

L'APPEL de CTHULHU



Jeu de Rôle Fantastique dans les mondes de H.-P. Lovecraft.



SANDY PETERSEN

Yurek Chodak, Tadashi Ehara, Harry Henderson, Charlie Krane, Steve Perrin, Greg Stafford, Anders Swenson, Lynn Willis. Gene Day illus.

Avec l'autorisation de
ARKHAM HOUSE

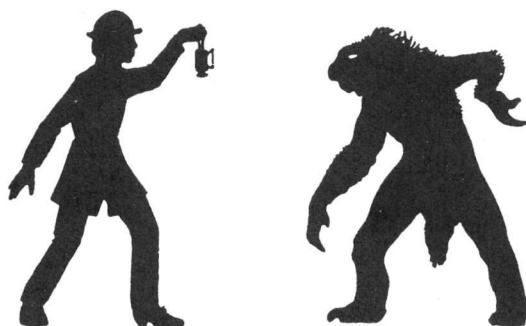
Édité par
**JEUX
DESCARTES**
Avec l'accord de
**CHAOSIUM
INC.**



L'APPEL de CTHULHU

Sandy Petersen

Jeu de Rôle Fantastique Dans l'Univers de H.P. Lovecraft



SANDY PETERSEN

William James Hamblin III, Steve Perrin, Greg Stafford,
Anders Swenson, Lynn Willis, Charlie Krank
Illustrations : Gene Day
Traduction : J. Balczesak
Supervisé par : H. Balczesak et D. Guiserix

AVEC L'AUTORISATION D'ARKHAM HOUSE

Un jeu Chaosium

Première Edition 1981

Rééditions en 1981, 1982 et 1983

Nouvelle Edition Révisée 1983

Copyright © 1981, 1983 Chaosium Inc., tous droits réservés. CALL OF CTHULHU® L'APPEL DE CTHULHU® est la marque déposée par Chaosium pour le jeux Descartes et jeu de rôle inspiré de H.P. Lovecraft.

La carte reproduite en page 4 est basée sur une carte éditée par Rand Mc Nally & Compagny et est utilisée avec la permission des éditeurs.

Edité par Jeux Descartes

5, rue de la Baume, 75008 Paris,

avec l'accord de Chaosium Inc.

REMERCIEMENTS ET DEDICACE

Je dédie cet ouvrage à mon père qui me fit découvrir Lovecraft et la littérature de science-fiction. C'est dans un de ses livres que j'ai lu ma première histoire lovecraftienne, *Le Modèle de Pickman*. Merci papa

Je tiens à remercier les personnes suivantes qui m'ont tant aidé à compléter ce manuscrit :

Steve Marsh	James Memmott
Wade Roundy	Greg Stafford
Paul Work	Scott Clegg

Je voudrais tout spécialement remercier Marc Hutchinson, Bill Hamblin et Eric Petersen pour le soutien qu'ils m'ont accordé.

Merci, enfin, à Howard Philip Lovecraft, sans qui la rédaction de cet ouvrage n'aurait pas été possible.

Howard Philip Lovecraft
(1890-1937)



Chaosium tient à remercier Al Dewey dont la campagne de *Cthulhu* a servi de toile de fond à la plupart des tests subis par ce jeu.

Testeurs : Yurek Chodak, Allen Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmberg, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson et Lynn Willis.

I.

Introduction

*Bienvenue dans le Mythe de Cthulhu, tel qu'il a été créé par Howard
Philip Lovecraft et quelques autres auteurs.
C'est un monde des années 20 rempli de mystères et d'horreurs surnaturelles.*

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle fantastique inspiré des œuvres de H.P. Lovecraft et de quelques autres romanciers. H.P. Lovecraft fut un écrivain assez connu au cours des années 20 et 30 qui fit l'objet d'un véritable culte avant sa mort en 1937. Depuis cette époque, sa stature n'a cessé de croître et il est, aujourd'hui, considéré comme le plus grand écrivain d'épouvante du vingtième siècle. Ses histoires couvrent un vaste domaine qui va de la Science-Fiction la plus pure à l'horreur la plus classique. Son œuvre non romanesque comprend un ouvrage consacré à l'histoire du Québec et une étude intitulée « *Epouvante et Surnaturel en Littérature* ».

La plus célèbre des créations de Lovecraft reste le Mythe de Cthulhu, exposé tout au long d'une série de nouvelles ayant pour point commun certains livres occultes et légendaires ainsi que certaines entités diaboliques. Ce Mythe a enflammé l'imagination de quelques écrivains, pour la plupart des protégés ou des amis de Lovecraft qui, très vite, se mirent à développer cette complexe mythologie. Aujourd'hui encore, les héritiers littéraires de Lovecraft écrivent des histoires sur Cthulhu et ses semblables.

Le But du Jeu

Dans *l'Appel de Cthulhu*, les joueurs incarnent d'intrépides « Investigateurs de l'Inconnu » qui tentent de découvrir, de comprendre et, finalement, de détruire les horreurs, les mystères et les secrets du Mythe de Cthulhu. Un meneur de jeu, appelé le Gardien des Arcanes (ou, plus simplement « Gardien ») est indispensable pour jouer. Son rôle est de préparer (dans le cadre des règles) les situations auxquelles les joueurs seront confrontés.

Les Investigateurs n'ont pas nécessairement besoin de ressembler aux personnes qui les incarnent dans le jeu. Au contraire, il est souvent plus satisfaisant (et plus amusant) pour les joueurs de créer des personnages totalement différents d'eux-mêmes : de coriaces détectives privés, des entraîneuses ou des occultistes sinistrement distingués...

Une partie de *L'Appel de Cthulhu* est faite d'une série

d'interactions entre les joueurs qui contrôlent (ou interprètent) des personnages et un meneur de jeu qui anime le monde dans lequel les aventures se déroulent.

L'essentiel d'une partie est constitué d'échanges verbaux : les joueurs indiquent à l'arbitre quelles sont leurs intentions ou ce qu'ils souhaitent faire ; l'arbitre leur dit s'ils peuvent le faire ou si les règles leur en donnent le droit et, si ce n'est pas le cas, il leur décrit ce qui se passe en fait.

Les règles n'ont une importance que lorsque se pose un problème en termes de réussite ou d'échec. Elles constituent un cadre de simulation conventionnelle de la « réalité » du jeu et sont là pour assurer une certaine cohérence au monde où évoluent les personnages. Elles donnent des moyens de déterminer le résultat d'une activité.

Dans *l'Appel de Cthulhu*, le Gardien a l'immense responsabilité de préparer des scénarios et de les jouer avec impartialité. Il est de son devoir de rendre les adversaires habiles et vicieux pour que les joueurs aient de véritables défis à relever et ne s'ennuient pas. Mais il doit se retenir de prendre des décisions arbitraires, même si les joueurs s'avèrent être plus astucieux, plus perspicaces et plus forts qu'il le pensait.

Les joueurs, quant à eux, doivent jouer leurs Investigateurs dans les limites qui leur sont imposées. Ce n'est pas parce qu'un joueur est un scientifique diplômé, capable de concocter de subtiles et puissantes substances, que son personnage, simple flic de quartier dans le New York de 1922, pourra décider d'ouvrir une pharmacie dans le Yonkers.

Le respect des limitations des personnages impose une contrainte à l'imagination de chaque joueur, mais c'est précisément cela qui fait du jeu un véritable *jeu de rôle*. Les joueurs doivent agir en collant à leurs personnages et se comporter, dans le jeu, comme si seuls ceux-ci existaient. Bien y réussir est la chose la plus difficile, mais aussi la plus satisfaisante que propose le jeu.

Comme pour beaucoup d'activités, la tenue d'un rôle sera plus facile lorsqu'on s'y sera essayé plusieurs fois. Essayez d'avoir une idée relativement précise de la personnalité de votre Investigateur avant même de commencer à jouer. Tenez compte de l'influence des

événements de sa vie et laissez-le évoluer. Jouez différents rôles et incarnez des personnages variés.

En lisant ce livret de règles, vous pourrez apprendre un jeu de rôle simple. Vous découvrirez des mécanismes adaptés au monde de Lovecraft. Mais c'est à vous qu'il incombe de créer vos propres Investigateurs et de définir leur personnalité.

L'évolution d'un personnage dépend aussi de ses caractéristiques de base (ainsi qu'il est expliqué plus loin). Faites preuve d'imagination pour étoffer les nombres bruts qui les expriment. Cela aussi est un des intérêts du jeu.

Coopération et Compétition

Le jeu est une activité sociale. Si vous voulez faire un usage solitaire de votre imagination, vous pouvez vous contenter de lire un livre. Mais sachez que lorsque plusieurs personnes mettent leur imagination en commun, elles peuvent créer une fantaisie bien plus intéressante et bien plus inventive que ne saurait le faire une personne seule. Des efforts conjoints aboutissent généralement à offrir une expérience extrêmement satisfaisante à tous ceux qui participent.

Les joueurs doivent travailler de concert. Une expédition menée dans des ruines infestées de Goules, en Perse, par exemple, ne survivra pas si les Investigateurs ne veulent pas s'aider les uns les autres, se soigner et se protéger mutuellement. Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas jouer un agent secret toujours à l'affût du moment propice pour frapper en traître. Mais si tout le monde agit ainsi, il n'y aura plus de raisons de jouer ensemble. Même les malfaisants ont un code de l'honneur, du moins tant qu'il s'agit de jouer. Si tous vos personnages sont des assassins, qui voudra jouer avec vous ?

Il doit aussi y avoir coopération entre les joueurs et le Gardien. S'il est vrai que celui-ci contrôle le monde, prépare et met les détails en action, il est aussi vrai que le jeu reste un jeu pour lui et qu'il devrait pouvoir s'amuser. C'est le Mythe de Cthulhu que les Investigateurs doivent affronter et non pas le Gardien. En outre, celui-ci ne doit pas hésiter à leur demander leur avis sur des questions de jeu et ils ne doivent pas craindre de débattre de points de règles avec lui. Mais les décisions du Gardien doivent clore les débats et les joueurs doivent être prêts à en supporter les conséquences s'il reste inflexible.

Des relations claires permettront de construire, ensemble, un monde agréable et cohérent dans lequel il fera bon jouer. Les avantages de la coopération sont immenses. L'hostilité et le ressentiment sont fatals au jeu. N'oubliez pas que le but est de s'amuser.

Gagnants et Perdants

Dans *L'Appel de Cthulhu*, il n'y a ni gagnants, ni perdants, au sens compétitif de ces termes. Le jeu est une coopération par laquelle les participants agissent ensemble pour atteindre un objectif commun. L'adversaire est une situation étrange ou hostile, contrôlée par un Gardien impartial et non par un autre joueur.

Dans ces conditions, le succès dépend du fait que les Investigateurs réussissent, ou non, à atteindre leur but. L'échec est ce qui se produit s'ils n'y parviennent pas (mais, peut-être pourront-ils essayer plus tard). La mort d'un Investigateur a peu d'importance si elle a contribué à déjouer une partie des plans élaborés par Cthulhu pour asservir toute la Terre !

Les personnages qui survivent gagnent en puissance en lisant les livres anciens parlant de légendes oubliées, en connaissant mieux certains horribles monstres et en développant leurs compétences. Ils continueront ainsi de progresser jusqu'à leur mort ou leur retraite. Mais comme *L'Appel de Cthulhu* est doté d'un taux de mortalité élevé,

il est conseillé aux joueurs de ne pas trop s'attacher à leurs personnages.

Le Contenu du Jeu

En principe, ce jeu se limite aux éléments du Mythe de Cthulhu conçue par Lovecraft lui-même. Mais certains concepts et certaines créations intéressantes de quelques-uns de ses amis ont aussi été utilisés.

L'Appel de Cthulhu a pour cadre les Etats-Unis des années 20. S'il le désire, le Gardien peut modifier cette époque et choisir une époque plus ancienne ou plus moderne. La magie et les monstres du Mythe sont intemporels et ils ne varieront donc pas selon les époques, mais certains livres secrets pourront ne pas avoir encore été publiés, être moins disponibles ou plus faciles à trouver. Les Gardiens devraient en tenir compte.

Note à l'Intention des Gardiens

Avant d'arbitrer une partie de *L'Appel de Cthulhu*, il est indispensable de se familiariser avec les œuvres de H.P. Lovecraft. Lisez tous ce qu'il a écrit. Les œuvres suivantes constituent le cœur du Mythe et y offrent une excellente introduction :

La Peur qui rôde
Horreur à Red Hook
La Couleur tombée du ciel
L'Abomination de Dunwich
Le Cauchemar d'Innsmouth
La Maison de la Sorcière
Celui Qui Hantait Les Ténèbres
L'Appel de Cthulhu (un « must » !)
L'Affaire Charles Dexter Ward
Celui Qui Chuchotait Dans les Ténèbres
Les Montagnes Hallucinées
Dans l'Abîme du Temps
Les Fungi de Yuggoth (poème)
La Maison Maudite

Après avoir lu au moins la moitié des œuvres citées ci-dessus, pour la plupart de courtes nouvelles, le Gardien sera raisonnablement prêt à diriger le jeu. Les joueurs, quant à eux, devraient lire au moins une de ces histoires avant d'essayer d'enquêter sur l'un quelconque des mystères du Mythe.

Les Aides de Jeu

Les Dés

L'Appel de Cthulhu utilise un certain nombre de dés différents. Parce que c'est plus pratique, les joueurs possèdent habituellement leur propre assortiment, mais ils peuvent aussi se les prêter les uns aux autres. Trois types de dés sont utilisés : des dés à 20 faces, à 8 faces et à 6 faces. Lorsque deux dés à 20 faces sont lancés ensemble, ou quand un seul dé à 20 faces est lancé deux fois, un nombre compris entre 1 et 100 est généré. C'est ce qu'on appelle un « jet de pourcentage ». Les

dés à 20 faces comportent généralement deux séries de chiffres allant de 0 à 9 sur leurs faces. Ils peuvent ainsi être utilisés pour générer les résultats d'un dé à 10 faces lorsqu'on ne les lance qu'une fois. Cela se fait couramment.

Des abréviations sont employées pour désigner ces dés. La lettre « D » signifie « dé(s) ». Cette lettre est suivie d'un nombre qui indique le nombre de faces du dé à utiliser. Ainsi, un « D20 » est un dé à 20 faces, un « D6 » est un dé à 6 faces et un « D100 » est, en fait, une paire de D20 utilisée pour générer un pourcentage.

Les abréviations peuvent aussi être précédées d'un nombre. Ce nombre indique aux joueurs combien de dés de ce type il faut lancer. Par exemple, 2D6 veut dire qu'il faut lancer deux dés à 6 faces et qu'il faut additionner leurs résultats. Si vous ne possédez pas assez de dés du type demandé, lancez celui que vous avez un nombre de fois équivalent à la valeur du premier nombre de l'abréviation et totalisez les résultats.

Il faut parfois ajouter quelque chose aux résultats des jets de dés. Vous pouvez ainsi rencontrer une expression du genre « 1D6 + 1 ». Dans ce cas, il faut ajouter le nombre qui suit le signe « plus » au résultat du jet de 1D6. Le résultat final sera entre 2 et 7, mais il dépend du jet de 1D6.

Enfin, certains résultats nécessitent occasionnellement le jet de plusieurs dés différents en même temps. Si la patte griffue d'un monstre fait 1D6 + 2D4 points de dommages, la gravité exacte de ceux-ci sera trouvée en lançant simultanément les trois dés requis et en additionnant leurs résultats.

Comment Lire les Dés

Nous sommes, pour la plupart d'entre nous, habitués à ce bon vieux D6 cubique. Pour le lire, nous le faisons rouler et nous prenons comme résultat du jet le nombre qui apparaît sur sa face supérieure. C'est cette même méthode qui est utilisée pour lire le D8. C'est le nombre du dessus qui est le score obtenu.

Les D20 sont lus de la même manière que les D6 et les D8, ils ne possèdent que deux séries de nombres à un chiffre, allant de 0 à 9, sur leurs faces. C'est pratique pour les utiliser comme D10 (il suffit de lire les « 0 » comme voulant dire « 10 »), mais pas comme D20. Que faire ?

Il y a deux manières, couramment utilisées, de faire produire 20 nombres différents à un D20 (qui reste quand même utilisable comme D10 et comme D100). Vous pouvez prendre un marqueur et colorer les nombres d'une série de 0 à 9 pour les distinguer de ceux de l'autre série. Décidez alors que ce sont les nombres colorés qui représentent les nombres à un chiffre, les autres représenteront les nombres compris entre 10 et 20 (ou inversement). Sur un D20 utilisé ainsi, le zéro « bas » sera un 10 et le zéro « haut » sera un 20. Pour utiliser ce dé comme un D10, il suffit de ne pas tenir compte des couleurs.

La deuxième manière ne nécessite pas le « marquage » du dé. Elle consiste à lancer n'importe quel autre dé en même temps que le D20. Le résultat de cet autre dé indique si le résultat du D20 doit être lu comme un nombre à un chiffre ou à deux chiffres. Un résultat « bas » signifie que le score obtenu avec le D20 est compris entre 1 et 10, un résultat « haut », qu'il est compris entre 11 et 20.

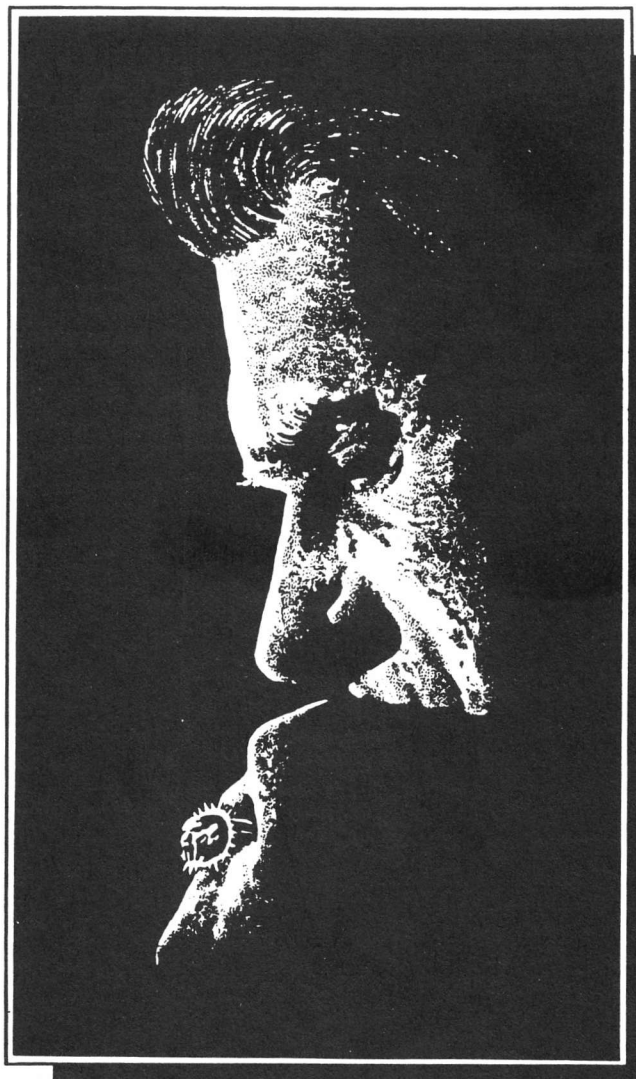
La lecture du score obtenu avec 1D100 est plus facile. Si vous n'avez qu'un seul D20, lancez-le deux fois. Le premier jet génère les dizaines, le second, les unités. Si vous avez obtenu successivement un score de 5 et de 8, vous avez généré 58. « 00 » vaut toujours 100.

Avec deux D20 de couleurs différentes, il suffit de les lancer tous les deux en même temps pour lire directement le score d'un D100. Décidez quel dé de couleur représente les dizaines, l'autre représentera les unités. Ensuite, lisez toujours les dés de la même manière.

De temps en temps, les règles feront référence à des « D3 » et des « D4 ». Il s'agit de conventions par lesquelles on désigne le jet d'un D6 et d'un D8 dont on divise le résultat par deux. Ainsi, pour lancer un « D4 », il faut un D8 dont on lit le résultat de 1-2 comme un 1, de 3-4 comme un 2, de 5-6 comme un 3 et de 7-8 comme un 4. Pour obtenir les scores d'un « D3 », il suffit de diviser les résultats d'un D6 par deux.

La Feuille de Personnage

Vous trouverez, dans la boîte du jeu, huit feuilles de personnages. Elles sont identiques et chacune d'elles est destinée à recueillir tous les renseignements immédiatement utiles en cours de partie sur un Investigateur. Vous apprendrez, plus loin, comment remplir ce « formulaire » pour vos personnages et ce que représente chacune de ses rubriques. Vous pouvez photocopier ces feuilles de manière à en posséder suffisamment. Un exemple de feuille de personnage remplie est présenté page



Les Figurines et la Visualisation des Situations

Bien que *l'Appel de Cthulhu* puisse être joué d'une manière uniquement verbale, beaucoup de joueurs utilisent des figurines.

Une représentation des situations est toujours utile car les joueurs peuvent alors faire fonctionner leur imagination à partir des mêmes bases. Ainsi, la représentation de l'ordre dans lequel marchent les Investigateurs qui remontent l'Amazone montrera quel personnage peut parler à tel autre. Cela peut avoir une importance, par la suite, si un personnage doit choisir auquel de ses compagnons il veut prêter main forte.

Une autre excellente raison d'utiliser des figurines est qu'elles aident grandement à appliquer correctement les règles dans certains cas. Lorsqu'elles sont sur la table, il est possible de voir clairement que vos amis sont dans l'angle de tir de votre fusil de chasse. Elles montrent aussi quels seront les personnages qui seront les premiers attaqués par cette bande de bohémiens en fureur qui surgit sur le flanc du groupe ou combien il faudra de temps à un personnage pour venir au secours d'un autre. Avec des figurines on peut répondre à des questions du genre : « Mais, mon personnage n'était-il pas censé se trouver là ? » et « Où est l'éléphant ? ». Des pions en carton peuvent très bien faire office de figurines.

Quelques accessoires peuvent ajouter de l'ambiance. De grandes ruines peuvent être construites avec un jeu de cubes d'enfant. On peut aussi se servir d'accessoires de trains miniatures, de décorations de pâtisserie, de milles choses qu'on peut trouver dans une boîte à outils, d'accessoires de maisons de poupées, etc. Des plaques de polystyrène expansé peuvent être découpées dans différentes formes.

Certains arbres à l'échelle HO, des barrières de décor miniature et une grosse pierre peuvent aussi donner à une situation sans vie de fascinantes occasions d'utiliser des compétences spéciales.

Les figurines sont, normalement, des « soldats » en plomb à l'échelle de 25 mm. On les achète dans les magasins de jeux-jouets ou on les commande par correspondance. Beaucoup de joueurs font un bon usage de soldats bon marché. Ce sont les goûts et le portefeuille qui influencent le choix. Comme personne ne peut posséder toutes les figurines de personnages et de monstres, il est fréquent qu'on se contente de substituer celles qu'on achète à celles qui manquent.

Dans cette boîte, nous avons inclus une feuille de silhouettes à découper qui représentent des personnages et des monstres cthuloides.

Il est souvent utile au Gardien de dessiner le plan des lieux de l'action sur une feuille de papier ordinaire sur laquelle il indique l'échelle. Lorsque l'action passe à l'échelle individuelle, les figurines peuvent entrer en scène.

Autres Aides de Jeu

Il est utile de se munir de papier et de crayons. Certains Gardiens peuvent souhaiter que leurs joueurs disposent de papier quadrillé pour cartographier convenablement les ruines et les vieilles bâtisses. Nous avons inclus une carte du monde dans cette boîte. On y trouve, entre autres, les fuseaux horaires et des sites archéologiques intéressants.



II. La Création d'un Investigateur

*Un Investigateur est une personne qui cherche à en savoir plus
sur les monstres du Mythe afin de
pouvoir les vaincre et les chasser
de notre monde.*

Ce chapitre présente en détail tout ce que vous devez savoir pour créer un Investigateur afin de sonder les mystères du Mythe de Cthulhu. La première chose à faire est de choisir un nom et une nationalité pour votre Investigateur. Comme la plupart des histoires de Lovecraft se déroulent en Nouvelle Angleterre, nous vous conseillons d'en faire un Américain. Sinon, les personnages seront le plus souvent des Européens. Quelle que soit leur nationalité, ils sont censés savoir parler l'anglais correctement.

La Création des Personnages et les Jets de Caractéristiques

Avant de commencer à jouer une partie de jeu de rôle, chaque joueur doit créer un personnage. Des nombres obtenus en lançant des dés représentent ses *caractéristiques de base* et jouent un grand rôle dans la détermination de sa valeur et de son efficacité dans le monde du jeu.

Les neuf caractéristiques de base sont la Force (FOR), la Constitution (CON), la Taille (TAI), l'Intelligence (INT), le Pouvoir (POU), la Dextérité (DEX), l'Apparence (APP), l'Education (EDU) et la Santé Mentale (SAN).

On détermine la valeur des caractéristiques de base des êtres humains en lançant 3D6 pour la FOR, la CON, le POU, la DEX et l'APP, 2D6 + 6 pour la TAI et l'INT et 3D6 + 3 pour l'EDU. La SAN n'est pas déterminée de la même manière que les autres caractéristiques. En utilisant les dés appropriés, déterminez la valeur de chacune des caractéristiques de votre Investigateur et reportez les scores obtenus sur une feuille de personnage. Vous êtes libre d'ignorer l'existence des personnages qui ne vous plaisent pas. En fait, vous êtes libre de faire ce que vous voulez du jeu et des personnages ! Si vos Investigateurs deviennent prospères et se construisent une demeure, vous pouvez peupler leur luxueux manoir ou leur appartement de grand standing avec des personnes que vous n'introduiriez pas dans le jeu autrement. Après tout, il faut bien que quelqu'un réponde au téléphone et lave les carreaux !

Profitez de votre lecture des règles pour créer votre propre Investigateur et notez les résultats sur une feuille de personnage.

Présentation de Harvey Walters

Tout au long des règles, l'histoire de Harvey Walters, le mystique New-Yorkais, servira d'illustration au jeu. Lançons les dés appropriés et voyons quels scores nous obtenons pour lui.

FOR est la Force. Elle est déterminée en lançant 3D6. Elle représente la puissance musculaire du personnage et indique ce qu'il peut soulever et avec quelle aisance il peut y parvenir. (*Nous avons obtenu un 4 pour Harvey. C'est lamentable ! Harvey est donc exceptionnellement faible et chétif.*)

CON est la Constitution. Elle est déterminée en lançant 3D6. Elle représente la santé physique relative du personnage. C'est en faisant la moyenne de la CON et de la TAI qu'on peut déterminer le nombre de Points de Vie d'un Investigateur. Ces PV représentent le montant de dommage qu'un personnage peut encaisser avant de sombrer dans l'inconscience ou de mourir. La CON sert aussi à résister au poison et à la maladie, comme cela sera expliqué plus loin. Il faut noter que les dommages subis par un personnage ne feront pas baisser sa CON. *« Heureusement pour Harvey, nous avons obtenu un 14. Ce n'est pas mal et il sera passablement résistant. Ainsi, sa faible FOR sera-t-elle quelque peu compensée. »*

TAI est la Taille. Elle est déterminée avec 2D6 + 6. C'est, en fait, une combinaison de la taille et du poids en un seul nombre. Elle aura de l'importance si quelqu'un veut soulever votre personnage ou si celui-ci a besoin de se faufiler dans un passage exigu ou même pour déterminer qui est le premier attaqué au cours d'un combat. La TAI intervient aussi dans la détermination des Points de Vie, car une grande masse rend plus résistant. (*Harvey a une TAI de 16. Il est donc assez imposant, même s'il est faible. Il est probable qu'il ait un peu d'embonpoint. Remarquez comme les simples nombres des caractéristiques commencent à donner une personnalité à un Investigateur.*)

INT est l'Intelligence. Elle est déterminée en lançant 2D6 + 6. Votre personnage est astucieux à ce point et pas plus. Il est difficile de jouer un personnage malin si vous ne l'êtes pas autant vous-même, mais il est presque aussi difficile à une personne intelligente de jouer un imbécile. C'est pour cette raison qu'on utilise le « jet d'Idée ». Il consiste à demander au joueur de réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT × 5 pour qu'on considère que son

personnage a eu l'idée lui-même. De plus, un joueur peut avoir à jouer le rôle d'un personnage qui ignore certains faits qu'il connaît lui-même et, parfois, le Gardien doit pouvoir donner des renseignements au joueur qui ne les possède pas parce qu'il n'est pas autant familiarisé avec son milieu que l'est son personnage. Ainsi, par exemple, un Investigateur peut se trouver en présence de mystérieuses runes tracées à la craie sur un mur. Le joueur n'en connaît pas la signification. Le Gardien l'invite alors à faire un « jet d'Idée » avec un D100. S'il le réussit, cela indiquera que le personnage, lui, comprend le sens des symboles et le Gardien expliquera celui-ci au joueur. Si le Gardien décide qu'un fait est particulièrement difficile à comprendre, il peut obliger les Investigateurs qui tentent un « jet d'Idée » à le faire sous leur $INT \times 3$ ou même moins, au lieu de l'habituel $INT \times 5$. Il peut aussi décider que les Investigateurs n'ont aucune chance de comprendre un fait particulier. Sur la feuille de personnage, à l'endroit marqué « Idée », à côté de l'INT, inscrivez le résultat de la multiplication par 5 de l'INT de votre Investigateur. (Harvey a une INT de 17. C'est une caractéristique importante et il est très astucieux. Son « Idée » est de 85.)

POU est le Pouvoir. Il est déterminé en lançant 3D6. Il représente le charisme, la force d'âme ou de volonté du personnage. Il permet à un personnage de résister aux sortilèges qui sont lancés contre lui. Il est aussi utilisé pour lancer des sorts. On se sert aussi du POU dans les situations délicates pour définir un « jet de Chance ». Si, par exemple, un personnage tombe dans une oubliette, il se peut qu'il tombe sur ses pieds et qu'il ne subisse ainsi aucun dommage. Pour le savoir, on demande à son joueur de réussir un « jet de Chance », c'est-à-dire un jet de pourcentage égal ou inférieur au POU de son personnage multiplié par 5. Si ce jet est réussi, tout s'est bien passé pour celui-ci. Sur la feuille de personnage, à l'endroit marqué « Chance », juste à côté du POU, inscrivez le résultat de la multiplication par 5 du POU de votre Investigateur.

Les Points de Magie sont aussi dérivés du Pouvoir. Ils mesurent le niveau d'aptitude du personnage à utiliser la magie. *Les Investigateurs débutants commencent leur carrière avec un nombre de Points de Magie égal à leur POU.* Ces points peuvent être dépensés en lançant des sortilèges, mais ils peuvent aussi être « vampirisés » par certains monstres maléfiques. Si les Points de Magie d'un personnage tombent à 0, il sombre dans l'inconscience.

Le POU mesure aussi l'aptitude de chaque Investigateur à commander. Les personnages qui ont les plus hauts scores de Pouvoir sont les meilleurs chefs.

Enfin, le POU détermine aussi la SAN initiale d'un personnage. (Le POU de Harvey est de 9. Cela veut dire qu'il n'est pas spécialement doué pour les arts magiques. Son « jet de Chance » de 45 n'est pas très bon. Il débute avec 9 Points de Magie. Son médiocre POU aura un effet défavorable sur sa SAN).

DEX est la Dextérité. Elle est déterminée en lançant 3D6. Elle indique à quel point un personnage est vif. En combat, c'est celui qui a la plus grande DEX qui frappe le premier, ce qui lui donne une chance d'incapaciter son adversaire avant qu'il puisse répliquer. Les personnages peuvent essayer d'esquiver quelque chose qu'ils voient venir de loin (comme un rocher qui déboûle une pente ou une voiture qui fait une embardée) s'ils se concentrent sur le moyen de se sortir du chemin. Le « jet d'Esquive » typique doit se faire sous la $DEX \times 2$, ce qui le rend plus faible que les autres jets de caractéristiques. Mais le « jet d'Esquive » peut augmenter avec l'expérience, contrairement aux autres jets qui sont étroitement liés aux caractéristiques

elles-mêmes. L'« Esquive » est installée parmi les autres compétences, dans le coin inférieur gauche de la feuille de personnage. C'est là que vous devez inscrire le résultat de la multiplication par 2 de la DEX de votre Investigateur. (Nous avons obtenu un 12 pour Harvey. C'est une bonne moyenne. Harvey a un score de base en Esquive de 24 %).

APP est l'Apparence. Elle est déterminée en lançant 3D6. C'est une évaluation de l'élégance naturelle ou de la beauté personnelle. Elle mesure aussi des facettes moins objectives de la personnalité, comme la présence et le sex-appeal. Elle ne mesure ni les capacités de commandement, ni le charisme du personnage ; ils sont couverts par le POU. L'APP est très utile en société où lorsqu'on essaie de faire bonne impression sur une personne du sexe opposé. (L'APP de Harvey est de 17. Quels que soient ses autres défauts, il est très séduisant.)

EDU est l'Education. Elle est déterminée en lançant 3D6 + 3. Elle mesure approximativement la durée des études suivies par le personnage avant son entrée dans le jeu. Elle est plus ou moins égale au nombre d'années d'étude. Un score de 12 indique un niveau égal au baccalauréat ; un score de 14 indique que le personnage a passé quelques années en faculté. L'EDU ne représente que l'instruction générale mais, comme la plupart des années de faculté couvrent des spécialités, un personnage avec un score de 13 ou 14 peut être considéré comme étant titulaire d'un diplôme spécialisé. Avec un score de 16, on peut être titulaire d'une licence ou de son équivalent. Mais l'EDU ne représente pas que le savoir livresque. Une personne qui a passé une grande partie de son temps à rouler sa bosse peut avoir une grande EDU, même si elle ne s'est pas souvent assise sur un banc d'école. Cependant, les personnages de romans de Lovecraft étaient invariablement instruits et studieux. Les personnages-non-joueurs (ceux qui sont joués par le Gardien) auront une EDU déterminée en lançant 3D6 s'ils sont issus d'une nation ou d'une région civilisée. Par contre, quelqu'un qui sort d'un arrière-pays peut n'avoir une EDU déterminée par le jet de 2D6 ou même 1D6 seulement.

En termes de jeu, l'EDU mesure l'aptitude d'un personnage à connaître des faits qui ne sont pas déductibles par le recours à la seule INT. Par exemple, si un personnage entend une mélodie dans le lointain, alors qu'il se trouve dans une forêt, son EDU peut lui donner une chance de discerner dans quelle langue elle est chantée, même s'il ne comprend pas cette langue. L'EDU est aussi l'aptitude du personnage à connaître des formules chimiques *simples*, à pratiquer les mathématiques élémentaires et à posséder quelques rudiments en biologie. Chaque fois qu'un personnage souhaite utiliser son EDU dans une situation similaire à celles qui viennent d'être citées, il doit réussir un « jet de Connaissance » en obtenant un score égal ou inférieur à son $EDU \times 5$ avec un D100. Si le Gardien décide que la tâche entreprise est particulièrement ardue, il peut le forcer à réussir un jet sous son $EDU \times 3$ ou même sous son $EDU \times 1$. L'EDU peut être augmentée en passant une année à suivre des cours. Pour savoir si cela porte ses fruits, l'Investigateur doit réussir un jet d'Idée. S'il est réussi, son EDU augmente d'un point. De plus pour chaque dix années d'âge au-delà de 20 ans, on ajoute 1 point d'EDU au personnage, ce qui représente la sagesse et la compréhension générale des choses qui vient avec l'âge. (L'EDU de Harvey est de 16. C'est bon. On peut considérer qu'il a terminé ses études en faculté et qu'il est titulaire d'une maîtrise.)

SAN est la Santé Mentale. Chaque personnage a une Santé Mentale comprise impérativement entre 1 et 99. Une SAN de 99 représente un esprit particulièrement résistant, capable de supporter de puissants chocs psychologiques sans risquer de subir des dommages permanents. Un score

de 01 indique un esprit excessivement fragile que le moindre choc peut faire basculer dans la folie permanente. Le maximum de SAN qu'un personnage puisse posséder est égal à 99 moins son pourcentage de compétence en « Mythe de Cthulhu » (voir plus loin). *La SAN initiale d'un personnage débutant est égale à son « jet de Chance » (POU × 5).*

Dans la zone qui se trouve juste au milieu de la feuille de personnage et qui porte le titre « Points de Santé Mentale », entourez le nombre qui correspond à la SAN initiale de votre Investigateur. Inscrivez également 99 entre la TAI et l'EDU (votre personnage n'a encore aucune connaissance du Mythe de Cthulhu pour le moment). Au fur et à mesure que votre personnage augmentera sa compétence en « Mythe de Cthulhu », ce maximum de SAN diminuera. *(Harvey a un POU de 9, donc sa SAN de départ est de 45.)*

Les Autres Caractéristiques

Tous les êtres humains peuvent parcourir 8 mètres au cours d'un round de combat, à moins qu'ils ne soient blessés ou estropiés, auquel cas ils ne pourront se déplacer que plus lentement, à la discrétion du Gardien.

Toutes les créatures ont une caractéristique appelée « Bonus aux Dommages » : Les plus fortes et les plus grandes d'entre elles peuvent, en effet, causer plus de dommages que leurs congénères inférieurs. Pour déterminer le Bonus aux Dommages d'un personnage (ou d'un monstre), ajoutez l'une à l'autre sa TAI et sa FOR puis consultez la table ci-dessous. Le résultat est donné sous la forme d'un certain nombre de D6. C'est ce nombre de points de dommages qui peut être ajouté aux dommages infligés par tous les coups qu'un personnage donne en combat rapproché, qu'il utilise des armes naturelles (comme ses poings, par exemple) ou des armes fabriquées (comme des haches ou des matraques). Si un personnage lance un objet à la main, il peut ajouter la moitié de son Bonus aux Dommages aux dommages causés par l'objet lancé. Par exemple, un monstre qui possède un Bonus aux Dommages de 2D6 et qui lance un objet, peut ajouter 2D3 aux dommages que l'objet a fait. Le Bonus aux Dommages d'un Investigateur est inscrit à l'endroit approprié sur la feuille de personnage.

Toutes les créatures ont des Points de Vie (PV). Ils sont déterminés en faisant la moyenne de la TAI et de la CON (c'est-à-dire en faisant TAI + CON divisé par 2).

Harvey Walters n'a pas de Bonus aux Dommages puisque sa TAI et sa FOR font un total de 30. Il a 15 Points de Vie, il sera donc bien avisé de se tenir à l'écart de tout combat. Il pourra probablement se sortir de toutes les difficultés en parlementant, il a suffisamment d'esprit et il présente bien.

Chaque fois qu'un personnage est blessé, cochez le nombre de points de dommage encaissés directement sur la section « Points de Vie » de la feuille de personnage. Ces points ne pourront être récupérés que grâce à des soins et du repos. Le personnage mourra lorsque ses Points de Vie seront à 0 (ou moins).

Travailler pour Vivre

Les personnages ont besoin d'avoir de bonnes raisons d'enquêter sur le Mythe de Cthulhu. Elles peuvent provenir de leur profession. Les joueurs peuvent choisir la profession de leurs Investigateurs sur la liste suivante :

Journaliste (pour un journal ou un magazine)

Parapsychologue

Professeur d'université

Historien ou Antiquaire

Ecrivain (romancier, pigiste, etc.)

Détective privé

Dilettante

Autre avocat, médecin, pasteur, etc. selon les règles établies par le Gardien).

En débutant, le personnage dispose des compétences qui représentent son expérience acquise dans l'exercice de sa profession. Pour déterminer cette expérience, choisissez sa profession et multipliez son EDU par 15. Le nombre ainsi obtenu est le nombre de points de pourcentage qu'il peut ajouter aux compétences correspondant à sa profession. (cf table page). Une fois que tous ces points ont été alloués (les points non attribués sont perdus), multipliez son INT par 5. Vous obtenez ainsi le nombre de points de pourcentage que vous pouvez allouer à n'importe quelle compétence de votre choix (y compris des compétences qui ne correspondent pas à la profession de votre personnage et les compétences de combat). De cette manière, il est possible de construire un personnage plus ou moins équilibré. Les compétences elles-mêmes et la façon de les utiliser sont décrites dans le chapitre suivant.

Les combats — Les compétences de combat comprennent, naturellement, les compétences qui permettent de frapper avec une arme de corps à corps ou de viser correctement avec une arme à feu, mais aussi celles qui permettent de parer avec des objets au cours des combats rapprochés. Elles n'apparaissent pas individuellement sur la feuille de personnage mais elles sont regroupées sous la rubrique « ARMES ».

EXEMPLE : Harley Walters décide de devenir journaliste et de travailler pour le magazine Enigma qui s'intéresse aux mystères de l'occultisme. Il a une EDU de 16, il peut donc ajouter 240 points de pourcentage aux scores initiaux des compétences correspondant à sa profession de journaliste. Sa compétence actuelle en Lire/Ecrire l'Anglais est déjà de 80 % (EDU x 5 parce que c'est sa langue natale), aussi décide-t-il de ne pas allouer de points à cette compétence. Il décide d'apprendre à Lire le Latin, une compétence qui débute avec un score de base de 0 %. Il y attribue 40 des 240 points dont

Table des Bonus aux Dommages

FOR et TAI	Dommage additionnel
02 à 12	—1D6
13 à 16	—1D4
17 à 24	aucun
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6
41 à 56	+2D6
57 à 72	+3D6
73 à 88	+4D6
89 à 104	+5D6
105 à 120	+6D6
121 à 136	+7D6
137 à 152	+8D6
153 à 168	+9D6
169 à 184	+10D6
Chaque +16	
ou fraction au-delà	+1D6 en plus

il dispose et il possède désormais d'une compétence de 40 % pour Lire le Latin. Ensuite, il ajoute 10 points à son Eloquence, la portant à 15 %. Il lui reste alors 190 points. Il met 40 points en Discussion, 35 en Baratin, 30 en Droit et 35 en psychologie, ce qui lui permet de posséder ainsi des scores respectifs de 50 %, 40 %, 40 % et 40 % dans ces compétences. Il lui reste alors 50 points. Comme il lui est permis de prendre une spécialité universitaire, il choisit l'archéologie et lui attribue les 50 points qui lui

restent pour disposer d'une compétence de 50 % dans cette matière. Harvey a ainsi dépensé tout son budget de points de pourcentages attribuables aux compétences de journaliste.

Il peut maintenant multiplier son INT par 5 pour améliorer d'autres compétences. Son INT est de 17, il dispose donc d'un total de 85 points. Il en utilise 60 pour savoir Piloter un Avion à 60 % et attribue les 25 qui lui restent à sa compétence en Bibliothèque qui passe à 50 %.

Compétences relatives à chaque type de profession

AVOCAT

Comptabilité
Crédit
Discussion
Baratin
Droit
Bibliothèque
Eloquence
Psychologie
Lire/Ecrire le Latin

MEDECIN

Crédit
Diagnostiquer une Maladie
Premiers Soins
Pharmacologie
Psychanalyse
Psychologie
Lire/Ecrire le Latin
Soigner une Maladie
Soigner un Empoisonnement

DILETTANTE

Cinq compétences au choix

JOURNALISTE

Discussion
Baratin
Eloquence
Psychologie
Lire/Ecrire l'Anglais
Lire/Ecrire une Autre Langue
Parler une Autre Langue
Une compétence au choix
comme spécialité personnelle

ECRIVAIN

Histoire
Bibliothèque
Eloquence
Psychologie
Lire/Ecrire l'Anglais
Lire/Ecrire une Autre Langue
Parler une Autre Langue
Une compétence au choix
comme spécialité personnelle

PROFESSEUR D'UNIVERSITE

Anthropologie
Archéologie
Astronomie
Botanique
Chimie
Discussion
Géologie
Histoire
Bibliothèque
Linguistique
Occultisme
Lire/Ecrire une Autre Langue
Parler une Autre Langue
Zoologie

HISTORIEN/ANTIQUAIRE

Marchandage
Histoire
Droit
Bibliothèque
Dessiner Une Carte
Lire/Ecrire une Autre Langue
Parler une Autre Langue
Une compétence au choix
comme spécialité personnelle

PARAPSYCHOLOGUE

Anthropologie
Archéologie
Histoire
Bibliothèque
Occultisme
Psychanalyse
Psychologie
Lire/Ecrire une Autre Langue
Parler une Autre Langue

DETECTIVE PRIVE

Comptabilité
Camouflage
Crédit
Baratin
Premiers Soins
Se Cacher
Droit
Ecouter
Psychologie
Discretion
Trouver Objet Caché
Tir à l'Arme de Poing



L'APPEL de CTHULHU

Nom ... *Harvey Walters* ...
Profession ... *Journaliste* ... Sexe ... *Masc* ... Age ... *38 ans* ...
Nationalité ... *Américaine* ... Résidence ... *New-York* ...

CHARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR *4*. DEX *12* INT *17*. Idée. *85%*
CON *14* APP *17* POU *9* Chance *45%*
TAI *16* SAN *99* EDU *16* Connais *80%*
Écoles ... *Miskatonic* ...
Diplômes ... *Licence de Journalisme* ...
Bonus/Pénalité au dommage ... *aucun* ...

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21



POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie ...)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18								
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ☐	Écouter (25) ☐	Occultisme (05) ☐
Archéologie (00) <i>50</i> ☐	Électricité (10) ☐	Parler (00) ☐
Astronomie (00) ☐	Éloquence (05) <i>15</i> ☐	Parler (00) ☐
Baratin (05) <i>40</i> ☐	Esquiver (DEX x 2) <i>24</i> ☐	Pharmacologie (00) ☐
Bibliothèque (25) <i>50</i> ☐	Géologie (00) ☐	Photographie (10) ☐
Botanique (00) ☐	Grimper (40) ☐	Pickpocket (05) ☐
Camouflage (25) ☐	Histoire (20) ☐	Piloter un Avion (00) <i>60</i> ☐
Chanter (05) ☐	Lancer (25) ☐	Premiers Soins (30) ☐
Chimie (00) ☐	Linguistique (00) ☐	Psychanalyse (00) ☐
Comptabilité (10) ☐	Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) <i>80</i> ☐	Psychologie (05) <i>40</i> ☐
Conduire Automobile (20) ☐	Lire/Écrire (00) <i>le Latin 40</i> ☐	Sauter (25) ☐
Conduire Engin Lourd (00) ☐	Lire/Écrire (00) ☐	Se Cacher (10) ☐
Crédit (15) ☐	Lire/Écrire (00) ☐	Soigner Empoisonnement (05) ☐
Dessiner une carte (10) ☐	Marchandage (05) ☐	Soigner Maladie (05) ☐
Diagnostiquer Maladie (05) ☐	Mécanique (20) ☐	Suivre une Piste (10) ☐
Discrétion (10) ☐	Monter à cheval (05) ☐	Trouver Objet Caché (25) ☐
Discussion (10) <i>50</i> ☐	Mythe de Cthulhu (00) ☐	Zoologie (00) ☐
Droit (05) <i>40</i> ☐	Nager (25) ☐	 ☐

ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

revenus : *4000 \$ par an.*

III.

Le Système de Jeu et les Compétences

Ici sont expliqués les mystères du jeu. Les activités délicates des Investigateurs réussissent ou échouent à la suite de jets de dés de pourcentage. Un Investigateur peut tirer les leçons de ses succès et améliorer ses pourcentages de compétence.

Comment Fonctionnent les Compétences

Que votre personnage soit un héros ou un lâche, vous voudrez qu'il agisse et qu'il réussisse. Dans *L'Appel de Cthulhu* votre Investigateur peut réussir de trois manières : par (1) des actions automatiques, (2) des jets de pourcentage simples et (3) des jets sur la Table de Résistance. Ces trois manières sont expliquées séparément.

Actions Automatiques

Ces termes recouvrent les activités qui sont toujours réussies dans des circonstances normales. Elles ne nécessitent pas de jets de dés. Elles sont considérées comme ayant 100 % de chances de réussir. Elles comprennent des actions comme marcher, courir, parler, voir, entendre et toutes les autres fonctions de base.

Si l'on entreprend ces actions dans des conditions anormales ou en essayant d'y apporter une attention particulière, il faudra effectuer un jet de dés (comme cela est expliqué dans la section suivante).

En outre, si un personnage a été blessé d'une manière ou d'une autre, des activités normales (comme grimper une échelle) peuvent devenir difficiles ou même impossibles. C'est à l'appréciation du Gardien.

Jets de Pourcentage Simples

Des activités ordinaires, si elles sont accomplies dans des conditions de stress ou si elles nécessitent une concentration particulière sont soumises à la réussite d'un jet de dés. C'est le cas pour des activités comme Grimper, Sauter, Trouver Objet Caché, Ecouter, être discret, bref, toutes les compétences qui se trouvent sur la feuille de personnage. De plus, toute action qui nécessite une compétence spéciale pour être exercée doit aussi faire l'objet d'un jet de dés. C'est le cas, par exemple, pour Monter à Cheval, Nager, Lancer quelque chose ou Faire les Poches.

Les compétences de combat entrent aussi dans cette catégorie.

Pour décider si un personnage a réussi ou non à utiliser une de ces compétences, le joueur doit lancer 1D100. Si le résultat du jet est égal ou inférieur au pourcentage de compétence du personnage, alors celui-ci a réussi (autrement, il a échoué).

Exemple : L'avion de Harvey est pris dans des turbulences alors qu'il survole les Montagnes Rocheuses. Il tire désespérément sur les commandes pour essayer de maintenir l'appareil en l'air. Sa compétence « Piloter un Avion » est de 60 %, donc son joueur doit réussir à obtenir un 60 ou moins avec un D100 pour qu'Harvey réussisse.

Jets sur la Table de Résistance

La dernière méthode destinée à déterminer le succès d'une action consiste à utiliser la *Table de Résistance*. Elle aide à savoir si votre personnage réussit en opposant certaines de ses caractéristiques à une autre chose exprimée, elle aussi, par un nombre simple comparable à la caractéristique. La table est une version prête à utiliser de la formule qui a été conçue pour résoudre de tels problèmes. Elle est donnée ci-dessous.

Pour l'utiliser, prenez la caractéristique de la personne « active » et repérez-la sur la ligne horizontale supérieure. Trouvez alors la caractéristique de l'objet « passif » sur la ligne verticale de gauche. A l'intersection des projections de ces deux nombres vous avez le nombre *maximum* que vous devez obtenir pour réussir ce que vous voulez faire.

Par exemple, un personnage avec une FOR de 12 veut ouvrir une porte scellée. Le Gardien décide que la porte a une FOR de 6. En consultant la Table de Résistance, vous verrez que le personnage doit réussir un jet de 80 % ou moins pour réussir. S'il l'obtient, alors la porte aura été ouverte.

Il est parfois plus approprié d'opposer une caractéristique à une autre qui est *différente*. Par exemple, si un personnage essaie de soulever un de ses amis, il sera judicieux d'opposer la FOR du premier à la TAI du second.

La formule utilisée pour déterminer les chances d'un personnage est la suivante : Chance de Base = 50 % + (Caractéristique active x 5) — (Caractéristique passive x 5). La caractéristique « active » est celle qui essaie d'influencer l'autre (la « passive »). Si une certaine FOR essayait de déplacer une certaine TAI, l'élément actif serait la FOR.

Ces trois méthodes de détermination de la réussite vous donnent tous les mécanismes dont vous avez besoin pour faire accomplir des activités normales à votre personnage.

Les Récompenses de l'Expérience

L'un des grands plaisirs que l'on peut retirer de la pratique assidue d'un jeu de rôle est d'assister et de participer à l'épanouissement d'un personnage depuis ses humbles débuts jusqu'à sa destinée finale. Les personnages grandissent et changent, devenant généralement meilleurs dans tout ce qu'ils essaient de faire. Il y a beaucoup de satisfaction dans le fait d'avoir des personnages qui réussissent.

La réussite est mesurée de plusieurs manières. Votre personnage peut être une personnalité dans la campagne à laquelle il participe. Il peut être un célèbre écrivain, un occultiste renommé ou un détective privé connu. Mais le critère principal de réussite est la manière dont il a réussi à déjouer les sinistres visées des Grands Anciens.

Il y a aussi une autre mesure de la réussite : l'avancement par l'expérience. En deux mots, plus vous utilisez une compétence, plus vous en apprenez sur elle et meilleur vous devenez dans son utilisation. C'est valable aussi bien pour les compétences concrètes, comme « Combattre avec une Epée » ou « Sauter », que pour celles qui sont abstraites, comme « Ecouter » ou les compétences particulières comme « Piloter un Avion ».

Lorsqu'un personnage utilise une compétence avec succès au cours d'une partie, le Gardien peut l'autoriser à faire une marque à côté de cette compétence sur la feuille de personnage. Le simple fait d'essayer n'est pas suffisant pour apprendre quelque chose : vous devez réussir. Peu importe le nombre de fois qu'un personnage utilise avec succès une compétence, il n'a droit qu'à une seule chance, entre deux aventures, d'apprendre par expérience. De plus, le joueur ne peut cocher une compétence qu'avec l'autorisation du Gardien. Après que votre personnage ait terminé une aventure, généralement après la fin de la partie et juste avant que tout le

monde rentre chez soi, vous devriez consulter sa feuille pour voir quelles compétences ont été cochées (c'est-à-dire utilisées avec succès au cours de la partie).

Exemple : Harvey, en reportage pour le compte d'Enigma, couvre un bal costumé organisé par l'Ordre du Crépuscule d'Argent, une société occulte. Il décide d'impressionner la jeune fille avec laquelle il danse en dissertant sur son sujet favori, l'archéologie. Il réussit un jet de compétence, mais le Gardien déclare que son joueur ne pourra pas essayer d'augmenter cette compétence par expérience, parce qu'Harvey n'a rien appris en archéologie en pérorant devant cette fille — (S'il avait réussi à identifier un groupe de vieux vases, il en serait allé différemment). Plus tard, dans la soirée, Harvey remarque trois hommes coiffés de chapeaux mous qui se faufilent par la porte de service. Il décide qu'il pourrait être intéressant de savoir où ils vont et il essaie de les suivre discrètement. Il réussit son jet de « Discrétion » et le Gardien l'autorise à cocher cette compétence. Après tout, si Harvey n'avait pas réussi à être discret, les hommes qu'il suivait l'auraient entendu et cela aurait probablement eu des conséquences fâcheuses et l'aurait peut-être empêché de connaître la suite de l'histoire.

Pour chaque compétence qu'un Investigateur a coché sur sa feuille de personnage il faut lancer 1D100 après que l'aventure soit terminée. Si le joueur obtient un résultat supérieur à son pourcentage actuel de réussite son expertise dans cette compétence augmente de 1D6 %. Si le joueur obtient un résultat inférieur ou égal à ses chances actuelles, alors l'Investigateur n'a rien appris par expérience.

TABLE DE RESISTANCE

PERSONNAGE ACTIF		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
PERSONNAGE PASSIF	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Pour réussir, le jet de dés doit être inférieur ou égal au chiffre indiqué.

Répétez la même procédure pour toutes les compétences qui ont été utilisées au cours de l'aventure. Notez qu'en ce qui concerne les compétences de combat, une attaque réussie n'augmente pas la compétence de parade et vice versa.

Vous pouvez voir que réussir quelque chose pour laquelle vous n'êtes pas doué est difficile, mais que si vous y parvenez vous avez de bonnes chances d'acquiescer de l'expérience en ce domaine. Inversement, si vous êtes bon dans une compétence vous réussirez facilement à l'utiliser, mais il deviendra progressivement plus difficile de vous améliorer.

Enfin, souvenez-vous que les jets de caractéristique, comme le « jet de Savoir » ou le « jet de Chance » n'augmentent pas de cette manière. Ils restent constants à moins que la caractéristique dont ils dépendent change elle-même pour une raison quelconque.

Les Conséquences de l'Echec

Si la réussite est récompensée, l'échec ne l'est pas. Il est désagréable de ne pas saisir une chance, même si cela n'a pas d'autre effet immédiat sur votre Investigateur que de l'empêcher d'emmener tout de suite chez lui un manuscrit perdu. Si votre Investigateur peut souffrir des affres de la faim parce qu'il n'a pas d'argent, cela ne peut que le motiver davantage au cours de la prochaine expédition. Mais il peut exister des sorts plus cruels, comme ne pas réussir à finir de grimper une corde ou ne pas parvenir à parer un coup de hache.

Prendre des Dommages

Le dommage est la quantité de coups que les corps des personnages peuvent encaisser. Des dommages sont infligés chaque fois qu'il existe une cause physique pour qu'ils apparaissent, comme une chute d'une hauteur ou le fait d'être la victime d'un tir d'arme à feu.

Lorsqu'un personnage est touché, le montant des dommages qu'il subit est soustrait du total des Points de Vie (PV) qui lui restent. Dans *L'Appel de Cthulhu* il n'existe pas de pénalité spéciale, lorsqu'on subit des dommages cumulatifs, jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 PV ou moins, au personnage, sauf si le Gardien en décide autrement.

Exemple : Harvey est surpris alors qu'il est en train de fouiller illégalement le bureau d'un célèbre occultiste, à la recherche de documents compromettants. Il s'empare rapidement d'un tisonnier qui traîne dans la cheminée et qui s'avère être chauffé au rouge. Le Gardien décide que Harvey doit subir 1D6 points de dommage à cause du tisonnier. Bien qu'il s'arrange pour sortir de la pièce en sautant par la fenêtre, le dommage subsiste. Comme tous les dommages ont été infligés à ses mains, le Gardien déclare qu'il ne peut pas accomplir d'activités manuelles normales (y compris utiliser des compétences de manipulation), tant qu'elles ne sont pas soignées. Ce n'est pas demain que Harvey s'emparera d'un objet qui pourrait être chaud sans l'examiner soigneusement d'abord !

Lorsqu'il ne reste plus que 1 ou 2 PV à un personnage, il sombre dans l'inconscience. Cela signifie qu'il est toujours vivant mais qu'il ne se réveillera pas tant qu'il n'est pas aidé par d'autres personnes. Il doit être soigné jusqu'à ce qu'il guérisse ou recevoir suffisamment de « Premiers Soins » pour recouvrer ses sens.

Lorsque les Points de Vie d'un personnage sont réduits à 0 ou moins, il meurt. C'est généralement un moment bien triste.

La guérison est un processus naturel au cours duquel le corps régénère ses PV. Elle fonctionne pour toutes les créatures vivantes. La guérison fait son œuvre normalement à la cadence de 1 PV par semaine de temps de jeu. Ainsi, un personnage qui a subi 7 points de dommage ne sera pas naturellement guéri avant 7 semaines, mais il peut partir en expédition avec moins que son maximum de PV. Si un personnage est

soigné par un médecin ou une infirmière compétent, ou s'il est à l'hôpital, le Gardien peut l'autoriser à guérir à la cadence de 2 points par semaine, ou même de 3 points dans des circonstances exceptionnelles.

Les Chocs

Un personnage qui encaisse une grande quantité de dommages en une seule fois peut très bien être assommé ou s'évanouir. Si un Investigateur prend en une seule fois des dommages dont le montant est égal à la moitié ou plus de ses Points de Vie du moment, il doit réussir un jet égal ou inférieur à sa CON avec un D20 sinon il sombre dans l'inconscience.

Exemple : Harvey saute par la fenêtre pour échapper à l'occultiste mentionné dans l'exemple précédent. Il a déjà pris 3 points de dommage dans les mains pour s'être bêtement emparé d'un tisonnier chauffé au rouge, donc il ne lui reste que 12 PV (il en a normalement 15). Il s'écrase sur le sol et prend 6 points de dommage supplémentaires. Ce nombre est égal à la moitié des PV qui lui restaient donc il doit réussir un jet égal ou inférieur à sa CON sur 1D20 pour ne pas être assommé. Harvey réussit à faire un 5 avec le D20 donc il se relève en chancelant et titube vers la porte. Il entend des chiens qui aboient derrière lui, aussi traverse-t-il précipitamment la route... Sans remarquer une voiture qui arrive à grande vitesse sur lui. Le conducteur appuie de tout son poids sur les freins mais la voiture dérape et heurte Harvey. Néanmoins, comme la voiture était presque arrêtée, Harvey ne prend que 3 points de dommage supplémentaires. Comme il ne lui reste que 6 PV à ce moment, il doit à nouveau tenter un jet inférieur ou égal à sa CON avec 1D20 pour rester conscient. Cette fois il obtient un 17 et il roule sur lui-même, évanoui. Le conducteur bondit hors de son véhicule et, comme tout Bon Samaritain, il dépose Harvey sur le siège arrière de sa voiture et fonce anxieusement vers l'hôpital le plus proche où Harvey restera pendant un certain temps.

Les Chutes

Lorsqu'un personnage tombe d'une certaine hauteur, il prend 1D6 points de dommage par 3 mètres de chute. S'il réussit un jet de « Sauter » lorsqu'il tombe, il prend 1D6 points de dommage en moins.

La Noyade

Si un personnage s'attendait à une immersion soudaine, il doit réussir un jet égal ou inférieur à sa CON x 10 avec 1D100 au cours du premier round où il n'y a plus d'air disponible. Au cours du second round, il doit réussir un jet sous sa CON x 9. Au cours du troisième, il doit réussir un jet sous sa CON x 8 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à CON x 1. Après le dixième round, il peut tenter des jets sous sa CONx1 à chaque round.

