). Dégâts $2D6+2/1D6+1/1D4$ - Cadence 1 ou 2 - Capacité : 2 - Panne : 100 - Portée : 10/20/50m

- Un couteau de chasse : $1D8$ +impact, corps à corps, allonge.

- Une lanterne à huile avec trois réserves.

- 5 bouteilles d'alcool fort

- 2 pièges à ours

- Couvertures, briquet, gamelle, boîte de conserve...

- Un carnet (jet de TOC réussi à -10%).

Le carnet du vieux Bill

Il comporte des écrits, celui d'un homme peu sûr de lui. C'est le carnet du vieux Bill. Il y indique ses chasses, ses prises, ses ventes au village de Melton, ses réserves, ses listes de courses, puis un passage qui intéressera beaucoup les investigateurs avec des notes sur le passage d'un professeur. Puis des gribouillages, l'écriture devient saccadée et incompréhensible. Des dates et des annotations.

« 3 mai, d'étranges lueurs dans le ciel. Entendu de drôles de bruits »

« 4 mai, un ciel étrange ce soir. J'ai vu un feu en haut de la montagne »

« 2 juin, je trouve les animaux étranges »

« 3 juin, trouvé des carcasses d'animaux en haut des montagnes. J'ai évité le village et pris la piste de l'ouest. »

« 4 juin, des bourdonnements dans le ciel, des lueurs fréquentes »

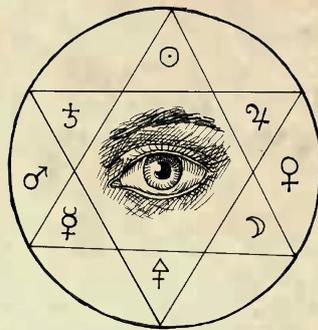
« 8 juin, les animaux sont affolés ; j'ai vu des traces étranges au sol aujourd'hui (suivi du dessin de pinces comme sur le sol) »

« 10 juin, je me sens surveillé. Pas revu l'étranger »

Puis plus rien...

Les investigateurs peuvent rester dans la cabane ce soir. Ils auront la visite d'un Mi-Go dans la nuit si ils font un feu ou allument une lampe dans la cabane.





Avant de remonter vers la cabane du vieux Bill, le Mi-Go s'en est pris à Mac. Il a décidé de le capturer en prenant son cerveau. Les Mi-Go enferment le cerveau de leur victime dans une boîte métallique étrange, dans laquelle se trouve un fluide qui garde l'organe intact. Puis grâce à leur technologie avancée, peuvent brancher, sur ce récipient des câbles et autres instruments permettant au cerveau de ressentir, de voir, de parler tel un humain. Les MI-Gos éduquent ainsi certains humains en les emmenant dans leur monde ou sur les colonies lunaires. Si le Mi-Gos repère de la lumière il se fera discret et épiera les pjs, puis ira prévenir les autres. Ils se serviront ensuite des cultistes pour les piéger et les mener à eux... Si la cabane n'est pas éclairée, les investigateurs peuvent entendre (sur un jet d'écouter réussi) le bruit d'un battement d'ailes relativement lourd et hors norme. En faisant bien attention ils verront la forme du Mi-Gos, celle d'un gros insecte. Si l'investigateur allume une source de lumière, le Mi-Gos le verra tout de suite et se dirigera vers lui. Si l'investigateur est seul il tentera sa chance. Il est armé d'un laser, une arme en croissant de lune fait de métal inconnu, relié au MI-Gos par ses empreintes (si quelqu'un lui prend son arme ce dernier reçoit une décharge électrique lui infligeant 1D8 de dégâts). Cette arme peut générer un rayon laser qui transperce les

chairs sans aucun souci. les joueurs voient une créature aux ailes membraneuses, un corps qui se rapproche de celui d'un insecte surmonté d'une tête se terminant par des protubérances semblables à de petites tentacules en mouvement (Illustration p13).

Profil du Mi-Go

Test de San et perte de 0/1D6 - Dex : 70 - Combat : 2 attaques par round. Attaque avec rayon : 75% - Dégâts : 2D10.