Si le personnage rate un jet de dés cela veut dire qu'il a pris une bonne bouffée du milieu dans lequel il se trouve. S'il est dans l'eau (c'est le cas le plus courant) il prend alors 1D8 points de dommage dès le round où il n'a pas réussi son jet sous sa CON. Au cours de tous les rounds qui suivent il prend automatiquement 1D8 points de dommage. Les jets sous la CON ne sont plus effectués après que l'un d'eux ait été raté.

Cette règle est applicable aux noyades ordinaires et lorsqu'un jet de « Nager » est raté. Elle peut être adaptée pour être utilisée avec des personnages qui sont étranglés ou enveloppés de gaz empoisonné. Elle peut même être utilisée pour les inhalations de fumée.

Les Poisons

La toxicité de tous les poisons est exprimée par un nombre. Lorsqu'un Investigateur a été empoisonné, il confronte la puissance du poison (sa valeur numérique) à sa CON et effectue un jet sur la Table de Résistance, considérant le poison comme la caractéristique *active*. Si le poison surmonte la CON de la victime alors il se passe quelque chose de désagréable. Le résultat habituel est que la victime prend toute la puissance du poison en points de dommage sur ses Points de Vie. Si le poison ne réussit pas à surmonter la CON de la victime, alors les résultats ne sont pas aussi désagréables. La victime peut ne prendre que la moitié de la puissance du poison en dommages. Elle peut même ne prendre aucun dommage du tout.

La plupart des poisons n'agissent pas instantanément et même le cyanure attendra le round suivant pour tuer. La plupart des poisons à action rapide ne feront sentir leurs effets que 3 ou 4 rounds après avoir été ingérés et la plupart des venins d'animaux prennent environ une minute pour agir, même les plus rapides d'entre eux. Il faut environ une quinzaine de minutes pour qu'un personnage commence à sentir les effets d'une morsure de cobra.

Les Compétences de Combat

Les compétences d'attaques sont divisées en deux catégories dans le jeu : *Armes blanches* et *armes à feu*. Les compétences à l'arme blanche comprennent l'escrime, les combats à mains nues, au couteau et au gourdin. Les armes à feu comprennent les armes de poing, les fusils et les fusils de chasse.

En fonction du type de l'arme utilisée, une victime subira un montant de dommage variable. En consultant la Table des Armes Blanches, page 19, nous pouvons voir qu'un fleuret effilé infligera 1D6 points de dommage à une malheureuse victime. La Table des Armes à Feu de la page 20 donne la liste des dommages que les divers types d'armes à feu infligeront.

Certains types de monstres possèdent une « armure » qui représente la dureté de leur cuir ou l'épaisseur de leurs couches de muscles et de graisse. La valeur de l'armure d'un monstre est soustraite des dommages qui lui ont été infligés. Un monstre doté de 4 points d'armure qui a reçu une balle de fusil causant 10 points de dommage ne prendra que 6 points de dommage.

En combat rapproché, certaines armes sont capables de parer les coups assenés avec d'autres armes. Seules les armes blanches peuvent être parées. Si un jet de Parade est réussi au cours d'un combat, celui qui l'a réussi est considéré comme ayant bloqué l'attaque d'un adversaire. Cela veut dire aussi que c'est l'arme qui a servi à parer qui prend les dommages à la place du personnage qui a paré.

Le Combat

Un combat se déroule en « rounds de combat ». Lorsque plusieurs adversaires s'affrontent, l'ordre dans lequel ils se frappent les uns les autres est important. Il est déterminé par la DEX des combattants. Au cours de chaque round de combat, toutes les créatures ayant une DEX de 18 essaient d'abord de frapper. Puis c'est au tour des créatures ayant une DEX de 17, puis de 16, 15, 14 et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les créatures aient eu l'occasion de frapper ou de tirer.

Si des armes blanches sont utilisées contre des armes à feu, toutes les armes à feu *prêtes à tirer* tirent une fois avant que le round ne commence. Cela simule l'aisance relative qu'il y a à appuyer sur une détente en opposition au maniement d'une arme blanche. Les armes à feu tirent dans l'ordre des DEX de ceux qui les brandissent, la plus grande dextérité en premier. Après ces premiers tirs, tous les personnages utilisant des armes blanches ou ceux qui doivent dégainer leur révolver, épauler leurs fusils,

leurs fusils de chasse ou tirer, agissent dans l'ordre de leur DEX. Si une arme à feu peut tirer deux fois dans le même round, le second coup prend sa place dans cette partie du round de combat, parmi les armes blanches et les armes à feu qui n'étaient pas prêtes. Il se place à la DEX de celui qui tire. Les armes à feu capables de tirer un troisième coup dans le round tirent ce coup à la moitié de la DEX de leur utilisateur, plus tard dans le round.

L'Empalement

Un « empalement » est un type particulier d'attaque qui peut être réussi avec les armes à feu et les armes blanches longues et pointues. Les armes « empalantes » comprennent toutes les armes à feu (sauf les fusils de chasse) et celles qui, parmi les armes blanches sont suivies d'une * dans la table des armes blanches. Un Investigateur qui utilise une de ces armes devrait toujours vérifier s'il a réussi un jet inférieur à un cinquième (20 %) de celui qu'il devait faire pour réussir son attaque. Si c'est le cas, il a « empalé » son adversaire. Lorsque vous déterminez les chances d'empaler d'une arme, divisez le pourcentage de compétence du personnage avec cette arme par 5 et arrondissez au chiffre inférieur en cas de résultat non entier.

Exemple : Harvey a une chance de base de 20 % de toucher avec un revolver. 20/5 font 4, donc s'il obtient un score de 04 ou moins avec un dé de pourcentage lorsqu'il tire sur un ennemi, il l'empale.

Cela veut dire que l'arme utilisée de taille, ou la balle, a réussi à frapper une zone vitale ou s'est glissée et enfoncée profondément dans des organes vitaux ou des os. Deux conséquences spéciales en découlent :

(1) Les dommages infligés sont plus importants. L'attaquant doit lancer les dés pour déterminer le dommage normal (1D6 pour un revolver de calibre 22) et les lancer une deuxième fois en ajoutant les deux résultats. Une balle de revolver de calibre 22 fera ainsi 2D6 de dommage, ce qui est bien supérieur à ses capacités habituelles.

(2) Si c'est une arme blanche, l'arme est coincée dans le corps de l'adversaire. Au cours du round de combat suivant, l'attaquant doit essayer de la retirer en réussissant un jet égal ou inférieur à la *moitié* de ses chances normales de toucher avec cette arme.

L'utilisation des Armes Blanches

Les armes blanches peuvent être utilisées de deux manières, pour attaquer ou pour parer. Les armes de combat à mains nues (qui comprennent les poings, les pieds, la tête) et les couteaux ne peuvent pas parer. Les autres armes peuvent accomplir une attaque et une parade à chaque round. Une arme à feu peut être utilisée pour parer si on ne s'en sert pas pour tirer pendant le même round.

Alors qu'une attaque ne peut être menée qu'en fonction de la DEX du personnage concerné, une parade peut intervenir à n'importe quel moment du round de combat. S'il est confronté à plusieurs adversaires et s'il veut parer, un personnage doit préciser en début de round, avant que quiconque n'ait commencé à attaquer, lequel de ses ennemis il souhaite parer. S'il est assommé ou mis hors de combat avant que l'attaque qu'il a l'intention de parer ne soit faite, il perd cette occasion de parer.

L'Escrime comprend les compétences de combat avec un fleuret ou un sabre. Les fleurets aiguisés font 1D6 points de dommage et les véritables sabres ou les épées lourdes coupantes font 1D6+1 de dommage. La plupart des « cannes-épées » entrent dans la catégorie des « fleurets aiguisés ». Un personnage ayant une compétence en escrime pourra utiliser indifféremment un fleuret ou un sabre avec les mêmes chances de succès. Cependant, il doit progresser séparément en parade et en attaque.

**Table des Compétences avec leurs
Chances de Base**

<i>COMPETENCE</i>	<i>Chance de Base</i>	<i>COMPETENCE</i>	<i>Chance de Base</i>
Anthropologie	00 %	Lancer	25 %
Archéologie	00 %	Linguistique	00 %
Astronomie	00 %	Lire/Ecrire l'Anglais	EDU x 5 %
Baratin	05 %	Lire/Ecrire Une Autre Langue	00 %
Bibliothèque	25 %	Marchandage	05 %
Botanique	00 %	Mécanique	20 %
Camouflage	25 %	Monter à Cheval	05 %
Chanter	05 %	Mythe de Cthulhu	00 %
Chimie	00 %	Nager	25 %
Comptabilité	10 %	Occultisme	05 %
Conduire Une Automobile	20 %	Parler Une Autre Langue	00 %
Conduire Un Engin Lourd	00 %	Pharmacologie	00 %
Crédit	15 %	Photographie	10 %
Dessiner Une Carte	10 %	Pickpocket	05 %
Diagnostiquer Une Maladie	05 %	Piloter Un Avion	00 %
Discretion	10 %	Premiers soins	30 %
Discussion	10 %	Psychanalyse	00 %
Droit	05 %	Psychologie	05 %
Ecouter	25 %	Sauter	25 %
Electricité	10 %	Se Cacher	10 %
Eloquence	05 %	Soigner Un Empoisonnement	05 %
Esquiver	DEX x 2 %	Soigner Une Maladie	05 %
Géologie	00 %	Suivre Une Piste	10 %
Grimper	40 %	Trouver Objet Caché (T.O.C.)	25 %
Histoire	20 %	Zoologie	00 %

Les fleurets et les sabres peuvent tous deux empaler. Ces armes sont assez rapides pour permettre d'attaquer et de parer dans le même round.

Les combats à mains nues comprennent en réalité quatre différents types d'attaques qui sont utilisés et qui augmentent par expérience séparément. Il s'agit des Coups de Poings, des Coups de tête, des Coups de pieds et de la Lutte. Une seule de ces formes d'attaque peut être utilisée au cours d'un round.

La lutte est un type spécial de combat sans arme. Une attaque par Lutte ne peut être parée que par un autre jet (réussi) de Lutte. Un personnage qui lutte peut effectuer une attaque et une parade au cours de chaque round. Si une attaque réussit et n'est pas parée, alors le personnage a réussi une prise sur son adversaire et peut choisir parmi trois options. Il peut tout simplement essayer d'immobiliser son adversaire. Cela se fait en surmontant la FOR de l'adversaire avec sa propre FOR sur la Table de Résistance. Si l'attaquant réussit, l'adversaire est immobilisé jusqu'à ce que l'attaquant tente autre chose. Une seconde option consiste à faire tomber l'adversaire. Cela réussira automatiquement. La dernière option est d'essayer de briser les os ou d'étrangler l'adversaire. Si

l'attaquant désire blesser sa victime, il doit réussir un deuxième jet de Lutte dans le même round que celui où il a réussi à placer sa prise. Si ce jet est réussi, la victime prend 1D6 points de dommage plus le bonus aux dommages de l'attaquant. Au cours des rounds suivants, l'attaquant peut continuer d'infliger des dommages à sa victime en réussissant ses jets, faisant 1D6 points de dommage plus son bonus aux dommages chaque fois qu'il réussit. Si l'attaquant désire étrangler sa victime, il peut maintenir sa prise et la victime s'asphyxie suivant les règles de noyade qui sont données page . Un étrangleur n'a pas besoin de réussir des jets de Lutte supplémentaires pour maintenir la gorge de sa victime écrasée. Dans les deux cas d'attaques par lutte en vue de causer des dommages, la victime est maintenue et ne peut s'échapper qu'en réussissant à surmonter la FOR de l'attaquant avec sa propre FOR sur la Table de Résistance au cours d'un round.

Le combat au couteau concerne différents types de couteaux, allant du grand poignard de commando aux armes improvisées (comme des couteaux de cuisine). Un personnage qui possède une compétence en combat au couteau peut utiliser toutes sortes de couteaux avec les mêmes

chances de succès. Les couteaux permettent soit d'attaquer, soit de parer (mais pas les deux en même temps) au cours d'un round de combat. Un poignard de combat ou une bonne dague fait 1D4+2 points de dommage. Un couteau de boucher ordinaire ou une bayonnette fait 1D6 points de dommage. Un petit couteau de cuisine ou un grand couteau à cran d'arrêt ne cause que 1D4 points de dommage et un canif ou un petit couteau à cran d'arrêt ne fait que 1D3 points de dommage. Quel que soit son type, un couteau peut empaler.

Les matraques sont aussi bien des matraques de policier que des gourdins de détrousseurs. Une petite matraque ordinaire cause 1D6 points de dommage lorsqu'elle touche. Une grande matraque, comme une batte de base-ball ou un tisonnier, fait 1D8 points de dommage. Un gourdin vraiment gros peut même faire 1D10 points de dommage, mais un personnage devrait posséder une FOR d'au moins 13 pour pouvoir le brandir.

D'autres armes blanches peuvent être utilisées dans *L'Appel de Cthulhu*, mais les possibilités sont si nombreuses qu'il est impossible de faire plus qu'en donner une liste incomplète. Dans la Table des Armes Blanches, le *Nom* indique la forme habituelle de l'arme, le *Dommage* indique le nombre de dés à lancer pour déterminer le dommage infligé (auquel on ajoute le bonus aux dommages du personnage) et *Chance de Base* indique le niveau de compétence avec lequel un utilisateur non entraîné peut tenter de toucher ou de parer avec l'arme en question. *Points de Vie* est le nombre de points de dommage que l'arme peut encaisser avant de casser. Une arme peut être endommagée lorsqu'elle est utilisée pour parer ou lorsqu'on la laisse tomber ou qu'on en fait un usage abusif quelconque. *Prix* indique le prix standard de l'objet en dollars*U.S. de l'époque. Certains objets doivent être importés.

Les Armes à Feu

Il y a trois principales compétences concernant les armes à feu : celles qui concernent les Armes de Poing, les fusils et les fusils de chasse. Un

personnage possédant une compétence en Armes de Poing peut utiliser tous les revolvers et tous les pistolets avec les mêmes chances de succès. Un personnage avec une compétence en fusil peut utiliser n'importe quel sorte de fusil et un personnage connaissant les fusils de chasse peut utiliser n'importe quel fusil de chasse. Tous les types d'armes à feu sont capables d'empaler, à l'exception des fusils de chasse.

Lorsqu'une arme est utilisée à bout portant, les chances de toucher du tireur sont doublées. Le bout portant est une distance égale ou inférieure à la DEX du tireur en pieds (1 pied = 0,3 mètre).

Un personnage peut tirer sur une cible jusqu'à une distance double de la portée de base de son arme mais ses chances de toucher seront égales à la moitié de son pourcentage normal. Il peut tirer jusqu'à trois fois la portée de base de son arme avec un quart de son pourcentage normal, jusqu'à quatre fois la portée de base avec un huitième de ses chances normales et ainsi de suite.

Les revolvers sont considérés comme munis d'un barillet pouvant contenir 6 balles. Il était de pratique courante de laisser vide la chambre se trouvant juste devant le percuteur parce que, même dans les années 20, des accidents pouvaient arriver et le revolver pouvait sortir de son étui, de la poche, de la mallette ou de l'endroit où il était transporté. Les Gardiens peuvent souhaiter suivre de près les joueurs qui agissent avec un revolver chargé à bloc et leur demander de réussir des « jets de Chance » pour vérifier si leur arme ne part pas dans des circonstances inappropriées.

Les pistolets automatiques de l'époque n'étaient pas fiables et ils étaient prompts à s'enrayer. Si un personnage fait un jet d'attaque de 99 ou de 00, son automatique s'est enrayer. Pour réparer, il doit réussir un jet de « Mécanique » et consacrer 1D6 rounds au moins à cette tâche. Il peut essayer jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il ait endommagé le pistolet. Un pistolet automatique ordinaire peut être considéré comme ayant 7 balles dans son chargeur, bien que dans la réalité le nombre de balles variait entre 5 et 9. Il est possible de placer une balle supplémentaire dans la chambre, mais cela donne autant de chance de voir un accident arriver qu'il y en a à transporter une balle sous le percuteur d'un revolver.

Table des Armes Blanches

Nom	Dommages	Chance de Base	Points de Vie	Prix
Coup de Poing	1D3	50 %	—	—
Coup de Tête	1D4	10 %	—	—
Coup de Pied	1D6	25 %	—	—
Lutte	Voir règle	25 %	—	—
Fleuret aiguisé*	1D6	20 %	10	20 \$
Sabre ou Epée*	1D6+1	10 %	15	30 \$
Sabre de la Guerre de Sécession	1D8+1	15 %	20	8 \$
Hache	1D8+2	20 %	15	2 \$
Hachette	1D6+1	20 %	12	2 \$
Poignard*	1D4+2	25 %	15	8 \$
Couteau de Boucher* (poignard de commando)	1D6	25 %	12	3 \$
Petit Couteau (cran d'arrêt, etc.)	1D4	25 %	9	3\$
Canif*	1D3	25 %	6	2\$
Batte de Base-ball, Tisonnier	1D8	25 %	20	1,50 \$
Matraque, Petit gourdin	1D6	25 %	15	2,25 \$

* Peut empaler.

Il faut un round complet pour charger deux balles dans un revolver ou un automatique. Il est possible de ne charger qu'une seule balle dans la chambre appropriée et de tirer à la moitié de sa DEX, si l'Investigateur ressent le besoin de tirer absolument au cours du round. Il ferait mieux de s'accroupir derrière un mur pour recharger tranquillement.

Il y a deux types de fusils dans ce jeu : les automatiques et les non-automatiques. Les fusils automatiques peuvent tirer deux fois par round, mais les modèles de l'époque s'enrayeront sur un jet d'attaque de 96-00, nécessitant un jet de « Mécanique » et 1D6 rounds pour être réparés. Les fusils de l'époque, automatiques ou non, ont, en règle générale, un chargeur de 5 balles. Les fusils automatiques en ont 12. Il faut autant de temps de recharger un fusil qu'il en faut pour recharger une arme de poing.

A cette époque, les fusils de chasse sont généralement à double canon bien que quelques fusils à pompe soient disponibles. De tels fusils à pompe s'enrayent sur un jet de 96-00, comme les pistolets automatiques et les fusils. Les fusils de chasse peuvent tirer avec leurs deux canons d'un coup (sur la même cible) ce qui nécessite deux jets d'attaque à la même DEX, ou avec un seul canon à la fois. Les fusils de chasse tirent en gerbe, c'est pourquoi ils ont une base de chance de toucher meilleure. Bien que les

dommages que fait un fusil de chasse diminuent avec la distance, à toute distance inférieure à 20 mètres, un groupe de cibles rapprochées (à moins d'un mètre l'une de l'autre) pourra être touché si un jet d'attaque est réussi. Chacun des membres du groupe prendra les mêmes dommages. Les fusils de chasse se chargent à la même vitesse que les autres armes. Les fusils à pompe ont 8 Points de Vie alors que les fusils de chasse normaux en ont 12.

Exemple : Harvey Walter explore la vieille demeure des Whateley lorsqu'il surprend un cambrioleur qui se livre aux mêmes activités que lui pour des raisons moins désintéressées. Ils se rentrent littéralement l'un dans l'autre dans le hall donc il n'y a pas de problèmes de déplacements à résoudre. Le cambrioleur avait entendu Harvey venir et son revolver est prêt à tirer lorsque Harvey tourne le coin. Harvey, intrigué par un bruit mystérieux, tient un pied de chaise brisé dans sa main. Le revolver du cambrioleur est prêt, donc il tire le premier avec sa DEX de 10, bien que Harvey ait une meilleure DEX. Sa compétence au tir avec un revolver est la chance de base de 20 % et, même avec le doublement de cette chance en raison du bout portant, il rate son tir avec un jet de 72. Harvey frappe alors avec son pied de chaise (avec sa chance de base de 25 % de toucher avec un objet similaire à une matraque) et obtient un 84, donc il ne touche pas. Le cambrioleur tire une seconde balle avec son revolver de calibre 32 à sa DEX

Table des Armes à Feu

Compétence	Type	Tirs/Round	Dommages	Chance de Base	Portée de base*	P.V.	Prix
Arme de Poing	Revolver cal. 22	3	1D6	20 %	10 mètres	10	15 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 22	3	1D6	20 %	10 mètres	6	25 \$
Arme de Poing	Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	3	1D8	20 %	15 mètres	10	20 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	3	1D8	20 %	15 mètres	6	25 \$
Arme de Poing	Revolver cal. 38 ou 9 mm	2	1D10	20 %	15 mètres	10	20 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 38 ou 9 mm	2	1D10	20 %	15 mètres	6	25 \$
Arme de Poing	Revolver cal. 45	1	1D10+2	20 %	15 mètres	10	25 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 45	1	1D10+2	20 %	15 mètres	8	30 \$
Fusil	Non-automatique cal. 22	1	1D6+2	10 %	30 mètres	9	25 \$
Fusil	Non-automatique Cal. 30.36**	1/2 rounds	2D6+3	10 %	100 mètres	12	50 \$
Fusil de chasse	Calibre 20	2	2D6	30 %	10 mètres	8	50 \$
			1D6		20 mètres		
			1D3		50 mètres		
Fusil de chasse	Calibre 12	1	4D6	30 %	10 mètres	10	50 \$
			2D6		20 mètres		
			1D6		50 mètres		
Fusil de Chasse	« Canon Scié »				10 mètres maxi.		100 \$

* La portée de tout modèle à canon court est de 5 mètres.

** Ces fusils ne peuvent faire feu qu'une seule fois tous les deux rounds, mais rien ne les empêche de tirer dès le premier round de combat. Notez que les dommages causés par les fusils de chasse varient avec la distance.

La portée maximale des fusils de chasse à canon scié est de 10 mètres. Jusqu'à 5 mètres, ils font des dommages normaux, entre 5 et 10 mètres ils font 1D3 (calibre 20) et 1D6 (calibre 12) de dégâts.

de 10 et fait un jet de 45, encore manqué ! Il a alors droit à un troisième tir à une DEX de 5 (la moitié de sa DEX de 10) et obtient un 94, manqué encore une fois !

Harvey se jette sur le sol et essaie de se mettre à l'abri. Le cambrioleur se précipite le long du couloir et sort par la porte qu'il avait forcée quelque temps auparavant. Harvey se relève, se demandant si ce qu'il a rencontré dans le noir était un homme ou un fantôme.

Description des Compétences

Anthropologie : Une utilisation réussie de cette compétence autorise son utilisateur à dire de quelle culture particulière un individu est issu et quel est son type racial ou sa nationalité. Si le personnage a la possibilité d'observer une culture pendant un moment (au moins pendant un jour) il peut faire de simples prédictions sur ses mœurs et sa morale, même dans des domaines qu'il n'a pas pu observer. S'il peut étudier cette culture pendant un mois ou plus, il peut connaître beaucoup de détails sur elles en réussissant son jet d'Anthropologie. Ce savoir peut l'aider à faire des prédictions sur les actions ou les croyances d'un individu particulier.

Exemple : Le Professeur Anderson observe un individu basané qui descend la rue d'un pas assuré et qui entre dans un bar. Anderson a une compétence en Anthropologie de 75 % et réussit son jet de dés, aussi peut-il dire que ce personnage est un Indien Dravidien par son ethnie et probablement un Hindou par sa religion. Le professeur tente alors de réussir une deuxième fois son jet d'Anthropologie pour faire une prédiction ou une déduction au sujet de cet individu (le professeur Anderson est autorisé à le faire parce qu'il a passé un semestre en Inde à observer les indigènes) et il peut dire que le personnage observé est probablement un croyant parce qu'il porte différentes marques de caste et qu'un tel individu ne devrait pas aller dans un bar parce que les membres de sa caste ne boivent jamais d'alcool. Il peut aussi dire que l'écharpe qu'il porte autour du cou est un signe de reconnaissance de la secrète secte des Thugs, une organisation d'assassins.

Archéologie : L'utilisation de cette compétence permet à son utilisateur de reconnaître l'époque et l'origine d'un objet ancien. Elle constitue aussi le pourcentage de chance de détecter un faux objet ancien. Si le personnage a une chance d'examiner l'ensemble d'un site et de l'inspecter entièrement, il peut faire des déductions sur la culture de ses habitants s'il réussit un jet d'Archéologie. S'il réussit à utiliser aussi sa compétence en Anthropologie, ses déductions seront plus justes et plus détaillées.

Astronomie : Cette compétence permet à son utilisateur de savoir quelles étoiles sont dans le ciel à n'importe quel moment de l'année, quelles planètes sont visibles et de nommer n'importe quelle étoile. Evidemment, des étoiles particulièrement connues (comme Bételgeuse ou Antares) seront *automatiquement* connues d'un astronome possédant une compétence de 25 % ou plus. L'Astronomie donne aussi au personnage une chance de prédire les conditions qui peuvent exister sur la surface d'une lune ou d'une planète donnée et de savoir quand des éclipses et des pluies de météorites auront lieu.

Baratin : Cette compétence oblige la victime à être d'accord avec tout ce que le baratineur est en train de dire. Elle le fait sans y penser et elle signera le papier, permettra au baratineur de passer et fera tout ce qui lui est demandé d'autre. Mais si on lui laisse un moment pour réfléchir, elle pourra retrouver ses esprits si elle réussit un jet d'Idée.

Exemple : Sam le Visqueux, l'agent d'assurance, vient de réussir à

utiliser sa compétence en Baratin sur une victime. Celle-ci monte l'escalier pour aller chercher un crayon pour signer le contrat mais, une fois en haut, elle a droit à un jet d'Idée pour reprendre ses esprits et le réussit. Elle redescend déterminée à ne pas signer le contrat. Le Baratin ne fonctionnera pas sur une victime qui a déjà forgé son opinion, il faudra utiliser la Discussion ou l'Eloquence à la place. L'avantage du Baratin c'est que des objets ou des faits manifestement faux pourront être présentés comme vrais. Il nécessite aussi moins de temps (une minute environ) pour fonctionner. La Discussion ou l'Eloquence demandent au moins cinq minutes pour produire leurs effets.

Bibliothèque : L'utilisation de cette compétence permet au personnage de trouver un livre, un journal ou une référence précise dans une bibliothèque (à condition que cette référence existe). Un échec indique qu'il a perdu son temps et qu'il doit à nouveau essayer. Il faut *quatre heures* de recherches continues pour utiliser cette compétence, c'est pourquoi un personnage a rarement droit à plus de deux essais par jour. Cette compétence ne donnera pas accès à un rayon sous clef, ni à une collection de livres spécialement rares, bien qu'elle puisse permettre de localiser le bon rayon. On peut avoir besoin de Baratin, d'Eloquence ou de produire des références adéquates pour accéder à de tels livres.

Botanique : L'utilisation de cette compétence permet au personnage d'identifier correctement n'importe quelle plante et de faire un commentaire documenté sur ses utilisations et/ou les mauvais usages qu'on peut en faire. Si une plante inconnue lui est présentée, il peut tenter de déduire quel est son habitat normal en réussissant un jet égal ou inférieur à sa compétence. Il peut essayer de nommer toutes les plantes connues de l'humanité et connaîtra aussi leur répartition et leur habitat s'il réussit son jet de compétence.

Camouflage : Cette compétence autorise à se couvrir soi-même, ses camarades ou un objet avec des débris, des chiffons ou tout autre matériau pour éviter d'être repéré. Elle permet aussi de cacher des petits objets dans une pièce ou dans un endroit quelconque.

Chanter : Une réussite avec cette compétence indique que la prestation est agréable et que le public est satisfait. Un échec indique que le chanteur a chanté faux ou a oublié les paroles. Plus les chances de succès d'un chanteur sont grandes, plus son chant sera bon, c'est pourquoi un chanteur qui possède cette compétence à 80 % chantera mieux que celui qui ne la possède qu'à 40 %, même s'ils ont tous les deux réussi leur jet de dés.

Chimie : Cette compétence permet au personnage de concocter des composants chimiques relativement complexes (y compris des explosifs simples, des poisons, des gaz et des acides) simplement en réussissant son jet de dés et en passant *au moins un jour* avec l'équipement approprié et les produits chimiques qu'il faut. Il peut aussi analyser une substance inconnue, s'il peut passer une semaine dans un laboratoire et s'il réussit son jet de dés.

Comptabilité : Cette compétence permet à son utilisateur de pratiquer les mathématiques à un niveau élémentaire et de tenir correctement une comptabilité pour ses affaires. Elle lui permet aussi de contrôler les livres d'un autre pour voir s'il a fait une erreur ou s'il a triché d'une manière ou d'une autre sur ses déclarations d'impôts et sur ses feuilles de paie. En examinant de vieux livres de comptes, il peut, grâce à cette compétence,

découvrir comment celui qui les a remplis a gagné son argent (par exemple, par le commerce des céréales, par le trafic d'esclaves ou la contrebande d'alcool, etc.). Il peut aussi dire combien d'argent a été dépensé et à quoi il a été affecté.

Conduire une automobile : Quiconque possède cette compétence à 25 % au moins est capable de conduire une automobile dans des conditions normales. Si un personnage essaie de semer un poursuivant ou de suivre un autre véhicule, chaque participant à la poursuite doit tenter des jets de dés dans cette compétence jusqu'à ce que l'un d'eux le rate, alors que l'autre le réussit. De plus, si la conduite s'effectue dans de mauvaises conditions (à grande vitesse, sur une route verglassée ou en descendant une route de montagne escarpée), le conducteur doit réussir un jet dans cette compétence pour éviter un accident.

Conduire un engin lourd : Cette compétence est requise pour conduire un tracteur, un tank ou tout autre engin lourd. Elle fonctionne de la même manière que la compétence en conduite automobile. Si son utilisateur tente d'accomplir une manœuvre délicate, il doit réussir un jet dans cette compétence pour y parvenir. S'il possède une compétence de 25 % ou plus, il peut utiliser l'engin, sauf dans des mauvaises conditions ou pour des travaux délicats, auquel cas il doit réussir un jet de dés. Chaque type d'engin nécessite une compétence spécifique. Cependant, un personnage qui possède une compétence lui permettant de manœuvrer un certain type d'engin peut manœuvrer des engins d'un type similaire.

Crédit : Cette compétence représente les chances qu'a un Investigateur d'obtenir un prêt d'une banque, d'une entreprise ou simplement de mendier rentablement. La quantité d'argent qu'il sera capable d'obtenir variera grandement de situations en situations et doit être allouée par le Gardien en tenant compte du rang social, de la profession et de la fortune du personnage. Si le personnage ne réussit pas son jet de dés, il n'obtient pas d'argent. Des bonus peuvent être ajoutés au résultat des dés si le personnage paraît être aisé ou s'il possède des intérêts dans une affaire réputée. Cette compétence représente aussi la chance du personnage de faire accepter un chèque sans provision ou de se faire dispenser d'une demande de garantie.

Dessiner une carte : Cette compétence permet à son utilisateur de dresser la carte et d'évaluer les dimensions d'un endroit, qu'il s'agisse d'une île ou de l'intérieur d'une pièce. Elle comprend l'estimation correcte des distances. Un jet raté indique que la carte est quelque peu fautive et trompeuse.

Diagnostiquer une maladie : Cette compétence permet à son utilisateur de dire de quelle maladie une victime donnée (ou lui-même) souffre et lui permet de savoir si une personne est réellement malade ou fait semblant de l'être. Si le personnage possède une compétence en Pharmacologie et sait Soigner une maladie, il peut doubler ses chances normales de succès dans ces dernières en réussissant à Diagnostiquer la maladie à traiter.

Discrétion : Cette compétence concerne l'art de se déplacer silencieusement sans alerter un ennemi. Si elle est utilisée conjointement avec la compétence Se cacher (voir plus loin), l'investigateur ne jette qu'une seule fois les dés pour les deux compétences en même temps. En utilisant cette méthode, l'investigateur peut réussir dans une compétence en échouant dans l'autre.

Exemple : En explorant un ancien château au nord de la ville de Krieg, Kurt, le serviteur de Harvey a entendu des bruits de pas qui descendaient un couloir désert. Il veut se déplacer discrètement et silencieusement dans ce couloir en se cachant dans l'ombre épaisse et derrière les draperies de manière à pouvoir voir l'intrus. Sa compétence en Se cacher est de 70 % et de 25 % en Discrétion. Comme il se déplace et essaie, simultanément, de se cacher, sa première compétence est diminuée de moitié (elle n'est plus que de 35 %, donc). Kurt obtient 29 avec les dés, réussissant ainsi à rester à couvert, mais ses chaussures résonnent fortement sur les pierres du sol du couloir parce qu'il a raté son jet de Discrétion.*

Discussion : C'est l'aptitude à convaincre intellectuellement une victime choisie que tout ce qu'on dit est juste. La victime peut toujours ne pas être émotionnellement convaincue, elle peut aussi rentrer chez elle et réfléchir, mais elle se sentira quand même forcée d'admettre que ce qu'a dit le « discuteur » se tient. Deux « discuteurs » qui essaient de se convaincre mutuellement doivent jeter les dés simultanément jusqu'à ce que l'un d'eux rate un jet alors que l'autre le réussit.

Droit : C'est la chance qu'a un personnage de connaître une loi en rapport avec la situation présente, quelle qu'elle soit. Lorsque l'utilisateur opère en pays étranger, sa chance de succès est diminuée de moitié, à moins qu'il ne passe un certain temps (30 — INT jours) à étudier les lois locales.

Ecouter : Cette compétence est l'aptitude à se mettre à l'écoute attentive des bruits. Elle comprend l'art de saisir ce qui se dit dans une conversation à la table à côté ou d'entendre des bruits à travers une porte fermée. Le Gardien peut utiliser cette compétence pour déterminer si vous êtes réveillé ou non par le craquement d'une lame de parquet, et faire de même dans des circonstances similaires.

Electricité : Cette compétence permet à l'Investigateur de réparer tout équipement électrique qui est en panne ou qui a été endommagé. Elle lui permet aussi de réaliser des opérations telles que celle qui consiste à faire démarrer une voiture sans la clef de contact. Pour réparer un appareil, il peut avoir besoin de pièces spéciales ou d'outils, à la discrétion du Gardien.

Eloquence : C'est le contraire de la Discussion. Elle permet de convaincre émotionnellement la victime que ce qui est dit est vrai, bien que celle-ci puisse ne pas en être intellectuellement convaincue. C'est généralement un outil bien plus puissant que la Discussion, mais si la victime dispose de quelques minutes pour réfléchir, elle peut commencer à trouver des failles dans la rhétorique du « beau parleur ».

Esquiver : Permet à un personnage d'éviter les coups ou les projectiles qu'il a vu venir. Cette compétence est fonction de la DEX. Elle peut être améliorée par expérience. Un personnage qui essaie d'esquiver ne peut rien faire d'autre au cours du même round de combat, y compris tenter de placer une attaque.

Géologie : Elle rend un personnage capable de donner l'âge approximatif d'une couche rocheuse, de reconnaître les types de fossiles et de donner le nom d'un fossile particulier. Elle l'autorise aussi à reconnaître les zones potentielles de tremblement de terre, les zones de glissements de terrain ou les endroits qui pourraient comporter des cavernes en sous-sol. En examinant une zone et en inspectant l'entrée d'une caverne, le personnage

peut tenter de déterminer l'étendue approximative du réseau souterrain vers lequel elle mène. Il peut aussi identifier les roches et les minéraux avec cette compétence et même dire de quels endroits les minéraux rares sont connus provenir.

Grimper : Cette compétence s'explique d'elle-même. Un jet doit être réussi tous les 3 à 10 mètres d'escalade, selon la difficulté de l'ascension. Si un personnage doit grimper silencieusement son jet de dés est comparé simultanément à son Grimper et à sa Discrétion. Si le résultat de son jet de dés est tel qu'il a réussi son Grimper mais a raté sa Discrétion, il est considéré comme ayant réussi à grimper en faisant du bruit.

Histoire : Le personnage est capable de se rappeler de l'histoire d'un pays ou d'une ville en réussissant son jet dans cette compétence, se rappelant même des événements qui peuvent l'intéresser particulièrement. Des malus peuvent être appliqués à ses chances de succès s'il essaie de se souvenir de quelque chose au sujet d'un fait particulièrement obscur ou d'une très petite région.

Exemple : Harvey Walters effectue un séjour en Allemagne, dans la petite ville de Frundsberg. Il décide d'utiliser sa compétence en Histoire pour voir s'il peut trouver quelque chose d'intéressant. Ses récentes études ont porté ses chances à 25 % et il obtient un résultat de 07 en jetant les dés ! Le Gardien lui dit qu'il se souvient que le village voisin de Frundsberg a une histoire sanglante et qu'au cours de la Guerre de Trente Ans eut lieu un grand massacre, plus de 200 sorciers et sorcières furent brûlés vifs. Harvey est fasciné et se rend immédiatement dans ce village voisin pour y faire des recherches et pour y trouver des monuments.

Lancer : Cette compétence est utilisée pour lancer des objets divers sur des victimes en s'arrangeant pour que ce soit la bonne partie de l'objet qui touche ces victimes (la lame d'un couteau de lancer, par exemple). Un objet de la taille d'une main et équilibré pour être lancé peut être projeté d'un mètre par point de FOR de l'Investigateur qui excède la TAI de l'objet. Si le jet est raté, on détermine au hasard l'endroit où il atterrit.

Linguistique : Un linguiste possède un pourcentage de chances de parler n'importe quelle langue courante égal à sa compétence en Linguistique divisée par 5. Il peut reconnaître la langue et/ou le dialecte exact de quelqu'un qui parle, simplement en réussissant un jet sous sa compétence en Linguistique. Et cela, même si celui qui parle essaie de cacher son accent. Il faut toutefois que le linguiste puisse l'écouter et se concentrer pendant *au moins 30 secondes*. Cette compétence peut aussi être utilisée pour déterminer quelle est la langue maternelle d'un personnage qui parle dans une langue étrangère. Ainsi il est possible de dire que la personne rencontrée au comptoir et qui parle polonais est, en fait d'origine finlandaise. L'utilisation de la compétence de cette façon est cependant limitée par la compétence du linguiste dans la langue qui est parlée. Ainsi, dans l'exemple précédent, si le linguiste avait une compétence de 90 %, mais ne pouvait parler le polonais qu'à 50 %, sa chance de détecter l'origine finlandaise de la personne au comptoir n'aurait été que de 50 %.

Lire/Ecrire l'Anglais : Le pourcentage de base pour cette compétence est exceptionnellement élevé : il est égal à l'EDU x 5 du personnage si sa langue natale est l'anglais. Un personnage n'a besoin de réussir un jet dans cette compétence que s'il essaie de lire un texte particulièrement difficile, ou un document écrit dans un dialecte ancien, auquel cas tout se passe comme pour l'utilisation de la compétence Lire/Ecrire Une Autre Langue (cf. ci-dessous). Aucune compétence de Communication (y compris Baratin, Discussion, Eloquence et Marchandage) ne peut avoir de plus

grandes chances de succès lorsqu'elle est utilisée par écrit, que les chances du personnage dans sa compétence à Lire l'anglais. Par exemple, si Sam l'Anguille a un niveau de 50 % en Lire/Ecrire, bien qu'il ait une compétence en Baratin de 95 %, ses chances de duper quelqu'un par correspondance ne peuvent être supérieures à ses chances dans sa compétence en Lire/Ecrire, soit 50 %.

Lire/Ecrire Une Autre Langue : Le pourcentage de compétence d'un personnage à lire une langue étrangère représente sa chance de comprendre un document écrit dans cette langue. En général, il aura une chance égale à sa compétence de comprendre chaque point important d'un manuscrit. Chaque langue nécessite une compétence particulière. *La compétence d'un personnage à lire une langue n'est jamais inférieure à la moitié de sa compétence à parler cette langue* (en supposant qu'il en existe une forme écrite).

Exemple : Harvey Walters découvre un ancien document dans le vieux château de Kriegs. Il se rend compte qu'il est écrit en latin et il décide de l'emporter pour essayer de le lire chez lui. Il a une compétence de 40 % en latin et le Gardien a décidé que le document contient trois faits importants. Harvey tente de réussir son jet de compétence trois fois et il obtient un 39, un 22 et un 67. Il ne peut donc pas comprendre le troisième fait. Le Gardien lui annonce que, premièrement, le vieux manuscrit a été écrit par Theophobos Elias qui se prétend magicien et que, deuxièmement, il prétend avoir enterré un monstre sous le château. Harvey se précipite pour déterrer le monstre afin de prendre des photos de ses restes. Malheureusement pour lui, le troisième fait est que ce monstre est toujours vivant !

Si le personnage ne tente pas de lire un manuscrit mais essaie de comprendre un grimoire ancien (cf. Chapitre VI), il n'a besoin de jeter les dés qu'une seule fois. Un jet réussi indique qu'il en a saisi l'essentiel, un échec qu'il n'a fait qu'en écumer la surface. Il ne peut alors essayer de relire ce livre que lorsque sa compétence dans la langue concernée aura été améliorée d'au moins 10 %. S'il veut, par la suite, utiliser le livre pour y rechercher des renseignements particuliers, il doit réussir de nouveaux jets de compétence. Un échec signifie que les renseignements qu'il recherche sont trop difficiles à comprendre pour lui.

Si un personnage écrit à un autre personnage, ses chances de succès en Marchandage, Discussion, Baratin ou Eloquence ne peuvent pas être plus grandes que sa compétence dans la langue utilisée.

Marchandage : Le Marchandage est la compétence qui permet d'acheter quelque chose à un prix inférieur à celui qui est demandé. Pour en faire usage, on doit se trouver dans une situation où il est raisonnable de marchander. Il n'est pas possible de marchander avec le commis d'une épicerie. De plus, le « marchandeur » doit annoncer le prix auquel il entend acheter l'objet et, pour chaque 2 % de différence entre ce prix et le prix demandé, il doit soustraire 1 % de sa compétence en Marchandage. Dans aucun cas le vendeur n'acceptera de vendre à perte, quelle que soit la manière dont le personnage marchande avec lui.

Exemple : Harvey Walters veut acheter un fusil de chasse à Kriegs, en Allemagne, pour l'emporter avec lui lors des recherches qu'il veut entreprendre sur la disparition de son valet Kurt dans les vieilles ruines (Kurt a raté son jet de Discrétion et a été capturé par les habitants du château). Le vieux marchand demande 100 \$ pour l'arme et Walter ne dispose que d'un budget limité, c'est pourquoi il lui en offre 70 \$ et tente un jet de Marchandage. A ce moment, il a une compétence de 20 %, mais comme il veut le fusil pour un prix inférieur de 30 % à celui qui est demandé, ses chances de réussite sont réduites de 15 % et ne sont donc plus que de 5 %. Il obtient un score de 22 avec les dés et échoue dans sa tentative de marchandage. Il offre alors 80 \$, augmentant ses chances jusqu'à 10 %. Il obtient un 02 jetant les dés et il réussit.

Mécanique : Cette compétence permet à son utilisateur de réparer une machine tombée en panne. C'est une compétence qui va de pair avec la compétence en Electricité et il peut être nécessaire de les posséder toutes les deux pour réparer certains appareils. Des outils ou des pièces spéciales peuvent être nécessaires pour procéder à certaines réparations. Cette compétence peut être utilisée pour crocheter des serrures, mais ce travail nécessite généralement des outils spéciaux, sauf pour crocheter des serrures simples.

Monter A Cheval : Monter à cheval est une chose facile, tant que la monture se déplace à un pas tranquille et ne dépasse pas le trot. Si un cavalier a une compétence de 25 % ou plus, il peut rester sur le dos d'un cheval à n'importe quelle allure. Lorsqu'un cheval fait quelque chose d'inattendu (comme tomber ou se cabrer), les chances du personnage de rester sur son dos sont égales à sa compétence. Si un personnage tombe de cheval, soit parce que celui-ci s'est soudainement effondré, soit parce qu'il a fait une chute, soit parce qu'il a été tué ou soit parce qu'un jet de compétence a été raté, il est possible de tenter alors un autre jet de compétence pour que le personnage retombe sur ses pieds. Si ce jet est raté, le cavalier mis hors de selle prend 1D6 points de dommage.



Mythe de Cthulhu (appelée aussi « Connaissance du Mythe de Cthulhu ») : Cette compétence démarre à un pourcentage de base de 0 % et n'excède jamais 98 % pour un personnage de joueur. *Aucun Investigateur ne peut choisir cette compétence en débutant et elle ne peut être augmentée par expérience de la manière habituelle.* La compétence en Mythe de Cthulhu n'est acquise qu'à la suite de visions horrifiées de la réelle nature de l'univers (cf. chapitre IV pour des détails à ce sujet) ou de la lecture de livres interdits (cf. chapitre VI). Les augmentations dues à la folie et à la lecture de certains livres sont permanentes. Cette compétence fait baisser la SAN maximale du personnage. En effet, celle-ci ne peut jamais être plus grande que 99 diminué du pourcentage de compétence en Connaissance du Mythe de Cthulhu. Une fois acquise, une connaissance en Mythe de Cthulhu ne peut plus être oubliée.

Lorsqu'une trace ou tout autre indice de la présence d'un monstre du mythe est aperçue, un jet réussi sous cette compétence permet à l'Investigateur de savoir à quelle classe ce monstre appartient (conformément à la table des Cinq Classes de Monstres de la page 100). Si l'Investigateur voit un monstre (même brièvement) il peut tenter de réussir un jet sous sa compétence pour déterminer la nature exacte de la créature. L'utilisation de cette compétence autorisera aussi un personnage à identifier un sortilège en observant la manière dont il est lancé et à identifier un livre du Mythe simplement en feuilletant quelques pages. *Exemple : Harvey Walter a porté sa Connaissance du Mythe de Cthulhu à 15 % et aperçoit une tache poisseuse sur une route. Il obtient un score de 08*

en lançant les dés et il apprend ainsi que quelle que soit la chose qui a pu laisser cette trace, c'était sûrement un monstre majeur au moins. Harvey prend la direction opposée.

Notez que bien que le Gardien ne doive donner que la classe générale du monstre, rien n'empêche l'Investigateur de se faire une idée plus précise. Par exemple, une trace de pas dans le désert de l'Arizona a peu de chance d'avoir été laissée par un Profond.

Nager : C'est la compétence qui permet de se déplacer en flottant à la surface d'un liquide. Lorsqu'il est dans l'eau, un personnage peut utiliser un jet sous cette compétence aussi bien pour ne pas se noyer que pour parcourir une certaine distance. S'il rate son jet, il devra se soumettre à la procédure de noyade (cf. plus haut). Un personnage qui se noie peut tenter un jet sous sa compétence Nager une fois chaque round. S'il réussit ce jet il regagne la surface et, s'il réussit alors un deuxième jet, il peut commencer à se déplacer. S'il rate ce deuxième jet il recommence à se noyer.

Occultisme : Cette compétence autorise son utilisateur à reconnaître les accessoires et les mots employés en Occultisme, ainsi qu'à reconnaître des grimoires magiques ou des codes occultes lorsqu'il en rencontre (bien qu'il puisse ne pas forcément traduire ces codes). Cette compétence ne peut pas s'appliquer aux sortilèges, livres et magie du Mythe de Cthulhu, mais comme la plupart des adorateurs humains et incultes des Grands Anciens versent aussi dans l'occultisme traditionnel, elle peut se révéler d'une certaine utilité.

Parler Une Autre Langue : Lorsque deux personnages se parlent dans une langue étrangère, leur chance de communiquer avec succès est égale à deux fois la compétence à parler du moins compétent des deux. *Le pourcentage de base qu'a un personnage de parler sa langue maternelle est égal à son INT × 5.* Lorsque deux personnages se parlent dans leur langue maternelle, il n'y a aucune chance pour qu'ils ne se comprennent pas. Les chances d'un personnage de parler une autre langue ne sont jamais inférieures à la moitié de ses chances de la lire et l'écrire, sauf s'il s'agit d'une langue morte ou à base de pictogrammes, comme le cunéiforme. Ainsi, puisque Harvey Walter sait Lire le Latin avec 40 % de chances, il sait le parler à 20 %, mais encore faut-il qu'il trouve quelqu'un avec qui le parler. Un échec dans l'utilisation de cette compétence indique qu'une méprise est apparue. Chaque langue nécessite une compétence spéciale. Un personnage doit utiliser sa compétence Parler Une Autre Langue pour comprendre quelque chose à ce qu'il entend dire dans une langue étrangère. Les chances qu'a un personnage de réussir à utiliser avec succès ses compétences en Marchandage, Discussions, Baratin et Eloquence dans une langue étrangère ne peuvent jamais être supérieures à sa capacité à parler cette langue.

Pharmacologie : Cette compétence permet à son utilisateur de connaître le nom et les effets secondaires d'une drogue ainsi que ses propriétés. S'il entend le nom d'une drogue, il peut utiliser cette compétence pour tenter de savoir quels sont ses effets. Les joueurs peuvent tenir un répertoire des drogues connues par leurs personnages. Mais un personnage ne peut pas prescrire des drogues pour soigner des maladies sauf s'il connaît la nature exacte de la maladie à laquelle il est confronté (et même dans ce cas...). Il peut cependant être capable d'utiliser des drogues pour combattre des symptômes.

Photographie : Cette compétence permet de prendre des photos nettes et de les développer correctement. Si cette compétence n'est pas utilisée avec succès lorsqu'une photo est prise, celle-ci sera floue ou ne montrera pas ce qu'elle aurait dû montrer.

Pickpocket : C'est une compétence manifestement délictuelle. Elle permet de subtiliser subrepticement des objets portés par la victime. Si l'objet qu'on tente de subtiliser est en contact direct avec la peau de la victime (comme une montre-bracelet ou un collier), les chances de succès sont diminuées de moitié.

Piloter Un Avion : Un trajet fait en avion peut demander au pilote de réussir un jet sous cette compétence pour éviter des incidents mineurs. S'il pilote par temps orageux, s'il navigue aux instruments, ou s'il accomplit d'autres manœuvres délicates, il doit réussir un jet de Pilotage. A chaque atterrissage, même dans de bonnes conditions, il doit faire de même, mais si les conditions sont bonnes, ses chances de réussite sont doublées. A moins que le terrain d'atterrissage soit vraiment en très mauvais état, le seul effet d'un jet de pilotage raté sera l'endommagement de l'appareil qui nécessitera des réparations avant de pouvoir redécoller. Il faut une compétence particulière pour chaque type d'appareil. Il n'y avait pas d'hélicoptères au cours des années 20, seulement des avions et des dirigeables.

Premiers Soins : Cette compétence permet à son utilisateur de soigner 1D3 points de dommage que lui-même ou quelqu'un d'autre a subi. Une fois qu'un personnage s'est vu appliquer des Premiers Soins, que ce soit avec succès ou non, *il ne peut plus s'en voir appliquer avant d'être blessé une nouvelle fois*. Cette compétence indique aussi le pourcentage de chance de ranimer un camarade inconscient ou assommé, de remettre en place un membre brisé et de pratiquer de petites opérations chirurgicales simples (comme retirer de grosses échardes). Si le personnage qui utilise les Premiers Soins réussit un Jet Spécial (équivalent aux chances d'empalement avec des armes, c'est-à-dire à 1/5 des chances normales de succès) le blessé est alors guéri de 2D3 points de dommage. Si le personnage obtient un score de 96-00 avec les dés de pourcentage c'est alors 1D3 points de dommage supplémentaire qui sont infligés.

Psychanalyse : Cette compétence rend un personnage capable de guérir temporairement un patient névrosé ou psychotique de ses problèmes. Elle nécessite au moins une heure d'efforts, mais cela permettra au malade de se comporter ensuite d'une manière relativement normale pendant une journée ou deux. Elle peut être utilisée pour guérir définitivement d'une maladie mentale si elle est utilisée pendant une période prolongée (cf. Santé Mentale, chapitre IV). Elle peut aussi être utilisée pour augmenter la SAN d'une personne (cf. Santé Mentale, Chapitre IV).

Psychologie : Cette compétence permet d'étudier un individu et de dire s'il est manifestement psychotique ou non. Un deuxième jet réussi permettra aussi de déterminer l'affection mentale précise dont la victime est atteinte. Elle peut aussi permettre de deviner les désirs et les besoins particuliers d'un individu.

Exemple : Harvey, en arrivant dans la ville voisine de Kriegs, fait la rencontre d'un compatriote américain, hirsute et dépenaillé avec un regard fuyant. Celui-ci accoste Harvey et commence à lui parler. Harvey tente un jet de Psychologie pour voir ce que veut cet individu et il le réussit. Il sait alors que cet homme cherche la bagarre. Il lui tourne le dos et s'en va.

Sauter : Une utilisation réussie de cette compétence permet au personnage de sauter à travers des ouvertures ou de franchir d'un bond une distance au plus égale à sa propre taille, verticalement, et à deux fois sa taille au plus, horizontalement, un personnage qui tombe d'une hauteur et qui réussit alors un jet de Sauter peut soustraire 1D6 points à ce qu'il aurait dû encaisser normalement comme dommage.

Se Cacher : Cette compétence aide le personnage à se cacher derrière des objets ou dans des buissons et de tenter par tous les moyens de se dissimuler. Si l'ombre est extrêmement épaisse, l'utilisateur de cette compétence peut tenter de s'y cacher, mais il faut tout de même qu'il y ait quelque endroit où se dissimuler. *Si le personnage veut se déplacer pendant qu'il est à couvert, ses chances d'y parvenir sont déterminées en divisant par deux ses chances de se cacher.*

Soigner Un Empoisonnement : Si un personnage a fait l'objet de l'application de cette compétence avant que les effets du poison ne soient devenus évidents, il sera purgé de 2D6 niveaux de ce poison. Cette compétence permet aussi de déterminer avec quel type de poison une victime a été empoisonnée et quelle est le meilleur traitement à appliquer.

Soigner Une Maladie : L'utilisation réussie de cette compétence permet à la personne malade, que l'utilisateur soigne, de guérir et de se sentir plus

ou moins bien. Cette compétence n'aidera pas une victime à guérir si elle est atteinte d'une maladie extrêmement virulente, mais son utilisateur sera capable de dire qu'elle nécessite une hospitalisation. Cette compétence est destinée à être utilisée pour des maladies bénignes ou des maladies graves à accès successifs, comme la malaria ou la grippe. Si votre Investigateur vient à attraper la peste bubonique, cette compétence pourra seulement l'aider à mourir sans trop de souffrances.

Si cette compétence est utilisée dans un hôpital, avec des équipements appropriés, l'accès à des médicaments et des soins constants, elle peut être capable de guérir même des maladies très graves.

Suivre Une Piste : Cette compétence permet à un Investigateur de suivre une personne, une voiture ou un animal d'après les traces laissées sur une terre meuble ou jonchée de feuilles. Chaque jour d'ancienneté des traces enlève 10 % des chances de succès et une simple journée de pluie peut rendre le pistage impossible. Il n'est pas possible de suivre les traces sur du ciment.

Trouver Un Objet Caché (ou T.O.C.) : Cette compétence permet à son utilisateur de repérer une porte secrète, un compartiment caché, une voiture camouflée, des personnes embusquées ou toute autre chose similaire.

Zoologie : Cette compétence permet à l'utilisateur de donner le nom d'un animal à partir d'une partie de son corps d'une taille raisonnable (l'appréciation du terme « raisonnable » dépendra du niveau du zoologue et du jugement du Gardien). Elle permet aussi au personnage de déterminer la niche écologique et l'habitat probable d'un animal inconnu qui lui est présenté.

GUIDE DE PRONONCIATION DES NOMS CTHULHOÏDES

Les syllabes en capitale sont celles sur lesquelles l'accent doit être mis. Les consonnes sont toujours dures et tous les « S » sont sifflants. Les « R » peuvent être roulés.

Azathoth	AZ - att - ott
Byakhee	BYAKK - ie
Chthonien	Sh - TONN - ien
Cthugha	R'TOU - gâa
Cthulhu	R'TOUL - hou
Dagon	DAG - on
Dhole	DOôle
Glaaki	GLAâ - Ki
Hastur	HASS - tour
Hydra	HI - drâ
Ithaqua	ITT - aka
MI - GO	MÎi - go
Necronomicon	Né - Kronn - NOMM - i - kon
Nodens	NOô - dinss
Nyarlahotep	niarl - ATT - ottep
Nyogtha	NIOG - ta
Shantak	SHANn - tak
Shoggoth	SHOG - gott
Schub - Niggurath	Shoub - NIG - gouratt
Shudde M'ell	shoud - e - MELL
Tcho - Tcho	TCHO - tcho
Tindalos	TINN - da - loss
Tsathoggua	tsatt - OG - oua
Wendigo	OUEN - dig - oo
Y'gononac	i - GOOL - onak
Yig	YIGG
Yith	YITT
Yog - Sothoth	YOOG - sott - ott
Yuggoth	YOUG - ott

IV.

La Santé Mentale

La folie est la cause principale de la mise hors circuit de l'Investigateur. Dans ce chapitre sont expliqués la manière dont la Santé Mentale est utilisée dans le jeu, ainsi que les effets bénéfiques qui découlent de sa conservation et les effets néfastes qu'elle entraîne sa perte. Sont aussi décrites plusieurs méthodes permettant de recouvrer la SAN.

Généralités

La Santé Mentale est l'état d'équilibre psychologique dans lequel on se trouve dans la vie ordinaire. Il est possible qu'on perde cet état d'esprit lorsqu'on est confronté aux horreurs et aux terreurs du Mythe de Cthulhu. Mais il est aussi possible qu'on recouvre, ou même qu'on augmente sa SAN initiale. La découverte du Mythe de Cthulhu diminue toujours la SAN maximale d'un personnage. La folie temporaire peut être soignée et la folie permanente est le résultat de la réduction de la SAN d'un personnage à zéro ou moins. La folie permanente est incurable.

L'Utilisation de la SAN dans le Jeu

Tous les personnages doivent effectuer un jet de dés sous leur SAN, prise comme pourcentage, lorsqu'ils rencontrent un monstre surnaturel ou qui se comporte d'une manière suffisamment peu naturelle pour mettre leur équilibre mental en danger (comme, par exemple, une horde de rats agressifs qui attaque avec la bave aux lèvres). Parfois, une situation particulière (comme la découverte d'un compagnon inexplicablement et atrocement mutilé), nécessitera aussi un jet sous la SAN.

De plus, un personnage perd obligatoirement de la SAN lorsqu'il lit certains livres ou lorsqu'il tente de comprendre et/ou de lancer certains sortilèges.

Un jet réussi indique que le personnage ne perd pas de SAN ou qu'il en perd un minimum et qu'il reste capable de continuer à agir jusqu'à ce qu'il soit confronté à un nouveau danger. Mais chaque confrontation (même s'il s'agit d'abord de la lecture d'un livre, puis de l'apprentissage d'un sort, du lancement de celui-ci et enfin de l'apparition du monstre invoqué) exige un jet de SAN séparé. La rencontre de plusieurs monstres à la fois ou en rapide succession (une série d'attaques de Dholes, par exemple) ne nécessite qu'un seul jet. Néanmoins, si les attaques sont réparties sur plusieurs heures, il faudra faire plusieurs jets pour simuler les différentes situations comme elles se succèdent.

Un jet sous la SAN qui n'est pas réussi indique toujours que le personnage perd des points de SAN. Le nombre de points perdus dépend du type de monstre ou de la situation rencontrée et de ce que le Gardien décide alors.

La perte de SAN peut rendre le personnage temporairement fou, comme cela est décrit ci-dessous.

Enfin, lorsque la SAN d'un personnage est réduite à zéro, il devient désespérément et incurablement fou. Il est alors un Personnage-Sans-Joueur que le Gardien prend sous son contrôle.

LA FOLIE

Etat de Choc et Perte Temporaire de la Raison

Lorsqu'un personnage perd 5 points de SAN ou plus en une seule fois, on considère qu'il a subi un terrible choc. Il doit effectuer un jet de pourcentage sous l'Idée. S'il le réussit, il a réalisé pleinement ce qui lui est arrivé et il perd temporairement la raison. Le Gardien doit déterminer ce qui lui arrive alors et l'Investigateur restera dans l'état qui lui est imposé pendant la durée indiquée par un jet de dé sur la Table de Durée de la Folie Temporaire qui se trouve ci-dessous.

Table de Durée de la Folie Temporaire

Lancer 1D10	Résultat
1-4	1D10 rounds
5-7	1D10 tours
8-9	1D10 heures
10	1D10 jours

Si le jet d'Idée est raté (c'est-à-dire si le score obtenu avec 1D100 est supérieur à l'« Idée » du personnage), l'Investigateur ne devient pas fou, mais il ne peut pas clairement se souvenir de ce qui vient de lui arriver.



La folie temporaire qui résulte de ce genre de perte de points de SAN n'est pas forcément une véritable folie. Le personnage peut simplement s'évanouir, faire une crise d'hystérie ou craquer nerveusement. Mais il est fort probable qu'il développe aussi une phobie en rapport avec la cause de sa folie temporaire.

La Folie à Durée Indéterminée

Lorsqu'un personnage perd en une heure 20 % ou plus de ses points actuels de SAN, il devient automatiquement fou. Pour déterminer la folie particulière provoquée par la situation, le Gardien doit choisir une infirmité appropriée dans la Table des Folies (page). Les effets de cette folie s'appliquent immédiatement.

Ce type de folie est à durée indéterminée et celui qui en souffre ne peut pas s'en tirer tout seul. La guérison de ce genre de folie est décrite dans la partie La guérison de la Folie qui se trouve un peu plus loin.

Exemple : En entrant dans le château de Kriegs, Harvey Walter, armé de son fusil de chasse récemment acquis, découvre le cadavre de son serviteur Kurt affreusement mutilé et pendu à un crochet. Le Gardien lui impose un jet sous sa SAN actuelle de 45. Il le rate en obtenant un score de 72 et le Gardien lance 1D6 pour déterminer les points de SAN perdus. Harvey perd 3 points de SAN.

Quelques secondes plus tard, alors qu'Harvey est encore sous le coup de sa macabre découverte, un glapisement lugubre se fait entendre au-dessus de lui. Il vacille d'effroi en apercevant un groupe de terrifiantes « choses » ailées qui planent à moins de dix mètres au-dessus de sa tête (ces « choses » volantes sont des Byakhees). Harvey tente un jet sous sa SAN actuelle de 42 et il obtient un 54. Parce qu'il y a vingt monstres, le Gardien décide qu'Harvey perd 6 points de SAN sans même s'en remettre au jet de 1D6.

Au début de l'action, Harvey avait une SAN de 45. Il a perdu 9 points rapidement. Comme 20 % de sa SAN totale sont exactement égaux à 9, Harvey doit devenir fou. Le Gardien décide de lancer 1D6 pour consulter la Table des Folies (plutôt que de choisir délibérément une folie adaptée) et il obtient un 3. Harvey est en état de « Stupeur ». Son fusil tombe de ses mains inertes. Le lendemain matin, on le retrouve près du cadavre de Kurt, chantant à tue-tête et balbutiant des mots dénués de sens.

Les Contreparties de la Folie

Il est possible qu'un personnage qui est devenu fou gagne de l'expérience de deux manières :

Premièrement, le personnage peut augmenter sa compétence en Mythe de Cthulhu. La première fois qu'il devient temporairement ou indéfiniment fou parce qu'il a été confronté à une situation en relation avec le Mythe de Cthulhu, il peut augmenter sa compétence « Mythe de Cthulhu » de 5 %. Chaque fois qu'il deviendra temporairement fou, ensuite, il pourra ajouter 1 % à cette même compétence.

Exemple : Harvey Walter a une compétence de 5 % en Mythe de Cthulhu depuis qu'il a lu un manuscrit trouvé dans une maison abandonnée. Après avoir vu les Byakhees le survoler et après être devenu fou, son esprit malade essaie de comprendre l'origine de ces manifestations surnaturelles. Comme il n'a jamais encore sombré dans la folie auparavant, il ajoute 5 % à sa compétence en Mythe de Cthulhu, la portant ainsi à 10 %. Cela veut dire que sa SAN ne pourra jamais plus être supérieure à 89 (99 moins le pourcentage en compétence Mythe de Cthulhu). Bien sûr, sa SAN actuelle n'est toujours que de 36.

Deuxièmement, un fou peut acquérir une vision particulière des problèmes et des monstres auxquels il est confronté. Pour savoir si cela arrive, le personnage doit réussir un jet de pourcentage plus grand que son Idée une fois qu'il est devenu fou. L'intuition et le bon sens du Gardien sont indispensables dans ce cas pour préserver l'équilibre du jeu et entretenir la tension dramatique.

Exemple : Confrontée à un vampire dans les Carpathes, Chastity Thirstwhistle perd la tête. Son Idée est de 75 et elle réalise un jet de 99, gagnant ainsi une vision particulière de la situation. Le Gardien décide que dans son délire elle réalise que les vampires sont repoussés par l'ail. Elle hurle « Allez à la cuisine ! » (bien que tout le monde soit dehors) et elle commence à cueillir fébrilement diverses plantes. Quant à savoir si quelqu'un comprendra ce qu'elle est en train de faire, cela dépendra du Gardien et des joueurs.

RECUPERATION ET AUGMENTATION DE LA SAN

Les Compétences

Chaque fois qu'un personnage atteint 90 % dans une compétence en cours de jeu (exception faite des compétences qui sont déjà à 90 % au début de la campagne), il lui est permis d'ajouter 2D6 points à sa SAN actuelle (sans perdre de vue que sa SAN ne peut jamais être supérieure à 99 moins son pourcentage de compétence en Mythe de Cthulhu). Cette augmentation de SAN représente le contrôle de soi et la confiance en ses propres capacités qu'on acquiert en maîtrisant une compétence.

Vaincre les Monstres

Lorsqu'un personnage réussit à vaincre un monstre, il peut concrétiser l'assurance qu'il tire de cette victoire en augmentant sa SAN d'un nombre de points égal aux points de SAN

que le monstre aurait pu lui faire perdre. Si, par exemple, il tue un Vagabond Dimensionnel, il gagne 1D10 points de SAN. Mais sa SAN ne peut pas aller au-delà de la limite de 99 moins son pourcentage de compétence en Mythe de Cthulhu.

Si un personnage temporairement ou indéfiniment fou réussit à vaincre un monstre et donc à regagner de la SAN, il n'est pas pour autant guéri de sa folie. Il doit quand même guérir normalement (en cas de folie temporaire) ou suivre un traitement (en cas de folie à durée indéfinie). Voir la *Guérison de la Folie*, plus loin.

La définition de la « victoire sur un monstre » a été laissée volontairement dans la vague. Le Gardien devra décider quels étaient les buts du monstre, si les personnages sont parvenus ou non à contrecarrer ses plans et s'ils ont bien réalisé qu'ils ont empêché le monstre d'atteindre ses objectifs.

PERTES TYPIQUES DE SAN

Perte potentielle	Événement
1D3	Être confronté par surprise à un cadavre
1D3	Être confronté par surprise à un cadavre mutilé d'animal
1D4	Être confronté par surprise à un fragment de cadavre
1D6	Être confronté par surprise à un cadavre horriblement mutilé
1D6	Se réveiller dans une tombe ou dans un cercueil
1D6	Assister à la mort d'un ami ou d'une connaissance
1D8	Rencontrer quelqu'un qu'on sait mort
1D8	Être témoin d'un événement bizarre (par ex. voir le ciel devenir vert)
1D10	Être témoin d'un événement particulièrement bizarre et horrible (par ex. voir une gigantesque tête sanguinolente tomber du ciel)
1D10	Subir de terribles tortures

Table des Folies

A Utiliser en Cas de Folie à Durée Indéterminée

Dans la plupart des cas de folie, une démente de la table sera de toute évidence adaptée à la situation et le Gardien n'aura donc pas besoin de lancer les dés. Toutefois, dans certains cas, la nature de l'affection ne sera pas facile à déduire de l'événement qui a causé la folie et c'est à ce moment que le Gardien peut la déterminer aléatoirement en lançant 1D6.

Lorsqu'un personnage fait l'expérience de la folie à durée illimitée, sa démente l'affecte à temps plein et l'incapacite complètement ou le rend dangereux pour lui-même et pour les autres. Même après qu'il ait été traité, un personnage gardera des traces de sa folie (par exemple, un paranoïaque continuera à essayer soigneusement ses couverts en argent avant de manger et il aura occasionnellement des soupçons dénués de fondement bien que son esprit lui dise qu'ils sont inutiles). C'est particulièrement vrai pour les phobies qui sont décrites en détail ci-dessous.

1. **CATATONIE** — Le personnage prend une position fœtale (les bras et les jambes serrés étroitement contre le corps). La victime n'a plus conscience de ce qui se passe autour d'elle, elle ne résiste pas si on tente de la déplacer mais elle reprend invariablement une position fœtale si on la laisse seule. Elle ne peut pas marcher, ni se tenir debout.

2. **AMNESIE** — La victime a perdu la mémoire, peut-être d'une manière sélective. Elle sait encore parler et se servir de toutes ses compétences à base d'agilité, de manipulation et de discrétion, mais toutes ses capacités à base de connaissance disparaissent (sauf lire et écrire). Le nom et le souvenir de ses amis, de sa famille et de ses ennemis sont les premiers à disparaître.

3. **STUPEUR** — La victime reste debout, sans volonté, sans aucun intérêt pour ce qui l'entoure et elle ne parlera ni ne communiquera d'aucune manière. Elle peut être amenée ou forcée à marcher, à manger, à se lever ou à s'asseoir, mais elle n'agit pas de façon indépendante. Peut balbutier de manière incohérente.

4. **PANTOPHOBIE** — C'est la peur de tout. Chaque bruit, chaque geste, toute action possible de ses compagnons ou de simples passants (sans parler de ses ennemis) précipite la victime dans des paroxysmes de terreur. Celle-ci est généralement à la recherche d'un refuge, lorsqu'elle n'est pas en train de trembler dans un coin.

5. **PARANOIA** — Le personnage est persuadé que tout le monde est son ennemi. Chaque commentaire et chaque geste est une menace. La victime n'exprimera généralement pas ses convictions, mais elle mettra au point des plans de protection et de vengeance secrets et élaborés.

6. **PHOBIE** — Le Gardien choisit 1D6 phobies sur la liste suivante.

Liste des Phobies

Une phobie est une peur irraisonnée d'un type particulier de choses. Un personnage atteint de folie à durée indéterminée réagira fortement à toute manifestation de ce qu'il craint. Un personnage atteint de scotophobie fuira la moindre ombre ; un Investigateur atteint de dendrophobie se tiendra à distance de tout ce qui est en bois, car, après tout, le bois vient des arbres, etc. Le personnage sera continuellement à l'affût de ce qui peut susciter sa peur, à l'exclusion de toute autre chose. Il pourra même avoir des hallucinations, prenant des tuyaux d'arrosage pour des serpents ou sentant des insectes invisibles qui rampent sur lui.

Même lorsqu'un personnage est guéri de sa folie à durée indéterminée, ses phobies subsistent. Un claustrophobe préférera toujours emprunter l'escalier que prendre l'ascenseur. Un nyctophobe laissera les lumières de sa maison allumées et se cachera sous ses couvertures à la tombée de la nuit. Toutefois, à moins qu'un personnage ne soit réellement fou, les phobies ne devraient pas l'empêcher de vivre une vie normale, elles devraient simplement le gêner.

AGORAPHOBIE — Peur des grands espaces. Le ciel est si grand, si pesant, si massif. Il s'étend à l'infini, avec des étoiles et des nuages soutenus par Dieu sait quoi. Les monstres viennent du ciel et de l'espace.

BACTERIOPHOBIE — Peur des bactéries. De minuscules bactéries rampent sur votre corps, apportant d'atroces maladies et la défiguration. Chacune d'elles est un agent des Grands Anciens. Elle se cachent partout, dans les buissons, dans votre nourriture, partout.

BALLISTOPHOBIE — Peur des balles. Il n'y a rien de plus terrifiant que le son d'un coup de feu, parce que cela veut dire qu'ils vous ont retrouvé. Les coups de feu attirent les monstres. Les agents des monstres brandissent aussi des armes à feu. Fuyez toutes les armes à feu ou alors essayez de vous débarrasser de toutes celles que vous avez autour de vous.

BAROPHOBIE — Peur de l'apesanteur. Vous savez que vous pouvez tomber hors du monde et vous abîmer dans le ciel (cf. Agoraphobie). Accrochez-vous à quelque chose à tout instant. Assurez-vous que votre point d'appui est bien ancré au sol. Marchez avec précaution.

CLAUSTROPHOBIE — Peur des espaces clos. C'est horriblement oppressant ici. Vous ne pouvez pas étendre vos bras et vous avez de terribles crampes dans votre dos, vos jambes et votre estomac. C'est peut-être pour cela que la sueur perle sur votre front. C'est plus petit ici qu'il y a un instant. Les murs se rapprochent ! Vous ne pouvez plus respirer ! Abandonnez tout ce que vous êtes en train de faire, sortez d'ici !

DEMOPHOBIE — Peur de la foule. Tout endroit peuplé contient des agents à Eux. Vous vous sentez extrêmement mal à l'aise en présence de tout groupe de personnes, même parmi vos amis. La présence physique des autres peut vous rendre malade et même hystérique.

DENDROPHOBIE — Peur des arbres. Ils vous ont appris à l'école que les arbres sont vivants. Ils avaient raison. Si vous leur tournez le dos, ils vont bouger. Si vous avez vu un des Sombres Rejetons de Shub-Niggurath, vous savez qu'on ne peut faire confiance à aucun arbre. Abattez-les tous si vous en avez le courage, c'est la seule manière d'être en sécurité. C'est trop dangereux de trainer à leur portée. Restez loin d'eux, au cœur des villes où les seuls arbres sont des jeunes arbres maladifs, faciles à abattre.

DORAPHOBIE — Peur de la fourrure. Les monstres sont couverts de fourrure. Donc, les chats, les chiens, les ours et les souris doivent être des monstres. Soyez sur vos gardes, il y en a partout.

ENTOMOPHOBIE — Peur des insectes. Il y a des milliards, des milliards de milliards d'insectes là. Ils en ont tous après vous, rampant sous votre lit, volant au-dessus de vous, infestant votre nourriture. Il n'y a pas moyen de leur échapper, mais vous devez essayer.

NYCTOPHOBIE — Peur de la tombée de la nuit. Avec le crépuscule vient la terreur. Il est plus difficile de voir clair. La nuit est le moment de l'arrivée des serveurs, des démons et des agents des monstres immondes. La mort est proche !

OPHIOPHOBIE — Peur des serpents. Les serpents sont des agents du Malin. Ils sont tous remplis de poison mortel. Le plus petit serpent ou lézard prendra des proportions monstrueuses. Ils peuvent vous avaler tout entier et transpercer vos entrailles d'atroces convulsions.

SCOTOPHOBIE — Peur de l'obscurité. Toutes les formes d'obscurité cachent des monstres. Cette ombre pourrait cacher un Grand Ancien ! Les seules armes contre Eux sont la lumière et les flammes. Entretenez le feu dans les cheminées.

TERATOPHOBIE — Peur des monstres. Les monstres sont partout. La fin est proche. Les monstres sont rusés. Etes-vous sûr que votre ami n'est pas un monstre ?

THALASSOPHOBIE — Peur de la mer. Grondantes vagues, grandes étendues vertes et saumâtres, la mer va submerger les terres et seuls les sommets des plus hautes montagnes émergeront encore. Peut-être. L'Apocalypse est pour bientôt. Prévenez le monde.

XENOPHOBIE — Peur des étrangers. Vos amis sont suffisamment sûrs, comme la plupart des Américains (si vous êtes américain). Mais qu'en est-il de ces étrangers ? N'importe lequel d'entre eux pourrait être un assassin à Leur solde. Ils pourraient être des monstres déguisés ! Méfiez-vous de tous les accents étrangers et de tous les visages métiés et prévenez vos amis qu'ils s'en méfient aussi.

Si le monstre n'avait pas d'autre objectif particulier que de détruire ou gêner les personnages dans l'immédiat, la « victoire » consistera à le tuer ou à le chasser définitivement. Que ce soit un seul monstre ou une centaine de monstres qui est vaincu, le gain de SAN est à peu près le même. Si un nombre particulièrement grand de monstres est vaincu, le Gardien peut décider d'accorder une augmentation de SAN égale au maximum possible pour le type de monstre en question. Mais en aucune circonstance l'augmentation de SAN accordée ne pourra être supérieure au maximum permis pour le type de monstre vaincu. Par exemple, une victoire sur un nombre quelconque de Vagabonds Dimensionnels ne pourra jamais restaurer plus de 10 points de SAN à un personnage puisque le nombre de points de SAN que ce genre de monstre peut faire perdre est de 1D10. Si un personnage s'en est particulièrement bien tiré, le Gardien peut décider de lui accorder une augmentation automatique de 10 points de SAN. Le même principe s'applique aux autres récompenses.

La Psychanalyse

Il est possible d'augmenter la SAN par une psychanalyse intensive, mais ce procédé ne permet pas d'augmenter la SAN maximale d'un personnage. Un psychanalyste peut travailler sur un seul personnage de joueur par semaine. S'il réussit son jet de compétence au cours de cette semaine, son patient gagne 1 point de SAN. Toutefois, si le psychanalyste obtient un score de 96-00, son patient perd 1D6 points de SAN. La SAN d'un personnage ne peut jamais être augmentée au-delà du pourcentage de Chance du personnage en utilisant cette méthode. Si sa SAN est déjà supérieure à sa Chance, la psychanalyse ne peut lui être d'aucune utilité pour l'augmenter. Certaines personnes ont un esprit plus fragile que les autres. Si le psychanalyste réussit à obtenir un score spécial en lançant 1D100 (20 % ou moins du jet requis pour réussir à utiliser sa compétence ou encore ce qui équivaut à un empalement), le patient regagne 1D3 points de SAN cette semaine-là.

LA GUERISON DE LA FOLIE

La Psychanalyse

Il est possible aux personnages qui en ont la compétence de tenter de psychanalyser les autres personnages pour les guérir de leur folie à durée indéterminée. Tant qu'ils ne sont pas guéris de cette manière, les personnages joueurs resteront fous.

La procédure est longue et pénible et elle n'est pas toujours couronnée de succès. Le personnage qui tente de guérir un autre doit posséder une compétence en Psychanalyse pour avoir une chance de réussir. Chaque personnage qui est soigné de cette manière doit passer 1D6 mois entiers en communication intensive avec le psychanalyste et ne rien faire d'autre pendant ce temps.

Après cette période, le joueur du psychanalyste doit tenter de réussir son jet de compétence avec 1D100. S'il le réussit, le personnage est guéri. Si le psychanalyste réussit en obtenant un score égal à 20 % ou moins de ce qui était nécessaire (par exemple, s'il obtient un score de 15 alors qu'il a une compétence de 75 %), le personnage soigné regagne en outre 1D6 points de SAN. Inversement, si le score obtenu est de 96-00, le personnage perd 1D6 points de SAN qui ne pourront jamais être regagnés grâce à l'aide de ce psychanalyste.

Table des Séquelles

1D100 Résultat

01-20	Défiguration	Perte de 1D6 points d'APP
21-40	Santé déficiente	Perte de 1D6 points de CON
41-55	Atrophie musculaire	Perte de 1D6 points de FOR
56-70	Dommages mentaux	Perte de 1D6 points d'INT
71-85	Dommages nerveux	Perte de 1D6 points de DEX
86-00	Coma	Lancer 1D100 chaque mois.

Explications

Si résultat inférieur ou égal à la CON, réveil et guérison.
Si résultat entre $CON \times 5$ et CON, continuation du sommeil.
Si résultat supérieur à $CON \times 5$, perte de 1D6 points de CON et continuation du sommeil.

Le Placement dans un Etablissement Spécialisé

Il est possible, pour un personnage, de guérir de sa folie en étant placé dans un établissement spécialisé. La psychologie, à cet époque était pour le moins primitive, cependant, et elle présentait un danger en elle-même.

Dans les années 20, les asiles d'aliénés (on ne parlait pas encore d'hôpitaux psychiatriques) étaient aussi bien des avant-postes éclairés des sciences de l'esprit que des fosses à serpents. Même si les amis du personnage en savent assez pour lui éviter d'être victime de véritables charlatans, il faut savoir que la psychotérapie de l'époque avait encore ses lacunes. Par exemple, une thérapie à base d'électrochocs peut faire sortir un personnage de sa folie tout en réduisant tellement son Intelligence qu'il en devienne inutilisable comme Investigateur.

Chaque fois qu'un personnage est interné pour folie, le Gardien doit établir le Taux de Guérison de l'établissement en lançant 1D100

Possibilités de Psychanalyse

A employer pour les villes des Etats-Unis, du Canada, de Grande-Bretagne, de France, d'Allemagne, d'Autriche, d'Italie du Nord, du Japon, de Tchécoslovaquie, de Scandinavie et d'Australie.

Population de la ville	Score à obtenir avec 1D100
jusqu'à 100 000 habitants	01-05
de 100 000 à 300 000	01-50
de 300 000 à 600 000	01-95
plus de 600 000 habitants	01-99 (1D10 psychanalystes sont disponibles)

Dans d'autres pays que ceux indiqués ci-dessus, il faudra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à une fois son POU pour trouver un psychanalyste dans une agglomération de plus de 300 000 habitants. Il ne sera possible d'effectuer qu'un seul jet de dé par an (temps du jeu).

POPULATION DE QUELQUES VILLES DES ETATS-UNIS ET D'AILLEURS EN 1920

Etats-Unis

<i>Agglomération de plus de 600 000 habitants</i>		Louisville	234 891 ha.
New York	5 620 043 ha.	St-Paul	234 698 ha.
Chicago	2 701 703 ha.	<i>de 100 000 à 300 000 habitants</i>	
Brooklyn	2 018 336 ha.	Oakland (Californie)	216 261 ha.
Philadelphie	1 823 779 ha.	Akron (Ohio)	208 435 ha.
Détroit	993 678 ha.	Atlanta	200 616 ha.
Cleveland	796 678 ha.	Omaha (Nebraska)	191 601 ha.
St-Louis	772 897 ha.	Worcester (Massachusetts)	
Boston	748 060 ha.		179 754 ha.
Baltimore	733 826 ha.	Birmingham (Alabama)	178 806 ha.
		Syracuse (New York)	171 717 ha.
<i>de 300 000 à 600 000 habitants</i>		Richmond	171 667 ha.
Pittsburgh	588 343 ha.	New Haven (Connecticut)	
Los Angeles	576 673 ha.		162 537 ha.
Buffalo	506 776 ha.	Memphis (Tennessee)	162 351 ha.
San Francisco	506 676 ha.	San Antonio (Texas)	161 379 ha.
Milwaukee	457 147 ha.	Dallas (Texas)	158 976 ha.
Washington D.C.	430 000 ha.	Dayton (Ohio)	152 559 ha.
Newark (New Jersey)	414 524 ha.	Bridgeport (Connecticut)	
Cincinnati	401 247 ha.		143 355 ha.
New Orleans	387 219 ha.	Houston (Texas)	138 276 ha.
Minneapolis	380 582 ha.	Hartford (Connecticut)	138 036 ha.
Kansas City	324 410 ha.	Scranton	137 783 ha.
Seattle	315 312 ha.	Grands Rapids (Michigan)	
Indianapolis	314 194 ha.		137 634 ha.
		Paterson (New Jersey)	
<i>de 100 000 à 300 000 habitants</i>			35 875 ha.
Jersey City	298 103 ha.	Youngstown (Ohio)	132 358 ha.
Rochester (New York)	295 750 ha.	Springfield (Massachusetts)	
Portland (Oregon)	258 288 ha.		129 614 ha.
Denver	256 491 ha.	Des Moines (Iowa)	126 468 ha.
Toledo	243 164 ha.	New Bedford (Mass.)	121 217 ha.
Providence	237 595 ha.	Fall River (Mass.)	120 485 ha.
Columbus (Ohio)	237 031 ha.	Trenton (New Jersey)	119 289 ha.
		Nashville (Tennessee)	118 342 ha.

Salt Lake City	118 110 ha.	Istanbul (Turquie)	1 000 000 ha.
Camden (New Jersey)	116 309 ha.	Kiev (Russie)	600 000 ha.
Norfolk	115 777 ha.	Leipzig (Allemagne)	600 000 ha.
Albany (New York)	113 344 ha.	Leningrad (Russie)	2 300 000 ha.
Lowell (Mass.)	112 759 ha.	Liverpool (Angleterre)	772 665 ha.
Wilmington (Delaware)	110 168 ha.	Londres (Angleterre)	7 258 263 ha.
Cambridge (Mass.)	109 694 ha.	Lyon (France)	700 000 ha.
Reading	107 784 ha.	Madrid (Espagne)	655 000 ha.
Fort Worth (Texas)	106 482 ha.	Manchester (Angleterre)	741 068 ha.
Spokane (Washington)	104 437 ha.	Marseille (France)	800 000 ha.
Kansas City (Kansas)	101 177 ha.	Melbourne (Australie)	723 500 ha.
		Mexico (Mexique)	1 000 000 ha.
		Milan (Italie)	690 000 ha.
		Montreal (Canada)	800 000 ha.
		Moscou (Russie)	1 100 000 ha.
		Munich (Allemagne)	600 000 ha.
		Naples (Italie)	700 000 ha.
		Ningpo (Chine)	700 000 ha.
		Odessa (Russie)	600 000 ha.
		Osaka (Japon)	1 500 000 ha.
		Paris (France)	3 300 000 ha.

Autres pays

Agglomérations de plus de
600 000 habitants

Berlin (Allemagne)	1 900 000 ha.	Ningpo (Chine)	700 000 ha.
Birmingham (Angleterre)		Odessa (Russie)	600 000 ha.
	861 585 ha.	Osaka (Japon)	1 500 000 ha.
Bombay (Inde)	979 000 ha.	Paris (France)	3 300 000 ha.
Bruxelles (Belgique)	680 000 ha.		
Budapest (Hongrie)	900 000 ha.	<i>plus de 600 000 habitants</i>	
Buenos Aires (Argentine)		Pekin (Chine)	1 200 000 ha.
	1 637 000 ha.	Prague (Bohème)	700 000 ha.
Caire (Le) (Egypte)	791 000 ha.	Riga (Russie)	550 000 ha.
Calcutta (Inde)	1 222 000 ha.	Rio de Janeiro (Brésil)	1 200 000 ha.
Canton (Chine)	950 000 ha.	Rome (Italie)	600 000 ha.
Fouchow (Chine)	650 000 ha.	Shanghai (Chine)	1 100 000 ha.
Foochow (Chine)	650 000 ha.	Singapour (Chine)	846 000 ha.
Hambourg (Allemagne)		Sydney (Australie)	792 700 ha.
	1 000 000 ha.	Tientsin (Chine)	800 000 ha.
Hangchow (Chine)	700 000 ha.	Tokyo (Japon)	240 000 ha.
Hangkow (Chine)	1 500 000 ha.	Vienne (Autriche)	2 400 000 ha.
Hanovre (Allemagne)	1 500 000 ha.	Varsovie (Pologne)	825 000 ha.

et en retirant 25 au score obtenu avec ce dé. Si le résultat est inférieur à 01, l'établissement ne sait que prendre soin du malade et n'a aucune chance de le guérir. Le Gardien devrait noter le Taux de Guérison des institutions fréquentées par ses joueurs car ceux-ci pourront vouloir y retourner si le premier personnage qui y a été placé a été guéri.

Tous les 1D6 mois (en temps de jeu) on vérifie si le personnage peut être libéré. Le Gardien lance 1D100 en vue d'obtenir un score égal ou inférieur au Taux de Guérison de l'établissement. Si le jet est réussi, le personnage est guéri et libéré. Sinon, il perd 1D6 points de SAN. Si le score obtenu est de 96-00 le personnage perd 1D6 points de SAN et le Gardien lance les dés pour consulter la Table des Séquelles.

Exemple : Après qu'Harvey Walter ait perdu la raison, ses collègues et amis ont trouvé la meilleure institution de la région et l'y ont placé. C'est, en fait, un très bon établissement (un jet de dé du Gardien de 87, diminué de 25, lui donne un Taux de Guérison de 62 %). Le Gardien lance 1D6 pour déterminer le nombre de mois à attendre avant d'examiner la situation de Harvey et il obtient un 3. Au bout de ces trois mois, Harvey n'est pas guéri et perd 1D6 points de SAN. Heureusement pour lui, le score obtenu n'est que de 1 et sa SAN est maintenant de 35. Le Gardien lance à nouveau 1D6 pour déterminer le nombre de mois qu'il faut attendre pour voir si Harvey est guéri et il obtient un 5. En lançant 1D100 à l'issue de cette nouvelle période, le Gardien obtient 32 (alors qu'il avait obtenu 73 à l'issue de la première période), ce qui est inférieur au Taux de Guérison de

l'établissement et Harvey est donc guéri. Par chance, il ne subira pas de séquelles. Huit mois après avoir subi d'incroyables chocs, Harvey est à nouveau sain d'esprit, mais son équilibre mental est plus précaire.

L'internement d'un personnage ne peut jamais augmenter sa SAN.

La Disponibilité des Etablissements Spécialisés

Si un personnage devient fou quelque part en Europe, dans l'hémisphère occidental, au Japon ou dans un territoire colonisé, il y aura toujours un établissement disponible pour que les autorités puissent y faire incarcérer les fous. Si le Gardien décrète qu'il ne s'agit pas d'un véritable établissement spécialisé, le Taux de Guérison peut être fixé en retirant 50 à un jet de 1D100. Si le résultat est inférieur à 01, cela voudra dire que l'institution n'a aucune intention de soigner le fou. Simplement enfermé, le personnage ne pourra alors qu'espérer que les événements conduiront à son élargissement et à son placement dans un environnement plus favorable à sa guérison.

De nombreux pays de confession musulmane ne disposaient pas d'asiles d'aliénés. Les fous étaient considérés comme ayant été touchés par Allah et ils étaient livrés à eux-mêmes pour faire ce qu'ils pouvaient dans le monde. Encore une fois, dans de telles conditions, le joueur n'a plus qu'à espérer qu'on vienne sauver son personnage d'une manière ou d'une autre.

V.

Le Mythe de Cthulhu

Beaucoup des créatures et des êtres du Mythe de Cthulhu sont invulnérables aux agissements des Investigateurs. De telles entités daignent rarement s'immiscer directement dans les affaires des hommes. Elles en laissent le soin à leurs adorateurs et à leurs agents qui, eux, peuvent être contrecarrés par des Investigateurs intelligents.

Le Mythe

Lovecraft écrivit un jour : « Tous mes récits sont fondés sur la prémisse fondamentale que les lois, les intérêts et les émotions humaines n'ont aucune validité, ni même aucun sens à l'échelle cosmique. » Lorsque l'humanité découvrira la véritable nature de l'univers, les monstruosité extra-terrestres qui sont tapies dans les cieux se glisseront jusqu'à elle pour lui apporter la folie et la mort. L'ensemble du Mythe de Cthulhu est constitué d'un ensemble étendu et complexe de légendes et il est difficile, sinon impossible, d'en donner un récapitulatif exhaustif. Il est rappelé aux Gardiens que *l'un des intérêts principaux du Mythe de Cthulhu est son aptitude à absorber facilement des nouvelles inventions* et qu'ils sont invités à y ajouter leurs propres légendes, monstres et histoires.

Les « divinités » du Mythe apparaissent comme étant des créatures extra-terrestres extrêmement puissantes, dont certaines pourraient être d'origine extra-cosmique. Elles peuvent être classées selon leurs pouvoirs, partant du tout-puissant Azathoth, en passant par le Grand Cthulhu et en finissant par les types inférieurs, comme les Profonds.

Récapitulatif du Mythe

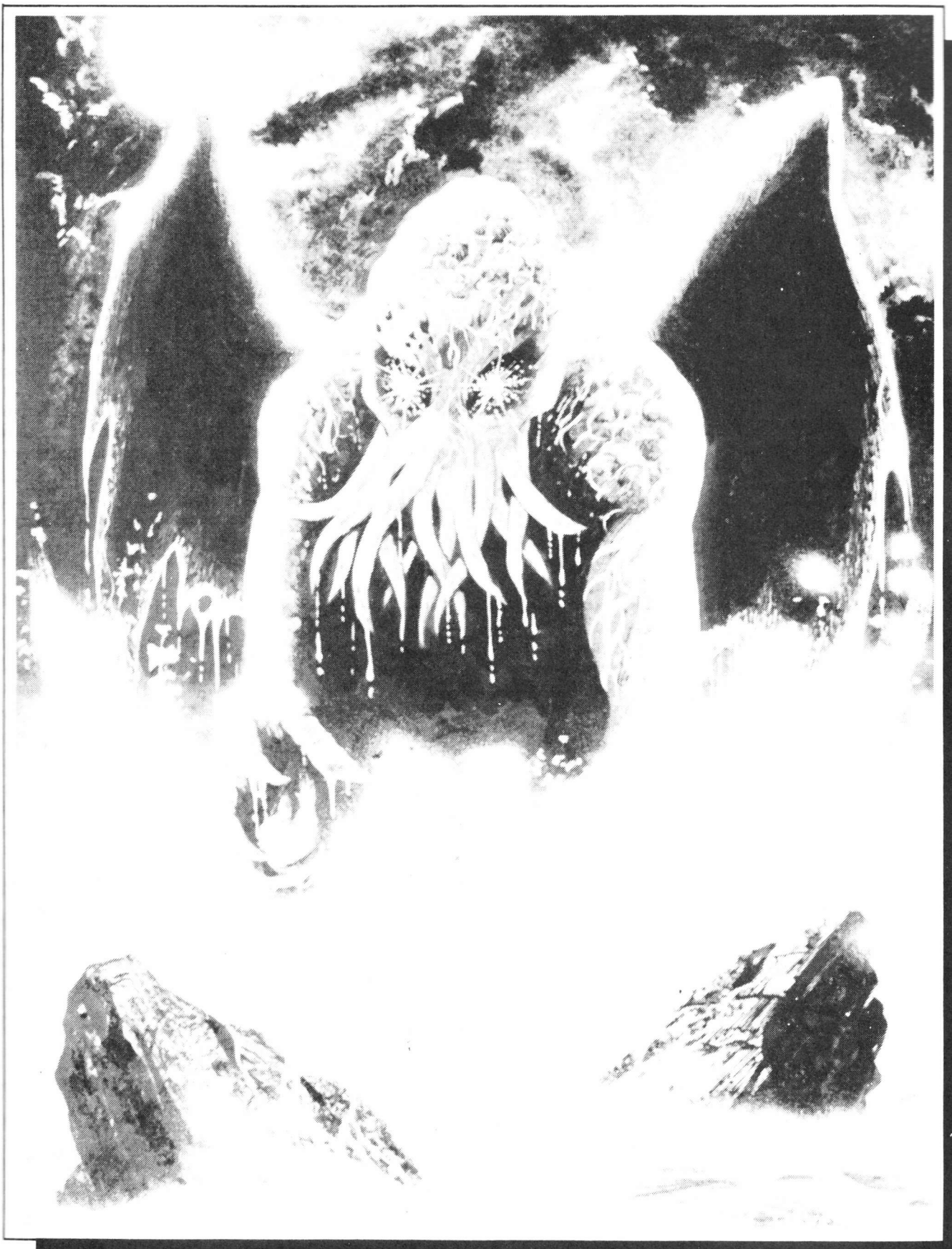
L'univers est régi par des entités connues sous le nom de Dieux Très Anciens, Autres Dieux ou Dieux Extérieurs. Seuls quelques-uns d'entre eux sont connus par leur propre nom. La majorité d'entre eux sont aveugles et stupides. Ils sont contrôlés, jusqu'à un certain point, par Nyarlathotep, leur messenger et leur âme. Ils sont immensément puissants. Azathoth, le Sultan des Démons et le Souverain de l'Univers, tourbillonne follement sur les accents d'une flûte démoniaque, au centre même de l'univers. Yog-Sothoth, son second ou son associé, omniprésent dans tout le temps et l'espace, mais néanmoins contraint de résider au-delà de notre univers, ne peut être invoqué que par le biais de sortilèges puissants, alors qu'il suffirait, théoriquement, de voyager assez loin à travers l'espace pour rencontrer Azathoth. Autour de ce dernier, danse lentement un

groupe d'Autres Dieux. Aucun de ceux-ci n'a de nom. Lorsque des troubles apparaissent, ces déités sont dérangées et elles envoient Nyarlathotep aux nouvelles. Toutes les races et divinités inférieures du Mythe reconnaissent l'autorité des Autres Dieux et bon nombre d'entre elles les adorent.

Moins puissantes que les Autres Dieux, mais tout aussi importantes sont les entités appelées les Grands Anciens. Ces Grands Anciens apparaissent comme des créatures extra-terrestres immensément puissantes, plutôt que comme de véritables déités à la manière des Autres Dieux. Chaque Grand Ancien est indépendant des autres et beaucoup d'entre eux semblent emprisonnés temporairement d'une manière ou d'une autre. Il est dit que « lorsque les étoiles sont favorables » les Grands Anciens peuvent plonger de mondes en mondes, mais que lorsque les étoiles ne sont pas propices, ils ne peuvent pas vivre. « Ne peuvent pas vivre » ne veut pas dire qu'ils sont morts, du moins pour l'un d'entre eux. L'arabe Abdul Alhazred (Abd Al-Azrad) a écrit les vers suivants sur ce sujet, dans son ouvrage « Al Azif » :

*N'est pas mort ce qui a jamais dort.
Et au long des ères peut mourir même la mort.*

La plus célèbre des créations de Lovecraft est un Grand Ancien, Cthulhu lui-même. Cthulhu et les derniers membres de sa race sont actuellement ensevelis dans une vaste tombe au fond de l'océan Pacifique. Cthulhu semble être le plus important des Grands Anciens qui résident sur notre terre. D'autres Grands Anciens de races différentes résident aussi sur notre terre, mais ils semblent être moins puissants et moins libres. Ithaqua, le Marcheur Du Vent, semble être plus ou moins libre de se déplacer sur notre planète, mais dans les limites des latitudes arctiques. Hastur l'Indicible demeure près d'Aldebaran et Cthugha près de Fomalhaut. D'autres Grands Anciens infestent sans doute d'autres mondes et il doit être courant de rencontrer des mondes qui sont sous leur domination. Tous les Grands Anciens connus sur terre sont souvent invoqué et/ou adorés,



mais Cthulhu possède à lui seul plus d'adorateurs que toutes les autres créatures du Mythe mises ensemble.

Après les Grands Anciens vient une cohorte de déités mineures et de créatures telles que Quachil Utaus, le Marcheur de Poussière, Fthaggghua et d'autres êtres similaires. Ces entités n'ont généralement pas d'adorateurs, mais des sorciers peuvent connaître des sorts pour les invoquer. Ils jouent le rôle de « démons » dans le Mythe.

Les Races Extra-Terrestres

Les races extra-terrestres tiennent une place importante dans le Mythe. Elles varient en puissance et beaucoup d'entre elles sont aujourd'hui éteintes. Elles sont intimement liées à l'Histoire de notre terre, comme l'ont expliqué « *Les Montagnes Hallucinées* » et « *Dans l'Abîme du Temps* ». Dans ces deux nouvelles, Lovecraft révèle la véritable Histoire de la Terre.

À l'aube de l'âge Cambrien, une race d'êtres connus sous le nom d'Anciens a débarqué sur la terre. Ces êtres s'installèrent sur la plupart des continents, firent la guerre à d'autres races et furent finalement repoussés dans l'Antarctique. Ces Anciens, peut-être par erreur, donnèrent naissance à des organismes qui évoluèrent finalement pour devenir des dinosaures, des mammifères et des hommes. Ils créèrent aussi les horribles Shoggoths qui provoquèrent leur demi-extinction.

Une race indigène de créatures en forme de cônes vit l'esprit de ses membres dominé par des créatures mentales constituant la Grande Race. Cette Grande Race survécut depuis l'époque des créatures terrestres les plus anciennes jusqu'à il y a 50 millions d'années. C'est alors qu'elle fut exterminée par une race de terribles « choses » volantes qui n'était pas originaire de la terre et qu'elle avait réussi à emprisonner jusque-là dans de vastes cavernes souterraines. Cependant, la Grande Race avait déjà transféré l'esprit de ses membres dans le futur pour échapper à son sort.

Les Larves de Cthulhu débarquèrent sur la terre et conquièrent de vastes territoires émergés dans l'océan Pacifique originel. Mais elles furent prises au piège lorsque ces terres furent englouties par les eaux.

Les créatures connues sous le nom de Fungi de Yuggoth établirent leur première base sur la terre au cours de l'ère jurassique, il y a de cela environ une centaine de millions d'années. Elles limitèrent graduellement l'étendue de leurs colonies au sommet de certaines montagnes où elles entretiennent encore des exploitations minières.

Des douzaines d'autres races ont aussi participé à ce défilé

d'espèces antédiluviennes, comme le Peuple Serpent qui fonda des cités et une civilisation au cours du Permien, avant que les dinosaures ne soient apparus, ou comme la Race Ailée qui succéda à la Grande Race ou même comme ces races du futur de la terre, tels ces organismes qui ressemblent à des scarabées et qui succéderont à l'homme ou tels ces araignées intelligentes qui seront la dernière forme de vie intelligente sur la terre, dans des milliards d'années.

Pour le moment, il ne subsiste que quelques races sur la terre, en dehors des hommes. Les Profonds résident en grand nombre sous la mer et les Fungi de Yuggoth exploitent toujours des mines dans les montagnes, mais les autres races ne viennent que rarement sur terre, elles sont endormies ou inactives la plupart du temps.

DIVINITES, RACES et MONSTRES

Les Dieux Extérieurs, les Autres Dieux et les Dieux Très Anciens

Les Autres Dieux sont les maîtres de l'univers et ils s'intéressent peu à l'Humanité, exception faite de Nyarlathotep. Tous ceux qui se préoccupent d'eux n'y gagnent que la folie et la mort. Seules quelques-unes de ces divinités ont un nom. Elles semblent être de véritables Dieux, contrairement aux horreurs extra-terrestres que sont les Grands Anciens. Certaines d'entre elles peuvent être la personnification d'un principe cosmique quelconque.

Le terme « Dieux Très Anciens » est parfois utilisé pour faire référence à une autre race de dieux, neutre à l'égard des Autres Dieux et peut être même leur rivale. Les Dieux Très Anciens, s'ils existent, ne semblent pas être aussi dangereux pour l'Humanité qu'Azathoth et les siens. Mais ils entretiennent moins de contacts avec les hommes (autant que possible). Un seul Dieu Très Ancien est nommé : Nodens.

Toutes ces divinités sont aussi parfois appelées les Dieux Extérieurs et sont principalement des dieux des autres planètes et non de la Terre. Elles ne sont que rarement appelées sur la Terre, mais lorsqu'elles y apparaissent il n'y a rien qui puisse égaler leur horreur. Les races qui leur sont associées (Shantaks, Horreurs Chasseresses, Serviteurs des Autres Dieux et Sombres Rejetons de Shub-Niggurath) sont les monstres des types les plus rares. Des Portails Dimensionnels peuvent être trouvés en des endroits retirés. Ils

Les Cinq Classes de Monstres

1. Mineurs

Anciens
Byakhees
Goules
Grande Race de Yith
Habitants des Sables
Maigres Bêtes de la Nuit
Mi-Go
Peuple Serpent
Profonds
Shantaks
Vampires de Feu

2. Modérés

Cthoniens Immatures
Horreurs Chasseresses
Larves Amorphes de Tsathoggua
Serviteurs des Autres Dieux
Shoggoths
Sombres Rejetons de Shub-Niggurath
Vagabonds Dimensionnels
Vampires Stellaires

3. Majeurs

Autres Dieux
Inférieurs
Chiens de Tindalos
Chthoniens Adultes
Dholes
Larves Stellaires de Cthulhu
Père Dagon et Mère Hydra
Polypes Volants

4. Grands Anciens

Cthugha
Cthulhu
Hastur
Ithaqua
Nyogtha
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'golonac
Yig

5. Dieux Extérieurs

Azathoth
Nodens
Nyarlathotep
Shub-Niggurath
Yog-Sothoth

permettent à certains de ces Dieux Extérieurs (et particulièrement à Yog-Sothoth) de pénétrer dans notre univers. Ces Portails Dimensionnels peuvent éventuellement être utilisés par des sorciers habiles.

Les Grands Anciens

Les Grands Anciens constituent une catégorie comprenant un grand nombre de créatures extra-terrestres extrêmement puissantes. Ils ne sont pas aussi surnaturels que les Dieux Extérieurs et leurs semblables. Ils sont beaucoup plus fréquemment adorés que les Dieux Extérieurs. Ce sera généralement un clan entier ou une secte secrète qui adorera une des ces entités, plutôt qu'un fou solitaire, comme c'est souvent le cas pour les Dieux Extérieurs. Les créatures qui servent les Grands Anciens sont fréquemment des races habitant normalement les régions les plus reculées de la Terre, contrairement à celles qui servent les Dieux Extérieurs. Les Grands Anciens, leurs adorateurs et leurs serviteurs, constituent les adversaires le plus souvent rencontrés par les personnages des joueurs.

Les Races et les Entités Inférieures

Il y a un grand nombre de créatures plus ou moins puissantes qui hantent le Mythe de Cthulhu afin de causer l'effroi des Investigateurs. Dans une campagne ordinaire, on ne devrait pas fréquemment rencontrer des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. Si toutes les rencontres que font des aventuriers sont avec les semblables de Cthulhu et Nyarlathotep, il risque de ne pas y avoir beaucoup de chances pour que leurs compétences augmentent, parce que les joueurs devront créer de nouveaux personnages pour chaque aventure !

Présentation

Toutes les entités sont décrites de la même façon standard. Tout d'abord vient une *description*. Lorsque c'est possible cette description est constituée par une citation d'une œuvre de Lovecraft ou de l'auteur qui a créé le monstre. Ensuite vient la rubrique *culte*, qui n'existe que pour les divinités. Elle décrit l'importance de la religion qui lui est consacrée, quels sont les autres créatures qui sont associées à son adoration et quels sont les avantages que celle-ci confère aux adorateurs. Puis vient, pour toutes les entités, une rubrique *Notes*. En ce qui concerne les divinités, cette rubrique ne sera utile que lorsque la divinité a été invoquée ou rencontrée. Elle donne les effets qu'a l'entité sur ceux qui y sont confrontés, les actions qu'elle entreprendra probablement et la manière dont on peut la chasser. Pour les races mineures, les notes indiquent où la créature peut être trouvée, quelle divinité (s'il y en a) lui est associée, ses habitudes et toute éventuelle particularité. Enfin, l'entité ou la race est décrite de la même manière que si elle était un animal ou un Investigateur.

Des abréviations sont employées pour chacune des caractéristiques du monstre. Elles comprennent la FOR, la CON, la TAI, l'INT, le POU et la DEX. Aucune de ces entités n'a d'APP, d'EDU ou de SAN (qui n'ont de sens que pour les hommes). Les créatures dénuées d'intelligence n'ont pas d'INT. Les divinités se voient attribuer des nombres précis pour leurs caractéristiques, mais les monstres ont des nombres de dés à lancer pour leurs caractéristiques. Lorsqu'un monstre apparaît dans une partie, le Gardien peut déterminer ses caractéristiques en lançant les dés requis, mais, pour faciliter son travail de création, des scores moyens sont donnés pour les divers types de monstres.

La rubrique *Point de Vie* donne le nombre de points de dommage que doit prendre un monstre avant d'être tué. C'est en général la moyenne de la TAI et de la CON moyennes de la race. Des monstres plus gros ou en meilleure forme que la moyenne pourront avoir plus de Points de Vie. Les Dieux ne peuvent pas réellement être tués, bien qu'ils aient des Points de Vie. Lorsque ceux-ci sont réduits à 0 ou moins, au lieu de mourir, le dieu est dissipé ou est renvoyé à l'endroit d'où il venait. De simples dommages ne peuvent pas détruire un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur.

Le *Déplacement* est la vitesse, en mètres, à laquelle un monstre se déplace au cours d'un round de combat. (N'oubliez pas que les hommes ont une vitesse de 8). Si deux vitesses, séparées par une barre oblique, sont présentées, la seconde est la vitesse à laquelle le monstre vole ou nage (cela dépend du monstre).

Sous les caractéristiques du monstre se trouve une rubrique intitulée *Arme*, pourcentage d'*Attaque* et *Dommage*. Sous *Arme* on trouve la liste des armes généralement utilisées par la créature lorsqu'elle est obligée de combattre. Le Pourcentage d'attaque est soit, pour une divinité, le pourcentage de chance de toucher en combat ou soit, pour un monstre, le pourcentage de chance de toucher qu'à un membre moyen de la race. Sous *Dommage* on trouve le dommage moyen que peut infliger un membre moyen d'une race de monstre ou une divinité. Il correspond généralement au dommage de base de l'arme augmenté du bonus dommage de la créature. Par exemple, le dommage prévu pour une griffe de Profond est de 1D6 + 1D4. Cela veut dire qu'un Profond peut infliger un dommage de base de 1D6 et qu'un membre moyen de cette race a un bonus dommages de 1D4. Des Profonds exceptionnellement gros peuvent avoir un dommage de bonus de + 1D6 ou même + 2D6, alors que des très petits Profonds peuvent ne pas avoir de bonus du tout.

Après les armes de la créature, c'est l'*Armure* qui est mentionnée. Elle indique le montant de dommage qui doit être soustrait du dommage qui lui est infligé, comme cela a déjà été expliqué auparavant. Cette rubrique peut présenter les aptitudes spéciales que peut avoir le monstre ou la divinité à résister aux dommages (régénération, immunité aux balles ou autres pouvoirs similaires).

Les *Sortilèges* viennent ensuite. Cette rubrique indique les chances qu'a un monstre de connaître des sortilèges ou elle donne, pour une divinité, les sorts qu'elle possède. En général, seuls les monstres exceptionnels connaissent des sortilèges.

Certains sortilèges correspondent mieux à certaines créatures qu'à d'autres. Il est beaucoup plus approprié, par exemple, pour un Profond de Contacter une Larve de Cthulhu qu'il le serait pour lui de Convoquer un Vampire du Feu.

Les sortilèges, dans l'*Appel de Cthulhu*, peuvent être distingués en quatre classes. Ces classes regroupent (1) les sortilèges en rapport avec les Dieux Très Anciens, (2) ceux qui concernent les Autres Dieux et leurs serviteurs, (3) les sorts des Grands Anciens et de leurs races survivantes et (4) les sorts des entités indépendantes telles que les Chiens de Tindalos, les Chthoniens et leurs pareils. La Table des Sorts pour Monstres indique quels sont les sortilèges qui sont connus par chaque classe de monstre. Les sortilèges particuliers sont laissés à la discrétion du Gardien.

Certains monstres ont des *Compétences*. Elles fonctionnent comme les compétences humaines du même nom.

La dernière rubrique concerne la *SAN*. Elle indique le montant de SAN qu'un homme perd lorsqu'il voit un membre de la race. Ce montant peut être augmenté si plus d'un monstre est aperçu et ce, à la discrétion du Gardien. L'augmentation maximale possible ne devrait pas être supérieure au montant maximum de perte de points de SAN que peut provoquer la vue d'une seule créature.

Les Créatures et leurs Mythes

Anciens, Choses Très Anciennes (Race Indépendante Inférieure)

Description : « Elles représentaient un objet de forme cylindrique, sillonné de saillies longitudinales, muni de bras horizontaux partant d'un point central comme les rayons d'une roue, et de deux protubérances bulbeuses, l'une à la base, l'autre au sommet. Chacune de ces protubérances constituait le moyeu d'un système de cinq bras plats et effilés disposés comme ceux d'une étoile de mer... » (La maison de la Sorcière, par H.P. Lovecraft).

La nouvelle « *Les Montagnes Hallucinées* » (Lovecraft) propose une description très complète de l'une de ces choses qu'il aurait été trop long de présenter ici. Il est notamment précisé que ces organismes font environ 2,40 m de haut, avec un corps de 1,80 m de long et qu'ils sont munis d'ailes qui peuvent se rétracter dans des fentes s'ouvrant dans leurs flancs.

Notes : Les Anciens sont venus sur Terre il y a plusieurs centaines de millions d'années et peut-être sont-ils à l'origine de l'apparition accidentelle de la vie sur notre planète. Ils créèrent les êtres blasphématoires appelés Shoggoths afin qu'ils soient leurs esclaves. Après les nombreuses guerres qui les opposèrent à d'autres races, les Anciens furent relégués en Antarctique, où existe toujours l'une de leurs cités, figée sous un glacier. Les Anciens communiquent grâce à des sifflements flûtés et leurs sens ne sont pas affectés par l'absence de lumière. Leur race commença à dégénérer avant même que l'homme n'évolue et ils perdirent, du moins partiellement, la capacité de voler à travers l'espace au moyen de leurs ailes membraneuses. Finalement, leur civilisation fut pratiquement effacée de la surface du globe par les Shoggoths, leurs esclaves. Les Anciens, qui étaient à l'origine amphibiens, ont certainement tous disparu des terres émergées, mais sans doute existe-t-il encore quelques-unes de leurs colonies dans les eaux les plus profondes. Ceux qui voyagent dans le temps peuvent aussi en rencontrer.

En combat en corps à corps, un Ancien peut employer ses cinq tentacules en même temps, mais il ne peut en utiliser que trois au maximum par adversaire. Une fois qu'un tentacule aura atteint une proie, il s'y fixera, causant à la victime 3D3 points de dommage à chaque round ultérieur (soit la moitié du bonus aux dommages de l'Ancien) par constriction et écrasement. Si la victime porte une armure ou une protection quelconque, cela ne la protégera que jusqu'à ce que sa capacité d'absorption soit égale ou dépassée.

Exemple : Bowman « *Poing de Fer* », un explorateur de la vieille école, est attaqué par une Chose Très Ancienne au cours d'une exploration sous-marine. Le Gardien décide que son scaphandre blindé lui donne 8 points d'armure. La Chose enrôle l'un de ses tentacules autour du pauvre « *Poing de Fer* » et commence à l'écraser, ses autres appendices lui servant à se défendre des attaques des camarades de sa victime. Au cours du premier round, le tentacule fait trois points de dommages, ce qui est insuffisant pour blesser Bowman. Au second round, les dégâts sont de six points. Comme le scaphandre ne protège son porteur que si les dommages cumulés qu'il a reçus n'excèdent pas sa valeur de protection ; « *Poing de Fer* » se voit infliger 1 point de dommages (9 points de dommages cumulés jusque-là, moins les 8 points de protection du scaphandre). A partir de cet instant, l'explorateur ne sera plus protégé par son costume de plongé et subira les dommages normaux causés par l'Ancien au cours des rounds suivants.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	4D6 + 24	38
CON	3D6 + 12	22-23
TAI	8D6	28
INT	1D6 + 12	15-16
POU	3D6	10-11
DEX	3D6 + 6	16-17
Points de Vie		25-26
Déplacement		8/10 en vol
Arme	Att. %	Dommages
Tentacule	40 %	3D3 de constriction

Armure : 7 points de peau.

Sorts : Un Ancien connaîtra 1D4 sorts s'il réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois son INT.

SAN : Voir un Ancien ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on ne réussit pas son jet de SAN.

Autres Dieux Inférieurs

Description : En plus des Autres Dieux qui possèdent un nom, il existe un groupe de divinités qui semblent leur être inférieures ou, en tout cas, paraissent d'une importance moindre. Parmi elles, on trouve les êtres qui sont réputés danser pour Azathoth et de nombreuses divinités adorées dans divers endroits. Elles semblent dotées de la faculté de se reproduire et peuvent donner naissance à de monstrueuses larves qui, en grandissant, deviendront de nouveaux Dieux.

Culte : Seuls des cultes mineurs sont consacrés à ces êtres et il appartiendra au Gardien de leur trouver des noms au gré de ses besoins. Bien que la plupart d'entre eux soient aussi stupides que leur maître Azathoth ils possèdent également moins de puissance, ce qui les rend moins dangereux à fréquenter. Leurs adorateurs peuvent obtenir d'être sous leur protection et parviennent parfois à leur faire accomplir inconsciemment certaines tâches pour leur propre compte.

Notes : Comme la plupart de ces divinités sont, au moins pour une part, différentes les unes des autres, leurs pouvoirs et leurs modes d'attaques devraient varier. C'est ce à quoi devra s'attacher le Gardien. Leur puissance pourra se voir renforcer si elles agissent en conjonction avec leurs maîtres. Il existe bien d'autres types d'Autres Dieux Inférieurs que celui présenté ici, certains ont une INT, une TAI supérieure, etc.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	4D20	42
CON	1D100 + 20	environ 70
TAI	1D100 + 50	environ 100
INT	0	0
POU	1D100	environ 50
DEX	1D10	5-6
Points de Vie :		environ 85
Déplacement :	1D8 + 1	0-7
Arme	Att. %	Dommages
Ecrasement	60 %	8D6

Armure : En principe aucune. Lorsqu'un Autre Dieu verra ses Points de Vie réduits à zéro, il se dissipera, mais ne mourra pas.

Sorts : Ces divinités sont capables d'invoquer des serviteurs et des esclaves à leur aide. Chacune a au moins un serviteur (il s'agit la plupart du temps d'un Serviteur des Autres Dieux) à son service. A part cela, elles ne disposent en principe d'aucun autre sort, leur nature intrinsèque étant suffisamment puissante.

SAN : Contempler chaque Autre Dieu Inférieur coûte 1D20 points de

SAN si l'on manque son jet de SAN et un point de cette même caractéristique si on le réussit.

Azathoth, Le Sultan Des Démon (Dieu Extérieur)

Description : Azathoth est le maître des Autres Dieux et existe depuis le commencement des temps. Il vit au centre de l'univers, au-delà de l'espace-temps normal. Là, son corps informe se contorsionne sans cesse au son de la mélodie monotone d'une flûte, accompagné dans sa danse par les Autres Dieux qui l'entourent.

Azathoth est décrit comme étant à la fois aveugle et stupide ; c'est un « monstrueux chaos nucléaire ». Ses moindres désirs sont immédiatement exaucés par Nyarlathotep.

Culte : Aucun culte régulier n'est voué à Azathoth. En principe, il est toujours invoqué par accident et apporte le désastre et l'horreur à ceux qui l'ont appelé involontairement. Seuls des malades mentaux pourraient adorer une telle aberration.

Ses rares disciples peuvent avoir à l'occasion des illuminations concernant la véritable nature de l'univers, ses origines et sa raison d'être. Ces révélations ne pourront jamais être comprises que par des fous. Parfois, ils pourront apprendre à Contrôler et à Invoquer les Autres Dieux, leurs esclaves et leurs serviteurs. Azathoth, pour sa part, ne manifestera jamais aucune reconnaissance pour l'adoration dont il fera l'objet et s'il est appelé, il y aura de fortes chances pour qu'il détruise toutes les personnes qui l'entourent, y compris ses adeptes. Mais il est vrai que ces derniers ne font probablement pas grand cas de leur existence.

Notes : Azathoth ne se déplace jamais seul, emmenant toujours avec lui un flûtiste (serviteur des Autres Dieux) et 1D10-1 Autres Dieux Inférieurs. Après avoir été invoqué, ce dieu pourra se sentir irrité et désirer passer sa colère sur tout ce qui sera autour de lui. Les chances que cela se produise seront de 100 %, moins 10 % par Autre Dieu qui l'accompagne et moins 5 % par Point de Magie dépensé par l'invocateur afin de lui faire garder sa sérénité. Ces Points de Magie devront être dépensés à chaque round. Si, par exemple, Azathoth vient accompagné par 8 autres dieux, il y aura 20 % de chances à chaque round pour qu'il veuille se mettre à tout casser. Si l'invocateur dépense 4 points par rounds, il restera tranquille.

Si Azathoth se met en colère, il commencera à grandir pour atteindre sa véritable taille. Au cours du premier round où il attaquera, il bourgeonnera et ses pseudopodes auront une portée de 50 mètres. Au cours du second round, ils auront une portée de 100 mètres, puis de 200 mètres au troisième round, de 400 mètres au quatrième, etc. La portée doublant à chaque round. Mais il y aura des chances pour qu'Azathoth reparte volontairement, celles-ci seront de 10 % par round, moins 1 % par dieu inférieur qui est venu avec lui. Dans l'exemple précédent, il y aurait 2 % de chances par round qu'Azathoth s'en aille au lieu de continuer ses ravages. Bien sûr, il pourra également être chassé en employant la formule inversée de son sort d'invocation. Cela sera expliqué au chapitre Magie.

Une région dévastée par Azathoth sera complètement ravagée, couverte de blocs de pierre brisés, de mares d'eau alcaline et d'arbres consummés. Un Gardien habile saura établir un rapport entre ce paysage désolé et les plaines sibériennes touchées par la soi-disant « comète » de 1908.

Une fois que ce dieu aura commencé à grandir, il détruira les alentours aussi loin que le lui permettent ses pseudopodes. Mais les Investigateurs ne seront blessés que si l'un de ces derniers les atteint alors qu'ils sont pris dans ce maelstrom de rage démente.

Les Divinités et les Monstres

Dieux Extérieurs

Azathoth, le sultan des démons
Nodens, seigneur du grand abîme
Nyarlathotep, le chaos rampant
Shub-Niggurath, la chèvre noire des bois au mille chevreaux
Yog-Sothoth, le tout-en-un, Tawil at'Umr, le portail et la clé.

Grands Anciens

Cthugha
Cthulhu
Hastur l'Indicible, Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé
Ithaqua le Marcheur-Du-Vent, le Wendigo
Shudde M'ell, le fouisseur d'en dessous
Tsathoggua
Y'gonolac
Yig, père des serpents.

Races Extra-Terrestres et Monstres

Anciens
Byakhees
Chiens de Tindalos
Chthoniens
Dholes
Goules
Grande Race de Yith
Habitants des Sables
Horreurs Chasseresses de Nyarlathotep
Larves Amorphes de Tsathoggua
Larves de Cthulhu
Maigres Bêtes de la Nuit
Mi-Go, les Fungi de Yuggoth.