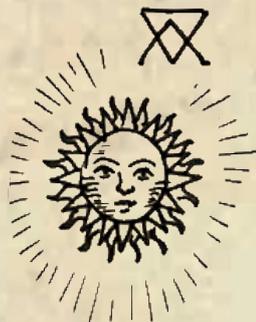
Il est possible, si la cabane est allumée et qu'un investigateur surveille le ciel, de voir venir le Mi-Go sur un test de Vigilance réussi à -20%.

Le Mi-Go fera son petit tour et n'ira pas au combat dans ce cas là ou si voit d'autres investigateurs il évitera le combat et préviendra ses petits copains. Les joueurs peuvent servir de sacrifices pour l'ouverture du portail.

Quatrième jour

Les randonneurs arrivent à Grimshaw. Par un test de Pister réussi ils trouveront le sentier menant à l'ouest. Il chemine à un kilomètre du village et semble gravir la montagne. À partir de leur arrivée à Grimshaw, village non loin du lac de Bitscho,





une chronologie des évènements aura lieu. Il faudra prendre en compte la rencontre avec le Mi-Go pour la suite. A-t-il averti la colonie et donc les cultistes ou pas ? À vous d'improviser en fonction de cela.

Si les Mi-Gos sont au courant ils les laisseront à leur investigation en les surveillant de près puis les piègeront dans leur antre.

Chronologie des évènements

Jour 1 : les Mi-Gos forent dans leur antre à la recherche de certains minéraux précieux pour eux.

Jour 2 : les cultistes organisent une réunion secrète chez l'un d'eux pour préparer le rituel d'ouverture.

Jour 3 : les cultistes avec les Mi-Gos se réunissent le soir en haut de la montagne pour créer un portail vers Yuggoth.

Le village de Grimshaw

Il est composé de cabanes en bois de mélèze avec de petites prairies qui l'entourent, des animaux paissent tranquillement. Plusieurs bâtiments servent d'étables. Le village est composé d'une trentaine de cabanes. Au centre du village l'une d'elle sert de lieu de réunion entre habitants. Les locaux sont méfiants à l'approche des investigateurs et sont menés au chef du village, un certain Ainsley Macavoy... Il est aussi le chef des cultistes. Le village est une

communauté de différents exilés, certains venus se mettre au vert, d'autres fuyant la police, etc.

Parmi les villageois 5 protagonistes de la secte ont un rôle plus important. Ils sont les descendants de ceux qui ont fuit Salem.

Ainsley Macavoy

Chef du village et des cultistes il a une soixantaine d'année, yeux bruns, regard franc, il semble sur de lui. Il est paysan et l'herboriste du village. Il y a plusieurs années, il a tué l'ensemble de la communauté (sauf les 4 suivants) en offrande à son dieu impie puis à recruter du monde. Quand les habitants posent trop de questions il n'est pas rare qu'il les fasse disparaître (surement un loup ou un ours, dans ces montagnes, vous savez.)

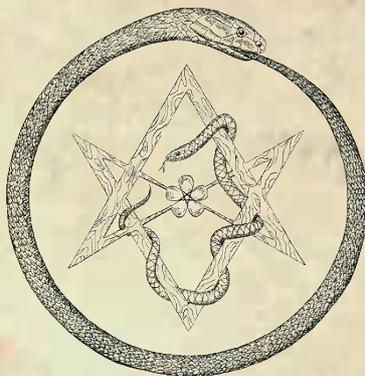
Teddie Macavoy

Son fils est un brin dégénéré, fruit de l'union de la sorcellerie et d'une femme de passage. Sa mère est morte à sa naissance, en sacrifice à la déité impie une fois de plus. Collectionneur dans l'âme, il a tendance à garder des trophées des victimes de sacrifices.

Isabelle Merton

Cette femme de 40 ans, blonde et au regard fuyant, n'aime pas les étrangers, elle ambitionne la place de





Macavoy et si elle peut se tirer de cette histoire sans encombre elle le fera. Isabelle officie en tant que couturière au village. Elle vit en dehors un peu à l'écart de la communauté et son atelier est situé à 300 mètres des autres habitations. Les membres de la secte ont creusé une cave pour des réunions secrètes. Dans une cache sont rangées 6 boites étranges confiées par les Mi-Gos au contenant terrifiant : des cerveaux pour les instruire dans leurs recherches et parmi les victimes, celui du professeur Miller.