Peuple Serpent
Polypes Volants
Profonds
Serviteurs des Autres Dieux
Shantaks
Shoggoths
Sombres Rejets de Shub-Niggurath
Vagabonds Dimensionnels
Vampires de Feu
Vampires Stellaires

Caractéristiques

FOR / (incalculable)
CON 300
TAI Variable
INT 0
POU 100
DEX /
Points de Vie : 300
Déplacement : 0

Arme	Att. %	Dommages
Pseudopode	Variable	1D100

Utilisation des pseudopodes en Combat : A chaque round, après que tous les autres combattants aient terminé leurs actions, Azathoth frappera avec 1D6 pseudopodes. Ses chances de toucher avec ces derniers dépendront de leur nombre :

Nombre de pseudopodes	Att. %
1	100 %
2	50 %
3	33 %
4	25 %
5	20 %
6	16 %

Ces pseudopodes laisseront de grandes déchirures corrodées dans tout ce qu'ils auront touchés. Ils effectueront un véritable travail de sappe sur tout matériau de construction, traversant n'importe quelle épaisseur de bois, un mètre de pierre ou trente centimètres de métal. Si Azathoth cogne sur un tank, il écrasera celui-ci comme s'il s'agissait d'une coquille d'œuf. Les Investigateurs ne pourront pas Esquiver ses coups.

Armure : Azathoth ne possède aucune protection naturelle, mais, cependant, il ne peut pas être tué. Si sa manifestation n'a plus de Points de Vie, elle retourne d'où elle est venue. Si tous les Points de Vie du dieu sont anéantis alors qu'il siège au centre de l'univers, il se retire dans une autre dimension et revient 1D6 heures plus tard en parfaite condition physique. Azathoth possède toujours 300 Points de Vie, quelle que soit sa TAI.

Sorts : Tous les Autres Dieux inférieurs sont soumis au bon vouloir d'Azathoth. Lorsque ce dernier se mettra en colère, ils pourront également participer à la dévastation générale, mais ils accompagneront leur maître quand celui-ci se retirera.

Azathoth dispose d'autres pouvoirs encore, mais ceux-ci ne se manifesteront sans doute jamais en situation de jeu. Un exemple de tels pouvoirs nous est donné par l'histoire de cette petite vallée dont les habitants avaient d'une façon ou d'une autre attiré l'attention du grand dieu et qui fut réduite à l'état de lave incandescente. Si Azathoth frappe un Signe des Anciens, celui-ci est détruit et le dieu prend 3D6 points de dommages. Toute personne, ou chose, abritée derrière le signe prendra des dommages dont le montant aura été diminué des dégâts subis par le dieu.

SAN : Toute personne contemplant une manifestation d'Azathoth doit réussir un jet sous sa SAN si elle ne veut pas perdre 1D100 points de cette caractéristique, mais même si ce jet est réussi, elle perd 1D10 points de SAN. Azathoth est un sacré morceau !

Byakhee (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : « ... arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides... Ce n'étaient ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des vautours, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux, ni ne doit, me souvenir. » (« Le Festival » par H.P. Lovecraft)

Notes : Les Byakhees sont une race interstellaire essentiellement dévouée à Celui qui Ne Doit Pas Être nommé (Hastur l'Indicible). Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisés, ils sont vulnérables aux armes ordinaires tels que les pistolets. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu que celui-ci se soit protégé du vide et du froid par des potions et des sorts appropriés. Ils ne possèdent pas de base permanente sur notre Terre, mais sont fréquemment invoqués pour accomplir certaines missions et pour servir de montures.

En combat, un Byakhee peut soit frapper avec ses deux serres simultanément (deux jets de dés), soit mordre sa victime. Si la morsure atteint son but, le Byakhee reste attaché à sa victime et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe 1D6 points de FOR par round et cela jusqu'à ce que le personnage mordu meure, à bout de force (FOR = 0). La perte de FOR n'est pas irréversible, il sera possible de récupérer des points dans cette caractéristique soit par transfusion, soit à la cadence d'1 point par jour de repos. Les Byakhees resteront accrochés à leurs victimes tant que celles-ci ne seront pas mortes et qu'il reste à eux-mêmes un souffle de vie.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 5D6	17-18
CON 3D6	10-11
TAI 5D6	17-18
INT 3D6	10-11
POU 3D6	10-11
DEX 3D6 + 3	13-14
PtVIE :	14-15
Déplacement :	5/20 en vol

Arme	Att. %	Dommages
Serre	35 %	1D6 + 1D6
Morsure	35 %	1D6 + 1D6 plus succion du sang

Armure : 2 points de fourrure et de cuir épais

Sorts : Les Byakhees ayant au moins 14 en POU connaissent 1D4 sorts. En principe, il s'agit uniquement d'enchantelements ayant un rapport avec Hastur et les créatures qui lui sont associées.

Compétences : Ecouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

SAN : Voir un Byakhee ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on manque son jet de SAN.

Chiens de Tindalos (Race Indépendante Supérieure)

Description : « Ils sont efflanqués et assoiffés » hurla-t-il... « Toute la malfaisance de l'univers était rassemblée dans leurs corps efflanqués et affamés. Mais avaient-ils vraiment des corps ? Je n'ai fait que les entrevoir ; je ne puis en être certain. » (« Les Chiens de Tindalos » par Frank Belknap Long.)

Notes : Les Chiens de Tindalos vivent dans le passé lointain de notre Terre, à l'époque où la vie telle que nous la connaissons n'était représentée que par des animaux unicellulaires. Ils habitent les angles du temps, alors que la plupart des êtres (dont l'homme) occupent ses courbes. Ce concept est difficile à appréhender et semble n'avoir d'utilité que pour les Chiens eux-mêmes. Ceux-ci convoitent une chose qui est commune à l'humanité et à toute chose vivante. Pour l'obtenir, ils sont capables de poursuivre leurs victimes au travers de l'espace-temps. Ils sont immortels.

Du fait de leurs relations particulières avec les angles du temps, ils peuvent se matérialiser au travers de n'importe quel coin, pourvu que cet angle soit assez aigu (120° ou moins). Leur apparition est précédée par une émanation de fumée déversée par les angles de la pièce dans laquelle ils vont se matérialiser.

Une fois qu'un humain aura pris contact avec un Chien, celui-ci le poursuivra quelles que soient les distances matérielles et temporelles qui les séparent. Pour déterminer le temps qu'il mettra à le rattraper, il suffira de diviser par 100 000 000 la différence existant.

entre l'époque à laquelle a été repéré la victime (au moment où elle voyageait dans le passé) et celle où elle vit actuellement. Ce résultat indiquera le nombre de jours que prendra le voyage de la créature.

Exemple : Harvey Walters a découvert une gemme mystérieuse, qui, lorsque l'on regarde à l'intérieur, permet de voir dans le passé. Il examine la Terre d'il y a trois milliards d'années lorsqu'il aperçoit un Chien de Tindalos et que celui-ci le repère également ! Harvey s'évanouit, coupant ainsi presque instantanément le contact. Trop tard : la créature a soif de sang ! Il faudra 30 jours pour que le Chien parvienne jusqu'à Harvey. Ce dernier ne dispose désormais que d'un mois pour se préparer à accueillir son visiteur indésirable.

En principe, les Chiens abandonneront leur poursuite une fois qu'ils auront été éconduits. Malheureusement, cela sera très difficile à faire. Ils entretiennent de bonnes relations avec presque toutes les grandes races du Mythe de Cthulhu et pourront toujours obtenir de l'aide de la part de ces dernières. Rappelez-vous qu'ils ne peuvent jamais se manifester qu'en passant par les coins de la géométrie terrestre et qu'il leur est impossible de traverser des surfaces planes ou incurvées.

Un Chien ne peut pas attaquer à la fois avec sa patte et sa langue au cours d'un même round de combat. Il préfère le plus souvent le premier mode d'attaque. Lancer 1D6, sur un résultat de 5 ou 6, il emploie sa langue, sinon il utilise sa patte.

Le corps de ces êtres est entièrement couvert d'une sorte de pus bleuâtre. Celui-ci se répand sur leurs victimes lorsqu'elles sont atteintes par leur patte. Ce pus est vivant et actif, il agit comme un poison ayant 2D6 de toxicité. Il inflige ses dommages à *chaque* round, tant qu'il reste au contact du corps de la victime. Il est possible d'essuyer cette sécrétion avec un chiffon ou une serviette, mais il faut pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois la DEX du personnage qui tente le nettoyage. On peut également la laver avec de l'eau ou tout autre liquide pouvant servir à cet usage. Même le feu peut tuer cette substance, mais il inflige également 1D6 points de dommages à la victime sous forme de brûlures.

Lorsque la langue atteint un adversaire, elle creuse dans son corps un trou profond, indolore et qui ne saigne pas. La victime ne subit pas de dommages physiques, malgré cette étrange blessure, mais perd définitivement 1D3 points de POU !

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6 + 6	16-17
CON 3D6 + 20	30-31
TAI 3D6 + 6	16-17
INT 5D6	17-18
POU 7D6	24-25
DEX 3D6	10-11*
PtVIE :	23-24
Déplacement :	6/40 en volant

Arme	Att. %	Dommages
Patte	90 %	1D6 + 1D6 + Sécrétion Toxique
Langue	90 %	Absorption d'1D3 points de POU

Armure : 2 points de cuir. De plus, les Chiens peuvent régénérer 4 points de dommages par round, et cela jusqu'à leur mort. Sans compter, qu'ils sont invulnérables aux armes terrestres, à moins que celles-ci n'aient été enchantées d'une façon ou d'une autre, auquel cas elles causent des dommages normaux.

Sorts : Tous les Chiens connaissent au moins 1D8 sorts.

SAN : Voir un Chien de Tindalos coûte 1D20 points de SAN si l'on manque son jet de SAN et 1D3 points de SAN si on le réussit.

Chthoniens (Race Indépendante Supérieure)

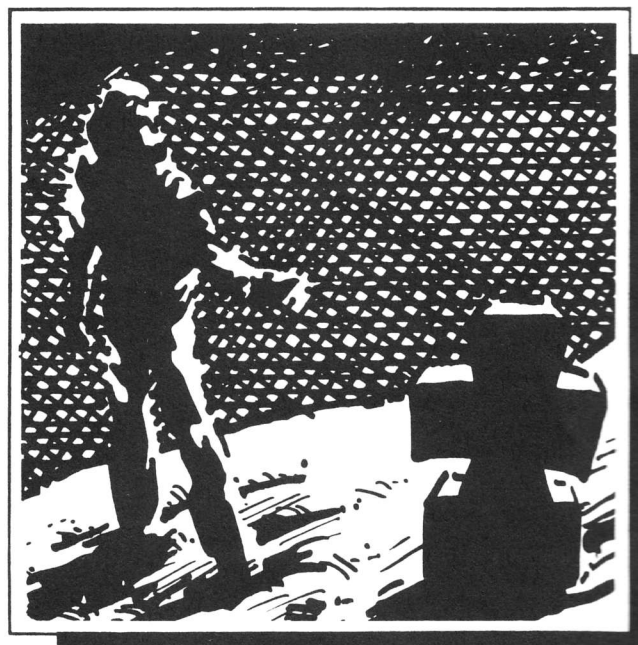
Description : Ils ont la forme d'immenses calmars aux corps vermiformes et allongés couverts de limon. Un son de chant psalmodié accompagne leurs manifestations.

Notes : les Chthoniens constituent une puissante race de fousisseurs. Ils ont pour maître une créature répondant au nom de Shude M'ell (voir plus loin). Leur cycle de vie suit un processus complexe qui s'étend sur plus d'un millier d'années. De ce fait, ils protègent jalousement leurs petits, qui au cours des premiers stades de leur développement ne sont pas plus gros que des noix. Leurs œufs ressemblent à des concrétions minérales de forme sphérique et peuvent faire jusqu'à trente centimètres de diamètre, la coquille de ceux-ci ayant presque dix centimètres d'épaisseur. Les Chthoniens communiquent par télépathie et peuvent joindre ainsi l'un des leurs où qu'il se trouve dans le monde.

Le cycle de vie d'un Chthonien est divisé en six stades de développement. On trouvera ci-dessous les caractéristiques de la forme adulte de ces monstres, mais une table est également fournie qui décrit les six stades et permet de les comparer entre eux. Si les Chthoniens adultes sont les plus courants, il sera possible de temps à autre de rencontrer une nichée de jeunes ou des groupes de tous âges. Ces êtres peuvent supporter d'énormes températures pouvant aller jusqu'à 4 000 °C (7 200 °F), selon leur âge. Les plus jeunes ne peuvent supporter que des températures moins extrêmes.

Tous les Chthoniens disposent de puissantes facultés télépathiques et n'ont pas besoin d'air ou d'oxygène pour survivre.

La Télépathie des Chthoniens : Les Chthoniens peuvent employer leurs facultés télépathiques comme une arme à l'encontre des hommes. Un tel combat sera résolu en opposant le POU du monstre à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si le personnage est vaincu, il ne pourra pas quitter les abords de l'endroit où il s'est fait attaquer psychiquement. Au début, il lui sera possible de se déplacer dans un rayon d'un mille (1,6 km) autour de cet endroit, mais plus les Chthoniens approcheront, plus il lui sera difficile de bouger, jusqu'à ce que, finalement, il ne puisse même plus quitter son bureau ou sa chaise ! Ce pouvoir est utilisé pour capturer des victimes afin qu'elles ne puissent s'échapper. Les Chthoniens pourront prendre contact avec un homme où qu'il se trouve sur la Terre, mais cela pourra leur



prendre un certain temps avant qu'ils ne retrouvent l'individu qu'ils recherchent. Un humain, s'il est conscient de l'emprise télépathique dont il fait l'objet, pourra essayer chaque jour d'échapper aux Chthoniens en opposant son POU à celui de son dominateur sur la Table de Résistance. Il ne sera jamais possible qu'à un seul Chthonien à la fois de contrôler les déplacements d'un être humain, mais il pourra se faire relayer.

Il en coûte un Point de Magie (PM) à un Chthonien pour communiquer télépathiquement pendant 15 minutes ou pour « lier » un homme à un certain lieu géographique. Il lui faut un PM de plus pour contacter des non-chthoniens et un point encore pour les « lier » par tranche de 10 milles (16 km) le séparant de sa proie. Plusieurs Chthoniens peuvent combiner leurs Points de Magie pour pouvoir accomplir ces choses à de plus grandes distances, mais un seul d'entre eux doit confronter son POU à celui de la victime. Il n'en coûte aucun PM à un Chthonien pour contacter un autre Chthonien, quelle que soit la distance qui l'en sépare. Lorsqu'un homme sentira qu'il est « sondé » ou « scruté », il aura la possibilité de s'y opposer en luttant POU contre POU sur la Table de Résistance. Il n'aura cependant conscience d'être sondé que s'il réussit un jet d'Idée, à moins qu'il n'ait préalablement précisé qu'il se concentrait pour parer à une éventuelle attaque de ce type.

Les Chthoniens ne perdent pas leur temps à pourchasser des hommes, à moins que ceux-ci ne possèdent quelque chose qu'ils désirent eux-mêmes (comme, par exemple, d'étranges minéraux de forme sphérique). Les Chthoniens sont répandus sous la surface du globe tout entier, on en trouve même dans les couches de basalte des fonds océaniques. Ils aiment tout particulièrement fréquenter une ville d'Afrique appelée G'harne.

Seuls des Chthoniens adultes peuvent attaquer mentalement des hommes, bien qu'ils soient capables à tout âge de communiquer télépathiquement et de sentir la présence d'esprits humains.

Séismes d'Origine Chthonienne : Tous les Chthoniens sont capables de provoquer des tremblements de terre lorsqu'ils sont sous la terre. L'amplitude d'un tel séisme, apprécié sur l'échelle de Richter, sera égale à la somme des POU combinés des monstres participant à sa réalisation divisé par vingt. Ainsi, deux Chthoniens ayant chacun 20 en POU pourront provoquer des secousses d'amplitude 2 sur l'échelle de Richter. Dix créatures du même genre pourront engendrer un tremblement de terre d'amplitude 10 ! L'étendue du séisme sera limitée à une zone d'un diamètre de cent mètres, plus cent mètres supplémentaires par point d'amplitude dont aura été diminuée la catastrophe.

Exemple : Une tribu composée de plus de cent Chthoniens, dont le total des points de POU combinés s'élève à 1 800, décident d'anéantir une portion de Los Angeles. 1 800 points de POU permettraient normalement de provoquer un séisme d'amplitude 90 ($1\,800 / 20 = 90$), ce qui suffirait certainement à envoyer en orbite un morceau de notre planète ! Cependant, les créatures désirent affecter une zone d'un diamètre supérieur à cent mètres. En conséquence, ils réduisent à 9 l'amplitude de la secousse et augmentent son diamètre de $(90 - 9) \times 100$ mètres, ce qui, ajouté à l'aire d'effet initiale, permettra d'affecter une zone d'un diamètre de 8,2 km ($100 + 8\,100$ m). A noter qu'au strict plan de la destruction, un séisme d'amplitude 90 sur l'échelle de Richter, n'est pas très différent d'un autre d'amplitude 12 ! Ce qui est déjà détruit ne peut pas l'être plus encore.

Au moins la moitié des Chthoniens doivent se trouver sous l'épicentre du tremblement de terre. De plus il en coûte, à chaque Chthonien du groupe un nombre de PM égal à la Force du séisme sur l'échelle de Richter. Dans l'exemple ci-dessus tous les Chthoniens participant auraient dépensé 9 PM. Seuls les adultes sont capables de provoquer des séismes.

Type d'Attaques : A chaque round, un Chthonien peut attaquer avec 1D8 tentacules qui causent des dommages égaux à la moitié du bonus aux dommages de la créature (arrondir à l'unité inférieure). Si un tentacule atteint sa cible, il se fixe à elle, se fraye un chemin dans son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux et lui pompe 1D6 points de CON par round. Lorsque la victime n'aura plus de points dans cette caractéristique, elle mourra. La CON perdue ce cette façon ne pourra jamais être récupérée. Quand un tentacule est occupé à absorber le sang et les fluides vitaux d'un personnage, le Chthonien ne dispose plus que d'1D8-1 tentacule pour se battre. Il ne lui en restera plus qu'1D8-2 si deux sont déjà occupés, et ainsi de suite. Des jets inférieurs à 1 indiqueront qu'aucun tentacule n'attaque au cours du round. Toutefois ceux qui sucent déjà continuent. Chaque tentacule peut attaquer un adversaire différent, ou tous peuvent se concentrer sur le même.

Si un Chthonien le désire, il lui est possible de tenter d'écraser de tout son poids ses ennemis au lieu de les attaquer avec ses tentacules. Dans ce cas, il ne peut pas frapper avec ces derniers, à moins qu'ils ne soient déjà utilisés pour pomper le sang à des victimes, ce qu'ils pourront continuer à faire. Pour écraser ses adversaires, le monstre doit battre en retraite afin de pouvoir atteindre un endroit en surplomb d'où il pourra se laisser tomber sur eux. La zone d'impact sera approximativement circulaire et aura un rayon de (TAI / 10) mètres. Il faudra effectuer un jet de dés séparé pour chaque personne se trouvant dans cette zone dans le but de déterminer si elle a été prise sous la masse du Chthonien. Les dégâts infligés dans ce cas seront équivalents au bonus de dommage normal de la créature.

Adulte Complet

Caractéristiques	Moyennes
FOR (3D6) × 5	45-60
CON 3D6 + 30	40-41
TAI (3D6) × 5	45-60
INT 5D6	17-18
POU 5D6	17-18
DEX 2D6	7
Points de Vie	43-51
Déplacement :	6 / 1 en creusant des galeries
Arme Att. %	Dommages
Tentacule	75 % de 2D6 à 3D6 plus succion du sang
Ecrasement	80 % de 5D6 à 6D6

Armure : Les Chthoniens adultes ont 5 points d'armure (couches de graisse et de muscles). De plus, ils cicatrisent très vite et régénèrent 5 points de dommages par round. Ainsi, un Chthonien pourra se soigner intégralement d'une blessure ayant causé 12 points de dégâts en trois rounds (non compris celui au cours duquel la blessure a été infligée). Quoi qu'il en soit, un fois tué (amené à 0 point de Vie ou moins), il ne pourra plus se régénérer.

Sorts : Seuls les adultes de cette race possèdent des sorts et cela uniquement si l'on réussit un jet de pourcentage inférieur à trois fois leur INT. Dans ce cas, ils connaissent 1D6 sorts ayant trait aux Grands Anciens demeurant sur la Terre, tels Cthulhu, Y'golonac, Shub-Niggurath, etc.

SAN : Voir un Chthonien coûte 1D20 points de SAN à un éventuel observateur, à moins qu'il ne réussisse un jet de SAN. Mais même dans ce dernier cas, il perd 1D3 points de SAN. Les jeunes Chthonien, quel que soit leur stade développement (sauf les nouveaux nés qui ne provoquent aucune perte de SAN), font perdre 1D10 points de SAN si l'Investigateur manque son jet de dés et 1 point de SAN si celui-ci est réussi. Il n'y a pas de perte de SAN à la vue d'un Chthonien en train d'éclore.

Cycle de Vie des Chthoniens

	1 ^{er} Stade	2 ^e Stade	3 ^e Stade	4 ^e Stade
FOR	3D6	3D6 × 2	3D6 × 3	3D6 × 4
CON	3D6 + 10	3D6 + 15	3D6 + 20	3D6 + 25
TAI	3D6	3D6 × 2	3D6 × 3	3D6 × 4
POU	1D6	2D6	3D6	4D6
PVie	15-16	22-25	29-33	34-42
Temp.	100 °C	250 °C	600 °C	1 500 °C
Regen.	1pt / rd	2pts / rd	3pts / rd	4pts / rd
Armure	1 pt	2 pts	3 pts	4pts

Explications : FOR, CON, TAI et POU des Chthoniens sont présentés ci-dessus à chaque stade du développement de ces monstres. INT et DEX restent inchangés durant toute la croissance. « Temp. » indique la température maximale que peut supporter une créature sans être blessée, ni ressentir de douleur. Il faut le double de ces températures pour tuer les monstres. Souvenez-vous qu'un adulte peut supporter une température de 4 000 °C.

Notes Spéciales Concernant les Nouveaux-Nés : Les nouveaux-nés constituent le tout premier stade de développement des Chthoniens. Ce stade ne dure que les quelques mois qui suivent l'éclosion. Durant cette période, ils ne sont pas plus grands que de gros vers de terre, ils n'ont qu'un seul Point de Vie, 1D6 points de POU et ne peuvent supporter que des températures inférieures à 40 °C. La brûlure d'une cigarette peut donc suffire à les tuer.

Cthugha (Grand Ancien)

Description : Cthugha ressemble à une énorme masse de matière enflammée dont la forme change constamment. Il réside sur, ou dans les parages de l'étoile Fomalhaut, d'où il est possible de le faire venir par invocation. C'est le plus obscur et le plus lointain des Grands Anciens.

Culte : Il semble qu'il n'existe aucun culte qui se consacre à Cthugha. Celui-ci est servi par des êtres appelés Vampires de Feu, qui, selon certains ouvrages, seraient eux-mêmes soumis à Fthagghua, un autre serviteur de Cthugha. Mais rien n'est moins sûr.

Notes : Lorsque Cthugha est invoqué, il emmène toujours avec lui 1D100 × 10 Vampires de Feu, dont la tâche première sera de mettre le feu à toute la région avoisinante. Le Grand Ancien, lui-même, flottera au-dessus de ses invocateurs, dévastant et carbonisant les alentours. Les humains qui seront restés dans la zone ainsi affectée, subiront des dommages dus à la chaleur, et ce dès l'apparition de Cthugha. A chaque round, il leur faudra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois leur CON, dès qu'un de ces jets aura été manqué, ils prendront automatiquement 1 point de dommage par round. Le seul moyen de se sortir vivant d'une telle situation consistera à fuir la zone. Une fois qu'un personnage a commencé à prendre des dommages, il ne peut plus faire de jet sous sa CON. Les dommages subséquents lui sont automatiquement infligés.

Cthugha et les siens affecteront une zone circulaire d'approximativement 2D10 × 20 mètres de diamètre et ils ne repartiront pas tant que cette zone n'aura pas été entièrement dévastée, à moins qu'ils ne soient congédiés au moyen d'un sort.

A chaque round, Cthugha pourra extraire de sa masse informe 1D4 pseudopodes dont il pourra se servir pour attaquer. Optionnellement, il lui sera également possible de vomir des flammes, au lieu de se servir de ses pseudopodes. Les flammes ont une portée de 150

mètres et peuvent affecter une zone-cible de 20 mètres de diamètre. Toute personne se trouvant dans cette zone devra résister avec sa CON au POU de Cthugha par le biais de la Table de Résistance, pour éviter de se voir infliger autant de points de dommages que Cthugha a de POU. Mais même s'il parvient à résister à cette attaque, un personnage prendra la moitié des dommages normaux. Aucune armure ou protection ne sera efficace dans ce cas.

Caractéristiques :

FOR 80
CON 120
TAI 140
INT 28
POU 42
DEX 21
Points de Vie 130
Déplacement : 0

Arme	Att. %	Dommages
Pseudopode	40 %	1D6 + 13D6
Jet de Flammes	60 %	Spéciaux

Armure : Cthugha n'en a en fait aucune, mais toute arme blanche prendra 14 points de dommages à chaque round avant même de pouvoir lui causer le moindre mal. Les balles et les autres projectiles seront littéralement liquéfiés avant de pouvoir l'atteindre et feront 14 points de dommages en moins que la normale (déterminer les dommages normaux de l'arme puis soustraire au résultat 14 points). Un résultat de 0 ou moins sera égal à 0.

Sorts : Cthugha connaît tous les sorts concernant les entités du feu et lui-même. Il est également doté des pouvoirs télépathiques communs à tous les Grands Anciens, mais il semble incapable de communiquer avec les hommes de cette façon et il faudra l'invoquer pour pouvoir traiter avec lui.

SAN : Toute personne contemplant Cthugha perdra 1D20 points de SAN si elle manque son jet de SAN et 1D3 points si elle le réussit.

Le Grand Cthulhu (Grand Ancien)

Description : « ...un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tencacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, de longues et étroites ailes dans le dos. Cette chose... était d'une corpulence presque boursouflée... Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte gélatineuse, par l'ouverture noire... Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant. »

Cthulhu réside au sein de l'antique cité de R'lyeh la noire, qui est engloutie au fond du Pacifique. Il est dans un état de vie suspendue, mais un jour la cité s'élèvera au-dessus des eaux le libérant et lui permettant ainsi de dévaster le monde. D'autres représentants de la race de Cthulhu sont également inhumés dans R'lyeh, mais Cthulhu est de toute évidence leur grand prêtre et leur chef. Il est de loin le plus puissant d'entre eux.

Culte : Le culte de Cthulhu est le plus répandu et le plus populaire de tous ceux qui sont consacrés à des Grands Anciens sur notre Terre. Les dogmes de cette religion, sont les suivants : Cthulhu est venu des étoiles avec son peuple, il a bâti sur Terre une grande cité préhistorique, R'lyeh, d'où il régna sur le monde. Mais, lorsque la position des constellations changea et que le continent sur lequel ils vivaient s'enfonça dans les flots, les habitants et leur cité sombrèrent dans un sommeil proche de la mort, dont ils attendent d'être réveillés par leurs adorateurs. Quand R'lyeh s'élèvera hors de l'océan, les

membres du culte de Cthulhu devront s'y rendre pour ouvrir le vaste portail noir derrière lequel repose leur dieu. Et alors Cthulhu s'éveillera pour se consacrer aux plus sauvages des réjouissances au travers de toute la surface de notre globe en compagnie de ses fidèles.

Des tribus entières adorent Cthulhu, depuis les Esquimaux des régions polaires jusqu'aux peuplades dégénérées des marais de Louisiane. Il semble être adoré de préférence par ceux qui habitent dans la mer ou près de la mer. Il dispose de deux races de serviteurs : des êtres appelés les Profonds et des créatures octopodes considérées comme ses larves.

Le culte de Cthulhu trouve ses origines dans notre préhistoire et comprend de nombreuses variantes. Cthulhu lui-même est connu sous de nombreux autres noms, dont la plupart ont des consonances similaires : Tulu, Thu Thu, etc.

Notes : Si un groupe de personnages est assez malchanceux pour rencontrer Cthulhu, à chaque round, 1D3 Investigateurs seront attirés irrésistiblement dans les pattes flasques du Grand Ancien pour y connaître une mort hideuse. Si sa tête est assez proche (si, par exemple, les personnages se trouvent dans une caverne à flanc de montagne ou si Cthulhu vient juste d'émerger d'un vaste trou creusé dans le sol), les personnages pourront être également attaqués par les tentacules faciaux de Cthulhu. Ceux-ci captureront 4 personnes par round et pourront passer par des ouvertures aux dimensions relativement réduites. Cthulhu se déplace sur la terre ferme à une vitesse de 40 km/h et peut atteindre 20 nœuds dans l'élément liquide.

Si Cthulhu prend plus de 160 points de dommages, il explosera et se dissoudra en une brume verdâtre qui commencera immédiatement à reprendre sa forme originelle. Il faudra au Grand Ancien de 11 à 20 minutes pour se reconstituer (1D10 + 10). Cthulhu peut régénérer 6 points de dommages par round, mais lorsqu'il n'aura plus du tout de Points de Vie, il se contentera de prendre sa forme gazeuse et reviendra avec son potentiel maximum.

Cthulhu peut être capable d'attraper automatiquement un avion ou un objet similaire qui serait susceptible de lui faire du mal.

Lorsqu'il se trouve face à face avec Cthulhu, le seul espoir d'un personnage est de pouvoir fuir avant d'être attrapé. Lorsque le Grand Ancien a plus de cibles potentielles à sa portée qu'il ne peut en attaquer en un round, le Gardien devra imposer à ses joueurs une combinaison de jets de Chance et d'Esquive jusqu'à ce que le nombre requis d'entre eux ait été pris.

Exemple : Harvey Walters, deux autres Investigateurs et six porteurs indigènes déboulent inopinément dans une caverne d'une île polynésienne et se trouvent confrontés à la tête du grand Cthulhu lui-même. Harvey réussit son jet de SAN, ainsi que trois indigènes et un de ses associés. Ce qui laisse trois indigènes et un Investigateur pratiquement sans défense, donc le Gardien décrète que les tentacules faciaux se saisiront de ces quatre infortunés. Harvey et les autres n'ayant subi qu'une perte minime de SAN (aucune n'a dépassé 4 points), font tous demi-tour et s'enfuient en courant. Cthulhu essaye d'attraper d'autres proies et le Gardien obtient un 5 en lançant un D6 qui équivaut à un 3 sur un D3. Harvey, son partenaire et un des indigènes réussissent leur jet d'Esquive, donc deux indigènes sont automatiquement aspirés par le Grand Ancien. Quoi qu'il en soit, Cthulhu a encore besoin d'une victime et le Gardien demande aux trois personnages de faire un jet de Chance. Harvey, qui a un POU de 9, réussit 03. Ouf ! Le porteur a 12 en POU et obtient un résultat de 32. Ouf pour lui aussi ! Malheureusement, l'autre Investigateur obtient 94 aux dés ce qui n'est pas suffisant, même avec un POU de 18. Hurlant et se débattant, le malheureux est instantanément pulvérisé alors qu'Harvey tourne dans l'un des méandres de la caverne et se rue vers la surface.

Le corps de Cthulhu n'a pas une forme bien définie, il peut le modifier à volonté, créant de nouveaux membres, en résorbant d'anciens, agrandissant ses ailes et rétrécissant son corps afin de pouvoir voler ou encore allongeant démesurément l'une de ses pattes pour palper un couloir obscur. Mais son apparence générale ne changera jamais du tout au tout par rapport à la description qui en a été donnée. Ainsi, s'il peut considérablement agrandir ses ailes, il ne pourra jamais les résorber complètement. Toutes les formes qu'il prend sont reconnaissables comme étant une caricature distordue de lui-même.

Caractéristiques :

FOR 140
CON 110
TAI 210
INT 42
POU 42
DEX 21
Points de Vie 160
Déplacement : 24/20 en nageant/16 en volant.

Arme	Att. %	Dommages
Patte	10 %	1D6 + 21D6
Tentacule	100 %	11D6

Armure : Cthulhu possède l'équivalent de 21 points d'armure représentant sa graisse et ce qui lui tient lieu de muscles. En plus, il a la possibilité de régénérer 6 Points de Vie par round, sauf s'il n'en a plus un seul. Dans ce cas ils se dissoudra en une brume verdâtre et écœurante avant de reprendre sa forme originelle ayant récupéré tous ses Points de Vie au bout de 1D10 + 10 minutes. Pendant ce temps, il ne pourra ni se déplacer, ni attaquer, laissant ainsi l'opportunité à ses adversaires de s'enfuir. Il est absolument invulnérable à toute attaque physique sous sa forme gazeuse.

Sorts : Cthulhu connaît tous les sorts à l'exception de ceux permettant d'Invoquer/Contrôler les Maigres Bêtes de la nuit et de Contacter Nodens. Les seuls sorts qu'il aura des chances d'enseigner à ses adeptes seront : Contacter les Profonds ou Contacter Cthulhu, à moins qu'ils n'aient vraiment quelque chose d'intéressant à lui proposer en échange.

SAN : Voir Cthulhu obligera un Investigateur à réussir son jet de SAN s'il ne veut pas perdre 1D100 points de SAN, mais si le jet est réussi, il perdra 1D10 points de cette caractéristique.

Dholes (Race Supérieure Indépendante)

Description : « Au-dessous de lui, le sol grouillait de gigantesques Dholes et même tandis qu'il se penchait pour les regarder, l'un d'entre eux se souleva à plusieurs centaines de pieds et dirigea vers lui l'une de ses extrémités visqueuses et décolorées. » (« A Travers la Porte de la Clé d'Argent » par H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price.)

Notes : Les Dholes sont de gigantesques créatures fousseuses en forme de vers. Ils ne sont pas originaires de la Terre et aucun ne semble être resté très longtemps sur notre planète. Ce qui est heureux, lorsque l'on considère qu'ils semblent avoir dévasté de nombreux autres mondes. Ils n'aiment pas la lumière, bien que celle-ci ne paraisse pas leur causer de dommages. Il est très rare de les rencontrer en plein jour, cependant, et encore uniquement sur des planètes qu'ils ont intégralement conquises.

Les Dholes ont la faculté de pouvoir cracher des jets de bave gluante plutôt que d'utiliser tout autre mode d'attaque. Cette bave a une portée de 3 à 5 kilomètres. Toute personne atteinte par ce « crachat » est assommée et recouverte de celui-ci. S'extraire de cette matière visqueuse nécessite un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa FOR. Ce qui ne peut être tenté qu'une fois par round.

Alors qu'il est submergé par la bave, le personnage ne peut pas respirer et il lui faut se soumettre au processus de la Noyade une fois par round pour ne pas s'asphyxier. De plus, cette salive étant caustique, elle cause automatiquement un point de dommage par round (quelle que soit la protection dont est revêtue la victime). Une fois que celle-ci est sortie du crachat, la corrosion cesse et n'inflige plus de dommage, bien que la victime reste collante et humide. Les jets de bave peuvent très bien détruire une voiture ou abattre un avion si un Dhole le désire.

La bave recouvrira une zone d'un diamètre égal à un vingtième de la TAI du monstre en pieds (1 pied valant approximativement 30 cm). Ainsi, un Dhole de TAI 400 affectera avec un jet de bave une zone de 20 pieds de diamètre.

Si un Dhole veut avaler (engloutir) quelqu'un, il crache normalement.

Si un Dhole rampe sur un personnage, celui-ci sera complètement écrasé par son corps aux centaines de pattes.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 1D100 × 10	env. 500
CON 1D100 + 100	env. 150
TAI FOR + 1D100	env. 550
INT 2D6	7
POU 10D6	35
DEX 1D4	2-3
Pt VIE	env. 350

Déplacement : 18/10 en creusant la terre.

Arme	Att. %	Dommages
Engloutir	80 %	Mort
Jet de Bave	50 %	Spéciaux (voir plus haut)

Armure : Les Dholes possèdent un blindage naturel équivalent à leur POU. Ainsi, un Dhole ayant 38 points de POU a 38 points d'armure.

Sorts : Les Dholes ne connaissent aucun sort.

SAN : Un personnage ayant vu un Dhole perdra 1D20 points de SAN s'il ne réussit pas son jet de SAN et 1D4 points s'il le réussit.

Goules (Race Indépendante Inférieure)

Description : Les Goules sont des êtres humanoïdes caoutchouteux et répugnants, ayant des pieds munis de sabots; des pattes munies de griffes et possédant certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment par des sons inarticulés et des « couinements ». Leur cuir est souvent incrusté de terre des sépultures qu'elles ont violées.

Notes : Les Goules de Lovecraft sont d'ignobles créatures vivant dans des réseaux de tunnels souterrains situés sous de nombreuses villes. Elles ont établi des relations privilégiées avec les sorcières et s'attaquent parfois à l'homme. Il est d'ailleurs possible qu'un homme se transforme en Goule au bout d'une longue période.

Au cours d'un même round, une Goule peut, à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Si elle réussit à mordre, elle s'accroche à sa victime de toute la force de ses mâchoires et continue à la tourmenter. Au cours des rounds suivants, sa morsure cause automatiquement des dommages. Lorsqu'elle est ainsi accrochée à sa victime, elle tombe et roule avec elle sur le sol. Dans ces conditions, sa victime et elle-même bénéficient d'un bonus de + 20 % au toucher (mais la morsure de la Goule continue à infliger automatiquement des

dommages). Pour se débarrasser de la Goule, un personnage doit réussir à surmonter la FOR du monstre avec la sienne sur la Table de Résistance. Ce faisant, il ne pourra pas placer d'autres attaques. Un personnage armé d'un pistolet ne double pas ses chances de toucher (à bout portant) lorsqu'il est agrippé par une Goule, mais il bénéficie simplement du bonus de + 20 %. On ne peut pas se servir d'un fusil dans de tels corps à corps.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6 + 6	16-17
CON 2D6 + 6	13
TAI 2D6 + 6	13
INT 2D6 + 6	13
POU 2D6 + 6	13
DEX 2D6 + 6	13
Pt Vie	13
Déplacement	9

Arme	Att. %	Dommages
Griffes	30 %	1D6 + 1D4
Morsure	30 %	1D6 + 1D4 + harcèlement

Armure : Aucune, mais les armes à feu ne font que la moitié de leurs dommages normaux.

Sorts : Pour déterminer le nombre de sorts connus par une Goule, effectuer un jet d'1D100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à l'INT de la créature, celle-ci connaît autant de sorts que ce résultat. Sinon, elle n'en connaît aucun.

Compétences : Discrétion 80 %, Se Cacher 60 %, Ecouter 70 %, Trouver Objet Caché 50 %, Grimper 85 %, Sauter 75 %.

SAN : Voir une Goule coûte 1D6 points de SAN si on manque son jet de SAN et aucun si on le réussit.

Grande Race de Yith (Race Indépendante Inférieure)

Description : « C'étaient d'énormes cônes irisés mesurant 10 pieds de haut et dix pieds de large à la base, faits d'une substance écailleuse, ridée semi-élastique. A leur sommet étaient fixés quatre membres cylindriques flexibles d'un pied d'épaisseur de la même substance que les cônes eux-mêmes.

Ces membres se contractaient parfois jusqu'à disparaître et parfois s'allongeaient jusqu'à une distance de 10 pieds. Deux d'entre eux portaient d'énormes pattes ou pinces à leur extrémité. Un troisième était muni de 4 appendices rouges en forme de trompette. Le quatrième s'achevait en un globe jaunâtre de deux pieds de diamètre, dont la circonférence centrale s'ornait de trois grands yeux noirs.

Cette tête était surmontée de quatre minces tiges grises qui s'épanouissaient en excroissance pareilles à des fleurs, tandis que de sa surface inférieure pendaient huit antennes ou tentacules verdâtres. La base du cône était bordée d'une substance caoutchouteuse grise qui, par des contractions et dilatations successives permettait à toute la masse de se déplacer. » (« Dans l'Abîme du Temps » par H.P. Lovecraft)

Notes : La Grande Race n'est pas « entièrement » originaire de notre monde. Il y a de cela trois ou quatre cents millions d'années, une race d'entités mentales, fuyant la destruction de sa propre planète, arriva sur Terre et prit sous son contrôle les esprits des êtres en forme de cônes qui y habitaient alors. C'est la combinaison de ces deux éléments — un corps terrestre et un esprit étranger — qui est à l'origine de la Grande Race. Celle-ci connut une période florissante jusqu'à il y a 50 millions de nos années, époque à laquelle elle fut

exterminée par les Polypes Volants (*voir plus loin*). Quoi qu'il en soit, les esprits de la Grande Race avaient déjà fui leur corps voué à l'anéantissement pour occuper ceux d'êtres ressemblant à des scarabées qui vivent dans le futur et qui succéderont à l'homme.

Bien évidemment, s'il est possible à la Grande Race de prendre sous son emprise les corps d'une génération de créatures, les descendants de celles-ci ne seront jamais que des représentants tout à fait normaux de leur espèce (c'est ce qui s'est passé par exemple pour les « choses en forme de cônes » vues plus haut). Mais en pratique, ce fait n'a jamais trop posé de problèmes aux entités mentales qui se sont toujours empressées d'enseigner leur culture et leur technologie à « leurs » petits, ce qui a contribué à en faire de véritables héritiers de la Grande Race.

La Grande Race se reproduit au moyen de spores, mais cela ne se produit pas fréquemment, car elle bénéficie d'une longévité exceptionnelle (de 4 500 à 5 000 ans). Elle ne se nourrit que d'aliments liquides.

La Grande Race a mérité son nom parce que c'est la seule, parmi toutes les races de créatures intelligentes, qui ait réussi à conquérir le temps. Un membre de cette race peut projeter son esprit vers le futur (ou le passé), choisir un hôte approprié et échanger son corps avec lui. Ainsi, lorsqu'un membre de la Grande Race s'empare du corps d'une créature, l'esprit de celle-ci se retrouve dans le corps de son « ravisseur » et y reste jusqu'à ce que celui-ci ait décidé qu'il est temps de mettre fin à l'échange. C'est cette technique qui est employée par cette race pour voyager en masse dans le temps afin de conquérir de nouvelles planètes.

La Grande Race s'intéresse beaucoup à l'histoire, que ce soit celle du passé ou celle de l'avenir. Pour satisfaire leur soif de connaissance, les membres de cette race échangent leur corps avec celui d'individus choisis qui vivent à l'époque qu'ils veulent étudier. Ils restent généralement dans cette situation pendant 5 ans. Pendant ce temps, l'esprit de la victime qui a été envoyé dans le corps de son « ravisseur » est amené à coucher par écrit tout ce qu'il sait sur sa propre époque. Mais la Grande Race est relativement bienveillante. Elle autorise ses captifs à se promener et va même jusqu'à les laisser reconstruire d'autres captifs, provenant généralement de planètes et d'époques très éloignées. Lorsque le moment est venu de rendre son propre corps à la victime, la Grande Race nettoie son esprit de tout souvenir de ce qui lui est arrivé pendant qu'elle était « possédée ». Mais ce lavage de cerveau n'est pas parfait et il arrive souvent qu'une ancienne victime fasse des rêves ou des cauchemars lui faisant revivre des événements vécus au cours de son séjour dans le passé.

Il existe de nos jours une secte qui consacre tous ses efforts à aider et à attirer les visiteurs de la Grande Race dans notre présent. En retour, les visiteurs lui dispensent des connaissances technologiques ou magiques.

En pratique, le seul moyen de rencontrer un membre de cette race dans son propre corps en forme de cône est de voyager dans le temps. Ce sont les créatures que l'on rencontre le plus facilement par cette méthode.

Cette race possède un énorme savoir en matière de technologie et se bat à l'aide d'armes ressemblant à des appareils photographiques qui peuvent produire d'intenses décharges électriques. La plupart des conflits qu'elle a connus furent des guerres internes, bien qu'il lui soit arrivé de combattre les Anciens et les Fungi de Yuggoth.

En combat, un de ces monstres peut se servir de ses deux pinces simultanément, mais appartenant à une race très civilisée il évitera par tous les moyens d'avoir à se battre « à mains nues ».

Il existe de nombreuses variétés « d'armes à foudre », voici la plus commune : l'engin contient un chargeur permettant de tirer 32 coups et demande un round pour être rechargé. On peut tirer autant de charges (coups) qu'on le désire en une seule fois, mais chaque charge au-delà de la quatrième aura 05 % de chances cumulatives de faire fondre l'arme. Ainsi, si l'on tire 7 charges simultanément, on aura 15 % de chances de la détruire. Chaque charge fait 1D10 points de dégâts lorsqu'elle atteint sa cible, donc 3 charges causeront 3D10 points de dommages. Cet engin a une portée de base de cent mètres et il faudra retirer 3 points à ses dommages totaux et 20 % aux chances de toucher par multiple de cette distance.

Caractéristiques Moyennes

FOR	12D6	42
CON	4D6 + 12	26
TAI	8D6 + 36	64
INT	4D6 + 6	20
POU	2D6 + 6	13
DEX	2D6 + 3	10
Pt Vie :		45
Déplacement :		7

Arme	Att. %	Dommages
Pince	40 %	1D6 + 6D6
Arme à Foudre	30 %	Variables

Armure : 8 points de peau.

Sorts : Si un représentant de la Grande Race obtient un résultat inférieur ou égal à son INT avec 1D100, il connaît 1D3 sorts. La magie n'est pas le point fort de ces créatures.

SAN : Voir un membre de la Grande Race de Yith ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on manque son jet de SAN.

Habitants des Sables (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : « Alors sorti d'une des cavernes un Habitant des Sables. Sa peau était rugueuse, ses yeux et ses oreilles immenses, et son visage le faisait ressembler à une parodie horrible et distordue d'un ours koala, bien que son corps soit émacié. Il s'avança vers moi d'un pas traînant, sa face revêtant une expression d'avidité. » (« La Fenêtre à Pignon » par H.P. Lovecraft et August Derleth)

Notes : Les Habitants des Sables sont peut-être les moins connues des créatures du Mythe de Cthulhu et n'apparaissent que dans quelques nouvelles.

les Habitants des Sables ont une peau qui semble être incrustée de sable. Ils vivent dans des cavernes et n'en sortent qu'à la nuit venue. Ils sont réputés vivre dans le sud-ouest de l'Amérique, mais peuvent très bien exister ailleurs également. Ils sont, la plupart du temps, les serviteurs d'un Grand Ancien et résident, autant que possible, auprès de leur maître.

En combat, un Habitant des Sables peut faire usage de ses deux pattes griffues simultanément.

Caractéristiques Moyennes

FOR	3D6	10-11
CON	2D6 + 6	13
TAI	3D6 + 6	16-17
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6 + 6	13
Pt Vie		15
Déplacement		8

Arme	Att. %	Dommages
Griffe	30 %	1D6 + 1D4

Armure : Cuir rugueux donnant 3 points de protection.

Sorts : Un Habitant des Sables ayant 14 points de POU ou plus peut connaître 1D8 sorts.

Compétences : Se Cacher 60 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 50 % (les Habitants des Sables font de bons « chiens de garde »).

SAN : Il en coûte 1D6 points de SAN de voir un Habitant des Sables, mais cela uniquement lorsque l'on manque son jet de SAN.

Hastur l'Indicible, Celui Qui ne Doit Pas Etre Nommé (Grand Ancien)

Description : Hastur l'Indicible demeure dans les environs de l'étoile Aldebaran dans la constellation du Taureau. Il a établi des contacts avec les mystiques du Lac de Hali, le Signe Jaune et Carcosa. Il est souvent associé à la faculté de se déplacer dans l'espace.

On ne sait pas à quoi il ressemble. Au cours d'un cas de possession par Hastur, il a été dit que le corps du possédé était devenu boursoufflé et écailleux alors que ses membres semblaient aussi mous que s'ils avaient été désossés. De plus, les choses du Lac de Hali, qui lui sont apparentées ressemblent vaguement à des pieuvres vues de derrière. Elles ont aussi des gueules insupportablement horribles. Tous ces détails sont autant d'indices quant à l'apparence réelle de ce Grand Ancien, mais celle-ci relèvera finalement en grande partie de l'opinion que s'en fera chaque Gardien.

Culte : Le culte d'Hastur n'est que moyennement répandu sur la terre, bien que l'abominable peuple Tcho-Tcho ait la réputation de lui vouer sa foi. Ce culte particulièrement répugnant et si beaucoup en ont entendu parler, peu y ont jamais appartenu.

Ses adorateurs se réfèrent toujours à Hastur comme étant « Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé ». Mais peut-être s'agit-il là d'une mauvaise traduction de son titre : « L'Indicible ». Les Byakhees, une race de créatures volantes vivant dans le vide interstellaire, sont ses serviteurs.

Notes : Lorsqu'Hastur est invoqué (ce qui n'est possible que la nuit), à chaque round, 3 individus situés à moins de 20 mètres de lui doivent réussir à Esquiver s'ils ne veulent pas être happés par le Grand Ancien et détruits au cours des rounds suivants (à moins qu'Hastur ne soit chassé avant). Hastur, cependant, ne s'attaque jamais en général à ses amis ou à ses adeptes. Il doit toujours rentrer dans ses domaines lorsqu'Aldebaran se couche à l'horizon. Bien sûr, il en est de même lorsqu'il n'a plus de Points de Vie.

Caractéristiques :

FOR	120
CON	200
TAI	100
INT	15
POU	35
DEX	30
Points de Vie	150
Déplacement	20/50 en volant.

Arme	Att. %	Dommages
Tentacule /Griffe	100 %	Mort

Armure : Hastur connaît tous les sorts permettant d'Appeler ou de Contacter ; il sait comment Invoquer et Contrôler un Byakhhe, ainsi que comment Concocter le Breuvage de l'Espace.

SAN : Il en coûte 1D100 points de SAN de contempler Hastur si l'on ne réussit pas son jet de SAN et quand même 1D10 points de SAN si on le réussit.

Horreurs Chasseresses (Race Supérieure de Serviteurs)

Description : Ces êtres ressemblent à d'énormes serpents noirs et visqueux munis d'ailes membraneuse. Il est très difficile de les regarder car leur forme change et se modifie constamment alors que leur corps n'arrête jamais d'onduler et de se contorsionner. Elles peuvent avoir une seule grande aile plutôt que deux. Elles s'expriment avec des voix puissantes et rocailleuses. Une Horreur Chasseresse mesure en moyenne 12 mètres de long.

Notes : Ces êtres craignent la lumière du jour et une forte explosion lumineuse (telle que l'homme ne sait pas en produire) pourrait en principe les réduire en poussière. Ils se déplacent avec rapidité et sont employés par certains dieux comme « chiens de chasse » (d'où leur nom), ce qui est tout particulièrement le cas de Nyarlathotep. Ils se nourrissent de sang et de vies.

AN ARCANES SYMBOL



Une Horreur peut attaquer à la fois avec sa morsure et sa queue tentaculaire au cours d'un même round de combat.

La queue enserre la victime et lui interdit tout mouvement. L'Horreur peut alors soit continuer à se battre, soit s'envoler en emportant sa proie. Celle-ci ne peut se libérer que si elle l'emporte FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Lorsqu'une victime a été saisie par sa queue, une Horreur ne peut plus combattre qu'avec sa morsure. Il lui est d'ailleurs possible de mordre son prisonnier avec un bonus de 20 % pour toucher, alors que sa proie ne peut ni répliquer, ni résister en aucune manière.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	5D6 + 12	29-30
CON	3D6	10-11
TAI	5D6 + 24	41-42
INT	1D6 + 12	15-16
POU	6D6	21
DEX	3D6 + 3	13-14
Points de Vie :		26
Déplacement :		7/11 en volant

Arme	Att. %	Dommmages
Morsure	65 %	1D6 + 3D6
Queue	90 %	Immobilisation seulement.

Armure : Les Horreurs Chasseresses ont 9 points d'armure. Les balles ne peuvent pas les empalier.

Sorts : Lancer 1D20 pour chaque Horreur Chasseresse. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à l'INT de la créature, il indique le nombre de sorts qu'elle connaît. Sinon, elle n'en connaît aucun.

SAN : Voir une Horreur Chasseresse ne fait perdre 1D10 points de SAN que si l'on rate son jet de SAN.

Ithaqua le Marcheur du Vent, Le Wendigo (Grand Ancien)

Description : Ithaqua est censé résider dans la partie la plus septentrionale de l'Amérique du Nord où des Indiens l'ont rencontré. Il est connu pour hanter les vastes étendues neigeuses, suivant à la trace les voyageurs infortunés avant de les emporter avec lui. Ses victimes sont souvent retrouvées des mois ou des semaines plus tard, à moitié enfouies dans le sol comme si elles étaient tombées d'une hauteur prodigieuse, pétrifiées par le gel et avec quelques parties importantes de leur anatomie en moins.

Culte : Son culte et de faible importance, bien que nombreux soient ceux qui le redoutent dans le Grand Nord. Les habitants de la Sibérie et de l'Alaska offrent parfois des sacrifices au Wendigo, afin qu'il n'attaque pas leurs campements. Mais les religions organisées semblent rares.

Une race invisible d'entités mentales connues sous le nom de Lloigors lui est associée, ses représentants étant à la fois ses serviteurs et ses adorateurs.

Notes : Si Ithaqua n'est qu'à quelques dizaines de mètres de sa victime, il utilise la puissance des vents pour l'aspirer et l'emporter dans les airs. Celle-ci doit opposer avec succès sa FOR contre celle du Wendigo sur la Table de Résistance pour éviter d'être ainsi capturée. Le Grand Ancien peut s'attaquer à plusieurs victimes de cette manière, mais il lui faut, alors, diviser sa FOR entre elles.

S'il est assez proche, Ithaqua peut utiliser ses serres puissantes en même temps qu'une bourrasque de vent. Il n'attaquera qu'avec une seule serre à chaque round. Un personnage attrapé de cette façon est à la merci du Grand Ancien et ne peut rien faire pour se dégager. S'il prend 125 points de dommages, Ithaqua est dispersé par les vents arctiques et ne peut revenir au cours de la nuit.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	150
TAI	100
INT	10
POU	35
DEX	30
Points de Vie	125
Déplacement :	10/100 en volant.

Arme	Att. %	Dommmages
Bourrasque	100 %	La victime est emportée dans les airs et retombe de 1D10 × 3 mètres (1D6 points de dommages tous les 3 mètres de chute)
Serre	80 %	6D6 (ignore toute armure)

Armure : 10 points de peau et de sécrétion visqueuse.

Sorts : Tous les sorts d'Appel et de Contact.

SAN : Entendre le hurlement du Wendigo porté par le vent du nord coûte 1D6 points de SAN à l'auditeur s'il ne réussit pas son jet de SAN et un point s'il le réussit. Contempler Ithaqua lui-même fait perdre 1D100 points de SAN si on manque son jet de SAN et 1D10 points de cette caractéristique si on le réussit.

Larves Amorphes de Tsathogghua (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : « Lorsque les hommes de K'n-Yan descendirent dans les sombres crevasses de N'Kai munis de leurs lampes atomiques, ils découvrirent des choses vivantes — des choses vivantes qui suintaient le long des parois de canaux de pierre et qui adoraient des représentations de basalte et d'onyx de Tsathogghua. Mais elles n'étaient que des tas informes de vase noire qui se transformaient selon les besoins du moment. Les explorateurs de K'n-Yan ne s'arrêtèrent pas pour approfondir leurs observations, et ceux qui s'échappèrent vivants de cet endroit en scellèrent les voies d'accès... » (« Le Tertre » par H.P. Lovecraft et Zealia Bishop).

Notes : Ces êtres amorphes peuvent changer instantanément de forme, pouvant aussi bien prendre l'apparence d'un crapaud rudimentaire ou celle d'une chose allongée munie d'un millier d'embryons de pattes. Ils peuvent suinter au travers de petites fissures et il leur est possible d'étirer à volonté leurs membres. Ils sont associés à Tsathogghua et on les trouve souvent dans ses temples ou dans des cavernes souterraines.

Du fait de leur extrême fluidité et de la rapidité déconcertante avec laquelle ils peuvent se transformer, ces êtres disposent d'au moins quatre types d'attaques différentes dont ils peuvent changer à chaque round, sans jamais, cependant, pouvoir en utiliser plus d'un type à la fois. Lorsqu'ils emploient le mode « Fouet », il leur est

possible de mener 1D3 + 1 attaques au cours d'un même round. Lorsqu'ils utilisent leurs tentacules, ils peuvent frapper 1D3 adversaires en un round. S'ils utilisent leur Morsure ou leur faculté de donner des Coups, ils ne peuvent porter qu'une attaque par round.

Un individu qui est mordu ne prend aucun dommage sur l'instant, mais il est instantanément avalé par la larve. Le round suivant, il prend 1 point de dommage. Puis au round d'après, 2 points de dommages, ensuite 3 points, 4 points, etc. Les dommages subis sont chaque fois supérieurs d'un point à ceux du round précédent. Après avoir été engloutie, la victime ne peut entreprendre aucune action, bien que ses amis puissent tenter de tuer le monstre qui l'a avalé pour la libérer. Ces créatures peuvent ingurgiter des proies dont la TAI n'excèdent pas la leur. Une larve qui digère une victime peut toujours combattre, mais ne peut plus se déplacer. Elle peut avaler des proies jusqu'à concurrence de sa propre TAI.

Les chances qu'a une Larve de toucher avec un tentacule sont toujours égales aux 2/3 de celles qu'elle a de se servir de son Fouet. De même, les chance qu'elle a avec sa morsure sont égales à 1/3 de celles qu'elle a avec son Fouet. Elle a toujours 20 % avec son Coup. Le Fouet a une portée exprimée en mètres égale au nombre de points de DEX de la Larve. Les dommages causés par un tentacule sont équivalents à son bonus aux dommages (1D6 minimum). Un tentacule a une portée égale à la TAI du monstre multipliée par 1 mètre. Un Coup cause des dommages équivalent au double du bonus de dommages de la créature (2D6 minimum). Le Fouet et les tentacules peuvent être utilisés afin de se saisir d'une proie sans lui faire de blessures.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	1 à 6D6 + 6 9-27
CON	3D6 10-11
TAI	1 à 6D6 + 12 15-33
INT	2D6 + 6 13
POU	3D6 10-11
DEX	2D6 + 12 19
Pt VIE :	13-22
Déplacement :	12

Arme	Att. %	Dommages
Fouet	90 %	1D6
Tentacule	60 %	de 1D6 à 3D6
Morsure	30 %	Spéciaux
Coup	20 %	de 2D6 à 6D

Armure : Ces êtres ne possèdent pas de protection naturelle, mais sont très difficiles à tuer du fait de leur nature. Ils sont invulnérables à toutes les armes physiques, même les armes enchantées, car leurs blessures se referment aussi vite qu'elles se sont ouvertes. Ils peuvent être affectés cependant par des sorts, le feu, des produits chimiques etc.

Sorts : Une Larve connaît un sort si l'on obtient un résultat inférieur ou égal à la somme de son INT et de son POU sur 1D100. Certaines Larves peuvent connaître de nombreux sorts.

SAN : Voir une Larve coûte 1D10 points de SAN si l'on manque son jet de SAN et 1 point de cette même caractéristique si on le réussit.

Larves Stellaires de Cthulhu
(Race Supérieure de Serviteurs)

Description : Ce sont de gigantesques créatures octopoides ressemblant à Cthulhu lui-même, mais en plus petit.

Notes : Tous les habitants de R'lyeh ne furent pas pris au piège lorsque la ville fut engloutie par les flots. Certains vivent encore au fond des fosses océaniques où ils sont soignés par les Profonds. Des créatures qui leur sont appartenées, tels des êtres que l'on dit infester les eaux du Lac de Hali, vivent dans l'espace stellaire aux environs d'Aldebaran dans la constellation du Taureau.

Une Larve Stellaire peut attaquer soit avec 1D4 tentacules soit avec une de ses pattes griffues au cours d'un round donné. Les tentacules font des dégâts équivalents à la moitié du bonus de dommages de la créature et la patte cause des blessures égales à ce même bonus.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	2D6 × 10 70
CON	3D6 × 5 45-60
TAI	3D6 × 10 90-120
INT	6D6 21
POU	6D6 21
DEX	3D6 10-11
Pt VIE	68-90
Déplacement	20/20 en nageant

Arme	Att. %	Dommages
Tentacules	80 %	de 9D3 à 11D3
Patte	80 %	de 9D6 à 11D6

Armure : La surface grasseuse de ces êtres agit comme une armure, leur donnant 10 points de protection. De plus, les Larves Stellaires peuvent régénérer trois points de dommages par round.