Humphrey Garfield, le medecin

Ancien universitaire de Boston, il était étudiant en théologie lorsqu'il a rencontré Ainsley. Ce dernier l'a initié. Il a une trentaine d'année, brun au yeux bleus, plutôt bel homme, il sait séduire.

Un plan du village, page 15 à l'attention du Maître des Arcanes, montre le bâtiment central, les maisons avec le sentier qui le traverse et qui bifurque plus au nord : à l'ouest vers la montagne et à l'est chez Isabelle Merton.

Vera Stone

La quarantaine, brune, mince et élancée (1m70), Vera est la commère du village et joue son rôle à la perfection pour se tenir informée de

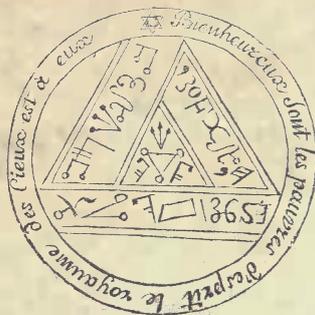
tout ce qui se déroule dans le village. Elle possède l'unique cabane disponible actuellement. Son ancien propriétaire a surement du succomber à l'attaque d'un ours.

Macavoy leur demandera ce qu'ils font ici. S'ils mentionnent la venue de Miller, il leur dira que ce dernier est reparti il y a plusieurs jours de cela. Il leur demandera si ils ont des tentes et de quoi dormir. Vera pourra proposer son « hospitalité » sur un jet de persuasion réussi. L'entretien se déroulera dans la cabane centrale de la communauté et beaucoup sont présents pour assister à la réunion. Improviser les réponses aux questions :

- Vera aurait hébergé Miller et ce dernier serait parti il y a quelques jours.
- Il y a peut être 3 ou 4 jours environs.
- Il est parti vers le nord-est en direction d'un ancien lieu de fouille.

Bien sur toutes ces informations sont fausses. Macavoy restera très évasif et leur proposera de rester quelques jours mais pas plus. La communauté n'a pas besoin de nouveaux arrivants. Dans l'assemblée il y a un gamin qui assistera à la scène et cherchera ensuite à contacter les pjs pour leur parler. Vera leur montrera la cabane qu'elle met à leur disposition. Il y a un poêle et du matériel pour cuisiner, des trophées de chasse, un lit et quelques babioles.





Tommy

Le gamin essaiera de les contacter une fois l'assemblée dissoute par le chef du village. Il ne fera pas cela ouvertement mais tentera d'attirer leur attention. Il pourra ainsi leur apprendre certaines choses :

- leur ami Miller est parti il y a plusieurs jours déjà.

- La dernière personne à l'avoir vu est Isabelle Merton (et pour cause Miller est mort dans sa cabane attaqué par les cultistes).

- Il se passe des choses étranges parfois la nuit en haut du Mont Canhaoghou (nom indien) : des lueurs étranges. Pour sa part il a trop peur d'aller voir là bas et le chef leur a interdit l'accès de la piste en pretextant des risques liés aux éboulements. Le sommet se situe à 3h de marche du village.

- Il a entraperçu cependant Humphrey Garfield y monter, il y a deux jours.

Ces réponses seront données si les investigateurs réussissent un jet de persuasion.

Le sommet de la montagne

Pour se rendre là haut il leur faudra emprunter la piste de l'ouest. Cette dernière est assez accidentée. La piste continuera par un chemin situé en bordure de ravin, profond de 5 m. Un test d'agilité est nécessaire pour

ne pas glisser. La chute entraîne une perte de 1D8 points de vie et il faudra escalader la paroi pour remonter.

Le sommet est un petit plateau, au centre duquel les investigateurs découvriront les restes d'un grand cercle issu d'un feu avec des pierres posées tout autour.

Des tests de TOC réussi ou de pistage révéleront des traces d'empreintes étranges en forme de pinces et de pas humains. Certaines empreintes contournent le sommet et redescendent sur le versant opposé. En empruntant ce chemin ils trouveront une grotte, l'entrée de l'ancre des Mi-Gos. Un peu en retrait, un cabanon cache un puit permettant l'extraction des roches au moyen d'une poulie et d'une plateforme. La mine est composée de plusieurs galeries (voir plan, page 15). Au bout de quelques minutes ils découvriront des choses étranges et anachroniques en ces lieux sauvages : des tubes métalliques, des câbles, puis il percevront un petit bourdonnement venant du fond de la caverne. Un couloir mène au laboratoire des Mi-Gos.

Par des tests d'écoute ils entendront un humain s'adresser aux Mi-Gos et leur



Arme Mi-Go





demander quoi faire au sujet des intrus présents. Aux abords de la scène il y a plusieurs caisses, d'autres tubes, des câbles et tout un amalgame de technologie inconnue... Nos enquêteurs peuvent se cacher et assister à la scène.

L'antre des Mi-Gos

La voix bourdonnante articulera une réponse :

« Apportez-les nous, piéger-les, vite ! Le temps est venu d'ouvrir le portail... Ils serviront de clef ».

Un test « se cacher » sera nécessaire pour ne pas être repérés par les Mi-Gos. Au moindre bruit ou s'ils ratent leur jet, les Mi-Gos s'attaquent à eux. Ils sont 5 armés pour certains de lasers et d'autres équipés de leurs pinces et d'un genre de taser. A 65% au combat, sur un test raté de constitution médium, l'investigateur tombe inconscient au sol et deviendra un sujet d'expérimentation. Si les investigateurs sont discrets et ne se font pas voir, humains et créatures se mettent au travail et le fils Macavoy repartira vers le village, à la cabane d'Isabelle.

La nuit les Mi-Gos forent la caverne à la recherche de métaux précieux. Les investigateurs peuvent ainsi les surprendre de nuit. L'un d'eux sera parti chercher un cerveau humain et les joueurs pourront leur tomber dessus.

Le soir du second jour, les cultistes se réunissent chez Isabelle et les pjs peuvent les surprendre par des tests de vigilance réussis et ainsi les suivre jusqu'à la cabane. Il ne sera pas possible d'assister à leur cérémonie mais en réussissant des jets d'écoute ils entendront des voix réciter des psaumes terribles, le tout dans un brouhaha guttural insupportable qui leur hérissera les poils avec une perte de 0/1D3 points de SAN...

« Ya Ya Yogsothoth... Ya Ya... »

La cave

Si les investigateurs fouillent la cabane d'Isabelle ils découvriront plusieurs choses avec des tests de TOC réussis. Tout d'abord le passage menant à une cave, caché sous un tapis.

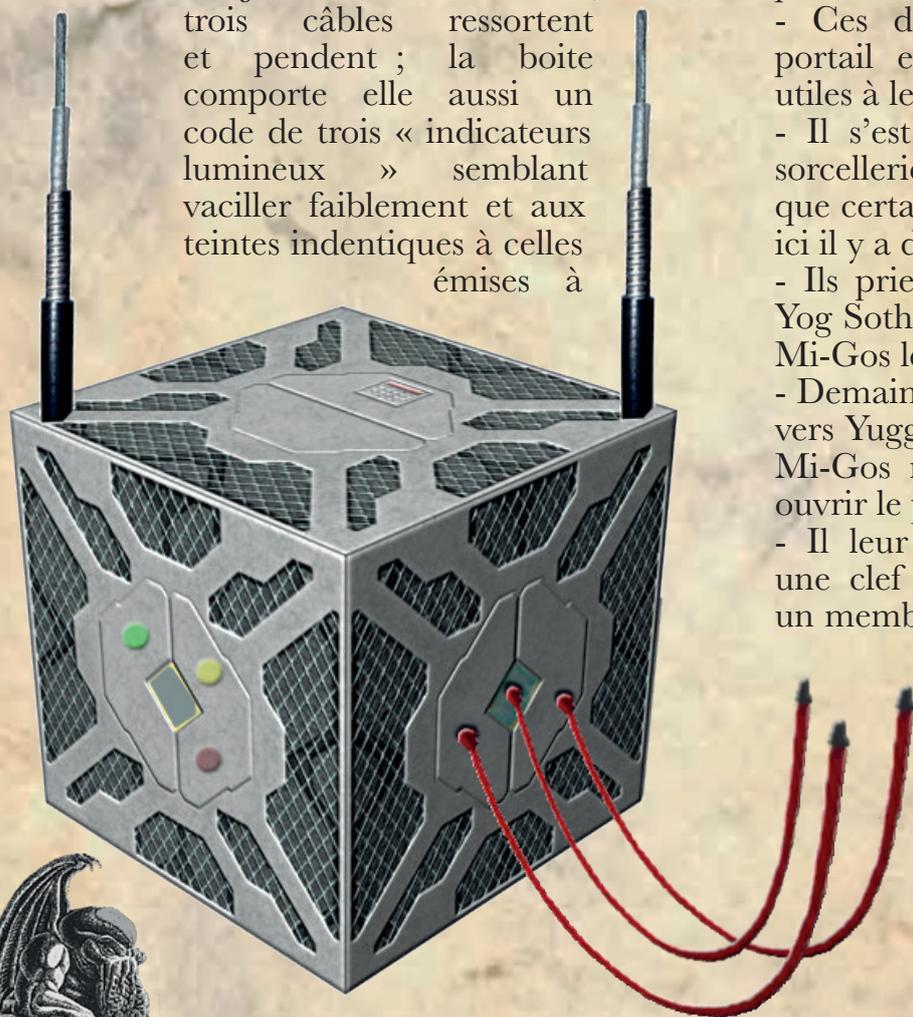
Elle heberge un autel sur lequel repose la représentation d'une déité dégénérée, aux orbites globuleux, et dont les membres semblent s'étendre en tout sens et toutes directions... Les globes aux sphères d'obsidienne laissent deviner des yeux protubérants. Perte 1/1D4 points de San.