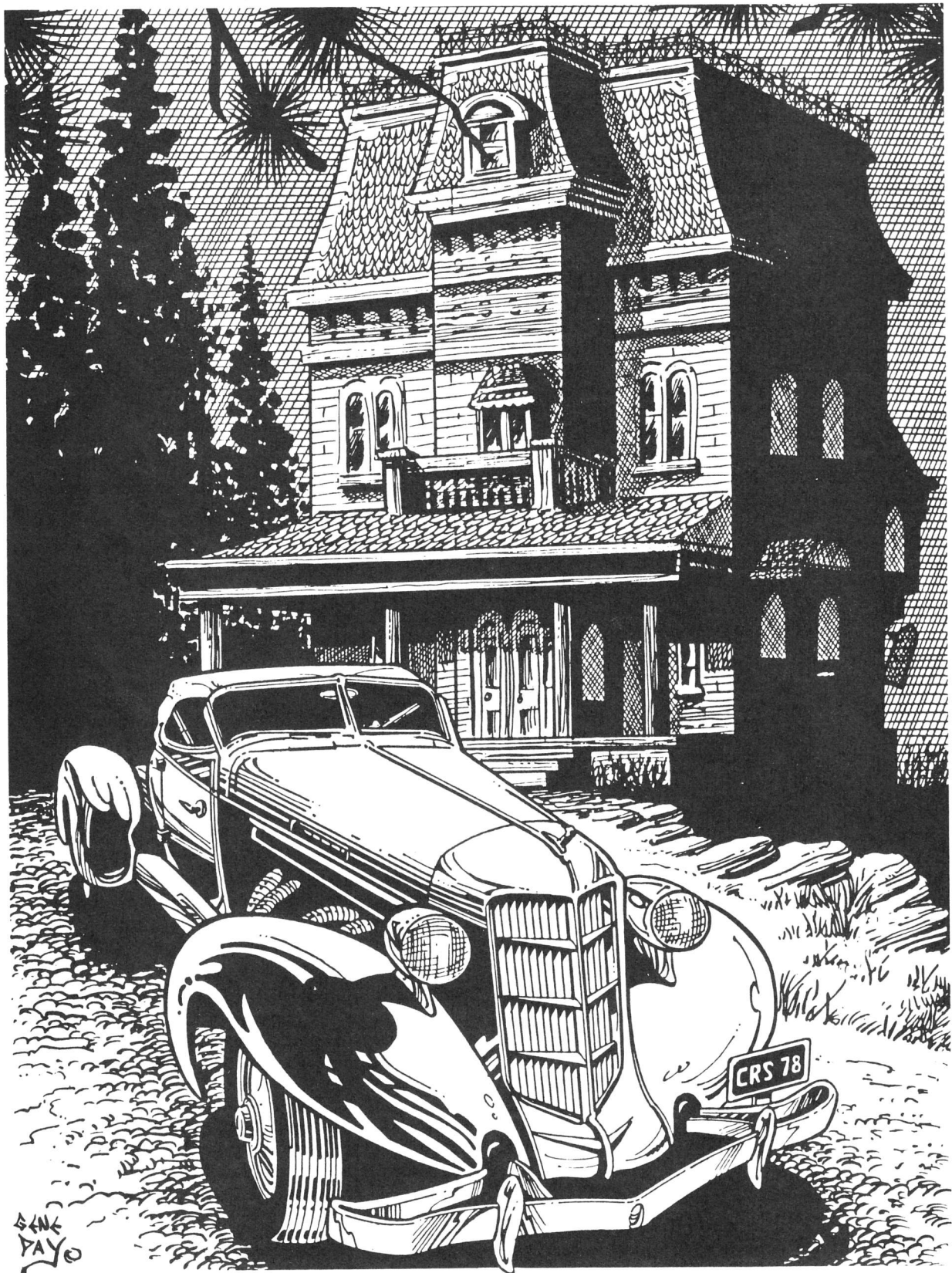
Sorts : Chacune de ces créatures connaît au moins 3D6 sorts.

SAN : Il en coûte 1D20 points de SAN de contempler une Larve Stellaire à moins de réussir son jet de SAN, dans ce cas on ne perd qu'1D6 point de SAN.

Maigres Bêtes de la Nuit
(Race Inférieure de Serviteurs)

Description : « ... Noires choses repoussantes et grottesques ayant un épiderme doux et huileux comme en ont les baleines, d'affreuses cornes courbées l'une vers l'autre, des ailes de chauve-souris dont le battement ne faisait pas de bruit, d'ignobles pattes préhensibles et des queues poilues qu'elles balançaient continuellement. Le pire de tout était qu'elles ne parlaient jamais et ne riaient jamais, car elles n'avaient pas de visages qui leur eut permis de sourire, mais seulement une suggestive blancheur qui devait leur en tenir lieu. Elles n'étaient capables que de saisir, de voler et de pincer, car tel est le destin des Maigres Bêtes de la Nuit. » (« A la Recherche de Kadath » par H.P. Lovecraft).

Notes : Les Bêtes de la Nuit sont au service de Nodens pour le compte duquel elles se saisissent des importuns et les emmènent dans les lieux les plus lugubres et répugnants qui soient, pour qu'ils y meurent. Ces créatures vivent dans les régions les plus isolées de notre monde et ne sortent jamais qu'à la nuit tombée. Elles ne sont pas très intelligentes



mais semblent capables de comprendre certaines langues (comme les couinements des Goules) et entretiennent de bonnes relations avec certaines races occultes. Elles essayeront toujours d'approcher silencieusement de leur victime afin de pouvoir lui voler ses armes avant de la réduire à l'impuissance.

Deux ou plusieurs Bêtes de la Nuit peuvent combiner leurs forces pour se saisir d'un adversaire résistant.

Elles peuvent « titiller » un ennemi qui a déjà été immobilisé. Ce mode d'attaque oblige la victime à réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois sa CON ou à être paralysée pendant 1D6 rounds. Mais même si elle réussit son jet de dés, la victime reste quand même immobilisée pendant un round. Lorsque des Bêtes de la Nuit veulent atteindre avec leurs pattes les points nerveux qui leur permettent de paralyser temporairement une de leurs proies, elles tirent le meilleur parti des trous dans les vêtements ; des habits épais ou une armure ne seront d'aucun recours face à cette attaque.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6	10-11
CON 3D6	10-11
TAI 4D6	14
INT 1D6	3-4
POU 3D6	10-11
DEX 2D6 + 6	13
Pt VIE	13
Déplacement	6/12 en volant

Arme	Att. %	Domages
Prise	30 %	La victime doit réussir une confrontation FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour ne pas être immobilisée par une prise
Titillation	30 %	Spéciaux (Voir ci-dessus)

Armure : 2 points de peau

Sorts : Aucun

Compétences : Discrétion 90 %, Se Cacher 90 %

SAN : Voir une Maigre Bête de la Nuit ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on rate son jet de SAN

Mi-Go, les Fungi de Yuggoth (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : « C'étaient ces créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long ; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés ; un espèce d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête... Parfois elles marchaient sur toutes leurs pattes et parfois uniquement sur la paire postérieure. » (« Celui qui chuchotait dans les Ténèbres » par H.P. Lovecraft).

Notes : Les Mi-Go sont une race interstellaire dont la base, ou colonie principale, se trouve sur Yuggoth (Pluton). Ils possèdent des colonies minières dans les régions montagneuses de la Terre, d'où ils extraient des minerais rares. Les Mi-Go semblent apparentés aux champignons (fungi) et ne sont pas d'origine animale. Ils communiquent entre eux

en modifiant les couleurs de leurs têtes semblables à des cerveaux, mais ils peuvent s'exprimer en employant les langues humaines qu'ils prononcent d'une voix bourdonnante faisant penser au chant d'un insecte. Ils adorent à la fois Nyarlathotep et Shub-Niggurath et peut-être d'autres Grands Anciens. Ils emploient des agents humains pour simplifier leurs activités sur notre monde et entrent parfois en contact avec des sectes.

Les Fungi de Yuggoth ne peuvent pas assimiler les nourritures terrestres et sont obligés d'importer leur subsistance d'autres mondes. Ils sont capables de voler au travers de l'éther interstellaire grâce à leurs grandes ailes, mais ils manœuvrent avec difficulté en vol atmosphérique. Les plaques photographiques ordinaires ne seront pas impressionnées par leur image, mais tout bon chimiste sera capable de concevoir une émulsion qui leur soit adaptée. Après leur mort, ces êtres se mettent à fondre et sont intégralement dissous au bout de quelques heures.

En combat rapproché, un Fungi de Yuggoth pourra faire usage de ses deux pinces en même temps. Si un adversaire est touché par l'une d'elles, le Mi-Go essayera de se fixer à lui (réussir un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour éviter cela) et l'emportera dans les airs soit pour pouvoir le laisser tomber une fois parvenu à une bonne hauteur, soit pour l'emmener dans les hautes couches de l'atmosphère, là où les poumons de sa victime exploseront.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6	10-11
CON 3D6	10-11
TAI 3D6	10-11
INT 2D6 + 6	13
POU 2D6 + 6	13
DEX 4D6	14
Pt VIE	10-11
Déplacement	7/9 en volant

Arme	Att. %	Domages
Pincés	30 %	1D6 + saisie de la victime

Armure : Aucune, mais du fait de la nature extra-terrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur feront que des dommages minimums. Ainsi, un pistolet faisant 1D10 + 2 points de dommages, ne leur en fera que 3 points normalement et 6 points avec un empalement.

Sorts : Un Mi-Go connaît 1D3 sorts si l'on réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à deux fois son INT. De plus, les Fungi de Yuggoth sont capables de prouesses chirurgicales étonnantes. Ils peuvent, entre autres, extraire le cerveau d'un homme de sa boîte crânienne pour le placer dans un tube de métal où il continuera à vivre. Grâce à un appareillage adapté, cet organe peut voir, entendre, parler et les Mi-Go peuvent communiquer avec lui. Ils emploient surtout ce procédé pour emmener avec eux tout ceux qui ne pourraient pas survivre au vide et au froid de l'espace.

SAN : Voir un Mi-Go ne fait perdre 1D6 points de SAN que si l'on rate son jet de SAN.

Nodens, Seigneur du Grand Abîme (Dieu Extérieur)

Description : Nodens revêt ordinairement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent au moyen d'un chariot

mais semblent capables de comprendre certaines langues (comme les couinements des Goules) et entretiennent de bonnes relations avec certaines races occultes. Elles essayeront toujours d'approcher silencieusement de leur victime afin de pouvoir lui voler ses armes avant de la réduire à l'impuissance.

Deux ou plusieurs Bêtes de la Nuit peuvent combiner leurs forces pour se saisir d'un adversaire résistant.

Elles peuvent « titiller » un ennemi qui a déjà été immobilisé. Ce mode d'attaque oblige la victime à réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois sa CON ou à être paralysée pendant 1D6 rounds. Mais même si elle réussit son jet de dés, la victime reste quand même immobilisée pendant un round. Lorsque des Bêtes de la Nuit veulent atteindre avec leurs pattes les points nerveux qui leur permettent de paralyser temporairement une de leurs proies, elles tirent le meilleur parti des trous dans les vêtements ; des habits épais ou une armure ne seront d'aucun recours face à cette attaque.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6	10-11
CON 3D6	10-11
TAI 4D6	14
INT 1D6	3-4
POU 3D6	10-11
DEX 2D6 + 6	13
Pt VIE	13
Déplacement	6/12 en volant

Arme	Att. %	Domages
Prise	30 %	La victime doit réussir une confrontation FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour ne pas être immobilisée par une prise
Titillation	30 %	Spéciaux (Voir ci-dessus)

Armure : 2 points de peau

Sorts : Aucun

Compétences : Discrétion 90 %, Se Cacher 90 %

SAN : Voir une Maigre Bête de la Nuit ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on rate son jet de SAN

**Mi-Go, les Fungi de Yuggoth
(Race Inférieure de Serviteurs)**

Description : « C'étaient ces créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long ; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés ; un espèce d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête... Parfois elles marchaient sur toutes leurs pattes et parfois uniquement sur la paire postérieure. » (« Celui qui chuchotait dans les Ténèbres » par H.P. Lovecraft).

Notes : Les Mi-Go sont une race interstellaire dont la base, ou colonie principale, se trouve sur Yuggoth (Pluton). Ils possèdent des colonies minières dans les régions montagneuses de la Terre, d'où ils extraient des minerais rares. Les Mi-Go semblent apparentés aux champignons (fungi) et ne sont pas d'origine animale. Ils communiquent entre eux

en modifiant les couleurs de leurs têtes semblables à des cerveaux, mais ils peuvent s'exprimer en employant les langues humaines qu'ils prononcent d'une voix bourdonnante faisant penser au chant d'un insecte. Ils adorent à la fois Nyarlathotep et Shub-Niggurath et peut-être d'autres Grands Anciens. Ils emploient des agents humains pour simplifier leurs activités sur notre monde et entrent parfois en contact avec des sectes.

Les Fungi de Yuggoth ne peuvent pas assimiler les nourritures terrestres et sont obligés d'importer leur subsistance d'autres mondes. Ils sont capables de voler au travers de l'éther interstellaire grâce à leurs grandes ailes, mais ils manœuvrent avec difficulté en vol atmosphérique. Les plaques photographiques ordinaires ne seront pas impressionnées par leur image, mais tout bon chimiste sera capable de concevoir une émulsion qui leur soit adaptée. Après leur mort, ces êtres se mettent à fondre et sont intégralement dissous au bout de quelques heures.

En combat rapproché, un Fungi de Yuggoth pourra faire usage de ses deux pinces en même temps. Si un adversaire est touché par l'une d'elles, le Mi-Go essaiera de se fixer à lui (réussir un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour éviter cela) et l'emportera dans les airs soit pour pouvoir le laisser tomber une fois parvenu à une bonne hauteur, soit pour l'emmener dans les hautes couches de l'atmosphère, là où les poumons de sa victime exploseront.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6	10-11
CON 3D6	10-11
TAI 3D6	10-11
INT 2D6 + 6	13
POU 2D6 + 6	13
DEX 4D6	14
Pt VIE	10-11
Déplacement	7/9 en volant

Arme	Att. %	Domages
Pinces	30 %	1D6 + saisie de la victime

Armure : Aucune, mais du fait de la nature extra-terrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur feront que des dommages minimums. Ainsi, un pistolet faisant 1D10 + 2 points de dommages, ne leur en fera que 3 points normalement et 6 points avec un empalement.

Sorts : Un Mi-Go connaît 1D3 sorts si l'on réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à deux fois son INT. De plus, les Fungi de Yuggoth sont capables de prouesses chirurgicales étonnantes. Ils peuvent, entre autres, extraire le cerveau d'un homme de sa boîte crânienne pour le placer dans un tube de métal où il continuera à vivre. Grâce à un appareillage adapté, cet organe peut voir, entendre, parler et les Mi-Go peuvent communiquer avec lui. Ils emploient surtout ce procédé pour emmener avec eux tout ceux qui ne pourraient pas survivre au vide et au froid de l'espace.

SAN : Voir un Mi-Go ne fait perdre 1D6 points de SAN que si l'on rate son jet de SAN.

Nodens, Seigneur du Grand Abîme (Dieu Extérieur)

Description : Nodens revêt ordinairement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent au moyen d'un chariot

constitué d'un énorme coquillage trainé par des monstres extra-terrestre ou des créatures fantastiques issues des légendes de notre Terre.

Nodens appartient à une catégorie d'êtres que l'on appelle parfois les Dieux Très Anciens. Mais cette expression « Dieux Très Anciens » est également souvent employée afin de désigner toutes les divinités de Mythe de Cthulhu.

Néanmoins, Nodens semble fondamentalement différent d'Azathoth, de Yog-Sothoth et de Nyarlathotep le Malfaisant. Il lui arrive, par moments, d'adopter une attitude presque amicale vis-à-vis de l'humanité.

Culte : Nodens est connu pour avoir visité notre planète en plusieurs occasions. Il aurait aidé à plusieurs reprises des victimes des Grands Anciens et de Nyarlathotep. Sur Terre, aucune religion ne lui est dévouée mais il dispose à son service d'horribles créatures appelées les Maigres Bêtes de la Nuit.

Notes : Nodens ne s'attaque jamais physiquement à un adversaire. S'il est confronté à un ennemi dont la puissance n'est pas trop importante, il appelle des Bêtes de la Nuit en nombre suffisant pour l'en débarrasser. S'il affronte un adversaire trop puissant pour les Bêtes de la Nuit, il tente de le renvoyer d'où il vient. Cet adversaire doit tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à son propre POU. S'il n'y réussit pas, il retourne dans ses domaines. S'il y parvient, Nodens se retire afin d'éviter toute lutte physique. Dans cette dernière éventualité, il est déjà arrivé que Nodens emmène avec lui un humain qu'il désirait sauver. Malheureusement, les voies de ce dieu ne coïncident pas parfaitement avec la « normalité » telle que nous l'entendons et il est très probable qu'il abandonne son compagnon en cours de route dans un endroit qui n'ait rien de bien attrayant pour lui. Nodens ne prend jamais le risque de déposer un homme quelque part sur Terre, par contre il est réputé avoir déjà emmené un être humain jusqu'aux confins extrêmes de la galaxie (et l'avoir ramené).

Exemple : Harvey Walters a découvert une poudre magique qui a la propriété, lorsqu'on la dissout dans du vin et que l'on projette ce mélange sur une flamme, d'invoquer Nodens. Au cours d'un voyage dans le Pacifique, il aborde un îlot perdu qui s'avère n'être rien d'autre que R'lyeh. Il y rencontre le grand Cthulhu lui-même et ne dispose que de dix minutes avant que ce Grand Ancien ne parvienne au sommet du promontoire surplombant son embarcation. Il décide d'invoquer Nodens. Celui-ci arrive sous la forme d'une colonne de feu et tente de contraindre Cthulhu à partir. Le maître de R'lyeh a 42 points de POU et obtient un résultat de 27 avec les dés de pourcentage, aussi ne s'enfuit-il pas. Alors que Nodens se prépare à s'en aller, Harvey, mort de peur, le supplie de l'emmener avec lui. Le Gardien décide arbitrairement qu'il lui faut réussir rapidement un jet en Eloquence pour convaincre le dieu et Harvey réussit ce jet. Nodens emporte l'Investigateur, mais le dépose dans un endroit quelconque. Le Gardien annonce à Harvey qu'il se retrouve à Irem, la Cité aux Piliers, perdue aux fins fonds de la péninsule arabe. Ce qui est déjà mieux que d'être à moins de dix minutes de Cthulhu !

S'il y est véritablement contraint, Nodens se sert de son bâton à l'encontre de ses adversaires. Celui-ci ne sera jamais affecté par l'armure de ces derniers.

Caractéristiques :

FOR 42
CON 45
TAI 15
INT 70
POU 100
DEX 21
APP 21
Points de Vie 30
Déplacement 12

Arme	Att. %	dommages
Bâton	100 %	4D6

Armure : Nodens n'a pas d'armure naturelle, mais voir ci-dessous.

Sorts : Nodens peut appeler des Bêtes de la Nuit à son aide, il y en aura 1D10 qui viendront par Point de Magie qu'il dépensera. Il possède également d'autres types de serviteurs (dont la nature sera laissée à l'appréciation du Gardien) et chacun d'eux sera appelé par la dépense d'un Point de Magie.

Nodens peut soigner ses propres blessures en dépensant un Point de Magie par point de dommage.

En dépensant un Point de Magie, Nodens peut obtenir 1 point d'armure. Ces points sont cumulatifs et s'ils dépense 10 Points de Magie, il aura 10 points d'armure. Le champ de force protecteur ainsi créé dure jusqu'au prochain coucher de Lune ou lever de Soleil, selon ce qui se produit en premier.

SAN : Nodens n'a aucun effet sur l'équilibre mental des personnages qu'il rencontre.

Nyarlathotep, le Chaos Rampant (Dieu Extérieur)

Description : Nyarlathotep est à la fois le messager, le cœur et l'âme des Autres Dieux. Il est le seul Dieu Extérieur à posséder une véritable personnalité et il prétend pouvoir revêtir un millier de formes différentes.

Seules quelques-unes de ces formes ont été décrites dans le cadre de récits ayant trait au Mythe de Cthulhu. La première est celle d'un homme au teint bistre de type égyptien. La seconde est une énorme monstruosité aux membres griffus à laquelle un long tentacule rouge-sang tient lieu de visage, ce tentacule s'étirant vers l'avant lorsque la Chose hurle à la lune. La troisième forme connue du Grand Ancien est noire, ailée, munie d'un œil triple de couleur rouge et ne supporte aucune lumière. Enfin, certains indices laissent à penser que « l'Homme Noir » des sabbats pourrait très bien n'être que l'une des autres formes de Nyarlathotep.

Nyarlathotep accomplit les volontés des Dieux Extérieurs et il est souvent fait référence à lui comme étant l'âme même de ces êtres. Il essaye en permanence de plonger l'humanité dans les tourments de la folie et de nombreuses prophéties (dont les nouvelles « Le Chaos Rampant », « Nyarlathotep » et le poème « Les Fungi de Yuggoth ») semblent tenir pour certain qu'il détruira un jour la race des hommes toute entière et peut-être même la planète. Nyarlathotep apparaît toujours comme un être cynique, qui traite ses maîtres avec dédain.

Culte : Nyarlathotep n'est jamais adoré pour lui-même. Toutes les invocations adressées aux Dieux Extérieurs mentionnent son nom et cela sans doute parce qu'il est leur messager. Toutes les races du Mythe reconnaissent sa puissance et le craignent, aussi il arrive que Nyarlathotep leur demande de lui rendre de menus services.

Les adorateurs des Dieux Extérieurs n'agissent le plus souvent que dans l'espoir de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep, car les maîtres de ce dernier sont trop stupides pour pouvoir leur prêter attention.

A de tels adeptes, le Chaos Rampant octroie à l'occasion soit un sort, soit des connaissances scientifiques (ex. : comment fabriquer une bombe nucléaire) ou encore une créature monstrueuse qui sera à leurs ordres. Les présents de Nyarlathotep sont toujours conçus afin de semer le trouble et l'horreur au sein de l'humanité et ils auront même parfois des effets néfastes sur leurs bénéficiaires.

Si Nyarlathotep peut disposer des serviteurs habituels des Autres Dieux il possède également des races qui lui sont attachées en propre tels les Shantaks et les Horreurs Chasseresses. Il peut, s'il le désire, faire don de n'importe quel type de créature à ses adorateurs, mais

cela arrive rarement car il faut normalement dans ce cas, offrir une partie de ses points de POU à Nyarlathotep et aux Dieux Extérieurs.

Notes : Lorsqu'il est invoqué ou tout simplement rencontré, Nyarlathotep tente le plus souvent d'invoquer des êtres capables de le débarrasser de ses ennemis. S'il n'est pas reconnu, il établit des relations amicales avec ses adversaires afin de les corrompre ou de les tromper. Il répugne toujours à révéler sa véritable nature en employant des pouvoirs surnaturels, à moins qu'il n'y soit obligé, bien sûr.

Nyarlathotep a la possibilité de faire venir n'importe quel monstre choisi parmi ceux décrits dans ce livret (et bien d'autres encore) au prix d'un Point de Magie par point de POU que possède la créature invoquée. Lorsqu'il revêt sa forme monstrueuse, il s'agrippe à ses victimes et les emporte avec lui.

Sous forme humaine, Nyarlathotep peut être tué par les méthodes physiques normales. Mais une fois mort, son corps se met à tressauter et à trembler, avant d'éclater et de révéler le gros monstre griffu (ou toute autre de ses formes) décrit précédemment. Ce monstre indésirable s'élève du cadavre déchiqueté et disparaît dans les cieux sans plus molester son assassin. Il est difficile de venir à bout du Chaos Rampant sous sa forme monstrueuse, mais si l'on y parvient, il s'en retourne d'où il était venu.

La forme démoniaque et griffue de Nyarlathotep se modifie continuellement, mais dispose à chaque round d'au moins deux pattes pour se battre. Dans certains cas, il peut même en avoir plus.

Gardez toujours à l'esprit que causer la folie et la démence est plus important et agréable pour Nyarlathotep que de tuer et de détruire. Il ne tuera et ne fera œuvre de destruction que si cela lui permet de déclencher plus encore la folie de l'humanité, préparant ainsi le retour des Dieux Extérieurs et de leurs larves stellaires.

Caractéristiques	Humain	Monstre
FOR	12	80
CON	19	50
TAI	11	90
INT	86	86
POU	100	100
DEX	19	19
APP	18	—
Pt Vie	15	70
Déplacement	12	16

Capacités au combat de la Forme Humaine

Arme	Att. %	Dommmages
Toutes	100 %	Selon l'arme — il choisira en principe la plus sophistiquée de l'époque à laquelle il est.

Capacités au combat de la Forme Monstrueuse

Arme	Att. %	Dommmages
Patte griffue	85 %	10D6

Armure : Nyarlathotep ne possède aucune protection naturelle sous ses deux apparences les plus communes. S'il n'a plus de points de vie,

il tombe à terre, change de forme (devenant encore plus horrible et provoquant une perte supplémentaire de point de SAN) et s'enfuit dans l'espace interstellaire.

Sorts : Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. De plus, il peut invoquer n'importe quel monstre au prix d'un Point de Magie par point de POU que possède celui-ci. Enfin, il peut invoquer un Shantak, une Horreur Chasserresse ou un Serviteur des Dieux Très Anciens en ne dépensant qu'un seul Point de Magie.

SAN : Voir Nyarlathotep sous sa forme humaine n'aura aucun effet sur la SAN. Le contempler sous l'une de ses 999 autres formes fera perdre 1D100 points de SAN si l'on rate son jet de SAN et 1D10 points de cette même caractéristique si on le réussit.

Nyogtha, La Chose Qui Ne Devrait Pas Etre (Grand Ancien)

Description : Nyogtha est une divinité mineure censée habiter les cavernes souterraines de notre planète. Il n'est pas impossible qu'elle ait un lien de parenté avec Cthulhu. Elle ressemble à une tache d'obscurité dotée de vie d'où jaillissent des tentacules ou des pseudopodes.

Culte : Nyogtha n'a que peu d'adorateurs dont la plupart appartiennent à la catégorie des sorcières et de leurs semblables. Il leur enseigne parfois des sortilèges en échange de sacrifices et de points de POU.

Caractéristiques : A moins d'être repoussé par des sorts appropriés, Nyogtha s'empare de ses victimes et les emporte dans son royaume souterrain. S'il décide de combattre, toute personne se trouvant à moins de 10 mètres se voit infliger 1D10 points de dommages causés par les nombreuses blessures qu'elle reçoit.

Caractéristiques

FOR	85
CON	40
TAI	80
INT	20
POU	28
DEX	20
Points de Vie	60
Déplacement	10

Arme	Att. %	Dommmages
Tentacule	100 %	1D10 ou victime saisie et emportée

Armure : Les 10 premiers points de dégâts reçus par Nyogtha à chaque round (quelles qu'en soient les causes) ne lui feront aucun dommage. Il s'en va si ses points de vie sont réduits à 0.

Sorts Tous les sorts d'Appel et de Contact ainsi que Création de Portail.

SAN : Voir Nyogtha coûte 1D20 points de SAN si l'on rate son jet de SAN et 1D6 points si on le réussit.

Père Dagon et Mère Hydra

Description : Il s'agit tout simplement de Profonds énormément grands et extrêmement vieux. Père Dagon et Mère Hydra font chacun plus de 10 mètres de haut.

Culte : Ils sont les maîtres de Ceux des Profondeurs (les Profonds). A la différence de Cthulhu et des siens, ils ne sont ni endormis, ni contraints à l'inaction en aucune façon, mais on ne les rencontre que très rarement.

Notes : Dagon et Hydra ont des caractéristiques identiques. Il est très possible qu'il existe plus de deux Profonds ayant acquis une taille et une force colossale, comme le laisse entendre la nouvelle *Dagon*.

Caractéristiques :

FOR 52
CON 50
TAI 60
INT 21
POU 30
DEX 20
Points de Vie 55
Déplacement 10

Arme	Att. %	Dommages
Griffe	80 %	1D6 + 6D6

Armure : 6 points de peau.

Sorts : Père Dagon et Mère Hydra connaissent tous les sorts permettant d'Invoquer et de Contrôler les races inférieures de serviteurs du Mythe.

SAN : Il en coûte 1D10 points de SAN de voir une de ces créatures, ou seulement 1 point si l'on réussit son jet de SAN.

Peuple Serpent (Race Inférieure Indépendante)

Description : Ces êtres, écailleux et à la tête ophidienne, ressemblent à des serpents munis de deux bras et de deux jambes. Ils se tiennent debout et peuvent marcher. Ils sont souvent vêtus de robes et possèdent une queue.

Notes : Le Peuple Serpent prospéra au cours de la préhistoire, avant même l'apparition des dinosaures. Ses membres construisirent des cités de basalte noir et livrèrent plusieurs guerres au cours des premiers âges. Ils furent connus pour être de grands sorciers et des savants au savoir immense et consacraient toute leur énergie à invoquer nombre de démons effroyables et concocter des poisons violents. Leur race s'éteignit il y a bien longtemps. Mais des légendes persistantes parlent de descendants dégénérés et atteints de nanisme, qui vivraient dans des tunnels creusés sous l'Angleterre et l'Ecosse. Si de telles colonies devaient exister, il ne fait aucun doute qu'il serait possible de trouver parfois un Homme Serpent disposant de l'intégralité des attributs de sa race.

Les Hommes Serpents peuvent employer n'importe quelle arme connue de l'homme, grâce à leurs pattes griffues et préhensiles. En combat rapproché ils peuvent simultanément mordre et utiliser des

armes. Un des sorts les plus courants dont disposent les Hommes Serpents, leur permet de prendre l'apparence d'un humain normal et ainsi de s'intégrer dans la société sans être remarqués.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6	10-11
CON 3D6	10-11
TAI 3D6	10-11
INT 3D6 + 6	16-17
POU 2D6 + 6	13
DEX 2D6 + 6	13
PtVIE	10-11
Déplacement	8

Arme	Att. %	Dommages
Morsure	35 %	1D8 + poison de toxicité égale à la CON de l'Homme Serpent
Arme	35 %	Selon l'arme

Armures : 1 point d'écailles.

Sorts : Tout Homme Serpent vivant à notre époque connaît au moins 2D6 sorts.

SAN : Il ne coûte 1D6 points de SAN, que si l'on voit un Homme Serpent sous sa véritable apparence et si l'on manque son jet de SAN.

Polypes Volants (Race Indépendante Supérieure)

Description : « Une race très ancienne d'horribles entités semblables à des polypes... Elles n'étaient pas entièrement matérielles et bien que dépourvues d'ailes, elles se déplaçaient aisément dans l'air... Elles possédaient une terrifiante plasticité ainsi que le pouvoir de se rendre invisibles pendant un certain laps de temps... D'étranges sifflements et de colossales empreintes composées de cinq marques circulaires semblaient leur être associés. » (« Dans l'abîme du temps » par H.P. Lovecraft)

Notes : Cette race innommable est venue sur Terre il y a six cents millions d'années pour se repaître des animaux qui la peuplaient alors. Elle construisit des cités de basalte avec de hautes tours sans fenêtre et habita également sur trois autres planètes du système solaire. Sur notre planète, elle fut combattue par la Grande Race de Yith et fut contrainte à se retirer dans les abîmes souterrains. Mais, vers la fin du Crétacé il y a de cela 70 millions d'années, les Polypes s'évadèrent de leurs geôles et exterminèrent la Grande Race. Depuis, ils continuent à vivre dans leurs cavernes auxquelles ils semblent avoir pris goût, tuant sans merci les êtres qu'il leur adviendrait de rencontrer. Les voies d'accès menant à leurs repaires se trouvent pour la plupart au sein d'antiques ruines, là où l'on peut trouver de grands puits scellés par des dalles de pierre. C'est dans ces puits que demeurent les Polypes.

Ils ont le pouvoir d'utiliser la puissance du vent au combat, comme à la guerre, et cela de trois façons. La première consiste à attaquer directement l'adversaire. Le *souffle-destructeur* d'un Polype a une portée de 20 mètres. Quiconque se trouve dans une zone de 10 mètres de diamètre (ayant la forme d'un cylindre émanant du Polype) est affecté. Une telle attaque cause des dégâts équivalents au bonus de dommages de la créature, soit 5D6 dans la plupart des cas.

Le souffle peut avoir une portée supérieure à 20 mètres, mais cause 1D6 points de dommages en moins par multiple de la portée de base. Les victimes du souffle-destructeur sont littéralement écorchées par sa violence, leur peau se dessèche, est brûlée par le vent et elles sont projetées en arrière sur autant de mètres qu'elles subissent de points de dommages.

Exemple : Un Polype ayant un bonus aux dommages de 5D6 utilise son souffle à l'encontre d'une patrouille de soldats disséminés sur une route. Les soldats se trouvant à moins de 20 mètres de la créature et dans une zone de dix mètres de diamètre prennent chacun 5D6 points de dommages. Ceux qui se trouvent entre 21 et 40 mètres du monstre ne subissent que 4D6 points de dégâts, ceux qui sont à plus de 40 mètres et à moins de 60 mètres prennent 3D6 points de dommages, etc. Les soldats se trouvant à plus de 100 mètres du Polype ne sont pas blessés par son souffle, mais peuvent perdre leurs casques ou quelques-unes de leurs affaires qui leur sont arrachées par la rafale de vent qu'ils ressentent.

Un Polype peut également utiliser son souffle pour capturer ses proies. Ce mode d'attaque est le plus mystérieux de tous, il a une portée de 1 000 mètres (1 km). Le souffle peut de cette manière contourner des coins de murs et s'étendre au travers de couloirs sinueux. Bien qu'il ait pour origine le Polype, il produit un effet de succion sur sa victime et ralentit sa fuite. Il lui faut résister sur la Table de Résistance avec sa FOR contre la moitié du POU du monstre, à chaque tour. Si elle y parvient, elle peut se déplacer normalement, sinon, elle ne peut pas avancer. Si la victime se trouve à moins de 200 mètres du Polype, elle doit résister à l'intégralité du POU de celui-ci. Si ce type d'attaque est employé à l'encontre de plusieurs cibles en même temps, il faut que celles-ci se trouvent à moins de trente mètres l'une de l'autre et chacune bénéficie d'un bonus de 05 % pour résister au souffle du Polype par cible au-delà de la première. Le monstre a aussi la possibilité de ne pas attaquer certains adversaires afin de mieux pouvoir en affecter d'autres. Le Polype peut se déplacer à pleine vitesse lorsqu'il utilise cette tactique, aussi s'en servira-t-il pour poursuivre ses proies en les ralentissant.

Exemple : Un Polype ayant 14 en POU essaie de capturer Harvey et ses quatre serveurs. Harvey a une FOR de 4 et ses serveurs ont tous 9 points dans cette caractéristique (quelle coïncidence...). Ils se trouvent à plus de 200 mètres de la créature et doivent donc résister à la moitié de son POU, soit 7. Sept opposé à 9 sur la Table de Résistance donne 60 % de chances aux serveurs de résister au souffle, alors qu'Harvey, avec sa FOR de 4 n'aura que 35 % de chances. Cependant, comme le Polype s'attaque à cinq personnes au lieu d'une seule, chacune recevra un bonus de 05 % par cible au-delà de la première, soit 20 %, les serveurs résistent donc à 80 % et Harvey à 55 %. Cela n'étant pas à l'avantage du monstre qui s'approche d'eux aussi vite qu'il le peut, il décide de choisir, au hasard (puisque'il ne connaît pas les FOR de ses adversaires), 2 victimes. Comme il s'agit de serveurs, chacune aura 65 % (60 + 5 par cible supplémentaire) de chances de pouvoir se déplacer normalement, mais il leur faut faire des jets de pourcentage à chaque round.

La dernière méthode d'utilisation du vent par les Polypes consiste à conjuguer les efforts de plusieurs d'entre eux pour créer une tempête. Un Polype pourra ainsi générer un vent ayant une vitesse de 1 km/h par point de POU qu'il possède et qui perdra 10 km/h de vitesse tous les 200 mètres qu'il aura parcouru. Ces tempêtes pourront affecter de vastes zones pouvant faire jusqu'à plusieurs dizaines de kilomètres carré.

Exemple : Douze Polypes Volants ayant un POU combiné de 198 se sont réunis pour détruire un hameau australien. Ils peuvent créer un vent de 198 km/h, mais comme ils se trouvent à trois cents mètres de la petite agglomération, cette puissance sera réduite de 15 km/h. Peu importe, des rafales de 183 km/h sont dignes d'un bon ouragan et suffiront certainement à détruire le hameau.

Chaque mode d'utilisation du vent coûte un Point de Magie par tour à un Polype.

Un Polype peut se rendre invisible à volonté (cela lui coûte un Point de Magie par tour), mais peut toujours être localisé grâce au son flûté et nauséux qui accompagne les êtres de cette race en toute circonstance. Lorsqu'ils sont invisibles cependant, ces monstres sont beaucoup plus difficiles à blesser avec une arme. Leurs adversaires doivent réussir un jet en Ecouter avant de pouvoir les attaquer. De plus, ils doivent soustraire 50 % de chances à leur compétence normale avec l'arme qu'ils emploient. Ainsi, un tireur d'élite ayant 90 % de chances d'atteindre sa cible, n'aura plus que 40 % de chances de toucher un Polype invisible, et encore, uniquement s'il est parvenu à Ecouter avec succès en début de round. Même lorsqu'ils sont visibles, les Polypes changent constamment de forme et on ne fait jamais que les entrevoir. Aussi, il faut soustraire leur POU des chances que l'on a de les toucher avec une arme. Dans le cas d'un Polype ayant 17 points de POU, cela signifie que tout adversaire doit retirer 17 % de sa compétence avec l'arme qu'il emploie. Lorsqu'un Polype est invisible, il ne peut pas se battre physiquement en utilisant ses tentacules, mais il peut se servir de son souffle ou lancer des sorts.

Les Polypes créent et dissolvent continuellement des tentacules selon leur désir. A chaque round, il faut effectuer un jet de 2D6 afin de déterminer de combien de tentacules ils se servent. Ceux-ci causent toujours 1D10 points de dommages. Du fait de la nature quasi immatérielle de ces êtres, leurs tentacules ne sont absolument pas affectés par la présence d'une armure et diminuent directement les Points de Vie de leurs victimes. Les blessures ainsi causées ont l'apparence d'une dessiccation locale des tissus.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	4D6 + 36
CON	2D6 + 18
TAI	4D6 + 36
INT	4D6
POU	3D6 + 6
DEX	2D6 + 6
Pt Vie	38
Déplacement	8/12 en volant
Bonus aux Dommages	5D6, mais seulement pour calculer les dommages causés par le souffle-destructeur

Arme	Att. %	Dommages
Tentacule	85 %	1D10

Armure : 4 points de blindage plus le pouvoir d'invisibilité (voir plus haut). De plus, comme leurs corps sont constitués de matière extra-terrestre, ils ne prennent que les dommages minimums des armes physiques. Ainsi un pistolet faisant normalement 2D6 + 3 points de dégâts, n'en fera que 5 à un Polype (ce qui sera encore diminué des 4 points de blindage) et 8 en cas d'empalement. Des armes enchantées, la chaleur et l'électricité provoquent des dommages normaux.

Sorts : Pour déterminer si un Polype connaît des sorts, il suffit d'effectuer un jet d'1D20. Si le résultat est inférieur ou égal à l'INT du monstre, celui-ci connaît autant de sorts que le nombre indiqué par le dé. Sinon, il n'en connaît aucun.

SAN : Voir un Polype Volant coûte 1D20 points de SAN si l'on

manque son jet de SAN et 1D3 points de cette même caractéristique si on le réussit.

Profonds (Race Inférieure De Serviteurs)

Description : « Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leur longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre... Leur voix coassante... avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu... C'étaient les poissons-grenouilles qui ornaient le bijou maudit — bien vivants, immondes et abominables. » (« Le Cauchemar d'Innsmouth » par H.P. Lovecraft

Notes : Les Profonds (que l'on appelle également parfois Ceux des Profondeurs) forment une race amphibie dont la fonction principale est de servir Cthulhu et deux êtres connus sous les noms de Père Dagon et Mère Hydra. Certains hommes adorent les Profonds car ils sont capables de s'accoupler avec les humains — or, les Profonds sont éternels, à moins d'être tués, et les créatures hybrides issues de leurs unions contre nature confèrent une sorte de pérennité éternelle à la progéniture de leurs adeptes. Ces « métis » habitent le plus souvent dans de petits villages côtiers. Ceux-ci commencent en principe leur existence sous forme d'enfants humains d'apparence normale avant

de devenir graduellement de plus en plus laids et répugnants. Puis brusquement, en l'espace de quelques mois, une monstrueuse transformation se produit qui en fait des Profonds. Cette mutation se produit généralement à un âge de 1D20 + 20 ans, mais des individus ne possédant que très peu de sang de Profond, peuvent très bien ne la subir qu'à un âge plus avancé et parfois de façon moins complète.

Les Profonds entrent souvent en contact avec les hommes et possèdent de nombreuses cités sous-marines. Ils ne vivent que dans l'eau salée et sont inconnus dans les régions où il n'y a que de l'eau douce. Il semblerait qu'ils aient un monstrueux désir de produire des hybrides homme/Profond ; cela tient peut-être à leur cycle de reproduction sur le compte duquel on connaît très peu de choses.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 4D6	14
CON 3D6	10-11
TAI 3D6 + 6	16-17
INT 2D6 + 6	13
POU 3D6	10-11
DEX 3D6	10-11
PtVie	13-14
Déplacement	8/10 en nageant

Arme	Att. %	Dommages
Patte	25 %	1D6 + 1D4
Trident	25 %	1D6 + 1 + 1D4 *

Fiche de Monstre

TYPE DE MONSTRE

EFFET SUR LA SAN

ARMURE

		POINTS DE MAGIE					POINTS DE VIE									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
FOR	POU	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
CON	DEX	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
TAI	APP	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
INT	(EDU	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
Déplacement	Arme															
	Att. %															
	Par. %															
SORT ET EQUIPEMENT	Dommages															
	P.V.															
	Arme															
	Att. %															
	Par. %															
	Dommages															
	P.V.															
	Arme															
	Att. %															
	Par. %															
	Dommages															
	P.V.															

Photocopies autorisées pour usage personnel seulement

Utilisez cette Fiche de Monstre pour toujours avoir à votre disposition les caractéristiques et les autres informations concernant les monstres du Mythe au cours d'une partie de « L'Appel de Cthulhu ». Tous les monstres n'auront pas besoin de tous les renseignements que l'on peut porter sur cette fiche. Si le Gardien veut plus encore, il lui suffira d'utiliser une feuille de personnage.

* Le trident peut empaler et sert à l'occasion d'arme de jet.

Armure : 1 point de peau écailleuse.

Sorts : Des Profonds ayant au moins 14 en POU connaissent un minimum d'1D4 sorts, choisis par le Gardien.

SAN : Voir un Profond ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on manque son jet de SAN.

Serviteurs Des Autres Dieux (Race Supérieure de Serviteurs)

Description : Ces créatures sont des êtres amorphes qui progressent en rampant et en roulant sur eux-mêmes. D'apparence, ils rappellent à la fois des crapauds, des calmars et des pieuvres. Du fait qu'ils changent sans arrêt de formes, il est difficile de leur trouver des caractéristiques spécifiques.

Notes : Les Serviteurs des Dieux Extérieurs accompagneront leurs maîtres selon les besoins. Ils sont les flûtistes démoniaques qui tissent les mélodies sur lesquelles dansent les seigneurs. Parfois, il leur arrive de jouer, pour les adeptes d'un culte ou d'un autre, des hymnes ou des mélodies destinées à invoquer de nombreux êtres.

A chaque round, un Serviteur peut attaquer avec 2D3 tentacules. Chaque tentacule cause des dommages égaux à deux fois le bonus de dommage de la créature (1D6 points de dommages au minimum).

Caractéristiques	Moyennes
FOR 4D6	14
CON 3D6 + 6	16-17
TAI 4D6 + 6	20
INT 5D6	17-18
POU 2D6 + 12	19
DEX 3D6 + 6	16-17
Pt Vie 18-19	
Déplacement	7

Arme	Att. %	Dommages
Tentacule	45 %	2D6

Armure : Aucune, mais les armes normales ne peuvent pas les blesser. Par contre, les armes magiques leur font des dommages normaux. De plus, un Serviteur peut régénérer 3 points de dommages par round et cela jusqu'à sa mort.

Sorts : Tous les serviteurs connaissent au moins 1D10 sorts. Sans compter qu'ils sont capables d'invoquer au minimum un type d'être en jouant de leur flûte. Ainsi, un Serviteur a le pouvoir d'appeler 2D6-6 types différents de créatures (1 type au moins). L'être invoqué fait son apparition 1D3 + 1 rounds après qu'il ait commencé à jouer. Il peut très bien s'agir d'une divinité. Les créatures ainsi appelées s'en vont lorsqu'elles sont chassées par le serviteur ou 2D6 rounds après que celui-ci soit mort. S'il s'agit d'une divinité, elle ne se retire que selon son bon plaisir. Invoquer un être coûte un Point de Magie au Serviteur et un point supplémentaire tous les cinq rounds pendant lesquels l'être reste. Chaque invocation ne fait venir qu'un seul être.

SAN : Voir un Serviteur coûte 1D10 points de SAN si l'on rate son jet de SAN et 1 point si on le réussit.

Shantaks (Race Inférieure De Serviteurs)

Description : « Ce n'était ni des oiseaux, ni des chauves-souris, comme ailleurs sur la Terre... car ces formes étaient plus grosses qu'un éléphant et avaient une tête de cheval... L'oiseau Shantak, au lieu de plumes, est couvert d'écailles et ces écailles sont très glissantes. » (« A la recherche de Kadath » par H.P. Lovecraft).

Notes : Les Shantaks nichent dans des trous cavernaux et leurs ailes sont incrustées de givre et de salpêtre. Ils sont toujours décrits comme étant bruyants et répugnants. Ils sont employés comme monture par de nombreux serviteurs des Autres Dieux. Ils ont une peur extrême des Choses de la Nuit et fuient toujours le combat avec elles. Les Shantaks peuvent voler au travers de l'espace et sont réputés avoir emmené un jour un cavalier imprudent jusqu'au trône d'Azathoth.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 4D6 + 20	34
CON 2D6 + 6	13
TAI 4D6 + 36	50
INT 1D6	3-4
POU 3D6	10-11
DEX 2D6 + 3	10
Pt Vie	32
Déplacement	6/30 en volant

Arme	Att. %	Dommages
Morsure	55 %	1D6 + 4D6

Armure : 9 points de cuir.

Sorts : Aucun.

SAN : Voir un Shantak ne coûte 1D6 points de SAN que si l'on ne réussit pas son jet de SAN.

Shoggoths (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : « La colonne plastique d'iridescence noire et fétide se répandait derrière nous à une allure de plus en plus rapide, poussant devant elle des volutes de brume pâle. Cette chose effroyable, indescriptible, plus vaste qu'aucun train souterrain, conglomerat de bulles protoplasmiques légèrement phosphorescentes, sur lequel des milliers d'yeux provisoires apparaissaient et disparaissaient comme des pustules de lumière verdâtre, se ruait vers nous en écrasant les pingouins terrifiés sur le sol que le passage de ses semblables avait débarrassé de toute trace de poussière. A nouveau retentit le cri surnaturel : « Tekeli-li ! Tekeli-li ! » Et nous nous rappelâmes alors que les Shoggoths... ne possédaient pas d'autres voix que celles de leurs maîtres disparus ». (« Les Montagnes Hallucinées » par H.P. Lovecraft).

Notes : Les Shoggoths sont parmi les plus horribles des monstres de Lovecraft. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad) lui-même, tenta désespérément de prétendre qu'il n'en existait aucun sur notre Terre, sauf dans les rêves des déments. Les Shoggoths font souvent office de serviteurs pour des races telles que les Profonds et sont amphibiens. Ce sont des serviteurs irascibles, au mieux, devenant toujours de plus en plus intelligents, de plus en plus rebelles et ayant tendance à imiter leurs maîtres. Ils détruisirent leurs créateurs, les Anciens, au cours d'une rébellion et peuvent communiquer entre eux de toutes sortes de

manières, selon les souhaits de leurs maîtres du moment, car ils peuvent à volonté modifier leur forme et donner ainsi naissance à des organes appropriés au mode d'expression désiré.

Un Shoggoth typique ressemble approximativement à une sphère de 5 mètres de diamètre. En combat, il peut aspirer toute personne se trouvant dans une zone recouvrant un diamètre similaire, si celle-ci ne parvient pas à résister avec sa FOR à celle du Shoggoth (jet sur la Table de Résistance). Si ce dernier s'attaque à plusieurs adversaires en même temps, il doit fractionner sa FOR entre ces différentes cibles. Un individu emprisonné par la masse noire d'un de ces monstres ne peut lutter contre celui-ci qu'au cours des rounds où il est parvenu à obtenir un résultat inférieur ou égal à sa propre FOR avec un jet de pourcentage. A chaque round, une victime ainsi aspirée se voit infliger des dommages équivalents au bonus aux dommages du Shoggoth qui l'a absorbée, cela représentant les blessures subies par écrasement, ruptures des membres, etc. A noter qu'un Shoggoth peut très bien être plus grand, ou même plus petit, que celui qui est présenté ici.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	18D6	63
CON	12D6	42
TAI	24D6	84
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4
Pt Vie		63
Déplacement		10 en roulant sur lui-même.

Arme	Att. %	Dommages
Ecrasement	100 %	8D6

Armure : Bien qu'ils ne disposent pas d'armure naturelle, les Shoggoths possèdent un corps très résistant. Le feu et les attaques électriques ne leur font que la moitié des dommages normaux et les armes physiques, comme les armes à feu, ne leur causent jamais qu'un seul point de dommages quel que soit le résultat des dés pour les dégâts et qu'il s'agisse d'un empalement ou non. Enfin, les Shoggoths régénèrent deux points de vie par round et cela jusqu'à ce qu'ils meurent.

Sorts : Aucun, en principe.

SAN : Voir un Shoggoth fait perdre 1D20 points de SAN si l'on ne réussit pas son jet de SAN et 1D6 points de SAN dans le cas contraire.

Shub-Niggurath, La Chèvre Noire des Bois au Mille Chevreux (Dieu Extérieur)

Description : Jamais Shub-Niggurath n'a été rencontré en personne dans les nouvelles de H.P. Lovecraft, bien qu'il lui soit souvent fait référence au cours de rituels et dans certaines invocations. On présume qu'il s'agit d'une sorte de divinité perverse de la fertilité.

Dans l'une des rares descriptions qui ait été faite d'elle, Shub-Niggurath est décrite comme une énorme masse nuageuse en ébullition répandant une odeur de putréfaction. Il est probable que des extensions brumeuses de cette masse peuvent se matérialiser afin de former d'horribles organes : tentacules noirs et souples, gueules

dégoûtantes de bave ou petites pattes difformes terminées par des sabots noirs.

Culte : Le culte de Shub-Niggurath est assez répandu et est peut-être associé à certaines pratiques druidiques. Les adorateurs de cette divinité, comme ceux de Cthulhu, forment très souvent des sectes ou des congrégations, ce qui les différencie de ceux vouant leur foi à Yog-Sothoth ou à Azathoth.

Les adeptes de Shub-Niggurath, en plus des promesses habituelles faites par ce genre de créature, reçoivent parfois de la Chèvre Noire l'un de ses petits afin qu'il leur serve d'aide, de serviteur ou de maître. Bien qu'elle ne soit pas une déesse de la sorcellerie, nombre de sectes diaboliques des confins de la jungle et des marécages adorent Shub-Niggurath afin d'acquérir des pouvoirs sur les horreurs qui rôdent dans la nature.

Notes : Souvent, Shub-Niggurath n'est invoquée que pour qu'elle puisse accepter un sacrifice et dès son apparition elle attaque toute personne qui ne lui est pas dévouée. Un être connaissant son sort d'invocation (voir chapitre VI) peut la congédier et il est possible de la blesser suffisamment (145 points de dommages) pour la forcer à s'en aller.

Shub-Niggurath possède des douzaines de tentacules mais ne peut n'en utiliser qu'un seul par victime à chaque round. Si la victime est saisie par le tentacule, celui-ci l'amènera à l'une des nombreuses bouches de la déesse afin qu'elle puisse lui sucer ses fluides corporels. La morsure de Shub-Niggurath fait perdre 1D6 points de FOR à sa victime à chaque round. Les effets de la morsure sont permanents et définitifs. De plus, la proie malheureuse ne peut rien faire d'autre que se torturer de douleur alors que la Chèvre Noire aspire son sang et ses fluides.

Lorsqu'elle combat contre une autre divinité ou une créature puissante Shub-Niggurath attaque chaque adversaire avec un seul de ses tentacule, mais lorsque celui-ci a atteint sa cible, il s'y accroche et un second tentacule est employé à l'encontre du même adversaire, puis un troisième, etc. Chaque attaque réussie permet à une nouvelle bouche d'aspirer la FOR de la gigantesque victime.

Shub-Niggurath peut piétiner tout être n'ayant pas une TAI supérieure à 60 et qui se trouve sur son passage, dont la largeur et de 10 à 20 mètres.

Caractéristiques :

FOR	72
CON	170
TAI	120
INT	21
POU	70
DEX	28
Pt Vie	145
Déplacement	15

Arme	Att. %	Dommages
Tentacule	100 %	Attrape une victime
Piétinement	75 %	11D6
Morsure	Automatique	1D6 points de FOR/round

Armure : Shub-Niggurath n'a pas d'armure, mais la brume grasseuse qui lui tient lieu de corps est immunisée contre toutes les armes physiques. Cependant, le feu, l'électricité et les armes magiques lui causent des dommages normaux. Ses tentacules visqueux et ses émanations gluantes peuvent se reformer, ce qui lui permet de récupérer des Points de Vie au prix de 1 Points de Magie pour 2 points régénérés.

Sorts : Shub-Niggurath connaît tous les sorts ayant trait aux Autres Dieux ainsi que Création de Portail, Malédiction d'Azathoth et le Signe de Voor.

SAN : Tout témoin d'une apparition de Shub-Niggurath perd 1D100 points de SAN s'il manque son jet de SAN et 1D10 points de SAN s'il le réussit.

Shudde M'ell, Le Fouisseur d'en Bas (Grand Ancien)

Description : Shudde M'ell, est le seigneur des Chthoniens et il est apparemment le plus grand et le plus méchant de sa race. Il ressemble à un Chthonien aux proportions gigantesques.

Cultes : Shudde M'ell, tout comme les Chthoniens, ne fait pas l'objet d'une adoration intensive bien que cela ait pu être le cas au cours de la préhistoire ou pour certaines tribus aborigènes de Nouvelle-Guinée. Il existe des rumeurs disant que certains druides avaient voué leur foi aux Chthoniens (et par leur intermédiaire à Shudde M'ell lui-même) et que les races des constructeurs de G'harne l'honoraient peut-être. Il ne semble pas qu'il existe encore aujourd'hui des sectes œuvrant pour ce Grand Ancien.

Notes : Shudde M'ell peut, de lui-même, créer un tremblement de terre d'une amplitude de 3,5 sur l'échelle de Richter en tout endroit situé à moins de 800 mètres de lui. Comme la plupart du temps il travaille en conjonction avec d'autres Chthoniens, il lui est possible d'engendrer de bien plus puissantes secousses sismiques. Un tel séisme aura une amplitude de 2D6 sur l'échelle de Richter. Si Shudde M'ell passe à l'attaque en personne, cela ressemble beaucoup à un assaut normal de Chthoniens. Un vaste trou s'ouvre dans le sol d'où émanent de terribles psalmodies et des bruits de sanglots et de suction. Toute chose se trouvant au-dessus de ce trou, qui fait toujours au moins 1D10 + 10 mètres de diamètre, est aspirée et détruite. Des Chthoniens se déversent ensuite de l'ouverture et s'attaquent aux survivants. Seuls une centaine de points de dommages, infligés par quelque moyen que ce soit peuvent faire fuir Shudde M'ell.

Caractéristiques

FOR	90
CON	80
TAI	120
INT	20
POU	35
DEX	15
Pt Vie	100
Déplacement	8/2 en creusant des galeries.

Arme	Att. %	Dommages
Tentacule	100 %	6D6 plus 1D6 points de CON aspirés par tentacule
Ecrasement	90 %	12D6 à toute personne se trouvant dans un rayon de 12 mètres

Armure : 8 points de peau, plus 5 points de dommages régénérés à chaque round.

Sorts : Tous les sorts concernant les entités inférieures liées aux Grands Anciens.

SAN : Voir Shudde M'ell fait perdre 1D20 points de SAN si l'on rate son jet de SAN et 1D3 points si on le réussit.

Sombres Rejetons de Shub-Niggurath (Race Supérieure De Serviteurs)

Description : Ces êtres sont d'énormes masses mouvantes formées de noirs tentacules visqueux et enchevêtrés. Ça et là, à la surface de ces choses, s'ouvrent des bouches sans lèvres d'où suinte de la bave verte. Sous ces créatures, des tentacules terminés de sabots noirs servent aux déplacements. Ces monstres ressemblent vaguement, en ombres chinoises, à des arbres (le « tronc » étant formé des courts tentacules qui leur servent à marcher, leur partie supérieure tentaculaire ressemblant aux branches d'un arbre). Ils sentent la tombe fraîchement ouverte et peuvent faire de 4 à 7 mètres de haut.

Notes : Ces êtres sont les « chevreux » cités dans le titre attribué à Shub-Niggurath : « La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreux ». Ils sont très proches de cette divinité et ne peuvent être rencontrés que dans les régions où celle-ci fait l'objet d'un culte bien implanté. Ils font office de mandataires de Shub-Niggurath en acceptant les sacrifices offerts à cette dernière et en tenant lieu d'idoles à ses fidèles. Ils tentent de tuer toutes les personnes n'adorant pas leur « Mère » qu'ils peuvent rencontrer, ce qui se produit, heureusement, très rarement.

Chaque Rejeton dispose de quatre tentacules principaux qui lui servent à se battre. Ceux-ci peuvent frapper tous ensemble, si tel est le souhait du monstre. Un personnage atteint par un de ces tentacules, est amené à portée d'une des bouches-suçoir du Chevreau et commence à perdre 1D3 points de FOR par round. Cette perte est permanente et définitive, les points de FOR perdus ne peuvent jamais être restaurés. Alors qu'elle est en train de se faire dévitaliser, la victime ne peut rien faire d'autre que se débattre inefficacement et hurler.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 4D6 + 30	44
CON 3D6 + 6	16 - 17
TAI 4D6 + 30	44
INT 4D6	14
POU 5D6	17 - 18
DEX 3D6 + 6	16 - 17
PVie	30-31
Déplacement	8

Arme	Att. %	Dommages
Tentacule	80 %	4D6 + absorption de FOR

Armure : Aucune, mais les Rejetons étant constitués de matière non terrestre, toutes les armes à feu ne leur causent jamais plus d'1 point de dommages (2 points en cas d'empalement). Les fusils de chasse constituent pourtant des exceptions à cette règle, ils causent le minimum de dégâts possible soit 2 points pour un modèle léger et 4 points pour un engin pouvant faire normalement 4D6 points de dégâts. Les armes blanches font des dommages normaux.

Sorts : Tout Rejeton connaît un nombre de sorts égal à la moitié de ses points d'INT. Arrondir à l'unité inférieure.

Compétences : Discrétion 60 %, Se Cacher Dans Les Bois 80 %.

SAN : Voir l'un des Chevreux de Shub-Niggurath coûte à l'observateur malchanceux 1D20 points de SAN. Mais même s'il réussit son jet de SAN, il perdra 1D3 points de cette caractéristique.

Tsathogghua (Grand Ancien)

Description : Tsathogghua réside dans le golfe noir de N'Kai, endroit où il arriva la première fois sur Terre en provenance de Saturne. Bien qu'il soit quand même redoutable, c'est une des créatures les moins malveillantes du Mythe de Cthulhu.

Tsathogghua est représenté le plus souvent avec un corps bouffi couvert de fourrure, une tête de crapaud et des oreilles de chauve-souris. Sa bouche est grande ouverte et ses yeux à moitié clos, comme s'il sommeillait.

Il est dit également qu'il peut changer de forme à volonté.

Culte : Tsathogghua fut adoré dans les temps anciens par des sous-hommes à fourrure et plus tard par des magiciens et des sorciers. Il a fait don de sortilèges et de portes spatiales magiques à ses fidèles.

Tsathogghua est servi par une race d'entités connues, faute d'un nom plus adapté, comme étant ses Larves Amorphes. Elles vivent dans les temples de N'Kai.

Notes : Lorsque Tsathogghua est rencontré, il faut vérifier s'il est affamé ou s'il vient juste de recevoir un sacrifice. Il y a 50 % de chances pour chacune de ces possibilités, mais le Gardien peut très bien préférer effectuer un jet sous la Chance de l'Investigateur qui en est le plus dépourvu. Si Tsathogghua n'a pas faim, il ignore les personnages et fait semblant de dormir. S'il est affamé, il se saisit d'un personnage à chaque round, l'attire à lui et lui fait perdre un point dans chacune de ses caractéristiques pendant chaque round qui suit et cela jusqu'à ce qu'il soit chassé. La victime connaît d'atroces souffrances brûlée par de l'acide, du vitriol coulant dans ses veines et son corps est déchiqueté. Il lui faut faire un séjour à l'hôpital avant de pouvoir repartir à l'aventure. Chaque mois de soin rend un point à chacune de ses caractéristiques.

Tsathogghua ne fait retraite que s'il a subi 75 points de dommages ou plus.