Un couteau et des bougies sont entreposés dans le tiroir d'un petit meuble taillée dans la paroi de pierre et des écrits, sont placés sur des étagères métalliques. Parmi les ouvrages ils trouveront surtout un fragment du livre d'Eibon. Il demandera 12 semaines d'étude pour le déchiffrer. Ce fragment contient plusieurs sortilèges : ouvrir un portail,





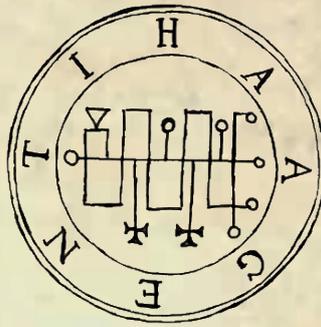
contacter Yog Sothoth, Enchanter un couteau. Perte de SAN : 1D6 - Gain en mythe : 3%. Le livre est en latin. Par un autre test de TOC réussi ils trouveront, cachée derrière un grand rideau de feutre, une étagère qui contient différents appareils : des cylindres métalliques étiquetés avec un nom et une boîte surmontée de deux antennes. Il y a 6 tubes dont un marqué du nom de Miller. Leurs bases sont forées de trois trous, qui émettent une faible lueur phosphorescente, de couleurs différentes ; verte, brune et jaune. Sur la boîte, trois câbles ressortent et pendent ; la boîte comporte elle aussi un code de trois « indicateurs lumineux » semblant vaciller faiblement et aux teintes indentiques à celles émises à



la base des tubes. Tubes et boîte semblent issus d'une technologie inconnue... Par un jet d'intelligence réussi à -20%, ils comprendront qu'il est possible de brancher les câbles aux trois orifices des cylindres. En branchant le cylindre de Miller, une image de son visage apparaîtra entre les deux antennes qui grésillent. Les investigateurs peuvent lui poser quelques questions et voici ce qu'il leur dira.

- Il a été capturé par les créatures volantes qui viennent d'une autre planète.
- Ces derniers veulent ouvrir un portail et récupérer des minéraux utiles à leur civilisation.
- Il s'est intéressé aux histoires de sorcellerie et de la ville de Salem. Il sait que certains se sont enfuis et réfugiés ici il y a de nombreuses années.
- Ils prient un dieu ancien nommé Yog Sothoth ; il sait tout cela, car les Mi-Gos les instruisent d'avantage.
- Demain soir ils ouvriront un portail vers Yuggoth pour faire venir d'autres Mi-Gos mais seul un humain peut ouvrir le portail.
- Il leur faut un sacrifice humain, une clef (soit l'un d'entre-eux, soit un membre du village) puis le sorcier en chef sera le premier à traverser le portail pour le rendre stable, sinon le portail se refermera.
- À Arkham, il a laissé ses notes dans un coffre. Il conjure les investigateurs

La boîte de conversation Mi-Go



d'ouvrir le coffre et de continuer ses recherches. Le code est le 6661926. Improviser le reste à votre convenance et bien sur assister à cela leur fera perdre 1/1D4 points de SAN.