Caractéristiques :

FOR	50
CON	120
TAI	30
INT	30
POU	35
DEX	27
PVie	75
Déplacement	24

Arme	Att. %	Dommages
Tentacule	100 %	saisi la victime
« Morsure »	Automatique	1 point par caractéristique et par round.

Armure : Il est certain qu'aucune arme utilisant l'énergie cinétique n'a une véritable chance de blesser Tsathogghua. Les coupures et les trous infligés à son corps se referment rapidement et se régénèrent à la cadence de 30 points de dommages par round. Le feu, l'électricité et les autres types d'attaques de ce genre ont une efficacité normale à l'encontre de ce dieu monstrueux.

Sorts : Tsathogghua peut invoquer toutes les races inférieures du Mythe de Cthulhu, à l'exception des Maigres Bêtes de la Nuit, et il lui est possible de contacter tous les Dieux Supérieurs.

SAN : Voir Tsathogghua ne coûte 1D10 points de SAN que si l'on manque son jet de SAN.

Vagabonds Dimensionnels (Race Indépendante Inférieure)

Description : « *Avançant vers lui dans le noir, il y avait une forme noire géante, abominable qui n'était pas complètement un singe, ni complètement un insecte. Sa fourrure était lâche sur sa charpente et l'embryon de tête qu'il avait, rugueux, à l'œil mort, se balançait, comme ivre, d'un côté à l'autre. Ses pattes de devant étaient tendues, avec des serres largement écartées, et l'ensemble du corps était raidi dans une attitude de méchanceté meurtrière malgré l'absence d'expression de sa face.* » (« *L'Horreur dans le Musée* » par H.P. Lovecraft et Hazel Heald)

Notes : On connaît peu de chose sur le compte de ces êtres, sinon leur nom et la description qui a été faite d'une de leurs dépouilles. On considère qu'il s'agit de créatures capables de se déplacer entre les plans d'existence et les mondes de l'univers, ne passant que peu de temps sur chaque planète et vagabondant à l'infini. Ils peuvent changer de dimension spatio-temporelle à volonté, avec pour seuls indices de leur départ, un léger frémissement des contours de leur manifestation matérielle et la disparition progressive de cette dernière. Cette transition leur coûte 4 Points de Magie et dure un round. Pendant cette phase, ils peuvent être attaqués mais ne peuvent pas répliquer. Ils sont, à l'occasion, les serveurs de l'un ou l'autre des Dieux Extérieurs ou même des Grands Anciens.

Les Vagabonds peuvent emmener avec eux des êtres ou des objets lorsqu'ils s'en vont dans une autre dimension, s'ils se fixent solidement à ceux-ci grâce à leurs serres et s'ils dépensent un Point de Magie supplémentaire par 10 points de TAI que font ces choses. De tels objets ou victimes ne sont jamais retrouvés.

Un Vagabond Dimensionnel peut faire usage de ses deux serres à la fois au cours d'un round de combat, à la même DEX.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 2D6 + 12	19
CON 3D6 + 6	16-17
TAI 2D6 + 12	19
INT 2D6	7
POU 3D6	10-11
DEX 3D6	10-11
PVie	18
Déplacement	7

Arme	Att. %	Dommages
Serre	30 %	1D8 + 1D6

Armure : Les Vagabonds sont couverts d'un cuir épais qui leur donne 3 points de protection.

Sorts : Un vagabond ayant au moins 10 en INT connaît un sort par point d'INT au-delà de 9.

SAN : Voir un Vagabond Dimensionnel ne coûte 1D10 points de SAN que si l'on rate son jet de SAN, sinon cela n'a aucun effet sur l'équilibre mental du personnage.

Vampires de Feu (Race Inférieure de Serveurs)

Description : « *Alors apparurent des milliers de minuscules points lumineux... Ces myriades de points lumineux étaient des entités*

vivantes de flammes ! En effet, dès qu'elles touchaient quelque chose, le feu y prenait .» (« L'Habitant des Ténèbres » par August Derleth.)

Notes : Les êtres connus sous le nom de Vampires de Feu sont les serviteurs ce Cthugha et résident, tout comme lui, dans les parages de l'étoile Fomalhaut. Ils ne viennent sur Terre que s'ils ont été invoqués ou pour accompagner leur seigneur et maître. Ils semblent être une forme intelligente de gaz ou de plasma, une idée qui s'intègre bien au concept du Mythe.

Les Vampires de Feu combattent en touchant leurs adversaires et peuvent mettre le feu aux objets inflammables. Ils causent des brûlures lorsqu'ils touchent des hommes. Pour déterminer l'étendue des dommages provoqués par cette attaque, il faut opposer la CON de la victime au résultat du jet de 2D6 sur la Table de Résistance. Si la CON l'emporte, le personnage ne prend que la moitié des points de dommages normaux, sinon, l'intégralité des dégâts lui est infligée.

Au cours de la même attaque, le Vampire peut également tenter de voler des Points de Magie à sa victime. Il en dérobe 1D10 points s'il remporte une confrontation Points de Magie contre Points de Magie sur la Table de Résistance. Sinon, il perd lui-même 1 point. Ainsi, à chaque attaque d'un Vampire de Feu il faut effectuer deux lancers de dés, un pour déterminer les dommages dus à la chaleur et un pour savoir si la victime perd des Points de Magie.

Les Points de Vie d'un Vampire de Feu sont déterminés en ne tenant compte que de leur CON, leur TAI n'ayant aucun effet à ce niveau là.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	Non applicable
CON	2D6 7
TAI	1 1
INT	3D6 10-11
POU	2D6 + 6 13
DEX	3D6 + 6 16-17
PVie	7
Déplacement	11

Arme	Att. %	Dommages
Toucher	85 %	2D6 par brûlure, plus absorbtion de Points de Magie.

Armure : Aucune, mais les armes matérielles (y compris les balles) ne peuvent pas les blesser. L'eau leur cause des dommages dans une proportion de 1 point de dommages par deux litres d'eau. Un extincteur manuel ordinaire leur inflige 1D6 point de dommages à chaque attaque réussie et un seau de sable 1D3 points. Les Vampires de Feu détestent les voitures de pompiers.

Sorts : Les Vampires de Feu ayant 17 ou plus en POU connaissent au moins 1D3 sorts.

SAN : Voir un Vampire de Feu n'a aucun effet sur la SAN.

Vampires Stellaires (Race Indépendante Inférieure)

Description « Lentement, mais sûrement, les contours de la Présence se révélèrent à mes yeux ; les contours injectés de sang de ce Vagabond des Etoiles. C'était rouge et ruisselant ; une immensité de gelée tremblotante et palpitante ; une tâche écarlate avec une myriade de tentacules qui ondulaient et ondulaient. Il y avait des suçoirs au bout de ces excroissances qui s'ouvraient et se refermaient avec une convoitise de Goule... La chose était bouffie et obscène ; une masse sans tête, sans visage et sans yeux, dotée de l'appétit vorace et des serres titanesques d'un monstre venu des étoiles. Le sang humain dont elle s'était repue révélait la silhouette autrement invisible de cette chose. » (« Le Vagabond des Etoiles » par Robert Bloch).

Notes : Ces répugnantes choses sont normalement invisibles, ne signalant leur présence que par une sorte de ricanement de Goule. Elles deviennent discernables après qu'elles se soient nourries car leurs tissus sont imprégnés du sang dont elles se sont abreuvées. Elles peuvent parfois être « dressées » à obéir par un sorcier puissant ou quelque créature puissante du même ordre. Elles proviennent des fins fonds de l'espace.

En combat, 1D4 serres peuvent se saisir simultanément de leur victime. Celle-ci est alors emportée, écrasée et vidée de son sang. Après avoir été saisie par les serres du Vampire, si la proie n'est pas encore morte la chose la mord et lui suce le sang à la cadence de 1D6 points de FOR par round. Si elle a déjà cessé de vivre, le Vampire agit de la même façon, mais cela n'a plus grande importance pour sa victime.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	4D6 + 12 26
CON	2D6 + 6 13
TAI	4D6 + 12 26
INT	3D6 10-11
POU	1D6 + 12 15-16
DEX	1D6 + 6 9-10
PVie	20
Déplacement	6/9 en volant

Arme	Att. %	Dommages
Serres	40 %	1D6 + 2D6
« Morsure »	80 %	1D6 plus absorbtion de FOR (sang)

Armure : 4 points de cuir, plus l'invisibilité. Si un Investigateur essaie d'atteindre un Vampire Stellaire en se fiant au bruit que produit celui-ci pour se guider, ses chances de le toucher sont diminuées de 50 %. Ainsi, s'il a normalement 70 % de chances de toucher sa cible, son pourcentage se trouve réduit à 20 %. En combat rapproché, l'Investigateur n'a que la moitié de ses chances normales de toucher une telle créature, ses 70 % tombant à 35 %. Les balles ne font que la moitié de leurs dommages aux Vampires Stellaires, à cause de la nature extra-terrestre des matériaux composant ces êtres.

Après qu'ils se soient nourris, les Vampires Stellaires restent visibles pendant 1D6 rounds, le temps que le sang absorbé soit métabolisé en un liquide transparent. Au cours de cette période, ils ne bénéficient donc pas des avantages de l'invisibilité.

Sorts : Si un Vampire Stellaire parvient à obtenir un score inférieur à trois fois son INT avec les dés de pourcentage, il connaît au moins 1D3 sorts.

SAN : Voir un Vampire Stellaire coûte 1D10 points de SAN, à moins

que l'on réussisse son jet de SAN, dans ce cas on ne perd qu'un seul point de SAN.

Armure : Aucune.

Sorts : Y'golonac connaît les sorts d'Invocation, de Contrôle et de Contact.

SAN : Toute personne assistant à la transformation d'un corps humain en celui d'Y'golonac doit réussir son jet de SAN si elle ne veut pas perdre 1D20 points de SAN. Elle perd de toute façon 1 point, même si son jet est réussi.

Y'golonac (Grand Ancien)

Description : Y'golonac est une créature boursouflée et incandescente qui vit sous terre, dans de vastes ruines, derrière un mur de brique. Il est dit qu'il apparaît lorsque son nom est lu ou prononcé dans un lieu maléfique. C'est une divinité mineure, mais d'une extrême malveillance.

Culte : Y'golonac est décrit dans les pages des *Révélation de Glaaki*, un ouvrage d'occultisme. Son culte n'est pas très répandu, mais il essaie d'être toujours plus adoré en entrant en contact avec des individus particulièrement pervers et subtilement mauvais, afin d'en faire ses Grands Prêtres.

Notes : Y'golonac apparaît le plus souvent sous la forme d'un homme bouffi au tempérament névrosé. Lorsqu'une personne avilie par le mal et le péché est contactée par Y'golonac, celui-ci prend possession de son corps et de son esprit. Il lui est alors possible de changer de forme à volonté, passant de l'apparence normale de l'individu possédé à celle qui lui est propre : incandescente, sans tête, nue et imposante avec des bouches humides s'ouvrant dans les paumes de ses mains.

Si Y'golonac attaque une personne avec ses facultés psychiques, celle-ci doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois son POU, si elle ne veut pas succomber à cet assaut. Si elle y succombe, elle perd 1 point de POU et d'INT par round, jusqu'à ce que Y'golonac ait été chassé ou jusqu'à ce que celui-ci ait complètement détruit son âme et son esprit pour les remplacer par les siens. Y'golonac bat en retraite lorsqu'il se fait infliger 75 points de dommages ou plus d'une manière ou d'une autre. En principe, ce Grand Ancien ne peut s'attaquer qu'à des gens ayant conscience de son existence, conscience qu'ils ont pu acquérir en lisant, ne serait-ce qu'une seule page des *Révélation de Glaaki*. Y'golonac est doué pour amener des personnes à lire des passages de cet ouvrage impie, sans qu'elles s'en doutent.

S'il doit affronter plusieurs adversaires en combat, Y'golonac se sert de ses bouches pour les dévorer et les détruire. Les dommages causés par les morsures de cet être ne guérissent pas de façon naturelle, les points de vie perdus le sont définitivement (les blessures purulentes ne se referment, ni ne se cicatrisent jamais).

Caractéristiques :

FOR	25
CON	125
TAI	25
INT	30
POU	28
DEX	14
PVie	75
Déplacement	10

Arme	Att. %	Dommages
Contact	100 %	Perte d'1 point d'INT et de POU par round d'attaque
Bouches	100 %	1D4 points de dommages incurables



Yig, Père des Serpents (Grand Ancien)

Description : Yig est une divinité des Amériques, adorée principalement par les habitants de ce continent et qui n'a jamais été décrite avec précision. La célèbre *Malédiction de Yig* entraîne la folie et des malformations chez les enfants.

Culte : Adoré surtout par les Amérindiens et les prêtres vaudous, Yig a peut-être un lien de parenté avec Quetzacoatl, le serpent à plumes. Il fait également l'objet d'un culte chez le Peuple Serpent et ses descendants. Ses adeptes bénéficient d'une certaine immunisation au venin des reptiles, peuvent communiquer avec les serpents et connaissent certains sorts et rituels magiques.

Notes : Toute manifestation de Yig est signalée par l'apparition d'une multitude de serpents. En Amérique du Nord il s'agit surtout de crotales, alors qu'en d'autres points du globe ce sont des vipères et des cobras. Si Yig désire la mort de quelqu'un qui l'a gravement offensé, qu'il s'agisse de l'un de ses adeptes qui a trahi des secrets ou d'un hérétique qui s'est attaqué à son culte, il envoie un serpent sacré pour qu'il tue le coupable.

Les serpents sacrés de Yig sont toujours d'énormes représentants de leurs espèces avec une marque en forme de croissant de lune sur le sommet de la tête. En Amérique, par exemple, ce sera un gros serpent à sonnette d'un mètre cinquante de long. Le reptile apparaît si soudainement, que la victime est toujours prise par surprise et automatiquement mordue, à moins qu'elle ne parvienne à réagir avec vivacité (en réussissant un jet « d'Idée »). Les rounds suivants, le personnage doit alors Esquiver les attaques du serpent qui le suit dans ses déplacements. Si quelqu'un est mordu par un serpent sacré de Yig, aucune antitoxine ne peut le sauver. C'est un homme mort.

Au cours des rares occasions où il apparaît en personne, Yig peut ressembler à homme musclé à la peau écailleuse, dont la tête est soit ophidienne, soit humaine. Il peut être accompagné par des légions de reptiles. 70 points de dommages ou plus le forcent à fuir.

En combat à mains nues, Yig se saisit de ses adversaires avec ses mains et leur écrase ainsi les membres, avant de tenter, au round suivant, de les approcher de sa gueule pour les mordre (il y parvient s'il réussit un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance).

Caractéristiques :

FOR	30
CON	120
TAI	20
INT	20
POU	28
DEX	18
PVie	70
Déplacement	10

Arme	Att. %	Dommmages
Main	90 %	2D6
Morsure	95 %	1D8 + mort instantanée par injection de venin

Armure : 6 points d'écailles. Des armes pouvant empaler ne lui font des dommages que si elles parviennent à l'empaler effectivement, mais dans ce cas elle font des dégâts normaux sans que l'on ne tienne compte de l'armure de ce Grand Ancien. Si il n'y a pas empalement, elles rebondissent sur la carapace de Yig. Les armes contondantes et tranchantes sont normalement efficaces, mais tout objet qui traverse la peau écailleuse du Père des Serpents prend 3D6 points de dommages dus à l'effet corrosif du sang venimeux de cet être.

Sorts : Yig dispose des sorts habituels d'Invocation, de Contrôle et de Contact. En situation difficile, il aime tout particulièrement appeler les Chthoniens à son aide.

SAN : Voir Yig sous sa véritable apparence ne coûte 1D8 points de SAN que si l'on rate son jet de SAN.

Yog-Sothoth, le Tout en Un (Dieu Extérieur)

Description : Yog-Sothoth demeure dans les interstices séparant les plans d'existence composant notre univers. Là, Yog-Sothoth apparaît comme un conglomérat de globes iridescents toujours fluctuants,

s'interpénétrant et se brisant. Ce conglomérat est de grandes dimensions, mais celles-ci peuvent varier. Ainsi, si un jour il paraît faire 100 mètres de diamètre, une autre fois il peut être dix fois plus grand.

Les rapports que l'on peut établir entre l'apparence de Yog-Sothoth et les soucoupes volantes sont évidents. Yog-Sothoth cherche à pénétrer dans notre dimension afin de pouvoir se repaître de la vie qui l'habite, mais cela ne lui est possible qu'à certains moments.

Yog-Sothoth détient le pouvoir de voyager entre les plans pour se rendre en n'importe quel endroit et à n'importe quelle époque. Il est le maître de l'espace-temps et c'est pourquoi on l'appelle également : « La Clé et la Porte ». Un autre de ses noms est Umr at'Tawil (qui devrait s'écrire en arabe correct Tawil at'Umr et qui signifie : « Celui dont la vie est prolongée »).

Culte : Yog-Sothoth est surtout le dieu des magiciens et des sorciers. Il accorde à ses adeptes le pouvoir de voyager au travers des dimensions de l'espace-temps ou de plonger leur regard dans d'autres plans d'existence au moyen de miroirs magiques. Il peut également donner à ses esclaves la possibilité de commander à des monstres provenant de mondes lointains.

En retour de ces présents, Yog-Sothoth demande à ce que la voie lui soit ouverte afin qu'il puisse quitter ses domaines pour venir piller et ravager notre planète.

C'est en tant que Tawil at'Umr, « l'Ouvreur de Voies », que toute personne désireuse d'accéder à des époques et des lieux lointains peut s'entretenir avec lui en toute sécurité. Mais même s'il s'agit là de son côté le moins maléfique, il existe toujours un risque que Tawil at'Umr soulève son voile et détruise ou rende fou ceux qui essaient de passer un accord avec lui.

Notes : Yog-Sothoth peut voler au travers de l'atmosphère à des vitesses énormes pouvant surpasser celle du son.

A chaque round de combat, il peut effleurer un personnage avec ses sphères visqueuses et lui causer la perte d'1D6 points de CON. Ces points sont perdus définitivement. Les dégâts ainsi infligés sont dus à la corrosion, au dessèchement ou au pourrissement de la partie de corps atteinte et peuvent entraîner une perte de points d'APP pour

la victime. Yog-Sothoth peut également lancer des projectiles de fluide enflammé couleur d'argent (au prix d'1D6 Points de Magie) qui peuvent atteindre leur cible à plus de huit cents mètres et pulvériser tout objet (un avion, par exemple) ou être humain qui se trouve sur leur passage (s'ils n'ont pas réussi à Esquiver). Ces gouttes d'énergie pure affectent une zone de cinq mètres de diamètre.

Yog-Sothoth peut aussi transporter un personnage à chaque round, en tout point de l'univers ou du temps rien qu'en le touchant. Si celui-ci ne désire pas être ainsi transporté, il doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois son POU.

Caractéristiques :

FOR	Non applicable	
CON	400	
TAI	Variable	
INT	40	
POU	100	
DEX	1	
PVie	400	
Déplacement	100	
Arme	Att. %	Dommmages
Sphère	100 %	Perte permanente d'1D6 points de CON
Projectile	80 %	Mort de toute chose dans un rayon de 5 mètres

Armure : Aucune, mais seules des armes enchantées peuvent blesser Yog-Sothoth. Il est renvoyé dans ses domaines lorsque ses points de vie ont été réduits à 0.

Sorts : Tous.

SAN : Voir Tawil at'Umr n'a aucun effet particulier sur la Santé Mentale car la divinité est recouverte d'un voile mystique. Voir Yog-Sothoth sous la forme de sphères iridescentes coûte 1D10 points de SAN si l'on manque son jet de SAN et 1 point si on le réussit. Mais cet être a de multiples autres formes, et le voir sous l'une d'entre elle fait perdre à l'observateur 1D100 points de SAN, à moins qu'il ne réussisse son jet de SAN et ne perde alors qu'1D10 points de SAN.

« Immondes, ils marchent à l'insu de tous dans les endroits solitaires où les Mots ont été prononcés et les Rites accomplis en leur temps. Le vent hurle avec leurs voix et la terre gémit avec leur conscience. Ils font ployer la forêt et écrasent la cité, pourtant aucune forêt et aucune cité ne remarquent la main qui frappe. Kadath, perdue dans l'immensité froide, les a connus, mais que sait l'homme à propos de Kadath ? Les déserts glacés de l'Antarctique et les îles englouties par l'Océan ont des pierres sur lesquelles a été gravé leur sceau, mais qui a jamais contemplé la ville figée par le gel ou les hautes tours incrustées d'algues et de coquillages ?... Vous devez savoir qu'ils sont impurs. Leurs mains vous prennent à la gorge et pourtant vous ne les voyez pas ; leur domaine est au seuil du vôtre... L'homme règne maintenant là où ils régneront jadis ; ils régneront bientôt là où l'homme règne aujourd'hui. Après l'été vient l'hiver, puis à nouveau l'été. Forts de leur puissance Ils attendent patiemment, car un jour. Ils régneront à nouveau. »

H.P. Lovecraft

VI.

Magie et Sortilèges

Ici sont expliquées les méthodes d'invocation et d'asservissement des horreurs du Mythe. Aucun Investigateur ne voudra volontairement apprendre de tels secrets, à moins d'y être contraint par la plus extrême des nécessités.

La magie du Mythe de Cthulhu n'est pas la même que celle de la plupart des autres jeux de rôle fantastique. Elle ne comporte que peu de sorts destinés à foudroyer et à détruire des adversaires et seuls quelques-uns d'entre eux peuvent être rapidement lancés. Le Gardien devra inventer la plus grande partie de la sorcellerie nécessaire à la conduite de sa propre campagne.

La magie est essentiellement consacrée à l'invocation rituelle de démons et d'entités horribles ainsi qu'aux moyens de contraindre ceux-ci à obéir aux ordres donnés. Les sortilèges s'apprennent en étudiant d'antiques grimoires ou auprès d'un sorcier.

Les livres du Mythe de Cthulhu

Les diverses éditions et traductions de nombreux ouvrages occultes servent de fondement au Mythe. Ces livres constitueront la source principale de la puissance des personnages, et ceux-ci accepteront d'envisager de détruire d'horribles monstres si cela peut leur permettre d'acquérir l'un ou l'autre de ces ouvrages.

Les intitulés suivants sont employés dans la table détaillant les Livres du Mythe de Cthulhu : *titre* se réfère au nom du livre ; *langue* indique le langage que doit connaître le lecteur pour pouvoir le lire ; *+ au savoir* précise de combien de points le lecteur peut augmenter sa compétence en Mythe de Cthulhu après avoir lu cet ouvrage ; *Multiplificateur de sorts* indique par combien le lecteur doit multiplier son INT pour déterminer ses chances d'apprendre des sortilèges ou d'autres pratiques magiques en lisant le livre ; *Effets sur la SAN* indique le nombre de points que perd le lecteur en lisant l'ouvrage.

La perte de SAN provoquée par la lecture d'un livre du Mythe est automatique, contrairement à celle qui est provoquée par la frayeur que peut causer la rencontre d'un monstre. Il n'existe aucun moyen d'amoindrir les effets d'un livre sur la SAN.

Le nom de l'auteur ou du traducteur a été indiqué pour certains des ouvrages présentés. De plus, comme certains livres existent en plusieurs éditions, un astérisque (*) a été placé à côté du nom des éditions les plus récentes. Ainsi, par exemple, il y a un « * » à côté du *Nécronomicon* du Dr John Dee car c'est une réédition du livre cité à la ligne précédente de la table : le célèbre *Al Azif* de l'arabe dément Al-Azred. Les seuls ouvrages qui ont fait l'objet de plusieurs éditions

sont : *Al Azif* (aussi connu sous le nom de *Nécronomicon*), *Unausprechlichen Kulten* (connu plus tard sous le nom de *Cultes Innommables*) et le *Liber Ivonis* (connu sous le nom de *Livre d'Ivon* ou *Livre d'Eibon*). Le Gardien a toutes latitudes pour inventer d'autres éditions.

Langue : Lorsqu'un personnage met la main sur l'un de ces livres, il peut tenter de le lire en passant au moins 2D6 mois à l'étudier sérieusement (il n'est pas nécessaire que cela soit fait en une seule traite). Au bout de cette période, il doit réussir un jet de pourcentage égal ou inférieur à sa compétence dans la langue employée par l'auteur du livre. S'il réussit ce jet, il subit la perte de SAN prévue



Livres du Mythe de Cthulhu

1D100	Titre	Langue	+ Au Savoir	Multiplicateur de Sorts	Effet sur la SAN
01	<i>Al Azif</i> (par Abd al-Azred)	Arabe	+ 18 %	× 5	- 2D10
02	<i>Nécronomicon</i> * (trad. Theodorus Philetas)	Grec	+ 17 %	× 5	- 2D10
03	<i>Necronomicon</i> (trad. Olaus Wormius)	Patin	+ 16 %	× 5	- 2D10
04	<i>Nécronomicon</i> * (trad. Dr John Dee)	Anglais	+ 15 %	× 4	- 2D10
05 - 08	<i>Cultes des Goules</i> (par le Comte d'Erlette)	Français	+ 14 %	× 2	- 1D10
09-12	<i>De Vermiis Mysteriis</i> (par Ludvig Prinn)	Latin	+ 12 %	× 3	- 2D6
13	<i>Unausprechlichen Kulten</i> (par von Juntz)	Allemand	+ 15 %	× 4	- 2D8
14-16	<i>Cultes Innommables</i> * (édition Bridewell)	Anglais	+ 12 %	× 3	- 2D8
17-20	<i>Cultes Innommables</i> * (édition Golden Goblin Press)	Anglais	+ 9 %	× 2	- 2D8
21-22	<i>Liber Ivonis</i>	Latin	+ 13 %	× 2	- 2D4
23-24	<i>Livre d'Ivon</i> * (trad. Gaspard du Nord)	Français	+ 12 %	× 2	- 2D4
25	<i>Livre d'Eibon</i> *	Anglais	+ 11 %	× 2	- 2D4
26-30	<i>Le Rameau d'Or</i> (Frazer)	Anglais	+ 5 %	× 1	- 1D2
31-34	<i>Le Culte des Sorcières en Europe Occidentale</i>	Anglais	+ 4 %	× 1	- 1D3
35-37	<i>Manuscripts Pnakotiques</i>	Anglais**	+ 10 %	× 2	- 1D8
38-40	<i>Livre de Dzian</i>	Anglais **	+ 9 %	× 1	- 1D6
41-44	<i>Azathoth et Autres</i> (poésie d'Edward Derby)	Anglais	+ 4 %	—	- 1D4
45-47	<i>Le Peuple du Monolithe</i> (poésie de Justin Geoffrey)	Anglais	+ 3 %	—	- 1D3
48	<i>Le texte de R'lyeh</i>	Chinois	+ 15 %	× 4	- 2D8
49-50	<i>Cthaat Aquadingen</i>	Anglais **	+ 13 %	× 3	- 2D8
51-52	<i>Les Tessons d'Elddown</i>	Anglais **	+ 11 %	× 2	- 1D8
53-54	<i>Les Fragments de Celaeno</i>	Anglais **	+ 9 %	× 2	- 1D8
55-56	<i>Le Manuscrit du Sussex</i>	Anglais **	+ 7 %	× 2	- 1D6
57-58	<i>Les Ecrits de Ponape</i>	Anglais **	+ 5 %	× 2	- 1D6
59-60	<i>Les Tablettes de Zanthu</i>	Anglais **	+ 3 %	× 2	- 1D6
61-63	<i>Les Révélation de Glaaki</i>	Anglais **	+ 15 %	× 3	- 2D6
64-65	<i>Les sept Livres Cryptiques de Hsan</i>	Chinois	+ 8 %	× 3	- 1D8
66-67	<i>Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre</i> (par le Révérend Ward Philips)	Anglais	+ 4 %	—	- 1D6
68-69	<i>Magie Véritable</i> (par Theophilus Wenn)	Anglais	+ 6 %	× 2	- 1D8
70-71	<i>Les Monstres et leurs Semblables</i>	Anglais	+ 8 %	× 1	- 1D8
72-74	<i>Les Fragments de G'harne</i> (trad. Lord Wendi-Smith)	Anglais **	+ 10 %	× 2	- 1D10
75	<i>Cthulhu dans le Nécronomicon</i> (par le Dr Shrewsbury)	Anglais	+ 6 %	× 1	- 1D6
76-00	Au choix du Gardien	Variable	var.	var.	var.

* Traduction de l'ouvrage présenté à la ligne précédente.

** L'ouvrage existe en traduction anglaise, mais ce n'est pas la langue employée pour le texte d'origine.



pour le livre, mais il a aussi accès aux avantages que celui-ci peut lui procurer. S'il ne réussit pas ce jet, on considère qu'il a compris suffisamment de choses pour perdre de la SAN, mais pas assez pour en retirer un quelconque avantage. S'il a réussi son jet il est aussi autorisé à tenter d'augmenter sa compétence en « Lire » la langue dans laquelle l'ouvrage est écrit. Mais s'il n'a pas réussi son jet, il ne peut pas tenter à nouveau de lire l'ouvrage avant que sa compétence en « Lire » la langue utilisée n'ait été augmentée d'au moins 10 %. Si un personnage n'a pas réussi à lire un livre (et a subi la perte de SAN prévue), il ne subira que la moitié de la perte de SAN prévue lorsqu'il pourra à nouveau lire cet ouvrage (arrondir au chiffre supérieur). Une fois qu'un Investigateur a réussi à lire un livre, il ne perd plus de SAN lorsqu'il le consulte ultérieurement.

+ au savoir : Dès qu'un personnage a réussi à lire et à étudier un livre, ce nombre est immédiatement ajouté à sa compétence en Mythe de Cthulhu.

Ce nombre indique aussi l'utilité du livre en tant qu'ouvrage de référence. Lorsqu'un personnage a besoin de connaître un fait spécifique ayant trait au Mythe de Cthulhu (comme, par exemple, combien de temps il faut à un Chthonien pour atteindre sa maturité ou bien où se trouve approximativement le corps d'Y'gonolac en attente de résurrection) il peut consacrer plusieurs heures d'études acharnées à la recherche de ce fait dans un livre. Dans ce cas il doit tenter un jet de pourcentage sous le produit du « + au savoir » du livre multiplié par 5. Si le jet est réussi, cela veut dire que les informations, ou tout au moins des allusions, concernant le fait recherché ont été trouvées. Si le jet est manqué, cela veut dire qu'il n'y a rien à ce sujet dans le livre étudié. Dans les deux cas, le Gardien devrait noter ce qui est censé exister ou non dans le livre afin de conserver une certaine cohérence au jeu en cas de consultation ultérieure de l'ouvrage. Bien entendu, il lui est toujours possible de décider arbitrairement des informations que contient ce dernier et de les rendre aussi « impénétrables » qu'il le désire.

Exemple : Harvey Walters a réussi à se procurer le sinistre De Vermis Mysteriis. Au cours de l'une de ses dernières aventures il a entendu quelqu'un faire référence à une certaine « Lentille Lunaire » et il est curieux de savoir de quoi il s'agit parce que la conversation qu'il a surpris semblait de mauvais augure. Il décide de consulter l'ouvrage qu'il vient d'acquérir. Comme le « + au savoir » du De Vermis Mysteriis est de 12, il y a $12 \times 5 = 60\%$ de chances pour qu'il contienne une référence au fait recherché. Harvey obtient un score de 47 et le Gardien l'informe que, bien que le De Vermis Mysteriis ne contienne rien de clair au sujet la « Lentille Lunaire », il contient néanmoins une allusion concernant une qualité spéciale de quartz qui ne peut être trouvée qu'en Afrique centrale et qui peut être utilisée pour « voir clairement la Lentille Lunaire ». Harvey est intrigué, mais il décide rapidement que cela veut dire qu'il doit essayer de regarder la lune à travers un morceau de ce quartz et il commence à harceler son éditeur en vue d'obtenir une avance pour se rendre en Afrique.

Multiplicateur de sorts : Après qu'un personnage ait réussi à étudier un livre, il peut essayer d'apprendre les sorts qu'il contient. Le Gardien doit, à cet effet, dresser une liste des sorts qui sont contenus dans chaque livre et prévoir dans quel ordre ceux-ci pourront être déchiffrés. Lorsqu'un personnage tente d'apprendre des sorts dans un livre, il doit y consacrer 2D6 semaines d'étude puis tenter de réussir un jet de pourcentage sous le produit de son INT par le multiplicateur de sort du livre. S'il réussit ce jet, il a appris un sort. S'il le manque, il a perdu son temps. Un personnage peut recommencer autant de fois qu'il le souhaite, ce qui lui prendra alors chaque fois 1D6 mois, jusqu'à ce qu'il ait épuisé tous les sorts contenus dans son livre.

Lorsqu'un sortilège est appris dans un livre, le Gardien devrait le noter de manière à ce que tous ceux qui, ultérieurement, liraient le

même livre, puissent y apprendre les mêmes sorts dans le même ordre.

SAN : Comme cela a déjà été dit au début de ce chapitre, un personnage perd automatiquement de la SAN lorsqu'il lit un livre pour la première fois (aucun jet de SAN ne peut être tenté pour réduire le montant de la perte). A chacun de ses essais ultérieurs, le personnage ne subit plus que la moitié de la perte prévue (arrondir au chiffre supérieur) jusqu'à ce que, finalement, il ait réussi à lire le livre. A partir de ce moment il ne perdra plus de SAN.

Secondes éditions : Comme il l'a déjà été précisé, un astérisque (*) placée à côté du titre d'un livre indique que celui-ci est une traduction de celui qui se trouve cité au-dessus de lui (sans astérisque) et qui est généralement l'édition originale.

Lorsqu'une édition d'un livre est lue et comprise, cela a un effet sur la lecture des autres éditions par un personnage. Quelles que soient les éditions et les langues dans lesquelles elles sont parues, elles ne feront pas perdre de SAN à un personnage qui a déjà lu antérieurement une autre édition. La connaissance du Mythe de Cthulhu qu'un personnage peut retirer de la lecture de différentes éditions est limitée. C'est le meilleur « + au savoir » des diverses éditions qu'on a lues qui est utilisable pour toutes les éditions qu'on possède ou qu'on lit.

Exemple : Harvey Walters parvient à obtenir l'édition Golden Goblin du « Cultes innommables » de von Juntz et ajoute 9 % à sa compétence en Mythe de Cthulhu. Peu après, il se procure un exemplaire du Livre Noir (la version allemande originale des « Cultes Innommables ») et ajoute 15 % à sa compétence en Mythe de Cthulhu. Cependant, comme Harvey a déjà augmenté sa compétence de 9 % en lisant une édition moins complète de cet ouvrage, il ne gagne qu'une augmentation de $15\% - 9\% = 6\%$. Plus tard, il met la main sur un exemplaire de l'édition Bridewall du « Cultes Innommables ». Cette acquisition ne lui permet pas d'augmenter sa compétence en Mythe de Cthulhu car le « + au savoir » de cette édition est de 12 %, ce qui est inférieur aux 15 % que Harvey a déjà obtenus en lisant la version originale. L'acquisition et la lecture de ces trois livres n'a fait perdre que 2D8 points de SAN, une seule fois, à Harvey parce qu'il a réussi à lire le premier livre au premier essai.

Le double astérisque que l'on trouve parfois dans la colonne langue indique que le livre en question est une traduction anglaise d'un livre qui n'a pas été écrit dans cette langue à l'origine. Si un exemplaire d'un ouvrage s'avère être écrit dans un langage d'origine non humaine (ce qui peut être le cas environ une fois sur trois), il peut être considéré comme étant nettement plus puissant qu'une traduction. Dans un tel cas, on ajoute 3% au « + au savoir » et + 1 au « multiplicateur de sorts » de l'ouvrage. Il est tout de même considéré comme une édition ordinaire. La nature exacte du langage utilisé est laissée à la discrétion du Gardien. La colonne de pourcentage a été mise dans la table pour permettre au Gardien, s'il le désire, de déterminer aléatoirement le titre du livre sur lequel un personnage met la main au cours d'une aventure. Notez qu'un jet de 76-00 n'indique aucun livre spécial. Dans ce cas, le Gardien peut inventer un livre en prenant modèle sur ceux qui sont présentés plus haut sur la liste. Il peut aussi décider que le livre trouvé est sans valeur, que c'est un vieux journal intime ou un grimoire de magie noire. Les journaux intimes peuvent souvent contribuer à augmenter la connaissance du Mythe de Cthulhu de leurs lecteurs (surtout si leur auteur possédait de grandes connaissances dans ce domaine), mais ils contiennent rarement des sorts. Par contre, les grimoires n'apportent qu'une augmentation minimale en connaissance du Mythe de Cthulhu. Ils auront, pour la plupart, un multiplicateur de sorts qui peut aller jusqu'à $\times 2$ ou $\times 3$, mais le plus souvent ils ne sera que de $\times 1$. La quantité de SAN perdue à la suite de la lecture de tels manuscrits sera déterminée par le Gardien en fonction des avantages qu'ils peuvent rapporter à leurs lecteurs.

Autres Moyens d'Apprendre des Sorts

Une personne connaissant un sortilège peut l'enseigner à une autre en passant suffisamment de temps seule avec elle. Chaque semaine, l'élève devra tenter un jet de pourcentage sous son INT. Une fois ce jet réussi, le sortilège est considéré comme étant appris.

On peut aussi apprendre un sort directement d'une divinité ou d'un monstre. Cette entité peut soit remettre à son adepte une tablette ou un rouleau de parchemin sur lequel est notée la formule du sort (qui sera apprise comme si elle était étudiée dans un livre), soit lui implanter télépathiquement cette formule dans l'esprit, ce qui ne prendra que quelques minutes. Mais, dans ce dernier cas, l'adepte devra réussir un jet d'Ideé pour se souvenir du sort après de départ de l'entité.

SORTS ET MAGIE DU MYTHE DE CTHULHU

Les Points de Magie

Tous les personnages disposent de Points de Magie (PM) égaux en nombre à leurs points de POU en début de partie. Ces PM peuvent être employés pour lancer des sorts. Un personnage ne peut jamais dépenser plus de PM qu'il n'en possède. Ces points se régénèrent à la cadence du quart des points de POU de leur utilisateur toute les six heures (arrondir les fractions à l'unité inférieure), de telle sorte qu'au bout de vingt-quatre heures, tous les PM puissent être régénérés. Lorsqu'ils sont ainsi récupérés, ils ne peuvent jamais excéder le nombre de points de POU qu'a le personnage. Et si ce dernier devait obtenir au cours d'une aventure plus de Points de Magie qu'il n'a de POU, il pourra les employer pour lancer des sorts, mais ils ne pourront pas être régénérés.

Un personnage qui n'a plus du tout de PM sombre dans l'inconscience et reste dans cet état jusqu'à ce qu'il en ait régénéré au moins 1.

Lancer des Sorts

Plusieurs conditions doivent être réunies avant qu'un sort puisse être lancé avec succès. Il faut la plupart du temps dépenser des Points de Magie pour que le sort soit efficace. Parfois même, il faut dépenser des Points de POU, or ces points ne peuvent pas être régénérés d'une manière ou d'une autre et la caractéristique POU du magicien sera diminuée de façon permanente des points qui ont été employés.

Certains sorts nécessitent des composants matériels pour pouvoir être lancés. En, principe, ceux-ci peuvent être réutilisés indéfiniment (comme les grands menhirs nécessaires à l'invocation de Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé), mais parfois ça ne sera pas le cas (par exemple, on *boit* le Breuvage de l'Espace).

De plus, lancer un sort est une opération qui exige un certain temps. Cela peut aussi bien demander quelques secondes ou quelques minutes, que durer plus d'une semaine, selon les sorts.

Ensuite, chaque sort comporte une incantation qui lui est propre. Le magicien doit la connaître et il peut arriver qu'il soit obligé d'entonner une mélodie longue et complexe pour certains enchantements. Aussi lui faudra-t-il un minimum de liberté de mouvement et d'expression.

Enfin, lorsqu'un sort est lancé, son lanceur perdra le plus souvent une partie de sa SAN. L'importance de cette perte varie selon les sorts, et peut parfois être très importante, mais en principe aucun jet de SAN ne peut la modérer, les points étant perdus de manière automatique.

Choix de Sorts Pour les Monstres du Mythe

La table qui suit divise les sorts en différentes catégories afin de faciliter la détermination de ceux que connaît une entité particulière et qu'elle est donc susceptible d'enseigner à ses adeptes ou ses serviteurs.

Invocation des Races de Serviteurs

Ces sorts partagent tous des caractéristiques communes (ne serait-ce que le fait qu'ils débutent tous par le mot « Invoker ») mais ils ne sont pas interchangeables, chacun étant destiné à l'invocation d'un type particulier de créature.

Toutes les invocations requièrent une dépense de Points de Magie avec un rapport d'1 PM dépensé par 10 % de chances de réussite pour le sort (exception : Invoker un Serviteur des Dieux Extérieurs). Un personnage devra passer 5 minutes en incantations et gesticulations par PM qu'il dépense pour lancer son sort. Il est possible de dépenser autant de Points de Magie qu'on le désire, mais au-delà de 10 cela n'aura plus aucun intérêt, car il y a toujours 5 % chances de rater une invocation (si l'on obtient un résultat de 96 à 00 avec les dés de pourcentage).

Si le sort est réussi, l'être invoqué apparaît 2D10 minutes après que le magicien ait cessé son incantation. Il ne s'agira que d'un seul être à chaque fois. Un personnage perd 1D3 points de SAN chaque fois qu'il fait une invocation. Sans compter les points de SAN qu'il perd lorsque la créature attendue apparaît à ses yeux. D'autres sorts d'invocation que ceux qui sont présentés ci-dessous peuvent exister, mais ceux-ci constituent un bon départ. A noter que la plupart d'entre eux nécessitent un composant matériel.

Invoker un Byakhee : Il faut un sifflet pour pouvoir lancer ce sort. Il sera utilisé tout au long de l'invocation. Pour chaque point de POU dépensé définitivement pour enchanter ce sifflet (la connaissance de la manière de procéder pourra, au gré du Gardien, être, ou ne pas être incluse dans la formule du sort) 10 % seront ajoutés aux probabilités de succès de l'invocation. Ce sifflet peut être réutilisé indéfiniment une fois qu'il a été enchanté. L'invocation d'un Byakhee ne peut se faire que la nuit, lorsque Aldebaran est au-dessus de l'horizon (la période la plus propice s'étend d'octobre à mars). La créature descendra du ciel en battant de ses ailes, encore toutes couvertes de givre.

Invoker un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath : Ce sort réclame le sacrifice d'un animal de TAI 8 ou plus. L'invocateur fera usage d'un couteau pour exécuter certaines coupures rituelles sur celui-ci. Ce sort ne peut être lancé que dans les bois, une nuit sans lune. Le sombre Rejeton surgira d'entre les arbres une fois l'invocation accomplie.

Invoker un Vagabond Dimensionnel : Le lanceur de ce sort aura besoin d'un poignard fait d'un métal élémentaire pur et non d'un alliage (dans ce cas, même l'acier sera considéré comme étant un alliage). Chaque point de POU dépensé de façon permanente pour enchanter ce poignard (la procédure à suivre pour cela pourra, ou non, être incluse dans la formule du sort selon ce que décidera le Gardien) ajoutera 10 % aux chances de réussir ce sort. Cette invocation peut être réalisée n'importe où et n'importe quand. Le

Sorts pour les monstres

Catégorie Dieux Très Anciens	Sorts qui lui sont associés
	Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit Contacter Nodens Concocter le Breuvage de l'Espace Le Signe des Anciens
Autres Dieux	Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath Invoquer/Contrôler une Horreur Chasserresse Invoquer/Contrôler un Serviteur des Autres Dieux Appeler Azathoth Appeler Shub-Niggurath Appeler Yog-Sothoth Contacter Nyarlathotep Résurrection Terrible Malédiction d'Azathoth Flétrissement Le Signe de Voor La Poudre D'Ibn-Ghasi Création de Portail
Races Indépendantes	Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire Contacter un Cthonien Contacter un Polype Volant Contacter un Chien de Tindalos
Grand Ancien ou Race de Serviteurs	Invoquer/Contrôler un Byakhee Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu Contacter un Profond Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua Contacter une Ghoule Contacter un Fungus de Yuggoth Contacter un Ancien Contacter un Habitant des Sables Contacter une Larve de Cthulhu Appeler Cthugha Appeler Hastur Appeler Ithaqua Appeler Nyogtha Contacter Tsathoggua Contacter Y'golonac Contacter Yig Création de Portail Contacter le Breuvage de l'Espace

Vagabond Dimensionnel invoqué se matérialisera à partir de l'air ambiant.

Invoquer un Vampire de Feu : Un feu, de quelque sorte qu'il soit, est nécessaire au lancement de ce sort. Cette invocation ne peut être accomplie que de nuit, lorsque Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon (la période la plus propice va de septembre à novembre).

Invoquer une Horreur Chasserresse : Cette invocation nécessite le

sacrifice sanglant d'un être doté de raison (le plus souvent il s'agit d'un homme). Le magicien n'accomplit pas le sacrifice lui-même, l'Horreur Chasserresse s'en charge lorsqu'elle arrive. Si aucune victime n'est prévue à son intention, elle s'emparera alors du magicien lui-même. Ce sort ne peut être lancé que la nuit, en plein air.

Invoquer une Maigre Bête de la Nuit : Il faut, pour ce sort, une pierre sur laquelle a été gravé le Signe des Anciens. Cette pierre *ne doit pas* être en forme d'étoile. Cette invocation n'est efficace que la nuit, lorsque la lune se trouve sous l'horizon.

Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs : Ce sort peut être lancé n'importe où et à n'importe quel moment de l'année, spécialement des nuits de fêtes païennes. Les nuits les plus favorables sont celles du premier mai, de la Saint Jean, d'Halloween et la fameuse nuit du Walpurgis. D'autres nuits peuvent être acceptées par le Gardien. Il faut une flûte pour pouvoir lancer ce sort. Celle-ci pourra être enchantée au prix d'un point de POU (sacrifié de façon définitive) par 10 % d'augmentation de chances de succès de l'invocation. A noter que du point de vue des chances de succès, il faut dépenser 3 points de magie par 10 % (le triple de la normale)

Invoquer un Vampire Stellaire : Cette invocation ne peut être accomplie que de nuit, lorsque le ciel est dégagé. Le magicien doit disposer d'un livre dans lequel a été inscrite la formule à prononcer. Ce livre pourra être enchanté pour augmenter les chances de réussite de ce sort, ce qui exigera 1 point de POU (sacrifié définitivement) par 10 % de chances supplémentaires.

Le Contrôle des Races de Serviteurs

A chaque invocation correspond un sort approprié de Contrôle. Ainsi existe-t-il les sorts *Contrôler un Byakhee*, *Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath*, *Contrôler un Vagabond Dimensionnel*, et ainsi de suite. Chacun de ces sorts est spécifique à un seul type de créature ; un sort de Contrôle prévu pour un monstre sera sans effet sur un autre.

Pour lancer un tel sort, un personnage doit passer un round de combat à entonner une incantation et dépenser ensuite un Point de Magie. Il lui faut alors confronter ses points de magie à ceux de la créature qu'il désire contrôler (sur la Table de Résistance). S'il l'emporte, le contrôle est réussi, sinon l'entité l'attaque. Il est impossible d'employer un tel sort contre un monstre que l'on est en train de combattre. La cible d'un sort de contrôle doit toujours être déterminée et visible, mais il existe une exception à cette règle : Lorsqu'un sort d'invocation a déjà été lancé, mais que la créature ainsi appelée n'est pas encore arrivée. (Dans ce dernier cas, elle pourra être contrôlée avant même d'apparaître).

Une créature ne peut pas faire l'objet d'un contrôle si elle est déjà sous l'influence d'un sort équivalent lancé par une autre personne ou si elle se trouve à plus de cent mètres du magicien (à moins que celui-ci l'ait lui-même invoqué).

Une fois qu'une créature est sous contrôle, elle est dans l'obligation d'obéir à un ordre que lui donnera le lanceur du sort, avant qu'il lui soit possible de repartir. Elle ne disposera pas de son libre arbitre tant qu'elle n'aura pas exécuté cet ordre au pied de la lettre, sinon dans l'esprit. L'ordre lui-même doit avoir un caractère spécifique et limité dans le temps. Ainsi, « Protège-moi de toute agression » ne sera pas une instruction valable, alors que « Tue ces quatre hommes qui s'attaquent à moi » le sera. Une créature pourra être invoquée afin de transporter quelqu'un dans un certain lieu, de se rendre à un certain endroit et de présider à une cérémonie secrète, de tuer certaines personnes ou toute autre tâche que pourra imaginer le cerveau enfiévré d'un Gardien.

Lorsque l'on contrôle une créature, on ne peut pas donner à celle-ci un ordre comptant plus de mots que l'entité n'a de points en INT. Mais il est toujours possible d'indiquer une direction (« Va là-bas ! ») ou de donner des instructions par des gestes simples.

Chaque fois qu'un personnage tente de lancer un sort de contrôle, il lui en coûte un point de SAN.

Sorts de Contact

Voici une autre catégorie de sorts regroupés ensemble parce qu'ils partagent des caractéristiques communes. Comme d'habitude, chaque sort est adapté à un type bien défini de créature, même s'ils produisent tous des effets similaires : un représentant de la race contactée se présentera devant la personne qui l'a appelé. Il ne faut qu'une minute ou deux pour lancer un sort de Contact, mais la créature désirée pourra très bien ne venir qu'après un ou deux jours. En principe elle ne se présente qu'à un moment où celui qui l'a appelée se trouve seul ou en compagnie de personnes qui sont ses amis ou des adeptes comme lui. On lance 1D100 pour déterminer le nombre d'heures qu'elle met à venir. Les représentants de races inférieures, tels les Anciens, les Habitants des Sables ou les Mi-Go, préfèrent se déplacer en petits groupes plutôt que de venir seuls.

L'utilité la plus évidente des sorts de contact tient au fait qu'ils permettent aux sorciers de rencontrer des représentants des Races Très Anciennes afin que ceux-ci leur apprennent des sorts et des secrets magiques. Le Gardien doit déterminer avec précision la réaction des créatures appelées à l'égard du sorcier, et si celui-ci a quelque chose à leur offrir en échange de ce qu'il désire, ses chances de succès seront augmentées d'autant. Il convient de toujours se rappeler que ces entités ont leurs propres modes de pensée et leurs propres plans diaboliques. Sans compter que rien n'assurera qu'elles accepteront de parler plutôt que de dévorer celui qui les a appelées (ce qui est tout particulièrement le cas pour des créatures aussi malveillantes que les Polypes Volants ou les Chiens de Tindalos). Quoi qu'il en soit, leurs esprits ne fonctionnent pas du tout comme les nôtres.

Chaque sort de Contact entraîne la dépense d'un certain nombre de Points de Magie pour pouvoir être lancé. Le montant exact de points dépensés varie et dépend de la race avec laquelle on désire entrer en contact. En principe, il est égal au minimum de points de POU que peut avoir un représentant de cette race (ex. : un Chien de Tindalos ayant 7D6 points de POU, il pourrait en théorie n'avoir que 7 points dans cette caractéristique, aussi faudra-il 7 Points de Magie pour entrer en contact avec cette race).

Un sort de Contact coûte 1D3 points de SAN à son lanceur. D'autres sorts que ceux qui sont présentés peuvent exister.

Contacteur un Chthonien : Il faut dépenser 5 Points de Magie pour lancer ce sort. Il ne sera efficace que si on accomplit son cérémonial dans un endroit réputé pour être habité par les Chthoniens ou qui a déjà reçu leur visite, comme G'harne en Afrique Occidentale. Il est également possible de le lancer au bord d'une faille profonde qui a été créée par un tremblement de terre.

Contacteur les Profonds : Ce sort coûte 3 Points de Magie et ne peut être lancé qu'au bord d'un océan, à proximité de l'une des cités immergées des Profonds. Il faut également jeter dans l'eau des pierres sur lesquelles ont été gravées certaines inscriptions particulières.

Contacteur un Polype Volant : Ce sort coûte 9 Points de Magie et doit être lancé près de l'une des rares ouvertures menant au monde souterrain habité par ces êtres. Le lanceur du sort doit se tenir devant

une de ces ouvertures lorsqu'il entonne ses incantations et qu'il dépense ses Points de Magie.

Contacteur une Larve Amorphe de Tsathoggua : Ce sort consomme 3 Points de Magie et doit être lancé soit dans un temple dédié à Tsathoggua (et qui possède encore une statue de cet être), soit dans un endroit proche d'une entrée donnant dans le noir abîme de N'Kai (qui doit se trouver quelque part en Amérique du Nord).

Contacteur une Goule : Ce sort coûte 8 Points de Magie. Il ne peut être lancé que par une nuit éclairée par la lune et uniquement si l'on se trouve dans les alentours d'un vieux cimetière (au moins centenaire), ou à la rigueur à proximité d'un lieu de prédilection pour les Goules.

Contacteur un Chien de Tindalos : Ce sort coûte 7 Points de Magie et peut être lancé n'importe où, à n'importe quel moment. Il est extrêmement dangereux.

Contacteur les Fungi de Yuggoth (Mi-Go) : Ce sort consomme 8 Points de Magie et doit être lancé soit à la base d'une haute montagne, soit sur cette montagne elle-même. Celle-ci doit faire partie d'un massif réputé pour être exploité par les Mi-Go. Les plus célèbres sont les Appalaches, les crêtes himalayennes et certaines montagnes d'Afrique Centrale.

Contacteur un Ancien : Ce sort consomme 3 Points de Magie et doit être lancé alors que l'on se trouve au-dessus d'une fosse sous-marine ou à proximité d'un portail magique donnant sur un autre monde réputé pour être habité par les Anciens. Les fosses sous-marines les plus appropriées pour ce sort sont celles de l'Antarctique et du milieu de l'Atlantique.

Contacteur un Habitant des Sables : Ce sort consomme 3 Points de Magie et doit être lancé alors que l'on se trouve dans un désert comme celui du sud-ouest des États-Unis.

Contacteur une Larve de Cthulhu : Ce sort consomme 6 Points de Magie et doit être lancé au bord d'un océan, près d'un avant-poste des Profonds, ou alors à proximité d'un des lieux où sont censées reposer les Larves de Cthulhu. Ce sort sera efficace sur de nombreuses îles polynésiennes, au large des côtes du Massachusetts et au-dessus du site de R'hyeh.

Appeler une Divinité

Il est possible d'invoquer, à ses risques et périls, certains dieux démoniaques du Mythe de Cthulhu. Les actions qu'entreprendront ces créatures lorsqu'elles apparaîtront sont décrites dans les paragraphes consacrés à leur description présentés au Chapitre V. Comme d'habitude, ces sorts d'Appel sont spécifiques à chaque divinité et ne sont donc pas interchangeables.

Tous les sorts d'Appel d'une Divinité ont les mêmes chances de réussite. L'invocateur doit connaître le sort et peut dépenser autant de Points de Magie qu'il le désire lorsqu'il le lance. Il en est de même pour toute personne se trouvant à ses côtés et connaissant également la formule magique. Par contre, toute autre personne présente ne pourra dépenser qu'un seul Point de Magie pour que s'accomplisse le rituel. Le total des Points de Magie employés par tous ces individus sera égal au pourcentage de réussite du sort d'Appel.

Toutes les personnes participant à l'Appel d'une Divinité doivent entonner ensemble une incantation et cela pendant un nombre de minutes égal au pourcentage de réussite de leur sort. Ainsi, un rituel n'ayant que peu de chance de succès ne dure normalement pas très longtemps. Cependant, si les chances de réussite du sort excèdent 100 % les points de pourcentage superflus peuvent contribuer à réduire la durée de l'incantation (sans que celle-ci puisse être inférieure à une minute), à raison d'une minute par point.

Exemple : Harvey Walters désire invoquer Cthugha afin que celui-ci détruise un certain endroit. Il connaît le sort approprié et il remplit le rôle d'invocateur. Il a à ses côtés 6 camarades dont un seul connaît également la formule qu'il va employer. Harvey dépense 8 Points de Magie (ce qui ne lui en laisse plus qu'un seul) et son ami érudit, 12. Chacun des cinq autres Investigateurs présents ne peut, pour sa part, contribuer au succès du rituel que par 1 Point de Magie (ce qui fait 5 points en tout). Les chances de réussite du sort d'Appel sont donc de $8 + 12 + 5$, soit 25 %. En conséquence, l'incantation devra durer 25 minutes.

Les sorts d'Appel peuvent également servir, et c'est sans doute le plus important, à chasser les divinités invoquées. La formule d'un tel sort contient toujours les deux manières dont il peut être employé, de telle sorte qu'une personne sachant comment il faut procéder pour appeler un dieu sait toujours également comment le faire fuir.

Révoquer une divinité coûte 1 Point de Magie par tranche de 5 points de POU (et par traction au-delà) que possède cette divinité. De plus, un Point de Magie supplémentaire doit être dépensé pour chaque tranche de 5 % de chances de succès du sort.

Exemple : Harvey Walters et son ami Georges rencontrent Nyogtha et n'ont qu'un seul désir : s'en débarrasser. Tous deux connaissent le sort permettant d'appeler cette divinité et il leur est donc possible d'essayer de la révoquer. Nyogtha a 28 points de POU ; il leur faut, en conséquence dépenser 6 points de magie, plus 1 point supplémentaire par 5 % de chances de réussite de leur révocation. N'ayant rien à perdre, les deux amis décident d'employer tous leurs Points de Magie (9 pour Harvey et 12 pour Georges). Ce qui donne un total de 21. Comme 6 points sont nécessaires à l'activation du sort, ils auront $(21 - 6) \times 5\%$, soit 75 % de chance de réussir à faire fuir Nyogtha.

La plupart des sorts d'Appel voient leur réussite soumise à certaines conditions, cela n'est pas le cas pour les sorts de Révocation qui pourront être lancés à toute heure et en tout lieu.

Lancer un sort d'Appel de Divinité coûte 1D10 points de SAN à l'invocateur. Les sorts de Révocation n'ont aucun effet sur la Santé Mentale.

Appeler Azathoth : Ce sort ne peut être lancé que de nuit. Aucun préparatif n'est nécessaire, mais cette invocation est dangereuse. Elle doit être accomplie en plein air.

Appeler Shub-Niggurath : Un grand autel de pierre devra avoir été consacré avant que ce sort n'ait une chance de réussir. Cet autel sera placé au sein d'une forêt humide ou en tout autre lieu sauvage et c'est de cet endroit que devra être lancé le sort. Pour consacrer l'autel il faut l'imprégner de sang, ce qui nécessitera au moins 200 points de TAI en victimes. Une fois que cela a été fait, il peut être réutilisé indéfiniment. Chaque fois que Shub-Niggurath est invoqué, il faut répandre sur l'autel le sang de victimes totalisant 40 points de TAI. Cet autel augmente de 20 % les chances que l'on a d'Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath. Le sort d'Appel de Shub-Niggurath ne peut être lancé que par une nuit sans lune et il a 10 % de chances supplémentaires de réussir par Sombre Rejeton présent au moment de l'invocation.

Appeler Yog-Sothoth : Il faut construire une tour de pierre d'au moins dix mètres de haut pour ce sort. Chaque fois que l'on appellera Yog-Sothoth, il faut lui sacrifier un être humain. Il est inutile de tuer cette victime, il suffit de la signaler à l'attention du dieu en désignant du geste un village, par exemple, où il pourra choisir lui-même le sacrifié. Il est possible d'augmenter les chances de réussite de ce sort de 5 % par point de POU dépensé de façon définitive dans le but d'enchanter la tour de pierre. Cette dernière doit être située dans un endroit dégagé et le sort ne peut être lancé que sous un ciel sans nuage.

Appeler Cthugha : La seule chose nécessaire pour ce sort est une flamme de quelque sorte qu'elle soit. L'invocateur doit pouvoir la déplacer dans l'air pendant son incantation et une allumette ou une torche feront aussi bien l'affaire. Il n'est possible d'Appeler Cthugha que de nuit, lorsque Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon. La période la plus propice à ce sort s'étend de septembre à novembre.

Appeler Hastur : Ce sort nécessite que l'on enchante neuf blocs de pierre avant de les positionner sur le sol afin qu'ils forment un « V ». Il faut dépenser définitivement un point de POU par bloc pour l'enchanter. Il n'est pas nécessaire que ces neuf monolithes soient de forme régulière, mais aucun d'entre eux ne doit faire moins de neuf mètres cubes. Ce sort ne peut être lancé que par nuit claire lorsqu'Aldebaran est au-dessus de l'horizon (ce qui se produit entre octobre et mars). Le « V » de pierre ajoute 30 % aux chances que l'on a d'Invoquer un Byakhee. Et chaque Byakhee présent au moment où l'on appelle Hastur augmente de 10 % les chances de réussite de l'invocation.

Appeler Ithaqua : Il faut disposer d'un énorme monticule de neige pour pouvoir lancer ce sort. L'invocateur doit se tenir sur celui-ci lorsqu'il prononce l'incantation magique. Ce sort n'est efficace que dans le grand nord et uniquement si la température est en-dessus de zéro.

Appeler Nyogtha : Ce sort ne peut être lancé que devant l'entrée d'un immense réseau de cavernes souterraines communiquant (finalement) avec les domaines de Nyogtha.