La cérémonie d'ouverture

Au troisième jour arrive le moment fatidique du rituel à la nuit tombée. Les Mi-Gos seront assez excités et les cultistes très occupés à incanter et à chanter offrant ainsi un bonus de 20% en discrétion à nos investigateurs. Si ces derniers ne se sont toujours pas fait piéger, un Mi-Go essaiera de les trouver pendant le rituel et de les abattre avec le laser.

Les abords du sommet est recouvert de gros rochers derrière lesquels il est possible de se cacher ou grimper plus en hauteur, par un test d'agilité à -20% réussi. Il pourront aussi se camoufler dans des buissons de ronces et de framboisiers.

Tommy servira de sacrifice si les investigateurs ne sont pas capturés.

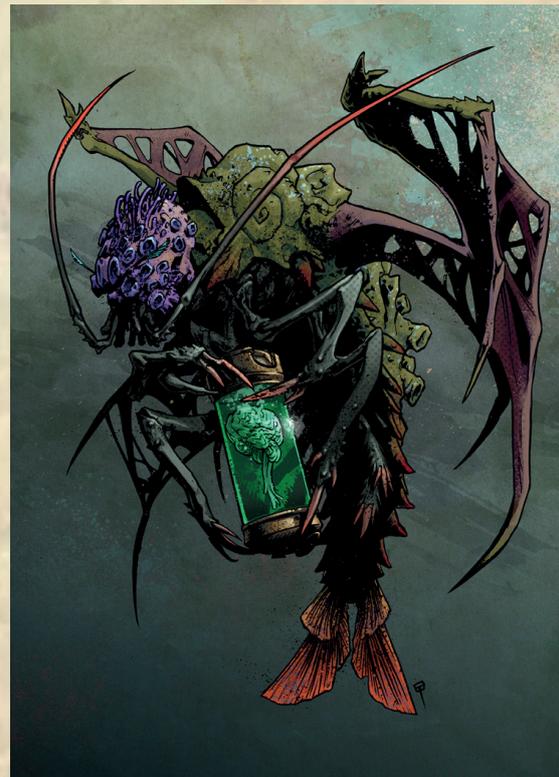
Une manière efficace d'arrêter le rituel est d'envoyer un cylindre lorsque ce dernier est ouvert et avant que le sorcier Macavoy ne se jette dans le portail.

Les cultistes incanteront tous ensemble une mélodie en canon, très grave, qui semble déchirer le ciel. La nuit semblera s'assombrir tout à coup. Des braseros ont été installés en cercle autour des cultistes. La mélodie résonnera puis Macavoy fera

venir Tommy encadré des cultistes et entouré des Mi-Gos immobiles. Le sorcier saignera Tommy le faisant tomber alors au centre du cercle duquel s'élèvera une fumée noirâtre et tous ensemble ils incanteront pour ouvrir le portail vers Yuggoth.

Les chants sont terribles et terrifiants (perte de 0/1D4 point de san), puis le centre du cercle deviendra comme translucide laissant entrevoir un espace de l'autre côté. Une fois le portail ouvert il faut agir vite avant qu'une légion de Mi-Gos ne débarque.

Improviser la confrontation finale, selon les choix tactiques des investigateurs. Si les pjs s'en sortent vivants, ils récupèrent 1D6 points de san et décideront sûrement de repartir sur Arkham là où les attendent les notes du professeur Miller.



Représentation d'un Mi-Go





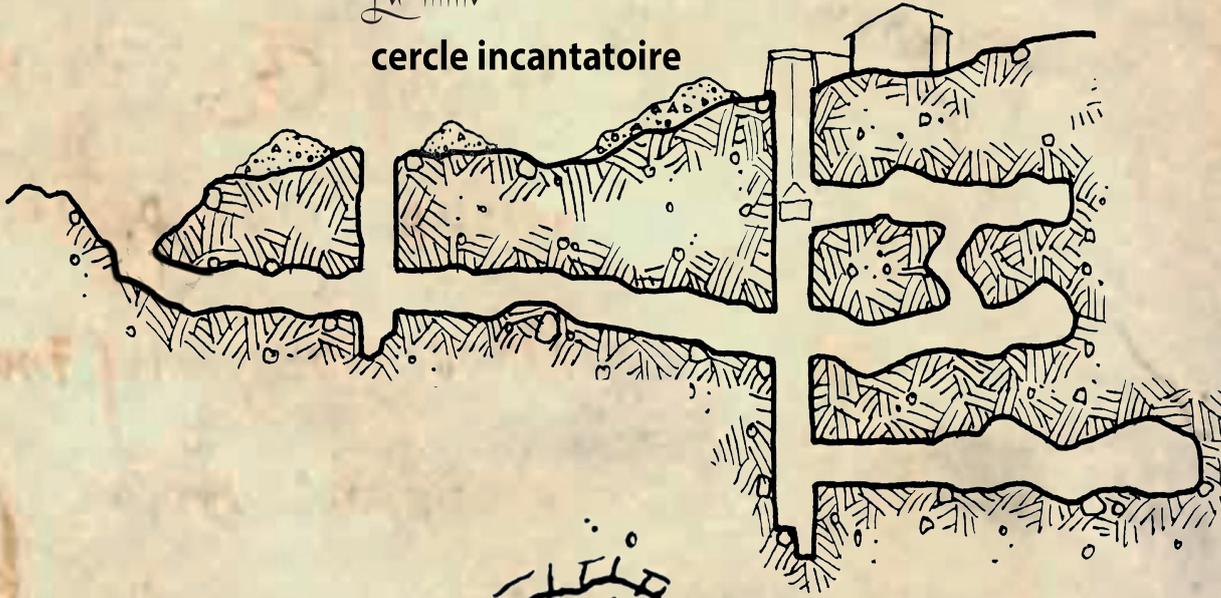
Le village de Grimshaw





La mine

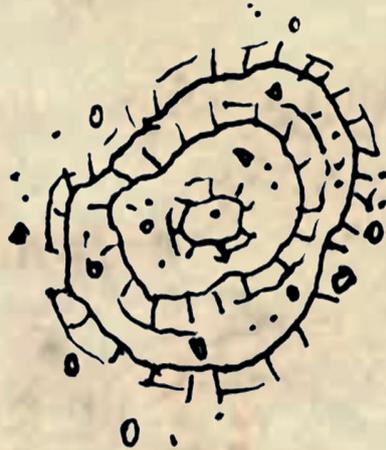
cercle incantatoire



Sommet

Galeries
supérieures

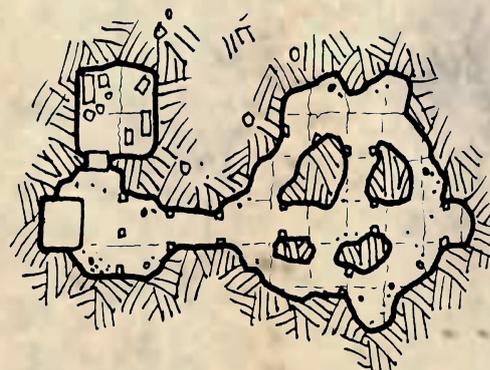
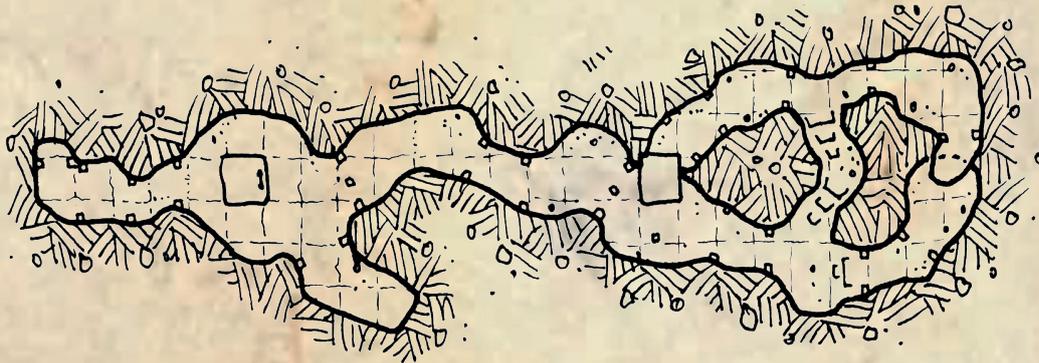
Galeries
inférieures



cercle incantatoire

Sommet

Galeries
supérieures



Galeries
inférieures