Contacteur une divinité

Il est possible d'entrer en contact avec une divinité plutôt que de l'appeler. La procédure à suivre n'est pas la même, tout comme les résultats sont différents. Un sort de Contact est toujours spécifique à une divinité bien précise.

Lancer un sort de Contact, quel qu'il soit, coûte un point de POU qui est perdu définitivement. Les chances de réussite du sort sont égales à la moitié de la Chance de la personne désireuse d'entrer en contact, (calculée après la perte du point de POU). Une fois que le sort aura été réussi, la divinité contactée se comportera de manière plus ou moins amicale, selon sa personnalité et son humeur du moment. Le Gardien devra veiller à jouer un tel être avec prudence et cohérence. Comme il est assez peu probable que des Investigateurs se vouent intégralement au culte de l'un des dieux du Mythe, ils ne recevront le plus souvent que des connaissances et des pouvoirs magiques de second ordre. Une divinité contactée ne prend, généralement, pas la peine de se déplacer en personne ; elle se contente d'envoyer un message ou une projection immatérielle d'elle-même.

La divinité entre en contact avec le lanceur du sort dans un délai de 24 heures. Lancer un sort de Contact coûte 1D6 points de SAN à la personne qui le fait.

Contacteur Nodens : Ce sort ne peut réussir que s'il est lancé d'un endroit éloigné de la vie normale comme, par exemple, le sommet d'une falaise. Nodens n'entre en contact avec le lanceur du sort que si celui-ci se trouve seul dans un lieu inaccessible.

Contacteur Nyarlathotep : Ce sort peut être lancé en n'importe quel lieu, mais Nyarlathotep ne fera son apparition que lors d'un rassemblement d'adorateurs ou au cours de l'initiation d'un nouvel adepte des Dieux Extérieurs.

Contacteur Cthulhu : Cthulhu répond à ce sort par le biais d'un rêve ou d'un cauchemar. Cthulhu informe ses serviteurs de ses désirs de cette manière.

Contacteur Tsathoggua : Lorsque ce sort est réussi, Tsathoggua se manifeste sous la forme d'un ectoplasme translucide et gazeux, véritable projection immatérielle de lui-même (les effets sur la SAN sont les mêmes que s'il était présent en personne). Il n'apparaît en principe que si le lanceur du sort est seul et il peut lui parler de façon intelligible.

Contacteur Y'gonolac : Y'gonolac établit le contact en prenant possession soit du corps du lanceur du sort, soit de celui d'une personne qui lui est proche et qui servira d'intermédiaire. Il ne choisira la première alternative que s'il considère que le magicien ne pourra jamais faire un prêtre de valeur, sinon il possèdera l'un des associés de celui-ci, ou même une personne choisie au hasard, et tentera de la convertir.

Contacteur Yig : Yig se sert généralement de serpents comme intermédiaires. Ceux-ci servent à transporter des messages entre le dieu et le lanceur du sort.

Autres sorts

Concocter le Breuvage de l'Espace : Ce sort n'est en fait qu'une recette permettant la réalisation d'une potion magique. Cette potion est fabriquée à partir de cinq ingrédients — dont la nature devra être déterminée par le Gardien — et nécessite au moins une semaine de macération. A la fin de cette période, chaque dose de ce breuvage doit être enchantée en dépensant 20 Points de Magie (peu importe le temps qu'il faudra pour le faire). Une dose de potion permet à un personnage de supporter le vide et les vicissitudes de l'espace en le plaçant dans un état de stase physique et mentale qui le rend pratiquement insensible à son environnement. Une fois qu'il aura atteint sa destination (ayant été transporté par un Byakhee ou quelque chose de similaire), le voyageur sentira les effets du breuvage s'estomper et il lui faudra en consommer une nouvelle dose lorsqu'il voudra accomplir le trajet du retour. Quoi qu'il en soit, il est toujours nécessaire de dépenser des Points de Magie proportionnellement à la distance que l'on souhaite parcourir, en plus de ceux employés afin d'enchanter la potion. La formule à appliquer est la suivante :

**Table d'efficacité du
Breuvage de l'Espace**

Points de Magie et SAN consommés	Distance (en nombre d'années lumière) à ne pas excéder...
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000
8	1 000 000 000
...et ainsi de suite.	

N Points de Magie pour pouvoir parcourir 10 puissances (N + 1) années lumière.

Ainsi, un personnage désirant effectuer un trajet de 101 années lumière doit dépenser 2 Points de Magie, alors que s'il devrait se rendre à un milliard d'années lumière de son point de départ, il lui en coûterait 9 Points de Magie. De plus, les voyages spatiaux font perdre autant de points de SAN qu'ils consomment de Points de Magie. Il existe de nombreux types de Breuvage de l'Espace, chacun nécessitant 5 ingrédients différents. A noter que ces potions se conservent mal et qu'il vaut toujours mieux les préparer peu de temps avant de les consommer.

Création de Portail : Ce sort permet à son utilisateur de créer un Portail s'ouvrant sur d'autres endroits, d'autres pays ou d'autres mondes. Chaque Portail ne peut mener qu'à un seul lieu prédéterminé. Il faut sacrifier un certain nombre de points POU, lors de la création du Portail, proportionnellement à la distance qui le sépare de l'endroit sur lequel il doit s'ouvrir. La formule à appliquer est la suivante :

N points de POU pour une distance de 10 puissances (N + 1) miles, sachant qu'un mile est égal à 1,609 kilomètres.

Le Portail pourra revêtir de nombreuses apparences différentes, les plus communes étant un enchevêtrement de lignes peintes sur une surface quelconque ou des blocs de pierre placée d'une certaine manière au milieu d'un champ. Traverser un Portail consomme autant de Points de Magie qu'il a fallu de points de POU pour le fabriquer. Si un personnage ne dispose plus d'assez de Points de Magie pour que la transition s'accomplisse sans problème, il arrive à destination quand même, mais mort.

Coût de création d'un Portail

Points de Pouvoir ou de Magie dépensés.	Distance (en miles)
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000
8	1 000 000 000
9	10 000 000 000
... et ainsi de suite.	

Exemple : Harvey Walters vient de découvrir un sort de Création de Portail et décide d'en construire un ayant pour destination la planète Mercure. Cette dernière se trouve à plus de 140 millions de miles de la Terre, aussi lui faudra-t-il sacrifier définitivement 8 points de POU pour ce faire (il faut toujours arrondir à l'unité inférieure).

Les Portails sont conçus aussi bien pour les voyages « aller » que « retour ». Pour revenir, le personnage doit prendre certaines précautions : il lui faut repérer l'endroit où il est sorti à son arrivée.

Cela ne lui coûte aucun point de POU. Le retour consomme autant de Points de Magie que l'aller.

Il est dit qu'il existe des Portails qui « altèrent » l'organisme de ceux qui les traversent afin de mieux les adapter à l'environnement de leur destination. Certains pourraient même permettre d'accéder à plus d'un endroit. Libre au Gardien d'en tirer les conséquences qu'il souhaite.

Créer un Portail n'a aucun effet sur la Santé Mentale, mais chaque passage consomme un point de SAN.

Exemple de lieux et de distances

Lieu	Distance (en miles)	(POU Nécessaire)
Lune	230 000	(5)
Mercure	140 000 000	(8)
Vénus	160 000 000	(8)
Mars	250 000 000	(8)
Jupiter	600 000 000	(8)
Saturne	1 000 000 000	(8)
Uranus	1 900 000 000	(9)
Neptune	2 800 000 000	(9)
Pluton (Yugoth)	4 600 000 000	(9)
Proxima du Centaure	24 000 000 000 000	(13)
Sirius	52 000 000 000 000	(13)
Fomalhaut	140 000 000 000 000	(14)
Vega	160 000 000 000 000	(14)
Aldebaran	320 000 000 000 000	(14)
L'autre côté de la Voie Lactée...	600 000 000 000 000 000	(17)
La Galaxie d'Andromède...	6 000 000 000 000 000 000	(18)
Un Quasar Lointain...	30 000 000 000 000 000 000 000	(25)
1 Unité Astronomique	93 000 000	(7)
1 Année Lumière	5 900 000 000 000	(12)
1 Parsec	19 000 000 000 000	(13)

Resurrection : Voici un sort rare dont le nom peut prêter à confusion. Il permet en fait à son utilisateur de réduire le corps d'un être en une poudre grise bleuâtre à l'aide de divers produits chimiques et sels essentiels. Il est alors possible, grâce à une formule magique, de « recréer » l'être originel à partir de cette poudre. Il faut pouvoir disposer de la totalité de cette dernière pour que la résurrection soit un succès, sinon, tout ce que pourra obtenir le magicien sera « seulement une monstruosité animée ». Par contre, peu importe l'état du corps que l'on pulvérise, pourvu que son cercueil ait été en bon état et que l'on se soit appliqué à récupérer tous les fragments et grains de poussière qu'il contenait.

Il est possible, en récitant la formule du sort à l'envers, de faire se dissoudre une entité ressuscitée. En faisant cela, il faudra confronter ses Points de Magie à ceux du mort-vivant sur la Table de Résistance. Si l'on gagne, la « chose » retombera en poussière, sinon, celle-ci

tentera sans doute de circonvenir le magicien afin qu'il ne lui soit pas possible de faire un deuxième essai. Réciter la formule à l'envers prend deux rounds de combat.

Le sort, quelle que soit la forme sous laquelle on l'utilise, consomme 3 Points de Magie. Chaque « résurrection » coûte 1D10 points de SAN au lanceur de sort. Chaque « dissolution » ne fait perdre qu'1D6 points de SAN. Les revenants ressuscités par ce sort font perdre 1D20 points de SAN lorsqu'on les voit.

La Terrible Malédiction d'Azathoth : Il est possible de tenir en respect n'importe quelle créature du Mythe en répétant le nom secret d'Azathoth. La dernière syllabe secrète du Nom du Sultan des Démon lorsqu'elle est adressée à un adversaire en particulier, lui fait perdre définitivement 1D3 points de POU (mais il faut, pour ce faire, réussir un duel Points de Magie contre Points de Magie sur Table de Résistance). Ce sort est utilisé le plus souvent pour intimider ou contraindre une créature récalcitrante à obéir aux ordres qu'on lui a donnés. Chaque prononciation du Nom fait perdre 1D6 points de SAN et 4 Points de Magie.

La Poudre d'Ibn-Ghazi : Cette poudre magique est composée de trois ingrédients qui doivent être dosés et mélangés avec soin, en respectant la formule à la lettre. La nature exacte de ces ingrédients sera déterminée par le Gardien.

Cette poudre peut être utilisée soit en employant une sarbacane, soit en la lançant directement sur une cible donnée. Elle a le pouvoir de rendre visibles les choses qui ne le sont pas, qu'il s'agisse des lignes magiques entourant les lieux d'invocation, de l'aura d'un Portail ou tout simplement d'une créature invisible. Les effets de cette poudre ne durent jamais plus que le temps de 10 battements de cœur. Si elle ne fait pas perdre de points de SAN, cela ne sera parfois pas le cas pour ce qu'elle permettra de contempler, lorsque ses effets s'estompent.

Flétrissement : Il faut deux rounds de combat pour lancer cette malédiction. La victime est foudroyée, elle noircit et prend un point de dommage par Point de Magie que le magicien a investi dans ce sort. Pour que l'enchantement réussisse, il faut gagner un duel Points de Magie contre Points de Magie sur Table de Résistance. Lancer ce sort fait perdre un nombre de points de SAN égal à la moitié des Points de Magie que l'on emploie.

Le Signe de Voor : Il s'agit d'un geste complexe que l'on accomplit avec sa main afin d'améliorer les chances de réussite d'un sort. Si, au moment de lancer un sort, on fait ce geste, ses chances de succès seront augmentées de 5 %, quelle que soit sa nature. Le Signe de Voor consomme 1 Point de Magie et 1 point de SAN.

Le Signe des Anciens : Ce signe peut aussi bien être gravé dans le roc, que dessiné dans le sable et peut également revêtir la forme d'un sceau apposé dans du plomb. Lorsqu'il est inscrit en travers d'une ouverture, quelle qu'elle soit, il interdit le passage à toute créature au service des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs. Il a la forme d'une étoile à cinq branches ayant en son centre un œil à la pupille enflammée. Il constitue la méthode la plus efficace pour interdire l'accès à un endroit aux Dieux Extérieurs, aux Grands Anciens et à leurs valets. La création d'un Signe des Anciens exige le sacrifice définitif de 2 points de POU, mais ne fait pas perdre de SAN.

Enchanter un Objet : Il n'existe pas à proprement parler un seul et unique sort permettant d'Enchanter un Objet. Au contraire, il existe une multitude de formules magiques permettant chacune d'enchanter un certain type d'objet. Toutes celles-ci ont été réunies sous un même titre pour des raisons d'ordre pratique.

Chacun de ces sorts est utilisé afin d'enchanter un ustensile

Liste Complète des Sorts

1D100	Nom du Sort	1D100	Nom du Sort
01-02	Invoker un Byakhee	47-48	Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu
03	Contrôler un Byakhee	49	Appeler Azathoth
04-05	Invoker un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath	50-51	Appeler Shub-Niggurath
06-07	Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath	52-54	Appeler Yog-Sothoth
08-09	Invoker un Vagabond Dimensionnel	55	Appeler Cthugha
10	Contrôler un Vagabond Dimensionnel		
11	Invoker un Vampire de Feu	56	Appeler Hastur
12	Contrôler un Vampire de Feu	57-58	Appeler Ithaqua
13-15	Invoker une Horreur Chasseresse	59	Appeler Nyogtha
16	Contrôler une Horreur Chasseresse	60	Contacter Nodens
		61-63	Contacter Nyarlathotep
17-18	Invoker une Maigre Bête de la Nuit		
19	Contrôler une Maigre Bête de la Nuit	64-66	Contacter Cthulhu
20-21	Invoker un Serviteur des Dieux Extérieurs	67-68	Contacter Tsathoggua
22	Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs	69	Contacter Y'golonac
23-24	Invoker un Vampire Stellaire	70	Contacter Yig
		71-72	Concocter le Breuvage de l'Espace
25	Contrôler un Vampire Stellaire		
26-27	Contacter un Chthonien	73	Création de Portail
28-30	Contacter les Profonds	74	Résurrection
31-32	Contacter un Polype Volant	75-76	Terrible Malédiction d'Azathoth
33-34	Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua	77-79	Poudre d'Ibn-Ghazi
		80	Flétrissement
35-37	Contacter une Goule		
38-39	Contacter un Chien de Tindalos	81-82	Signe de Voor
40-42	Contacter les Fungi de Yuggoth	83-85	Signe des Anciens
43-44	Contacter un Ancien	89-90	Enchanter un Objet
45-46	Contacter un Habitant des Sables	91-00	Autres Sorts à la discrétion du Gardien

différent, nécessaire à la réussite des sorts présentés ci-dessus. Ils font tous perdre un ou plusieurs points de POU, 1D4 points de SAN, demandent au moins une journée pour s'accomplir et peuvent exiger un sacrifice sanglant.

Autres sorts : Rien n'interdit au Gardien d'inventer des sorts. Il lui est cependant, recommandé, de s'en tenir autant que possible à des formules d'Appel, d'Invocation ou de Contact.

Certains sorts que l'on peut trouver dans les nouvelles ayant trait au Mythe ont été délibérément laissés de côté. Lovecraft ne s'est jamais privé d'innover dans ce domaine lorsque le besoin s'en faisait sentir, il n'y a aucune raison pour qu'un Gardien doué d'imagination n'en fasse pas autant.

Gagner des Points de Pouvoir

Chaque fois qu'un personnage lance avec succès un sort exigeant une confrontation Points de Magie ou de POU contre Points de Magie ou de POU (les siens contre ceux d'un adversaire) sur la Table de

Résistance, son POU ayant été mis à l'épreuve, il lui sera possible d'essayer de l'augmenter. S'il parvient à obtenir avec 1D100 un résultat inférieur ou égal à cinq fois la différence entre 21 et son POU ($5 \times (21 - \text{POU})$), il gagnera 1D3 points de POU.

Exemple : Harvey Walters a employé avec succès le sort permettant de Contrôler un Vampire de Feu à l'encontre de l'une de ces créatures récalcitrantes qui avait tenté de le carboniser dans sa voiture. Après avoir renvoyé cet être d'où il était venu, Harvey a une chance d'augmenter son POU. Actuellement, il a 8 points dans cette caractéristique, soustraits de 21 cela donne un résultat de 13, 5 fois 13 donnant 65, il a 65 % de chances de gagner du POU. Les résultats de 34 avec un dé de pourcentage et de 3 avec 1D3 font que désormais il aura 11 points de POU.

Une autre méthode pour augmenter son POU consiste à échanger des points de SAN contre des points dans cette caractéristique. Cela se fait sur la base de 10 points de SAN sacrifiés par point supplémentaire de POU. Un personnage ayant 9 points de SAN ou moins ne peut pas utiliser cette méthode.

Il est également possible de tenter de convaincre une divinité de donner un point de POU en échange de quelque chose. Le Gardien appréciera librement les conditions de l'échange.

Enfin, chaque fois qu'un personnage obtient un résultat de 01 en faisant un jet de Chance, il peut tenter d'augmenter son POU de la même manière que s'il avait réussi à lancer un sort (soustraire son POU de 21, multiplier ce résultat par 5 et tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à ce nombre).

Lorsque le POU d'un personnage augmente, cela n'aura aucune incidence sur sa SAN, mais sa Chance augmente en proportion.

Objets Magiques

Il est préférable que le Gardien conçoive ses propres objets magiques plutôt que de s'en remettre à une liste pré-établie. Chaque objet devra avoir été imaginé avec soin, ses avantages et inconvénients



étant clairement précisés. Cela ne signifie pas qu'il ne pourra jamais y avoir plusieurs exemplaires d'un même objet, mais en règle générale, chacun aura avantage à avoir des propriétés uniques, facteurs d'imprévisibilité.

Les objets magiques devront le plus souvent être du genre à permettre aux personnages d'approfondir leurs connaissances relatives au Mythe, plutôt que d'être susceptibles de les amener à rencontrer de nouveaux monstres, dimensions ou endroits. Quelques objets magiques pouvant être avantageusement incorporés à une campagne bien menée sont brièvement décrits ci-dessous :

La Lentille de Leng : Il s'agit d'un morceau de cristal magique permettant à son possesseur de contempler des scènes se produisant dans d'autres lieux que celui où il se trouve. Il faut tracer un pentagramme à la craie rouge et réciter quelques versets pour que la lentille révèle des visions d'un endroit quelconque peuplé par les créatures du Mythe de Cthulhu. Malheureusement pour le spectateur, il pourra lui-même être vu alors qu'il se livre à ses observations...

La Drogue Plutonienne : Cette décoction a le pouvoir de faire voyager l'esprit de son utilisateur dans le passé. Un de ses inconvénients majeurs tient au fait que l'on peut grâce à elle remonter suffisamment dans le temps pour pouvoir rencontrer des entités capables de se frayer un passage jusqu'à soi...

Le Trapèzohédron Rutilant : Lorsque cet objet, ayant l'apparence d'un joyau, est placé dans l'obscurité la plus totale, il a la faculté de pouvoir invoquer Celui Qui Hante Les Ténèbres (Nyarlathotep) sous une de ses formes qui ne supporte pas la lumière. Malheureusement, il est nécessaire d'accomplir un rituel long et difficile pour que celui-ci s'en retourne à l'endroit d'où il était venu.

La Lampe d'Al-Hazred : Lorsqu'elle est allumée, cette lampe émet de fortes vapeurs qui emportent l'esprit de celui qui les inhale dans une extase peuplée de visions. Ces visions montrent les étranges et mystérieux paysages de l'univers du Mythe de Cthulhu.

D'autres objets magiques facilement concevables pourraient être des Portails, des additifs aux formules des autres sorts et des livres de magie.



VII.

Comment Jouer

Ici sont révélés les secrets permettant de bien jouer. Les parties de l'Appel de Cthulhu ne ressemblent à aucune autre et reposent sur la création d'une atmosphère pleine de suspense. De plus, les Investigateurs, confrontés à des adversaires les surclassant largement, ne pourront espérer l'emporter qu'en unissant leurs efforts dans une action commune.

L'Appel de Cthulhu possède des caractéristiques et une atmosphère propres qui le différencient des autres jeux de rôle. Dans ces derniers, une tactique efficace consiste pour les joueurs à affronter directement tous les obstacles qui s'opposent à eux afin d'essayer de les détruire. Dans un scénario ordinaire de *L'Appel de Cthulhu*, un tel comportement ne pourra conduire qu'au désastre. La plupart des monstruosité imaginées par Lovecraft sont tellement puissantes, que les affronter ouvertement en combat entraînera une fin affreuse pour les personnages des joueurs. Ceux-ci peuvent d'ailleurs devenir fous à lier rien qu'en contemplant un court instant certaines de ces horreurs. Alors que peuvent-ils faire ?

La première chose sera pour eux de *savoir contre qui ou quoi ils se battent*. Cela pourra impliquer la consultation de certaines bibliothèques, des entrevues avec les habitants du voisinage, la recherche des journaux intimes des personnes mêlées à l'histoire et la comparaison des faits établis avec ce qui est dit dans les livres du Mythe. Après avoir ainsi accumulé des indices, les joueurs pourront alors décider d'envoyer un ou deux personnages en reconnaissance. Si un trou nauséabond s'est ouvert dans le sol derrière le mausolée de la famille Marsh, il faudra que quelqu'un se dévoue pour savoir ce qui se cache sous la terre. Meilleur sera l'équipement d'un personnage envoyé en éclaireur, mieux cela vaudra. De plus, il ne devra jamais hésiter à prendre la fuite à la moindre alerte et pour cela une voiture, un avion ou une embarcation peuvent se révéler des plus utiles. Les « éclaireurs » ne devront pas être trop nombreux, car dans ce cas particulier l'union ne fera pas la force, les puissances surnaturelles n'ayant le plus souvent guère plus de problèmes avec une quinzaine de personnes qu'avec seulement deux ou trois Investigateurs. Et la tâche à accomplir est on ne peut plus périlleuse. Mais même la mort d'un groupe d'éclaireurs peut apporter des informations aux Investigateurs. Un personnage envoyé en reconnaissance devrait toujours être doté d'une bonne SAN et posséder des capacités athlétiques (spécialement des compétences à base d'agilité). Son rôle consistera à espionner et à observer les agissements des créatures du Mythe de Cthulhu, en veillant toujours à éviter d'agir par lui-même (sauf si cela est nécessaire à sa fuite).

Après cette phase de reconnaissance, il faudra *dresser des plans*

afin de résoudre les problèmes qui se posent. Même si tous les personnages ont participé à cette phase, ce qui pourra se produire si les joueurs sont peu nombreux, ils devront se retirer dans un endroit sûr pour y élaborer leur stratégie. Il arrive souvent que des joueurs novices se laissent aller au désespoir lorsqu'ils pensent avoir affaire à trop forte partie. Mais, en principe cela et rarement le cas, car un Gardien compétent s'efforce toujours d'équilibrer les dangers qu'affrontent les Investigateurs avec leurs capacités. Néanmoins, si une aventure dégénère et les personnages se font écraser par leurs adversaires, les survivants auront tout intérêt à fuir et à laisser ce scénario comme « une histoire qu'il vaudra mieux ne jamais raconter ! » Bien entendu, si le Gardien y consent, il leur sera éventuellement possible de revenir plus tard sur les lieux de leur déroute, lorsque leurs joueurs auront acquis un peu d'expérience. Mais rien n'interdira alors au maître de jeu de corser les dangers et les monstres du scénario. Pourquoi l'horreur ne pourrait-elle pas se développer, elle aussi ?

La meilleure méthode pour amener un scénario à une conclusion satisfaisante consistera à **préférer l'intelligence à la force brute**. Les Investigateurs ne devraient engager des actions directes que dans les cas où ils sont eux-mêmes attaqués. Autrement, il leur faudra toujours s'en remettre aux sorts, à la défiguration de monuments impies, au Signe des Anciens et à toutes les autres techniques à leur disposition pour anéantir les monstres qu'ils combattent. Si les personnages savent qu'un immonde démon réside au fond d'un vieux puits de mine risquant à tout instant de s'écrouler, ils n'auront aucune raison de descendre dans cet endroit malsain, ce qui ne pourrait qu'entraîner leur mort ou leur folie. Il leur suffira de mettre le feu aux étais de la mine, de faire sauter à la dynamite la galerie maudite, à moins qu'ils ne préfèrent déverser des tonnes de gravats dans le puits hanté, ce qui aura pour conséquence d'emprisonner à tout jamais la créature sous la terre (bien que l'on ne soit jamais sûr de rien avec ces « choses »).

Une bonne technique consiste à *diviser les personnages en deux groupes distincts*. Le premier étant composé d'Investigateurs du type « bons vieux professeurs plein de sagesse », qui passeront leur temps à compulser les manuscrits interdits et à apprendre les sorts, si

néfastes à la Santé Mentale, qui pourront permettre de renvoyer les Horreurs Très Anciennes là d'où elles sont venues. Ce type de personnage ne sera que de peu d'utilité en cas de combat et n'aura qu'une SAN assez faible de par son étude intensive du Mythe de Cthulhu. Le deuxième groupe sera constitué, lui, d'Investigateurs ayant une bonne CON et sachant bien se battre, que ce soit avec leurs mains nues ou avec des armes à feu. Ces personnages laisseront aux autres les aspects surnaturels des mystères qu'il doivent élucider, afin de conserver une bonne SAN et d'être toujours prêts à assurer la fonction de gardes du corps ou d'éclaireurs. D'autres « groupes » d'Investigateurs pourront bien sûr exister, mais il sera toujours avantageux de respecter le schéma de base proposé ici. Aucun personnage ne pourra jamais apprendre à tout faire, et donc, aucun ne pourra toujours faire face à toutes les éventualités qui pourront se présenter en cours de partie. De ce fait, les Investigateurs devront essayer de se compléter les uns, les autres, en formant des équipes bien équilibrées (à moins qu'ils ne s'en tiennent à des scénarios sur lesquels leurs faiblesses n'auront aucune incidence).

Il faut éviter d'abuser des armes à feu. Tenter de résoudre un scénario en tirant à tout va sur les monstres et leurs complices, c'est s'exposer à plus ou moins longue échéance aux pires ennuis. Tout d'abord, la police, le FBI ou quelqu'un d'autre pourrait soudain s'intéresser aux agissements des personnages, surtout si ceux-ci ont ouvert le feu sur un grand prêtre de Yog-Sothoth. Or la sorcellerie ne fait pas partie des crimes condamnables aux Etats-Unis et les Investigateurs ont toutes les chances de se retrouver en prison, malgré leurs protestations faisant état de dieux diaboliques et de sacrifices humains. Ensuite, un Gardien qui aura remarqué que les joueurs ont pris la mauvaise habitude de faire feu sur tout ce qui le dérange, peut très bien réagir à cela en les confrontant à des monstres sur lesquels les armes à feu n'ont aucun effet. Enfin, tirer sur des adeptes de Yig pourrait bien s'avérer plus dangereux qu'il n'y paraît à première vue ! Souvenez-vous toujours que, tout comme dans la réalité, les armes à feu peuvent tuer dans *L'Appel de Cthulhu* ! Evitez de vous en servir trop souvent et évitez les situations qui pourraient vous en imposer l'usage.

Chaque campagne comporte des éléments qui lui sont propres. Les conseils proposés ci-dessus pourront voir leur utilité modulée selon les contextes. Ainsi, si les gangsters ou les espions sont monnaie courante dans une campagne, les personnages pourront avoir intérêt à dissimuler des armes à feu sur eux afin de pouvoir se défendre. A l'opposé, dans certaines campagnes où les personnages se consacreront surtout à l'étude des mystères abominables du Mythe de Cthulhu dans les environ de Hollywood, la principale utilité d'une arme à feu résidera peut-être dans le fait qu'elle peut permettre de se suicider lorsqu'on est en passe de devenir un fou dangereux.

Comment Elaborer un Scénario

Tout scénario de *L'Appel de Cthulhu* devrait être organisé selon le principe des « pelures d'un oignon », chaque épaisseur du mystère ne servant qu'à dissimuler une nouvelle énigme. Ainsi, au cours de leur enquête, les personnages pourront s'enfoncer de plus en plus profondément au sein de l'inconnu, jusqu'à ce qu'ils décident qu'ils en savent assez pour pouvoir arrêter leurs investigations. Au départ, un scénario devrait ne sembler être qu'une banale histoire de maison hantée, de secte religieuse ou de mystification. Mais lorsque les Investigateurs approfondiront leurs recherches, ils découvriront des indices leur laissant penser que les apparences peuvent être trompeuses. S'ils décident alors de continuer leur enquête, l'aventure qu'ils vivront pourra être tout à fait différente de ce à quoi ils auraient pu s'attendre au début. Prenons l'exemple de « *L'affaire Charles Dexter Ward* », le seul roman d'épouvante jamais écrit par Lovecraft. L'histoire commence alors que le héros déchiffre les anciens

manuscrits qu'avait rédigés un de ses ancêtres sorcier. Il découvre au cours de ses lectures (la première pelure de l'oignon) une technique permettant de ressusciter les morts et l'expérimente sur les cendres de son aïeul, qui s'avère lui ressembler comme un frère jumeau. Son ancêtre devient alors son mentor dans le domaine des sciences des arcanes (deuxième pelure de l'oignon). Mais celui-ci finit par l'assassiner parce qu'il a trop de scrupules (fin du scénario pour le héros). C'est alors que le médecin du héros décide d'enquêter sur son patient en suivant le même cheminement d'idées que ce dernier (nouvelle première pelure de l'oignon). Il découvre que la résidence de l'ancien sorcier existe toujours et décide de la visiter (deuxième pelure de l'oignon). Il s'y trouve confronté à d'hideuses visions et à d'horribles créatures et découvre, entre autres, comment il lui est possible de détruire le « réincarné », qui, suppose-t-il, a pris la place de son descendant (la troisième pelure de l'oignon). Finalement, le médecin se rend à l'asile de fou dans lequel a été interné le sorcier qui se fait passer pour le héros et le tue.

Bien que le roman ne continue pas au-delà de ce stade, il n'est pas impossible d'imaginer d'autres développements à cette histoire : Un Etre a tué certains complices du sorcier, mais n'en existaient-ils pas d'autres ? Ne reste-t-il pas encore des choses intéressantes à découvrir aux domiciles de ces derniers (monstres, manuscrits...) ? Qu'y a-t-il dans les cryptes les plus profondes creusées sous la maison séculaire du sorcier et que le médecin n'a pas osé visiter ? Est-ce que l'Etre maléfique libéré par le docteur s'est juste contenté d'anéantir le sorcier et ses complices ou a-t-il encore des projets qui lui sont propres ?

Chaque tranche d'un scénario devrait proposer deux ou trois alternatives aux joueurs. Ceux-ci ne devraient jamais être certains d'avoir complètement résolu un mystère. Bien entendu, aucun Gardien n'est capable de compliquer à l'infini les énigmes d'un scénario et dès qu'un maître du jeu aura l'impression que les personnages en savent trop sur les mystères qu'il a élaborés, il ne lui restera plus qu'à improviser ou à interrompre la partie jusqu'à ce qu'il ait pu développer le schéma de base de son histoire. Un seul et même mystère pourra être à l'origine de plusieurs scénarios ce qui simplifiera la tâche du Gardien, tout en donnant aux personnages l'impression d'affronter un complot enchevêtré. Ainsi, par exemple, la vieille chapelle de la secte de la Sagesse Etoilée à Boston pourra conduire les Investigateurs à l'Ordre Esotérique de Dagon à Insmouth. Plus tard, une enquête sur les sectes des marais de Louisiane pourra permettre d'établir qu'il existe des connexions entre celles-ci et un culte de Nouvelle-Angleterre, l'Ordre Esotérique de Dagon à Insmouth.

De cette façon, il ne sera pas nécessaire au Gardien d'imaginer un nouveau « sombre mystère » pour chacun de ces scénarios, ce qui aurait pour conséquence de trop lui compliquer la vie.

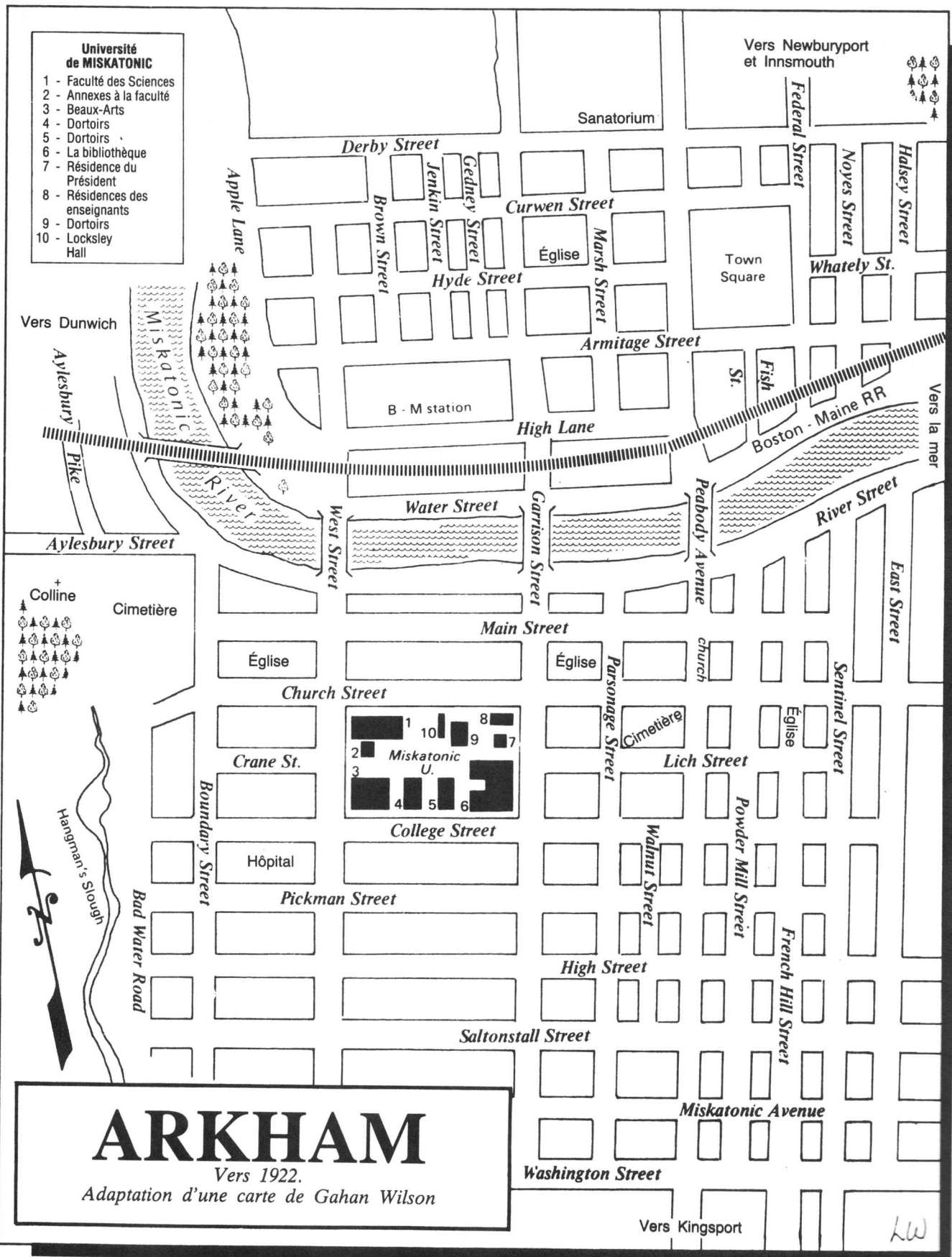
Les Secrets du Gardien : Comment Mettre Une Campagne sur Pied

Tout d'abord il s'agira de concevoir plusieurs scénarios. Inutile de leur donner au départ plus de deux ou trois « couches d'épaisseur », mais le Gardien devra prévoir quelques mystères impénétrables à employer lorsque les personnages auront épuisé les ressources d'une aventure.

Tous ces scénarios devront être ordonnés comme les branches d'un arbre. Les joueurs commenceront par étudier les extrémités de ces branches et apprendront au gré de leurs aventures à faire connaissance avec le Mythe qui leur sera présenté sous la forme de contes, légendes et indices. Puis, alors qu'ils auront acquis du savoir et de l'expérience, il remonteront jusqu'au tronc, là où se trame l'essence du complot ourdi par les ignobles Dieux Très Anciens, qu'ils

**Université
de MISKATONIC**

- 1 - Faculté des Sciences
- 2 - Annexes à la faculté
- 3 - Beaux-Arts
- 4 - Dortoirs
- 5 - Dortoirs
- 6 - La bibliothèque
- 7 - Résidence du
Président
- 8 - Résidences des
enseignants
- 9 - Dortoirs
- 10 - Locksley
Hall



ARKHAM

Vers 1922.

Adaptation d'une carte de Gahan Wilson

finiront peut-être par rencontrer dans toute leur épouvantable réalité. Le but final de leur quête pouvant très bien être de sauver notre planète des griffes de Cthulhu et des ses sbires extra-terrestres. Mais acquérir suffisamment de puissance pour accomplir *cela* pourra prendre des années.

Il sera intéressant de disséminer quelques mystifications et quelques fausses pistes parmi les scénarios conventionnels, ceci afin d'éviter que l'univers de jeu n'en vienne à ressembler à une ménagerie monstrueuse. N'oubliez pas que le monde réel avec ses gangsters, ses espions bolchéviques et ses stars de cinéma, peut donner lieu à bien des aventures passionnantes pour vos personnages. Souvenez-vous cependant, que le but du jeu reste la lutte contre les créatures du Mythe de Cthulhu ! Mais rien n'empêche, notamment au début d'une campagne, d'élaborer un scénario mettant en vedette un monstre « normal » du type loup-garou, fantôme ou vampire. Soyez créatif !

Comment Mener une Campagne

Les tables de rencontres, les monstres errants et toutes les choses du même ordre sont sans utilité dans *L'Appel de Cthulhu*. En effet, dans ce jeu, chaque événement devrait être préparé avec minutie dans le but de donner le frisson aux joueurs. Il est important que chaque partie ait une certaine ambiance d'histoire d'épouvante. Lorsqu'un monstre mystérieux apparaît soudain devant les personnages, ne dites pas aux joueurs que ce qu'ils voient est un Profond ; décrivez-leur une créature semi-humaine ayant certaines caractéristiques d'un crapaud. N'hésitez pas à « enjoliver » votre description en précisant que cet être est drapé dans un manteau d'algues et pue le poisson pourri.

La plupart des monstres du Mythe sont si puissants et si dangereux, que même les Investigateurs les mieux préparés et les mieux équipés ne sauraient pouvoir espérer les vaincre. Dans ce cas, leur but principal consistera à les éviter ou à fuir leur emprise ! N'amenez jamais des personnages à affronter une telle horreur si vous ne les en avez pas averti préalablement d'une façon ou d'une autre. Cet avertissement n'aura pas besoin d'être trop évident... un courant d'air glacé, un hurlement dans la nuit ou le mutisme soudain des engoulevements pourront suffire, mais veillez à ce que ces phénomènes ne se produisent pas systématiquement afin que les joueurs ne soient jamais véritablement sûrs que quelque chose va se produire.

Résistez avec vigueur à la tentation de laisser aux joueurs la possibilité de jouer le rôle des « méchants » dans le jeu. Appliquez avec rigueur la règle précisant qu'un personnage dont la SAN tombe à 0 devient immédiatement propriété du Gardien. Lorsque cela se produira, n'hésitez jamais à intégrer ces Investigateurs déments dans vos scénarios à venir. Il n'est rien de plus « agréable » pour les joueurs que de passer leur temps à lutter désespérément contre l'anéantissement du monde, tout en essayant de conserver leur raison.

Quelques appels à la prudence encore — n'utilisez les divinités dans votre campagne qu'uniquement si les personnages sont prêts pour les affronter. Au départ limitez leurs expériences à des rencontres avec des sectes fanatisées et des représentants des races inférieures du Mythe. Puis, passez graduellement aux races supérieures avant de les confronter à un dieu. Contrecarrez le plus possible les tendances qu'auront certains joueurs à tirer sur tout ce qui bouge. Une telle attitude n'apportera rien de bon au jeu et pourra gâcher une aventure aussi bien pour les autres joueurs que pour le Gardien. L'utilisation d'armes à feu devra être réservée à des situations bien particulières. Des monstres insensibles aux balles sauront rendre ces armes plus qu'inutiles. En effet, les personnages qui préféreront rester là où ils sont pour tirailler, plutôt que de fuir, devraient logiquement être les premiers à mourir.

Ne tuez pas de personnages inconsidérément. *L'Appel de*

Cthulhu est un jeu suffisamment dangereux, avec ses problèmes de folie et autres, pour qu'il ne soit pas nécessaire d'imposer trop souvent aux joueurs de créer de nouveaux personnages. Si jamais un personnage s'évanouit d'horreur, laissez-le reposer en paix plutôt que de le faire dévorer par un monstre. Et lorsqu'un Investigateur décidera de passer la nuit dans une maison hantée en compagnie d'un personnage non-joueur, laissez l'Habitant de l'endroit se repaître de ce dernier si vous avez le choix. La vie des personnages sera déjà suffisamment déplaisante sans que vous ayez à faire d'efforts particuliers pour les tuer.

Par-dessus tout, n'oubliez jamais que *L'Appel de Cthulhu* est un jeu d'ambiance. Saturiez votre campagne de choses qui rôdent dans la nuit, d'étrangers sinistres et de nuits d'orages. Sachez créer l'effroi lorsque vous dirigez une partie. Le cinéma d'épouvante et la littérature fantastique, tout spécialement les livres consacrés au Mythe de Cthulhu (mais pas exclusivement ceux-là) seront de bonnes sources d'inspiration pour vos scénarios. L'ouvrage de Lovecraft, « *Epouvante et Surnaturel en Littérature* », est également intéressant de ce point de vue. Sont particulièrement recommandés, les livres de William Hope Hodgson et de Traduction de la légende de la carte de la page 77.

Un joueur devrait toujours avoir de bonnes raisons pour entrer dans un scénario. Il pourra s'agir, par exemple, d'un vieux secret de famille, à moins qu'il ne joue un journaliste, ce qui résoudra tous vos problèmes : un journal a toujours besoin de matériel rédactionnel et aura donc de bons motifs pour l'envoyer en reportage. Lovecraft, lui-même, ne s'est jamais limité à des histoires ayant trait au Mythe de Cthulhu et tout Gardien devrait en faire de même, tout en conservant parfois certains éléments du Mythe. Lovecraft a écrit des nouvelles d'horreur psychologique ayant aussi bien pour sujets la mémoire ancestrale, que le cannibalisme, les voleurs de cadavres ou les malédictions : laissez donc toute liberté à votre imagination.

Une partie de *L'Appel de Cthulhu* ne devra pas être prise dans une structure trop rigide. Si le Gardien a, par principe, la tâche de conserver le contrôle des événements qui se produisent, il devra également rester flexible et capable d'adapter un scénario selon les décisions et les possibilités de ses joueurs. Un bon Gardien sera celui qui saura modifier ses idées personnelles en fonction de celles des joueurs. Bien que l'emploi de scénarios préparés soit nécessaire à *L'Appel de Cthulhu*, rien n'interdit que ceux-ci subissent des changements en cours de partie au gré d'un maître de jeu imaginatif.

Un Gardien doit donc être à la fois créatif et souple. Il lui est également nécessaire de posséder un goût prononcé pour le mystère et l'horreur, tout en étant capable de faire des descriptions précises et évocatrices. Un bon maître de jeu devra peut-être faire plus d'efforts en jouant à *L'appel de Cthulhu* que pour tout autre jeu, mais cela tient à la nature particulière de ce jeu et c'est à ce prix que l'on retirera le maximum de plaisir à le pratiquer.

A la différence de nombreux autres jeux de rôle, *L'Appel de Cthulhu* s'adapte mal au jeu en solitaire. Par contre, il donne d'excellents résultats avec un Gardien et seulement un ou deux joueurs. En général il sera souvent sage de limiter le nombre des participants à un scénario... trois ou quatre personnages étant suffisants pour la majorité des situations qui pourront se présenter, bien qu'à l'occasion, ce nombre puisse être augmenté en fonction d'un important événement.

Amusez-vous bien et ne prenez pas ce jeu trop au sérieux. Lorsqu'un personnage est tué, rappelez-vous que c'est souvent ce qui se produit dans les histoires elles-mêmes !

L'ARGENT POUR LES CAMPAGNES

Vos écrivains, journalistes et autres Investigateurs ont besoin d'argent pour pouvoir mener à bien leurs enquêtes. Celui-ci peut avoir trois origines : (1) les revenus et salaires, les royalties et droits d'auteur ou le recouvrement de créances ; (2) les sommes économisées sur les revenus antérieurs et (3) les aides financières fournies par de nombreux organismes (non-gouvernementaux).

Les Revenus de l'Investigateur

Les *journalistes* et les *détectives privés* doivent travailler pour gagner leur vie. Ils perçoivent de l'argent sous la forme, soit de salaires réguliers, s'ils sont employés par une firme importante, soit de commissions et de rémunérations ponctuelles s'ils travaillent à leur propre compte. Leurs revenus annuels sont déterminés par le résultat du jet d'1D4 que l'on multiplie par 1 000 \$ et auquel on ajoute 2 000 \$. A noter que si un journaliste ou un détective privé n'est qu'un salarié, le fait de s'absenter souvent de son bureau pour poursuivre ses enquêtes sur le Mythe de Cthulhu, pourrait bien avoir pour conséquence son licenciement à plus ou moins long terme, ce qui mettrait bien évidemment fin à ses revenus.

Les *parapsychologues*, les *historiens* et les *professeurs* perçoivent des revenus annuels sous la forme de salaires versés par l'institution qui les emploie comme chercheurs, conservateurs ou experts. Ces revenus annuels sont déterminés par le résultat du jet d'1D6 que l'on multiplie par 1 000 \$ et auquel on ajoute 2 000 \$. Il est possible aux membres de ces professions d'obtenir une année de congés sabbatiques payés (un jet dans une compétence de communication pourra permettre de savoir si ces congés sont accordés ou non). En plus, les professeurs bénéficient des vacances d'été, mais ne sont pas payés pendant cette période. De plus longues absences entraîneront automatiquement le licenciement de l'employé indélicat.

A la différence des journalistes, les *écrivains* sont tous considérés comme étant des auteurs de romans ou de nouvelles travaillant à leur compte et s'adonnant occasionnellement à la poésie ou au journalisme. Les revenus annuels procurés par leurs manuscrits sont égaux au résultat du jet d'1D6 multiplié par 1 000 \$. Si un écrivain décide de devenir un Investigateur à plein temps, il ne pourra compter pour subsister que sur ses économies, des avances sur des ouvrages à venir et sur les droits d'auteur de livres déjà publiés (voir Aides Financières, plus loin). Les Investigateurs qui ont abandonné leur profession normale, pourront devenir écrivain le temps de trouver un emploi plus rémunérateur.

Les *dilettantes* perçoivent des revenus (versés en principe chaque trimestre) qui leurs sont procurés soit par leur famille, soit par d'autres sources indépendantes (actions, créances, rentes, etc.). Leur montant annuel est égal à 1D10 multiplié par 1 000 \$. Un dilettante ne court bien évidemment, jamais le risque d'être licencié, mais il peut lui être parfois assez difficile de percevoir son argent, alors qu'il sillonne le monde à la poursuite des adversaires de l'humanité.

Les Economies

On considère que tous les personnages possèdent des économies égales à leur INT multipliés par un dixième de leurs revenus annuels au début de la campagne.

Exemple : Harvey Walters, qui travaille comme reporter au magazine « Enigma », perçoit un salaire annuel de 4 000 \$ et a donc économisé 400 \$ (1/10^e de 4 000 \$) multiplié par son INT de 17, soit 6 800 \$.

Les Aides Financières

Les Investigateurs peuvent très vite se retrouver sans un sou, s'ils passent leur temps à mener des enquêtes dans les endroits les plus reculés du globe. Cependant, leurs revenus et leurs économies ne sont pas leurs seules ressources ; le Gardien peut mettre à leur disposition (mais uniquement après qu'ils aient mené de longues recherches) des millionnaires excentriques, des journaux prêts à payer de bonnes sommes pour des enquêtes approfondies sur certains sujets, des héritages inattendus, des avances sur des livres à paraître, des revenus procurés par la vente d'ouvrages qu'ils auront découverts au cours de leurs pérégrinations, etc. Ces aides financières peuvent avoir une importance vitale si un personnage se consacre entièrement à ses investigations, s'il devient dément pendant de longs mois ou s'il se trouve incapable durant une certaine période de percevoir ses revenus habituels. Souvenez-vous toujours que l'action de *L'Appel de Cthulhu* se passe pendant les années 20, à une époque où n'existaient pas encore les congés payés, les allocations chômage et l'assurance maladie. Ces concepts étaient alors exceptionnellement testés par quelques compagnies seulement et restaient étrangers à la grande majorité des agents de l'économie américaine.

Ce Qui a été Abandonné

L'auteur, ayant pris un plaisir personnel à réaliser ce jeu, a préféré ignorer une partie du Mythe « actuel » de Cthulhu qui lui semble être trop éloigné du concept originel de Lovecraft et qui n'apporte pas grand-chose à ce dernier. C'est pourquoi il a abandonné l'idée d'une « Guerre des Cieux » qui aurait vu la victoire des Dieux Très Anciens, considérés comme étant des divinités du Bien, sur les Grands Anciens représentant le Mal à l'échelle cosmique. Jamais Lovecraft n'a fait référence à tel affrontement. De plus, ce concept n'aboutit qu'à amoindrir l'impact fondamental de l'horreur des histoires originales. Le fait de pouvoir brandir des Signes des Anciens, comme on peut le faire avec des crucifix, et l'assurance de savoir que les Dieux Très Anciens sont toujours prêts à intervenir, tels des justiciers, si les choses vont trop loin à leur goût, n'enrichit en rien l'épouvante procurée par la conception d'un univers sinistre et insensible, au sein duquel l'homme est abandonné, nu et sans défense.

L'auteur n'a pas non plus voulu conserver l'idée d'une symbolique rattachant chaque Grand Ancien à l'un des éléments fondamentaux selon les Grecs : Terre, Eau, Feu et Air (représentés respectivement par Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha et Hastur). Cette vision des choses ne tient pas à la lumière d'une réflexion approfondie (si Cthulhu et un dieu de l'eau, pourquoi est-il « mort » du fait qu'il se trouve sous la mer ?) et affaiblit le concept de base décrivant les Grands Anciens comme étant de monstrueuses créatures extra-terrestres.

Bien entendu, si ces conceptions vous semblent intéressantes, rien ne vous interdit de les employer dans le cadre de votre campagne. *L'Appel de Cthulhu* est VOTRE jeu.

Un Exemple De Partie

La partie vient juste de commencer. Les Investigateurs tentent de savoir ce qui est arrivé à Bosso Morgan, un gangster notoire, qui a disparu.

GARDIEN : Eh bien, quels sont vos projets ?

CHRISTINE : Allons traîner du côté de la maison de Bosso, peut-être découvrirons-nous des indices.

(Tous les Investigateurs adoptent le plan de Christine.)

PIERRE : D'accord, allons-y. Je vous y conduis dans mon Upmobile. Y a-t-il encore quelqu'un dans les rues ? Nous partons à minuit.

GARDIEN : Personne n'est en vue.

PIERRE : Bien, Cathie, tu pourrais employer tes talents de détective pour essayer de crocheter la porte de derrière pendant que Christine monte la garde.

GARDIEN : Christine, fais un jet de dé en Écouter.

CHRISTINE : Parfait, il est réussi.

GARDIEN : Tu entends que la porte de devant s'ouvre tout doucement.

CHRISTINE : J'essaie de me cacher derrière les poubelles. J'ai réussi mon jet en Se cacher. Que se passe-t-il ?

GARDIEN : Comme il fait nuit et qu'il n'y a pas de lampadaire à proximité, tu ne vois pas grand-chose. Tu devines seulement une silhouette malhabile qui quitte la maison et progresse avec lenteur en direction de la rue. Arrivée au milieu de la chaussée, elle soulève une plaque d'égout et se laisse tomber dans l'ouverture ainsi dévoilée. Tu entends un bruit d'éclaboussement.

CHRISTINE : Je retourne prévenir les autres sans faire de bruit.

PIERRE : Entrons à l'intérieur.

JACQUES : Tu plaisantes ? *là-dedans* ? Vous irez sans moi !

CATHIE : D'accord, tu feras le guet à l'extérieur pendant que nous fouillerons la maison.

JACQUES : Tout seul ? Non, je vous accompagne

GARDIEN : Il fait très sombre.

CHRISTINE : Pierre, passe-moi ta torche électrique. Je passe devant. Vous autres éteignez vos lampes, on ne doit pas se faire remarquer de la rue.

GARDIEN : A la lueur de la torche, vous voyez des traces humides sur le sol, peut-être des traces de pas. L'eau, qui stagne dans ces empreintes, est sale et malodorante. Vous êtes dans le couloir d'entrée et il vous est possible d'aller soit à gauche vers le salon, soit au premier en utilisant l'escalier qui se trouve à votre droite. Vous voyez juste devant vous une porte fermée, un placard, sans aucun doute.

CHRISTINE : D'où venaient les bruits de pas, tout à l'heure ?

GARDIEN : Ils descendaient l'escalier.

CHRISTINE : On monte ?

(Tout le monde acquiesce.)

GARDIEN : Dans la première pièce du premier, vous vous trouvez confrontés à une vision d'horreur, il y a du sang partout. Le corps de Bosso Morgan repose tout habillé sur le lit. Le sommet de son crâne a été arraché et on a retiré tout de qu'il y avait à l'intérieur. Chacun fait un jet de SAN. *(Christine, Pierre et Jacques réussissent leurs jets respectifs, mais ça n'est pas le cas de Cathie).* Cathie, tu perds 1D6 point de SAN *(un résultat de 4 est obtenu)*. Tu deviens verdâtre en contemplant cette scène et tu es prise de nausées.

CATHIE : Ca se comprend. Après avoir un peu repris mes sens, j'essaie de trouver la salle de bain pour pouvoir faire un brin de toilette.

GARDIEN : Que faites-vous, vous autres ?

PIERRE : J'inspecte attentivement le corps, mais sans le toucher. Ah ! Et je préviens les autres de ne pas marcher dans les taches de sang.

CHRISTINE : Je vais fouiller les autres pièces de l'étage.

JACQUES : Je vais avec toi.

GARDIEN : Pierre, tu vois que le corps est complètement imprégné de la même eau sale que tout à l'heure, il y en a même dans la boîte crânienne. Il y a quelques écorchures sur le visage du cadavre. Essaie un Trouver Objet Caché.

PIERRE : Ca marche. Et alors ?

GARDIEN : A deux mètres de toi, tu remarques sur le mur une empreinte de main sanglante et humide. Des traces de griffes sont visibles et l'empreinte fait vingt centimètres de large au niveau de la paume. Elle est tout à fait nette et tu peux même voir les lignes de cette main.

PIERRE : Pfff ! J'appelle Christine, Cathie et Jacques à la rescousse. Au fait, Jacques, est-ce que ton professeur a emporté son appareil photo avec lui ?

JACQUES : Zut ! Je savais bien que j'avais oublié quelque chose ! Hum... je vais essayer d'appuyer une page de mon agenda sur la trace en espérant qu'elle s'imprimera sur le papier.

GARDIEN : Que tout le monde essaie d'Écouter. *(Pierre, Cathie et Jacques ratent leurs jets de dé, mais Christine réussit le sien.)* Christine, tu entends un bruit métallique provenant de la rue.

CHRISTINE : Je me demande ce que cela peut bien être... Oh non ! j'espère qu'il ne s'agit pas de la bouche d'égout que l'on referme.

GARDIEN : La porte d'entrée vient d'être claquée. Vous entendez des pas lourds qui gravissent l'escalier.

PIERRE : Oh-oh.

JACQUES : Mon professeur saute par la fenêtre.

CHRISTINE : J'éclaire la porte de la chambre pour bien voir ce qui arrive.

CATHIE : Je sors mon automatique calibre 32 et je regarde par-dessus l'épaule de Christine.

PIERRE : Je m'abrite derrière Christine et Cathie, mais je dégaîne mon poignard, juste au cas où...

GARDIEN : Jacques, ton personnage tourne le dos à l'action et ne peut donc pas voir ce que font les autres. Voudrais-tu sortir, s'il te plaît, le temps que je leur décrive ce qui se produit ? *(Jacques se rend dans la cuisine pour se désaltérer)*. Progressant d'un pas traînant, une horrible parodie d'homme vient d'entrer dans la chambre. La chose fait plus de deux mètres de haut et elle est dotée de membres difformes. Son visage n'est qu'un amas de rides, impossible de discerner un quelconque trait humanoïde. Sa peau d'un brun-vert maladif pend d'une façon lâche sur son ossature et semble à moitié décomposée ; des lambeaux de chair sont accrochés à ses membres. Que chacun, à l'exception de Jacques, tente un jet de SAN. Si vous le manquez, vous perdrez 1D10 points de SAN.

PIERRE : Je réussis le mien.

CATHIE : Raté ! Mais je ne perds que 3 points de SAN.

CHRISTINE : Oups ! Je suis complètement épouvantée je perds 9 points.

GARDIEN : Voyons... Puisque ton personnage avait 76 points en SAN, il ne devient pas fou à lier d'une façon définitive, mais à moins que tu ne réussisses un jet de pourcentage (1D100) supérieur ou égal à cinq fois ton INT, tu vas t'évanouir.

(Christine obtient 04 avec les dés et s'écroule, inconsciente.)

GARDIEN : Bien. Comme c'était Christine qui tenait la lampe, celle-ci tombe à terre et envoie de grands éclats lumineux au travers de la chambre obscure. Jacques, ton professeur remarque soudain que toutes les fenêtres sont munies de barreaux en métal. Le seul moyen apparent pour sortir semble être de contourner la Chose. TOUS EN CŒUR *(en pleine confusion)* : J'essaie de défoncer les barreaux avec une chaise... Où est ma lampe-torche ?... Est-ce que quelqu'un sait ce qu'est cette créature ?... Je vise la tête... Au secours ! A l'aide !

(Refermons le rideau sur cette triste scène.)

VIII.

Scénarios Prêts à Jouer

Il suffit que le Gardien lise les trois scénarios qui suivent pour pouvoir les faire jouer. Toutes les informations dont il peut avoir besoin lui sont données, mais seuls certains renseignements bien spécifiques doivent être révélés aux Investigateurs.

Chaque scénario est décrit en une série d'étapes. Tout d'abord sont données les informations disponibles aux joueurs, suivies des renseignements révélant la situation présentée par l'aventure sous son véritable jour. Ces derniers faits sont exclusivement réservés au Gardien, tout au moins en début de partie. Ensuite vient le cadre de l'action, accompagné de descriptions et des caractéristiques des personnages non-joueurs impliqués. Enfin, on trouve une longue liste d'indices précisant où ceux-ci peuvent être découverts. La principale utilité de ces scénarios tient en ce qu'ils peuvent vous servir de modèles pour vos propres histoires.



LA MAISON HANTEE

Informations Destinées aux Joueurs :

Au cours de l'année 1920, les Investigateurs sont engagés pour enquêter sur de mystérieux événements survenus dans la maison Corbitt du centre de Boston. La dernière famille ayant habité cette demeure a connu une véritable tragédie et le propriétaire voudrait que les choses rentrent dans l'ordre. Il est prêt à dédommager les Investigateurs pour le temps qu'ils perdront et les problèmes auxquels ils pourront être confrontés. Les faits connus sont les suivants : la famille s'est installée dans la maison en 1918. Neuf mois après être arrivé, le père a eu un accident grave qui le rendit fou furieux. Certaines rumeurs prétendent que l'endroit est hanté. Le propriétaire veut que les personnages mettent fin soit à ces rumeurs, soit à la hantise.

Informations Réservées au Gardien :

Un ancien propriétaire de la maison, Walter Corbitt, a été enterré dans la cave de la demeure. Grâce à ses rapports avec un culte

cthuloïde, il a appris de son vivant des sorts lui permettant d'animer son corps après sa mort. Depuis, il vampirise psychiquement tous les habitants de la maison, tuant ou se débarrassant de tous ceux qui sont une menace pour son secret.

LEGENDE DU PLAN

Rez-de-Chaussée

Pièce 1 : Il s'agit d'un débarras rempli de caisses et de tout un bric-à-brac, tels des chauffe-eaux hors d'usage, de vieilles bicyclettes, etc. Sur le mur ouest se trouve une petite armoire fermée par une planche clouée. Si l'on arrache cette dernière, on trouvera trois anciens livres à l'intérieur. Deux d'entre eux constituent le journal personnel d'un certain Walter Corbitt, un ancien occupant de la maison. Le troisième est intitulé « Dzyan » et semble complètement incohérent. Si le journal est lu, les deux volumes ajouteront 4 % au Mythe du Cthulhu du lecteur, mais lui feront également perdre 1D4 points de SAN. Dans leurs pages sont décrites les expériences auxquelles s'est livré Walter Corbitt et les résultats qu'elles ont eu, invocation de démons et autres horreurs y sont monnaie courante. Si le livre de Dzyan est étudié, il sera impossible de comprendre quoi que ce soit, à l'exception d'un paragraphe décrivant clairement comment invoquer un Vagabond Dimensionnel. Ce sort pourra être appris en étudiant le livre et en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois son INT. Aucun autre sort ne pourra être appris.

Pièce 2 : Un second débarras, mais sans aucun secret.

Pièce 3 : La salle de bain de grande dimension. Les canalisations ne sont plus en très bon état.

Pièce 4 : Le salon. Il contient un mobilier conventionnel : une radio, un divan, des étagères portant des bibelots, etc.

Pièce 5 : La salle à manger. On y trouve une table et sept chaises.

Pièce 6 : Une cuisine tout à fait ordinaire.

Etage Supérieur

Pièce 1 : Une chambre à coucher ordinaire avec un lit, une bibliothèque et une fenêtre.

Pièce 2 : Même chose que la pièce 1.

Pièce 3 : Cette pièce ressemble aux pièces 1 et 2, mais en fait il s'agit de l'ancienne chambre à coucher de Corbitt lui-même. Il y a vécu si longtemps qu'une partie de son aura psychique imprègne encore ce lieu. Grâce à la puissance de Nyarlathothep, il lui est possible de faire ce qu'il veut dans cette pièce. Mais quoi qu'il fasse, une odeur nauséabonde se manifeste (le signe des Anciens). Ainsi, il peut faire retentir un martellement sourd perceptible depuis le rez-de-chaussée et semblant émaner de cette chambre. Il peut aussi faire apparaître une tache de sang (fourni par les rats de la maison) sur les draps du lit. Il est également capable de produire des bruits de grattement sur la porte ou les volets et de faire se déplacer le lit avec une grande vitesse. Si un Investigateur commence à deviner son secret, il essaiera de le convaincre que tous les phénomènes de hantise trouvent leur origine dans cette pièce. S'il n'y parvient pas, il tentera de l'attirer dans la chambre pour le tuer. Après avoir fait venir le personnage en secouant les volets il le fera passer par la fenêtre en projetant le lit sur lui. La chute infligera 2D6 points de dommages. Pour convaincre un Investigateur que cette pièce est le centre du pouvoir de la maison, Corbitt n'utilisera que les taches de sang et les coups sourds. Il ne secouera les volets que s'il désire le tuer.

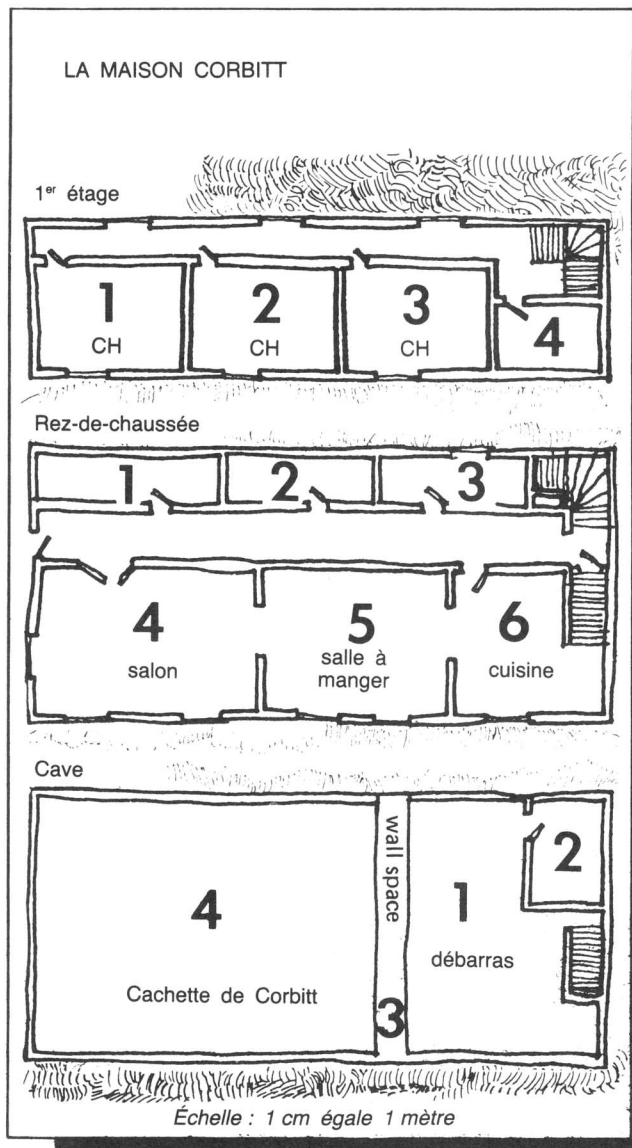
Pièce 4 : Une salle de bain. Les conduites se raccordent à celles du rez-de-chaussée et ne sont pas en meilleur état.

Cave

Pièce 1 : La cave principale. Corbitt peut essayer de faire tomber quelqu'un dans l'escalier en exerçant son contrôle sur les marches branlantes. A moins qu'un personnage ne réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa DEX, il fera une chute, si tel est le désir du maître des lieux. Une telle chute causera 1D6 points de dommages. On trouve éparpillés un peu partout dans cette pièce un grand nombre d'outils, des bouts de bois, des briques, des clous, des vis, des chaises cassées, etc. Si un Investigateur fouille dans ce fatras et réussit un Trouver Objet Caché, il découvrira un couteau à la lame recouverte d'une étrange couche de rouille, le couteau magique de Corbitt. En fait de « rouille », il s'agit du sang desséché de ses victimes. Corbitt peut faire flotter ce couteau dans l'air et tenter de poignarder quelqu'un. Ses chances pour ce faire sont égales à 5 fois les Points de Magie dont il dispose au moment de la tentative (exprimée sous forme de pourcentage). Le personnage visé peut essayer de parer le couteau au moyen d'un couvercle de poubelle (chance de base : 30 %), mais rien d'autre dans cette pièce ne peut être employé à cet usage. Si un Investigateur le désire, il peut tenter d'agripper le couteau au cours de ses déplacements (il y parviendra s'il obtient un résultat inférieur ou égal à sa propre DEX avec 1D100). S'il arrive à s'assurer une bonne prise, il lui faudra affronter sa FOR aux Points de Magie restant à Corbitt sur la Table de Résistance, et s'il ne l'emporte pas, le couteau se libérera en se tordant violemment dans ses mains lui causant 1 point de dommage sous forme de coupures. Frapper avec le couteau ou libérer celui-ci des mains d'un personnage coûte chaque fois 1 Point de Magie à Corbitt.

Pièce 2 : Un débarras rempli de bois et de charbon.

Pièce 3 : Le n. ouest de la pièce 1 est constitué de planches de bois jointives. Si elles sont arrachées, elles révéleront un espace libre et une nouvelle paroi de bois. Une odeur infecte en émanera. Les rats nichant à cet endroit s'attaqueront à tous les intrus tentant de



l'explorer. Ils attaqueront en bandes, grimpant sur les Investigateurs infortunés et leurs causant 1D2 points de dommages avec une DEX de 8 à chaque round. Si un personnage peut atteindre un des rats (un échec signifiant que la malheureuse victime n'est parvenue qu'à s'infliger une nouvelle blessure), il le tuera, provoquant la fuite des autres rongeurs. Sur la paroi intérieure les mots « Chapelle de la Contemplation : Notre Seigneur Délivreur de Secrets » sont gravés, suivis de l'adresse de cette église. Si les Investigateurs percent le mur intérieur, ils se retrouveront dans la pièce 4.

Pièce 4 : Voici la cachette de Corbitt. Il gît immobile apparemment mort sur une paille au centre de la pièce. Il faut 2 Points de Magie à Walter Corbitt pour qu'il puisse faire se mouvoir son corps pendant 5 rounds de combat, aussi répugne-t-il à le faire à moins d'y être contraint. Le sol est fait de terre battue et il y a une table dans le coin sud-ouest de la salle sur laquelle sont posés quelques papiers moisissus qui tomberont en poussière dès qu'ils seront touchés. S'il se sent menacé, Corbitt se lèvera de sa paille (ce qui coûtera 1D8 points de SAN à un observateur s'il ne réussit pas son jet de SAN) et passera à l'attaque.

Armes : 50 % de chances de toucher avec ses griffes qui peuvent causer 2D3 points de dommages. Il ne peut attaquer qu'une seule fois par round. Toute personne blessée par les serres meurtrières du mort-vivant tombera malade. Le lendemain, elle sombrera dans un délire qui durera (30 — CON) jours. Elle guérira à la fin de cette période si elle réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON, sinon elle connaîtra une nouvelle crise de délire pendant (30 — CON) jours, et ainsi de suite. Si elle obtient à un moment ou à un autre un résultat compris entre 96 et 00 avec les dés, alors qu'elle tente de faire un jet de CON, elle mourra.

Les Pouvoirs Magiques de Corbitt : certains ont déjà été décrits, mais il y en a d'autres :

Il est invulnérable aux armes à feu. Les balles ne feront que lui arracher d'infimes parcelles de son corps, le rendant seulement plus horrible qu'il ne l'est déjà. Si un personnage tire sur Corbitt, il perdra automatiquement 1 point de SAN. Les autres armes (hache, pelle, tisonnier...) feront des dommages normaux au mort-vivant, mais celui-ci possède l'équivalent de 4 points d'armure qui lui sont procurés par sa chair desséchée et dure comme le fer. Tout dommage subi par Corbitt ne guérira jamais. Une fois qu'il n'aura plus de Points de Vie, son corps tombera en poussière et son âme sera libre de se rendre en enfer.

Corbitt a le pouvoir de créer une brume mentale dans l'esprit d'un de ses adversaires. Cela lui coûte 4 Points de Magie et il lui faut vaincre les Points de Magie de sa victime avec les siens par le biais d'un jet de dés réussi sur la Table de Résistance. S'il y parvient, son adversaire oubliera ce qu'il était en train de faire et restera complètement ahuri pendant 2D3 heures. Au cours de cette période, il sera assujéti aux ordres télépathiques de Corbitt. Et s'il ne commettra pas d'actes suicidaires, il pourra accomplir des homicides ou des actes idiots et imprudents, comme traverser, sans regarder, une autoroute. En reprenant ses esprits, la victime ne se souviendra pas de ce qu'elle a fait, lorsqu'elle était sous l'influence de Corbitt. Ce pouvoir ne pourra être employé qu'à l'encontre de victimes se trouvant dans la maison, mais une fois « charmée », celles-ci pourront se rendre n'importe où, tout en restant soumises à la volonté de Corbitt jusqu'à la fin de leur ahurissement.

Corbitt est vulnérable à la lumière du jour. A chaque round de combat où il sera exposé directement à la lumière du jour, Corbitt subira un point de dommage.

INDICES

A la bibliothèque de Boston, on découvrira les faits suivants : dans de vieux journaux, il est dit qu'en 1835 un riche propriétaire terrien construisit la maison, mais la vendit pour des raisons de santé à un certain Walter Corbitt. En 1852, M. Corbitt fut l'objet de poursuites judiciaires engagées par ses voisins, qui avaient signé une pétition afin d'obtenir son départ « en conséquences de ses habitudes détestables (sic) et de son comportement douteux ». Evidemment, Corbitt gagna le procès puisque son avis mortuaire fait état qu'il vivait toujours au même endroit. Il indique également qu'un second procès lui avait été intenté pour lui interdire d'être enseveli dans sa cave, chose à laquelle il paraissait tenir tout particulièrement. Il n'est nulle part fait mention du résultat du procès. Il faudra réussir un jet en Bibliothèque pour

obtenir les renseignements présentés ci-dessus. Le journal en question est le *Boston Globe*.

Aux bureaux du *Globe* à Boston (utiliser son Baratin ou son Eloquence pour s'y introduire), on trouvera un article non-publié daté de 1918 et intitulé « La Maison Hantée ». Il relate qu'en 1880 une famille d'émigrants français s'installa dans la maison Corbitt, mais n'y demeura pas très longtemps à la suite d'accidents graves qui y survinrent, causant la mort des parents et provoquant l'infirmité des trois enfants. La maison fut laissée vacante jusqu'en 1909, date à laquelle une autre famille y emménagea, pour devenir presque immédiatement la proie de ce lieu maudit. En 1914, le fils aîné sombra dans la folie et « se tua lui-même avec un couteau de cuisine » (en réalité il s'agissait du couteau magique de Corbitt), ce qui provoqua le départ de ses parents. En 1917, une troisième famille s'installa dans la demeure avant d'en partir précipitamment : tout le monde était tombé malade simultanément.

Les registres de l'Etat Civil précisent que l'exécuteur testamentaire de Corbitt et le principal orateur des obsèques de ce dernier, étaient une seule et même personne, un certain Révérend Michael Thomas, pasteur de la Chapelle de la Contemplation : l'Eglise de Notre Seigneur Délivreur de Secrets. Le Registre des Cultes (que l'on trouvera à l'hôtel de ville) indique que cette église fut fermée par la police en 1912.

Les dossiers concernant le raid sur la chapelle de la Contemplation sont conservés au poste de police (il faudra utiliser Droit ou Baratin avec succès pour pouvoir y accéder). Cette intervention des forces de l'ordre, exécutée dans le plus grand secret, fut causée par plusieurs plaintes rendant l'église responsable de la disparition de nombreux enfants de son voisinage. Au cours de l'opération, trois policiers et dix-sept membres du culte trouvèrent la mort, les raisons de leur décès ne sont pas précisées et aucune autopsie ne semble avoir été pratiquée. On arrêta 54 membres du culte qui furent tous relâchés à l'exception de huit d'entre eux. Les dossiers laissent à penser que d'importantes personnalités étaient liées au culte, ce qui expliquerait que l'affaire ait été étouffée. Michael Thomas fut arrêté et condamné à 40 ans de prison pour 5 inculpations de meurtre au second degré, mais il devait s'évader en 1917 et personne ne l'a revu depuis cette date.

A la Chapelle de la Contemplation, désormais fermée et plongée dans l'obscurité, il sera possible de trouver des registres de la secte indiquant que Walter Corbitt a été inhumé dans la cave de sa demeure « en conformité avec ses vœux et avec ceux de Celui Qui Attend Dans le Noir ». Enchaîné à la chaire pourrie, il y a également un énorme volume relié en peau humaine (comme pourra le déterminer un médecin en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois son EDU). Ce livre s'avérera être un exemplaire en latin des *Fragments de Celaeno*, dont les propriétés sont exactement les mêmes que l'édition anglaise du même ouvrage.

Bénéfices

Si Corbitt est vaincu et détruit, chaque Investigateur gagnera 1D6 points de SAN. De plus, une gemme noire est suspendue autour du cou de Corbitt et si un personnage s'en empare, elle tombera en poussière dans sa main en augmentant son POU d'un point. Cette pierre avait la faculté d'entretenir les pouvoirs du mort-vivant.





LE FOU

Informations Destinées aux Joueurs :

Le vieux Harny Reginald, qui réside dans les forêts obscures du Vermont, passe pour être devenu complètement excentrique. Il s'est même attaqué une fois à un facteur, sans aucune raison apparente. On raconte aussi que dans sa folie, Harny se livre à des rites mystérieux aux sommets des collines, sacrifiant des chèvres à la lueur de grands feux de bois.

Informations Réservées au Gardien :

Harny, qui a toujours été instable, est entré en contact avec un groupe de Mi-Go, les Fungi de Yuggoth. Ces êtres désirent dévaster une vallée proche de la ville de Jennings, afin de pouvoir exploiter en toute tranquillité les gisements de minéraux des collines avoisinantes. A cette fin, ils essaient d'invoquer Ithaqua, le Marcheur du Vent, pour qu'il détruise la ville et ses habitants par l'intermédiaire d'une gigantesque tempête de neige, les Mi-Go ayant pour tâche alors de s'occuper des survivants.

Ils procèdent à leur invocation à minuit en employant des sorts propices à leur réussite, mais qui ont échoué jusqu'à présent (ils n'ont que 20 % de chances d'appeler Ithaqua). Au cours de ces derniers mois, les Mi-Go sont parvenus à créer un passage magique au sommet d'une des collines des alentours, qui devrait permettre à Ithaqua de s'aventurer dans cette région très éloignée de ses domaines nordiques.

Les Faits

La baraque d'Harny se trouve à environ 6 km au nord de la vallée de Jennings. La colline sur laquelle sont censés avoir été allumés de grands feux se situe à 3 km au nord-est de cet endroit.

Jenning : Dans la ville de Jennings, un emploi réussi de leur Eloquence, permettra aux Investigateurs de s'entretenir librement avec les habitants. (Le Baratin ne pourrait que les inciter à la prudence). Ils ont tous le sentiment qu'Harny est devenu fou et qu'il s'occupe de choses dont il ne devrait pas se mêler. Si les Investigateurs parviennent à sympathiser avec une ou deux personnes, celles-ci leur affirmeront avoir vu « des choses contre-nature » dans les collines et qu'elles n'y retourneront jamais de nuit. Un emploi réussi de Baratin, d'Eloquence ou de Discussion pourra les amener à décrire ces choses : « Queq'chose comme de grands crabes, haut comme les hommes, avec de p'tites gueules écrabouillées et rougeaudes comme si elles avaient été grillées. ». Tous les vendredis soirs, on pourra voir un grand feu au sommet de la montagne d'Harny. A l'aide d'une paire de jumelles, et si l'on réussit un Trouver Objet Caché, on apercevra de nombreuses silhouettes noires se déplaçant autour du feu.

La cabane d'Harny : De jour, Harny Reginald se montrera amical avec les Investigateurs, mais à l'approche de la nuit, il semblera de plus en plus mal à l'aise. Il n'est pas au courant de ce que ses nouveaux amis veulent faire à Jennings, et s'il venait à le découvrir il se retournerait contre eux. D'une voix d'ivrogne, il fera des déclarations du genre : « Mes nouveaux potes en savent plus que les profs de l'université. » « Y peuvent faire la pluie et l'beau temps. » « J'ai jamais eu d'plus belles récoltes que d'puis qu'mes amis sont là. » « J'ai pus d'chien... mes amis en avaient b'soin pour appeler leur

copain. » « Iffka, j'crois qu'y s'appelle. Ou bien Ifkwa... Itta... Iffdkwa... » (Et ainsi de suite, *ad nauseam*.) Si un Investigateur insiste pour rester jusqu'à la tombée de la nuit, Harny ira jusqu'à le menacer avec son fusil de chasse et lui intimera de se « casser ». Mais si un personnage arrive à lui dérober son arme ou à se dissimuler dans les bois à proximité, dès que le soleil se couchera, il verra un Mi-Go atterrir près de la cabane (et devra faire un jet de SAN) et y entrer pour discuter d'une voix bourdonnante avec Harny. C'est le Mi-Go n° 2, voir plus loin. Si le monstre se trouve confronté aux Investigateurs au lieu d'Harny dans la cabane, il attaquera aussitôt, mais uniquement si ses adversaires ne sont pas trop nombreux (un ou deux). S'il s'enfuit, ce ne sera que pour aller chercher des Mi-Go armés qui se mettront à la poursuite des intrus afin de les tuer.

Harny Reginald

FOR 8	CON 13	TAI 15	INT 8	POU 10
DEX 9	APP 6	EDU 1	SAN 18 Pts de Vie 14	

COMPETENCES : Fusil de Chasse 70 %, Conduite 40 %, Suivre Une Piste 65 %, Mécanique 45 %.

La Montagne

Lorsque l'on gravira la pente qui mène au sommet de la montagne sur laquelle sont allumés les feux, la température baissera rapidement et de façon anormale. Au sommet, elle sera bien en dessous de zéro. Si un Investigateur ne porte pas de vêtements TRES chauds, il lui faudra réussir toutes les cinq minutes un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON, sinon il prendra automatiquement un point de dommages dû au froid. Lorsqu'il aura ainsi perdu la moitié de ses points de vie, il sombrera dans l'inconscience. Par contre, un personnage très chaudement vêtu ne devra faire un jet de dés que toutes les heures.

Si un Investigateur essaie de gravir la montagne au cours de la nuit, alors que les Mi-Go se trouvent à son sommet, il lui faudra réussir à employer à la fois sa Discrétion et ses facultés pour Se Cacher. De même, si un personnage escalade la montagne durant la journée et attend la tombée de la nuit, en tenant compte du fait qu'il sera assez intelligent pour se dissimuler dans un taillis d'arbres gelés, il lui faudra parvenir à Se Cacher ou à utiliser sa compétence en Camouflage pour ne pas être repéré par les Mi-Go quand ceux-ci arriveront. Dans les deux cas, il reviendra au Gardien de lancer lui-même les dés, sans révéler aux Investigateurs s'ils sont, ou non, bien cachés. Chaque Investigateur n'aura droit qu'à un seul lancer de dés.

Si l'on produit un grand bruit, comme la détonation d'un fusil, de nombreux Fungi de Yuggoth viendront voir ce qui se passe au bout d'1D10 round de combat. Trois Mi-Go patrouillent à tout moment dans les parages de la colline.

Au sommet de la montagne se trouve un cercle de pierres, chacune faisant à peu près un mètre de diamètre. Elles sont toutes craquelées et couvertes d'une épaisse couche de givre. Alors que les Investigateurs attendront dans l'obscurité (en n'oubliant pas de tenir compte des dommages commis par la morsure du froid), 7 Fungi de Yuggoth apparaîtront dans le ciel peu avant minuit et survoleront la montagne (faire un jet de SAN). Ils atterriront quelques instants plus tard et seront bientôt rejoints par Harny, alors qu'une paire de Mi-Go s'en ira patrouiller les flancs de la colline. C'est à partir de ce moment là que commenceront les incantations déclamées par l'horrible voix bourdonnante du chef des monstres assisté dans sa tâche par le Mi-Go n° 5, Harny et les deux Fungi restants entonnant en chœur les réponses à cette prière. Les deux « maîtres de cérémonie » dépenseront tous leurs Points de Magie, à l'exception d'un seul, au

cours du rituel. Harny et les deux autres n'en utiliseront qu'un seul chacun ce qui aura pour conséquence de donner 28 % de chances de réussite à leur invocation. Tandis que les créatures se dandineront en gémissant, une flamme bleuâtre commencera à s'élever au centre du cercle de pierres. Il en émanera un courant d'air glacial et la flamme elle-même semblera extrêmement froide, vu la couche de glace qui commencera à recouvrir les pierres qui l'entourent. Si le sort est réussi, cette fois-ci, un monstre difforme et hurlant plongera du ciel et atterrira au milieu du feu, ce qui aura pour conséquence de l'éteindre. Il entreprendra alors de ravager la vallée, balayant d'un blizzard arctique et surnaturel la petite ville de Jennings. Tous les Investigateurs ayant contemplé le Wendigo, car il s'agit bien d'Ithaqua lui-même, perdront des points de SAN. Au cas où le sort serait un échec, la flamme s'éteindra au bout d'une demi-heure et les Fungis de Yuggoth, désappointés, rappelleront leurs sentinelles avant de prendre leur envol, laissant Harny à sa ferme.

Tous les Fungi de Yuggoth porteront sur eux des morceaux de métal biscornus ressemblant à des branches d'arbre. Les Mi-Go n° 1, 5 et 7 seront également drapés dans d'étranges résilles vertes et visqueuses.

Les Fungi de Yuggoth

	N° 1	N° 2	N° 3	N° 4
FOR	14	11	14	10
CON	14	14	10	9
TAI	14	7	12	6
INT	17	13	14	15
POU	13	8	12	15
DEX	22	17	14	13
Pts de Vie	14	11	11	8
Griffe (Att. %)	70 %	35 %	35 %	40 %
Dommages	2D6	1D6	2D6	1D6
Armure	11Pts	3Pts	3Pts	3Pts

	N° 5	N° 6	N° 7
FOR	9	8	15
CON	9	15	13
TAI	8	11	10
INT	15	13	12
POU	14	12	10
DEX	14	15	18
Pts de Vie	9	13	12
Griffe (Att. %)	50 %	40 %	30 %
Dommages	1D6	1D6	2D6
Armure	11Pts	3Pts	11Pts

Les résilles visqueuses donnent huit points d'armures supplémentaires à leur porteur et sont des objets à moitié vivants produits par la technique Mi-Go. Les objets de métal biscornus brandis par les Fungi sont des armes.

Si un Investigateur réussit à tuer un Fungis de Yuggoth et à lui voler sa résille, il lui sera possible de s'en revêtir, mais la matière visqueuse dont elle est enduite lui infligera un point de dommages chaque fois qu'il le retirera. Etant donné qu'il ne disposera pas de substance nutritive nécessaire à l'imbiber après usage, chaque fois qu'il l'utilisera, son efficacité sera diminuée d'un point. Ainsi, la seconde fois qu'il la portera, elle ne vaudra plus que 7 points d'armure, puis 6, etc. La résille présente un aspect assez repoussant et ne pourra pas, bien entendu, être portée dans la rue sans provoquer des cris ou d'autres commentaires. Lorsqu'un projectile ou une arme atteindra son porteur, elle se contractera et se resserrera autour du point d'impact, atténuant ainsi le choc.

Les objets biscornus en métal servent à projeter une brume glacée qui ressemble à un épais brouillard. Ce dernier aura la forme d'un cylindre de dix mètres de diamètres et se déplacera à 50 km/h. Il sera inutile de procéder à aucun lancer de dés lorsqu'il sera fait usage de cette arme terriblement efficace. Le brouillard engloutira toujours sa victime et lui infligera 1D10 points de dommages causés par le gel, moins un point de dommage si la victime porte des vêtements chauds (moins deux points s'il s'agit d'une tenue adaptée aux températures polaires). Si la victime se trouve à l'intérieur d'une voiture fermée, il faudra retirer 4 points aux dommages causés par cette arme, mais le moteur du véhicule calera et s'arrêtera, à moins que son conducteur ne parvienne à réussir un jet de Conduire une Automobile. Cette arme sera en principe utilisée sur une même cible pendant plusieurs rounds d'affilée (3 ou 4 rounds le plus souvent). Son principal avantage tient au fait qu'elle ne laisse aucune trace sur les victimes qui sembleront avoir succombé au froid. Si un Investigateur parvient à s'emparer d'une telle arme, il ne pourra l'utiliser que s'il réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à son Idée.

Si Ithaqua est appelé avec succès, la vallée de Jennings et son village seront entièrement détruits après trois jours de températures inférieures à 75 en dessous de zéro. Toutes les voies d'accès seront bloquées par d'énormes congères.

Bénéfices

Si les Investigateurs parviennent à contrecarrer l'effroyable projet des Fungi, chacun d'entre eux gagnera 1D10 points de SAN. Mais le seul fait de tuer un Mi-Go ne leur apportera aucun point de SAN supplémentaire (à moins, bien sûr, que tous soient tués, ce qui les arrêtera définitivement). Si un Investigateur emploie avec succès sa compétence en Mythe de Cthulhu alors qu'il écoute l'incantation au sommet de la montagne, il apprendra qu'il s'agit d'une évocation adressée à Ithaqua et gagnera 2D10 points de SAN, au lieu d'1D10 points de SAN, à la fin de l'aventure si celle-ci se termine à l'avantage des forces du Bien.



LA MAISON BROCKFORD

avec l'autorisation de Marc Hutchison.
Informations Destinées aux Joueurs :

Joyce Brockford, un riche armateur, n'est pas très satisfait de sa nouvelle résidence secondaire située sur la côte de l'Etat du Maine. Il aimerait que les Investigateurs parviennent à déterminer l'origine des bruits qui émanent de son sous-sol.

Informations Réservées au Gardien :

A l'origine, la maison fut construite par un adepte de Cthulhu. Les « bruits » problématiques qui empêchent Brockford de dormir sont produits par des groupes de Profonds qui se rassemblent dans des cavernes sous la maison pour y chanter des hymnes à la gloire de Père Dagon, Mère Hydra et Cthulhu.

Le plan : Rez-de-chaussée

Pièce 1 : Petit salon / Salle à manger. Il n'y a rien de secret en cet endroit.

Pièce 2 : La cuisine. Les repas sont préparés sur le feu, dans la cheminée.

Pièce 3 : Une grande salle de bains comportant une énorme baignoire et un w.c.

Pièce 4 : La chambre d'amis réservée aux visiteurs de passage.

Pièce 5 : Le cabinet de travail dont l'ameublement se compose de plusieurs fauteuils, d'une cheminée et d'une bibliothèque. Une tête

de cerf empaillée est suspendue au-dessus de l'âtre. Si un Investigateur réussit à faire usage de sa compétence en Zoologie, il remarquera qu'il s'agit de la tête d'un cerf appartenant à une espèce qui lui est inconnue et qu'elle semble comporter une malformation au niveau des yeux. Si un personnage réussit un Trouver Objet Caché, il découvrira six ouvrages cachés derrière la première rangée de livres de la bibliothèque. Quatre d'entre eux sont des recueils de notes ayant trait aux sciences astrologiques et alchimiques, etc. Un des livres contient des notes relatives à l'histoire ancienne, à la géologie, à la mythologie et à l'occultisme, comme si l'on avait essayé de les compiler dans un but terrible et sinistre. Sa lecture provoquera la perte d'un point de SAN, mais fera aussi augmenter d'1 % la compétence en Mythe de Cthulhu de son lecteur. Si un personnage réussit un jet d'Idée après avoir lu cet ouvrage, il pourra comprendre que son auteur devait avoir établi des contacts (ou tout du moins avoir la conviction d'avoir établi de tels contacts) avec des représentants d'une espèce de créatures sous-marines.

Le dernier livre, pour sa part, est un recueil de notes, accompagnées de commentaires explicatifs, extraites d'un « livre très horrible ». La nature précise de ce dernier ne pourra être déterminée par un Investigateur que s'il emploie avec succès sa compétence en Mythe de Cthulhu. Il s'agit en fait de notes tirées du *Nécronomicon*. Lire le dernier livre coûtera 1D8 points de SAN et ajoutera 1D3 % à la compétence en Mythe de Cthulhu de son lecteur. Cet ouvrage possède un multiplicateur de sort de $\times 2$. Les sorts qu'il contient sont, dans l'ordre : Contacter une Larve de Cthulhu, Contacter Cthulhu, Appeler Azathoth et Concocier le Breuvage de l'Espace.

Premier Etage

Pièce 1 : Une chambre à coucher sans aucun mystère.

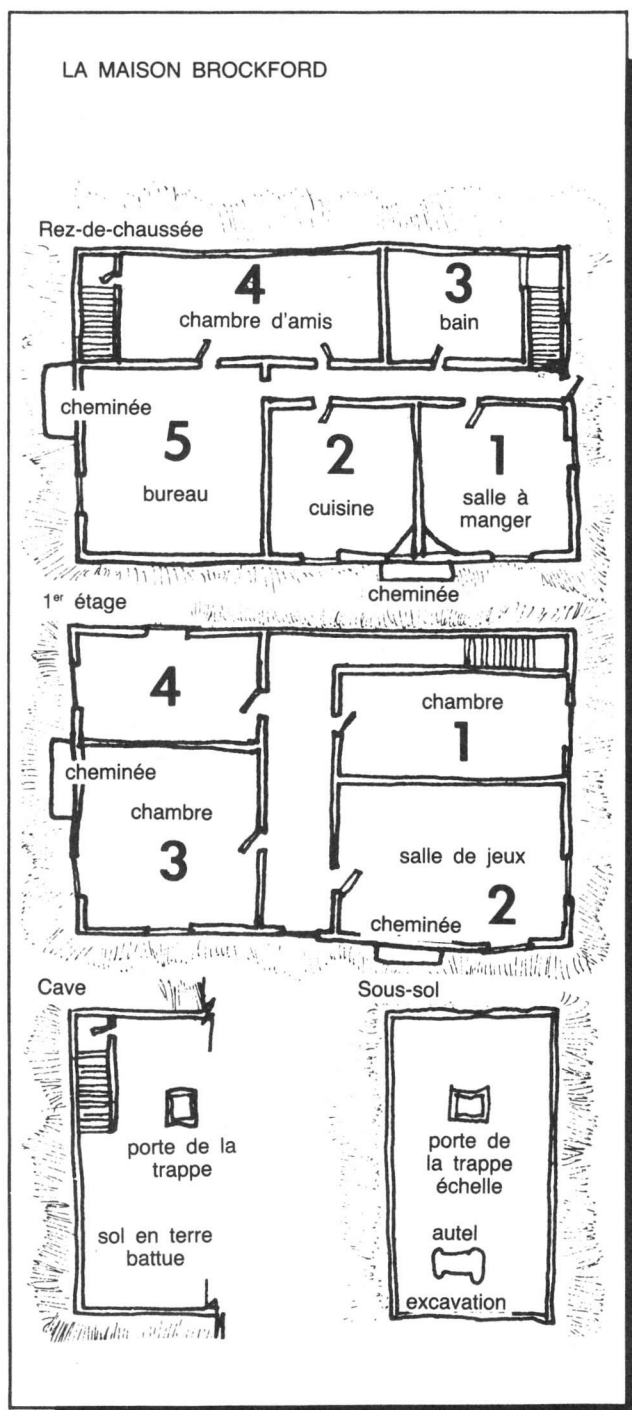
Pièce 2 : Une salle de jeux. Un peu partout sont disséminés des cibles pour fléchettes, des échiquiers, etc. Une autre tête de cerf empaillée et malformée est accrochée au-dessus de la cheminée. Si un personnage n'a pas réussi à employer sa compétence en Zoologie au rez-de-chaussée, il pourra ici faire une nouvelle tentative.

Pièce 3 : La chambre de maître réservée à l'usage de M. Brockford.

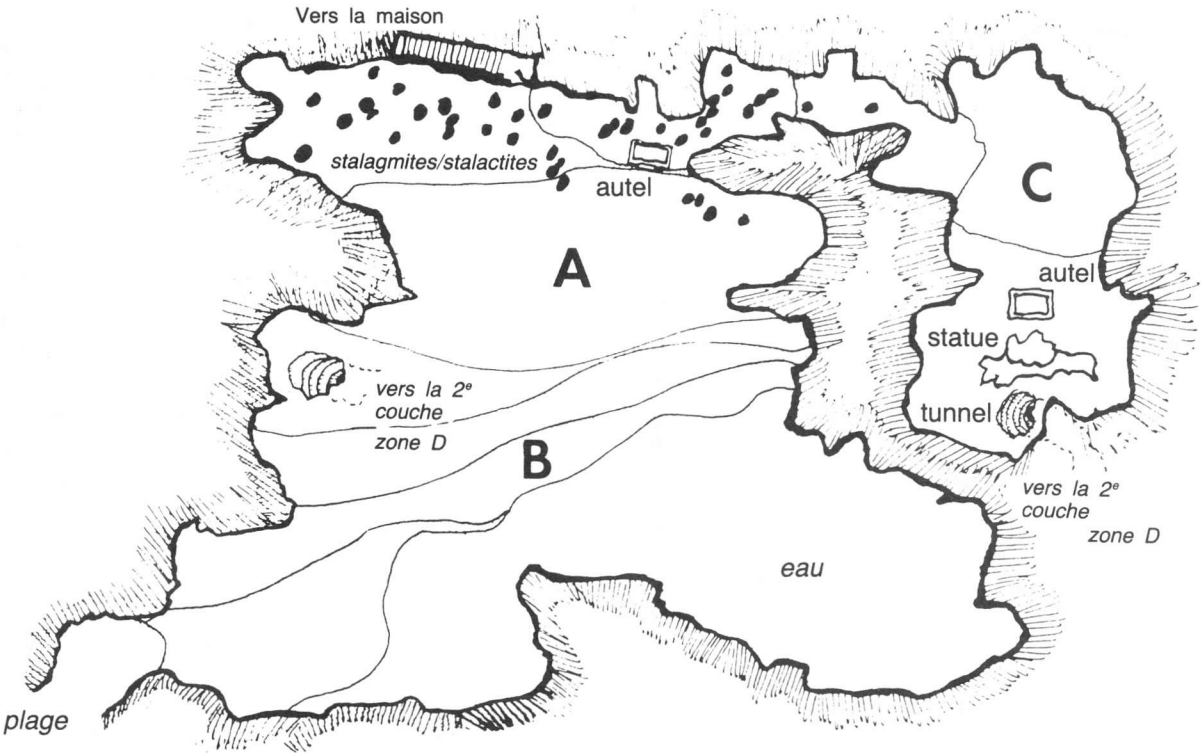
Pièce 4 : Cette pièce est étrangement vide. Il n'y a pas de tapis sur le sol et les murs sont nus. Il n'y a pas de meubles dans cette salle, mais des anneaux d'acier fixés solidement dans les murs. L'ancien propriétaire se livrait à l'occasion à des sacrifices humains, des chaînes passées dans les anneaux étaient fixées au cou et à la taille des futures victimes en attendant l'heure de la cérémonie. Si un Investigateur réussit à la fois des jets de dés en Idée et en Trouver Objet Caché, il pourra établir, d'après des marques sur les murs et le plancher, que des personnes furent autrefois enchaînées ici et attachées aux anneaux de métal. Il ne lui sera, bien entendu, pas possible de savoir pourquoi.

Cave

Le sol de la cave est en terre battue. Elle ne contient pas grand-chose, à l'exception de quelques caisses et ballots éparpillés au pied de l'escalier. A environ 10 cm sous la terre, à l'endroit indiqué sur le plan, se trouve une trappe menant à un sous-sol secret. Brockford ne connaît pas l'existence de cette trappe. Un personnage pourra la trouver s'il commence à creuser le sol ou s'il réussit à Ecouter au moment où il marchera dessus (elle produira un son creux). Une fois la trappe découverte, il sera très difficile de l'ouvrir correctement. A moins qu'il ne réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à la moitié de sa compétence en Mécanique, le personnage qui l'ouvrira la détruira complètement. Si la trappe reste ouverte, il y aura 50 % de chances chaque nuit que des Profonds pénètrent dans la maison par ce



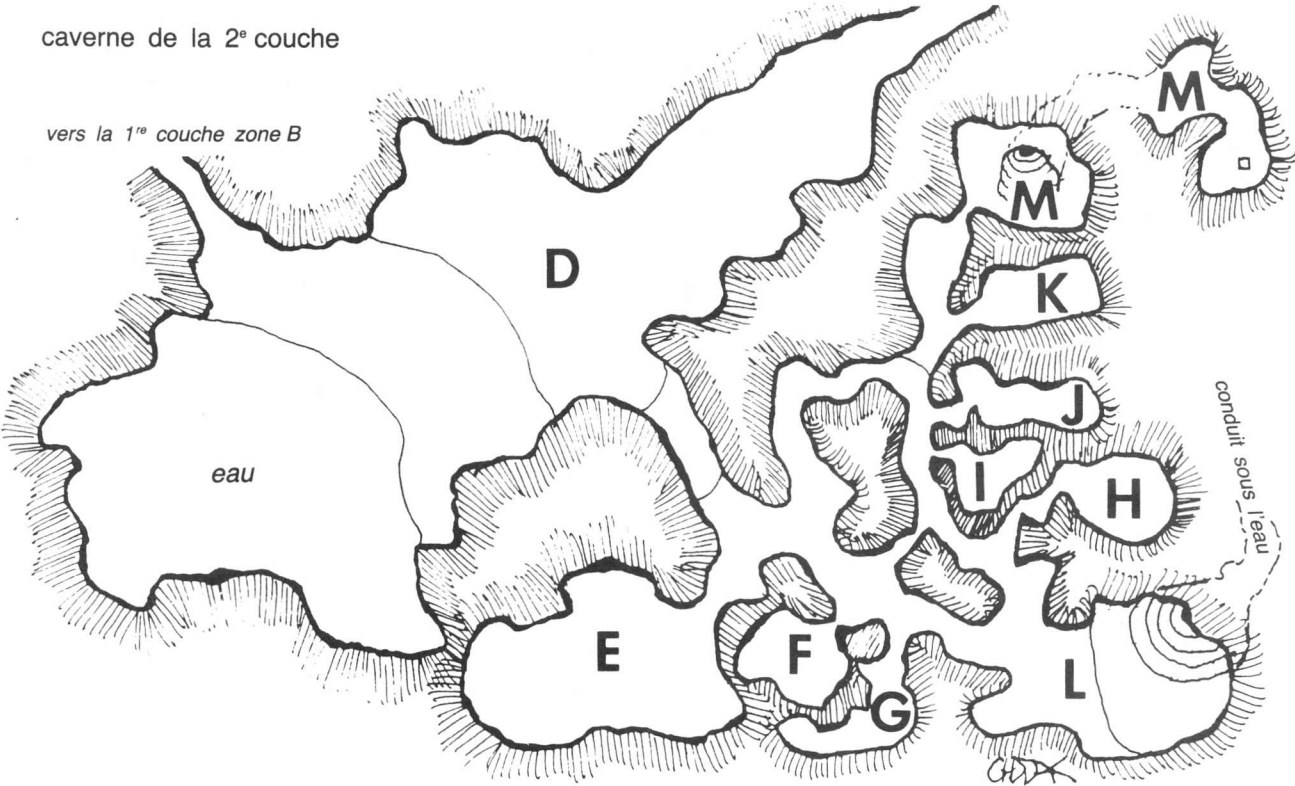
SOUS LA MAISON : Caverne de la 1^{re} couche



vers la 1^{re} couche zone C

caverne de la 2^e couche

vers la 1^{re} couche zone B



passage (à moins qu'elle n'ait été refermée et qu'elle soit en bon état) et essaient de trouver les Investigateurs. Pendant chaque nuit, ils visiteront 1D4 pièces en suivant leur ordre numérique et en commençant par le rez-de-chaussée. Exemple : Lors de la première nuit, un résultat de 3 avec 1D4 indique qu'ils visitent les pièces 1, 2 et 3 du rez-de-chaussée. La seconde nuit, un résultat de 57 avec 1D100 signifie qu'ils ne viennent pas. La troisième nuit ce résultat n'est que de 23, ce qui veut dire qu'ils entreprennent une expédition dans la maison ; un nouveau 3 avec 1D4 précise qu'ils visitent cette fois les pièces 4 et 5 du rez-de-chaussée, avant de monter au premier voir la pièce 1. Ils reviennent la quatrième nuit et peuvent visiter 4 nouvelles pièces, ils fouillent les chambres 2 à 4 et s'en vont, puisqu'ils connaissent maintenant toute la maison.

Si les Profonds pénètrent de cette façon dans la maison, un Investigateur parviendra à se réveiller avant qu'ils ne lui tombent dessus, s'il réussit à Ecouter. Après leur départ, une horrible odeur de poisson imprégnera l'atmosphère, aussi, un Investigateur pourra deviner qu'ils sont venus même s'il ne les a pas entendus. Si les Profonds entrent dans une pièce occupée par un personnage, ils le terrasseront et l'emporteront, sans espoir pour lui de retour. Ils sont suffisamment nombreux pour que les Investigateurs ne puissent avoir aucun espoir de les battre tous, s'ils se retrouvent acculés dans une petite pièce. En d'autres termes, si les personnages restent trop longtemps inactifs après avoir ouvert la trappe, ils seront condamnés. Si un Investigateur rencontre les Profonds alors qu'ils sont en train de piller la maison, ceux-ci essaieront immédiatement de s'emparer de lui et une folle poursuite pourra s'engager. A noter, cependant, qu'ils ne s'éloigneront en aucun cas de plus de 800 mètres de la demeure. Les Profonds ont 60 % en Trouver Objet Caché et ne pourront découvrir un Investigateur que si celui-ci s'est caché dans la même pièce que celle où ils se trouvent eux-mêmes. S'ils fouillent toute la maison et ne trouvent personne, les Profonds abandonneront leurs recherches et ne reviendront qu'au bout de plusieurs mois, s'ils reviennent. Mais si les Investigateurs abandonnent leur enquête, ils liront un jour dans les journaux que Joyce Brockford, le riche armateur, a disparu mystérieusement alors qu'il résidait dans sa nouvelle maison. Peut-être l'exécuteur testamentaire du disparu les chargera-t-il de le retrouver ?

Sous-sol

Le sous-sol est une pièce de petites dimensions dont les murs sont taillés dans le roc. Un grand autel de pierre se dresse au fond de la pièce. Il est souillé de tâches bizarres. Le mur derrière l'autel présente un renfoncement, mais l'état de ce dernier est tel, qu'il est impossible aujourd'hui de déterminer quel en fut l'usage. Si l'on frappe sur l'autel on remarquera qu'il sonne creux. Si les Investigateurs l'emportent sur la Table de Résistance dans une confrontation de leurs FOR contre la TAI de 12 de l'autel, celui-ci basculera, révélant une volée de marches étroites conduisant dans les profondeurs. Cet escalier mène à la première couche de cavernes.

Première Couche de Cavernes

Zone A : L'escalier venant du sous-sol de la maison aboutit à une porte secrète située au fond d'une grande caverne s'ouvrant sur l'océan, tout en étant invisible du rivage. Le fond de la caverne (là où s'ouvre la porte) est encombré de stalactites et de stalagmites (représentées par des points sur le plan).

Le sol de cet endroit est recouvert de sable parcouru en tout sens d'empreintes de pieds palmés. Les personnages perdront un point de SAN en voyant cela s'ils n'ont pas encore rencontré de Profonds. Un autel est dressé sur un promontoire près de la paroi du fond de la caverne. Derrière l'autel, de nombreuses stalactites font écran. Si un

personnage réussit à se frayer un passage entre ces dernières, il s'apercevra qu'ils s'espacent à nouveau au bout d'un certain temps et permettent d'accéder à la zone C de la caverne. Par contre, s'il se guide sur le son des vagues, il parviendra à la mer.

Zone B : A la limite séparant les zones A et B se trouve un trou creusé dans le roc. Si un Investigateur l'inspecte attentivement, il y aura 2 chances sur 3 (un résultat de 1 à 4 avec 1D6) pour qu'un Profond y soit posté en sentinelle. Heureusement pour les personnages, la pièce est à ce point remplie par le bruit des vagues et l'écho de celui-ci, que seuls les cris et les détonations pourront être perçus par le garde. C'est pourquoi ce dernier n'entendra pas les Investigateurs si ceux-ci progressent avec discrétion dans la zone A. Bien entendu, cela ne l'empêchera pas d'essayer d'attraper tous ceux qui approcheront du trou. Au bord de l'eau, une étroite crevasse conduit de la caverne au rivage.

Le garde (comme tous les Profonds de ce scénario) est armé d'un étrange fusil lance-harpon. Ses projectiles peuvent faire 1D10 points de dommages et sont capables d'empaler.

Zone C : Il s'agit d'un endroit retiré et totalement obscur. Les Investigateurs auront besoin de torches ou de lanternes pour y voir quelque chose. Au bout de cette caverne se trouve un autel surplombé par une statue du Grand Cthulhu. La première fois que les Investigateurs contempleront cette statue, ils perdront chacun 1D4 points de SAN. Si un personnage a le courage de jeter un œil derrière l'idole (qui semble accolée au mur par un effet de lumière), il trouvera un puits étroit s'enfonçant dans les profondeurs.

L'autel est creux. A l'intérieur on trouvera un cadavre décomposé (perte d'1D3 points de SAN) qui roulera sur le sol. Le corps est encore vêtu de ce qui fut un imperméable de pêcheur. D'une des poches de ce dernier un contrat d'achat se rapportant à la maison dépasse. Il est évident que ces pauvres résidus d'humanité furent l'un des premiers propriétaires de celle-ci !

Comment il est arrivé ici ? Sans doute personne ne le saura-t-on jamais. Quoi qu'il en soit, le porteur du contrat doit être considéré comme le propriétaire légal de la maison et les Investigateurs pourront, s'ils le désirent, s'emparer de cet acte de propriété et faire valoir leurs droits à l'encontre de M. Brockford.

Deuxième Couche de Cavernes

Zone D : C'est à cet endroit que les tunnels des zones A et C aboutissent. La zone D est une zone dégagée comportant une mare d'eau à l'une de ses extrémités. Cette marre est reliée à l'océan par un siphon et un personnage qui réussira à Nager pourra rejoindre la pleine mer en passant par là. Dans ce lieu, il y a 50 % de chances de rencontrer 1D6 Profonds armés de lance-harpons (voir description précédente). Ces monstres essaieront d'emporter par n'importe quel moyen les intrus, en les tuant même, si cela est nécessaire. Un trou se trouvant dans l'un des murs conduit à un labyrinthe de grottes.

Zone E : Dans un coin de cette caverne se trouve un tas d'ossements, dont certains d'origine humaine.

Zones F à K : Toutes ces salles sont vides. Toutefois, il y aura 10 % de chances dans chacune d'elles de rencontrer un Profond au repos, muni de son arme. Ces gardes ne sortiront de leur tanière que s'ils entendent un bruit ne pouvant pas être attribué à l'un des leurs.

Zone E : Cette salle comporte à l'une de ses extrémités une zone boueuse descendant en pente douce jusqu'à un tunnel. Un Investigateur qui s'en approchera trop glissera dans ce tunnel, à moins qu'il ne

Les Profonds

	N° 1	N° 2	N° 3	N° 4
FOR	12	18	19	19
CON	6	12	12	11
TAI	13	16	16	13
INT	12	14	16	14
POU	13	8	9	9
DEX	12	16	13	11
Armure	1 Pt	1 Pt	1 Pt	1 Pt
Pts de Vie	10	14	14	12
Lance-harpon	30 %	65 %	75 %	30 %
Dommages	1D10	1D10	1D10	1D10
Griffe (Att. %)	50 %	75 %	60 %	55 %
Dommages	2D6	2D6	2D6	2D6

	N° 5	N° 6	N° 7	N° 8
FOR	9	8	21	18
CON	13	9	15	11
TAI	17	15	22	17
INT	17	12	18	15
POU	6	13	12	7
DEX	12	10	9	6
Armure	1 Pt	1 Pt	1 Pt	1 Pt
Pts de Vie	15	12	18	14
Lance-harpon	70 %	45 %	40 %	70 %
Dommages	1D10	1D10	1D10	1D10
Griffe (Att. %)	60 %	50 %	65 %	60 %
Dommages	2D6	2D6	2D6	2D6

réussisse un jet de pourcentage égal ou inférieur à la moitié de ses chances pour Sauter ou Grimper. Il est bien évidemment possible de se laisser descendre volontairement dans le conduit boueux. Quoi qu'il en soit, une glissade se terminera brutalement dans l'eau et le personnage devra Nager. S'il réussit deux fois de suite son jet de dés, il se retrouvera près de la plage. Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché alors qu'il est sous l'eau, il pourra découvrir un conduit menant dans les profondeurs de l'océan et conduisant peut-être jusqu'à une ville de Ceux des Profondeurs, mais il faudra un scaphandre pour pouvoir s'en assurer (n'oubliez pas que le scaphandre autonome n'existait pas encore à cette époque). Libre au Gardien d'imaginer une suite à ce scénario.

Zone M : Cette petite caverne descend doucement jusqu'à une petite salle glaciale dont les murs sont recouverts de boue congelée. Au fond de ce réduit, un cube étincelant est enchassé dans la boue solidifiée. Pour arracher ce cube à sa gangue, un Investigateur devra réussir une confrontation de sa FOR et de la FOR de 20 de la boue sur la Table de Résistance. Quiconque tentera de le faire prendra 1 point de dommages dû au gel qui recouvre le cube. Ceux qui regarderont l'étrange objet perdront 1 point de SAN, car il n'est pas conçu comme un cube ordinaire — ses angles et ses côtés sont subtilement différents de ce qu'ils devraient être, parfois il donne même l'impression que l'on peut en voir plus de trois faces à la fois.

Ce cube permet d'entrevoir par instants des images provenant des autres plans d'existence lorsqu'on le regarde intensément (les chances pour cela sont égales à une fois le POU de celui qui regarde). Il émet une aura glaciale et rafraîchira graduellement (en quelques heures) tout lieu dans lequel il sera placé et cela jusqu'au gel complet. Il ne pourra être manipulé sans encombre que par des personnes munies de moufles ou de gros gants. Si un Investigateur étudie le cube pendant un certain temps, il lui sera possible d'apprendre à s'en servir. Ses chances seront égales à son niveau en Mythe Cthulhu et il

TABLE DE CUBE DE TÉLÉPORTATION

1D6 Résultat

- 1 Voyage de 90 millions d'années dans le passé, à l'époque où régnait encore la Grande Race
- 2 Voyage de 900 années lumières jusqu'à une planète encore habitée par les Anciens.
- 3 Voyage jusqu'à Pluton, dans une cité pressurisée habitée par les Fungi de Yuggoth.
- 4 Voyage jusque dans les obscures cavernes de N'Kai, habitée principalement par des êtres comme les larves de Tsathoggua et les Maîtres de la Nuit.
- 5 Voyage jusqu'à un autre monde exclusivement peuplé de monstrueux Dholes. Il y aura 5 % de chances par heure d'attirer l'attention d'un Dhole.
- 6 Voyage d'un milliard d'années dans le passé, à l'époque où la vie ne se manifestait que sous la forme de vers primitifs et d'organismes microscopiques. Il y aura 2 % de chances par heure d'attirer l'attention d'un Chien de Tindalos.

lui sera possible de tenter un lancer de dés à l'issue de chaque mois passé à étudier. S'il comprend comment il peut utiliser ce cube, il saura qu'il lui suffit de sacrifier un point de POU (qui ne pourra jamais être récupéré) pour se téléporter avec le cube jusque dans une autre dimension ou jusqu'à un autre lieu. Pour revenir il lui faudra faire le même sacrifice qu'à l'aller et il ne pourra pas se servir du cube plus de deux fois par vingt quatre heures, au risque de se perdre dans les limbes, quelles qu'elles puissent être. Chaque fois que le cube sera utilisé, il faudra faire un lancer de dé sur la table ci-jointe pour déterminer où aboutira le voyageur spatio-temporel.



APPENDICES

Le Gardien trouvera dans ces appendices de nombreux cas intéressants destinés à étoffer ses aventures.

Sont également inclus une chronologie des événements de la vie de H.P. Lovecraft et une liste complète de ses ouvrages, et de ceux de ses disciples, traitant du Mythe de Cthulhu.

Les pages qui suivent contiennent des anecdotes intéressantes qui pourront être utilisées par le Gardien selon son désir. Deux mini-scénarios sont tout d'abord proposés qui offriront la possibilité de commencer une campagne ou de combler les passages à vide d'aventures au long cours.

On trouvera ensuite une étude consacrée aux mystères révélés par le *Necronomicon*, accompagnée d'une table chronologique des événements qui marquèrent la vie difficile de H.P. Lovecraft.



SCENARIO D'INTRODUCTION POUR UNE CAMPAGNE

Un jour frileux de l'automne 192-, un car de tourisme serpente le long d'une étroite route à flanc de colline dans Vermont. La beauté du feuillage est maintenant ternie par la tombée du jour et les passagers, joyeux encore un instant plus tôt, sont désormais silencieux. Il est important qu'ils soient tous originaires de Boston ou de quelque autre grande ville, bien qu'il ne soit pas nécessaire qu'ils se connaissent déjà.

Le car de tourisme est d'un confort passablement rudimentaire. Il comporte 24 sièges, plus celui du conducteur, disposés deux par deux de chaque côté de l'allée centrale. Les vitres sont garnies de rideaux en velours (seule touche de luxe), retenus par des rubans afin de laisser entrer la lumière du jour. Les passagers se sont depuis longtemps rendu compte que la suspension, elle, est tout sauf luxueuse : chaque ornière fait l'effet d'une mine anti-char et plusieurs personnes sont atteintes de maux de tête.

Le chauffeur (un personnage contrôlé par le Gardien), le vieil Hiram Sikes, est la seule source de réconfort de cette expédition touristique à but pseudo-éducatif. Sa verve et sa connaissance de la région ont transformé les heurts et les cahots dus à la route défoncée en quelque chose de mémorable, sinon confortable. Tout le monde sera heureux d'arriver enfin à Montpelier (Vermont) et d'avoir fait le trajet en la compagnie d'Hiram. Décrivez sommairement la situation et laissez chaque personnage se présenter. A ce moment, le bus arrivera devant un panneau indiquant une déviation. Hiram annoncera que du fait de ce détour, le voyage durera une heure supplémentaire. Alors que l'après-midi touchera à sa fin et que l'obscurité commencera à tomber, le conducteur lancera de plus en plus de plaisanteries concernant son arthrite. Vingt minutes plus tard, dans un col serpentant entre

deux collines, le car s'arrêtera sans préambule ni avertissement. Conseillant aux passagers de sortir se dégourdir les jambes, Hiram débarrera ses outils sur la calandre et plongera sous le capot.

Les personnages-joueurs s'entendront dire qu'il y a deux choses à voir aux alentours : au sud, une très belle vue sur la forêt automnale avec une petite ville se dessinant au loin et au nord, un petit bois de bouleaux enflammés par la coloration de leur feuillage. Si un personnage va voir de plus près ces bouleaux, il verra une chose rose et blasphématoire avançant dans la futaie. Cette vision d'un des Fungi de Yuggoth (perte d'1D6 points de SAN si l'on rate son jet de SAN) le terrifiera. A peine celui-ci aura-t-il été entrevu, qu'il se dissimulera. Personne d'autre ne l'apercevra et si un personnage fait par la suite quelques recherches à cet endroit, il n'en trouvera aucune trace.

Quand Hiram sera informé de l'événement, son attitude changera du tout au tout. « Pas étonnant que je n'ai rien trouvé... » commencera-t-il, puis il coupera brusquement sa phrase et demandera aux voyageurs de remonter dans le car et d'y attendre son retour. Sa demande sera reformulée sur un ton pressant et autoritaire jusqu'à ce que tout le monde soit remonté dans le bus. Il dira alors aux passagers qu'ils sont sous sa responsabilité et qu'il n'a pas l'intention de les laisser tomber. Ensuite, il prendra quelque chose en dessous de son siège et se dirigera vers le bois de bouleaux. Les personnages réussissant à Trouver l'Objet Caché verront qu'il tient un revolver dissimulé sous son manteau.

Une heure passera. Il n'y aura aucune circulation sur la route. Toute tentative de retrouver Hiram ou de faire démarrer le car échouera. Enfin, les personnages apercevront Hiram au loin, ou du moins quelque chose qui semblera être Hiram. « Mettez le bus en marche et suivez-moi » leur criera-t-il. Sa voix sera forcée et un peu bourdonnante, comme s'il avait pris froid au cours de sa cavalcade en solitaire.

Toute personne essayant de faire démarrer le bus à l'aide de la manivelle y parviendra sans problème. Pendant ce temps, Hiram s'en sera retourné et aura disparu à un détour de la route. Quand le bus négociera ce virage, les personnages-joueurs verront tout le corps du vieil homme étendu sur le sol, inanimé. Il n'y aura pas moyen de le ramener à la vie et l'administration des Premiers soins sera d'avance vouée à l'échec, mais si quelqu'un réussit son jet de dés dans cette compétence, il remarquera que le corps d'Hiram est étrangement froid et raidi. Quiconque y pensera remarquera également que le chauffeur n'a plus son arme.

La route mènera directement à Montpelier et il n'y aura ni intersection ni agglomération, avant cette destination. Aux abords de la ville, les voyageurs rencontreront le shérif, qui ayant remarqué le retard pris par le car, s'apprêtait à partir en voiture pour leur porter éventuellement secours.

Le shérif écoutera d'un air grave toute l'histoire et essaiera par tous les moyens de tirer les vers du nez des joueurs. Il les avertira de ne rien répéter à personnes des événements dont ils lui auront fait état. Le coroner, apparemment complice, établira un permis d'inhumation déclarant que la mort est due à une *attaque cardiaque* et cela sans même examiner le corps. Les deux hommes donneront l'impression de cacher quelque chose, mais les personnages ne pourront pas en deviner davantage. Le même soir, le shérif affrètera un autre car pour les

renvoyer à Boston, sans même laisser aux personnages la possibilité de faire leurs dépositions (mais non sans avoir noté leur adresse). Il dira franchement qu'il fait tout cela dans leur intérêt.

Mais ce brave homme ne réussira pas à préserver ces innocents. Une fois rentrés chez eux, des choses étranges se produiront qui ne pourront pas être ignorées. Les personnages-joueurs qui ont un emploi le perdront. Les maisons des dilettantes seront saccagées. Deux joueurs au moins, apprendront que leur personnage ont aperçu un soir de vagues silhouettes rôdant près de leur domicile. Alors, le shérif de Montpellier téléphonera aux Investigateurs pour les prévenir que leurs vies sont en danger de mort après ce qu'ils ont vu. Il ne leur dira pas en substance que les Fungi de Yuggoth désirent préserver leurs mines des yeux indiscrets en éliminant les personnages, mais l'impression laissée par cet entretien devra être claire. Il rassemblera les Investigateurs et leur déclarera sur un ton emphatique qu'ils doivent s'associer pour se protéger et qu'il est tout prêt à les assurer de son soutien, mais que sa famille est retenue en otage par des puissances plus grandes que tout ce que pourraient imaginer les individus présents. Il parlera de forces inconnues qui œuvrent dans l'ombre et de secrets qui ne sont pas de ce monde. Il s'assurera qu'ils possèdent tous leur adresse et leur numéro de téléphone respectif. Il ajoutera qu'ils trouveront peut-être quelque chose d'intéressant dans le coin de Old Adams Place, près de Montpellier, mais qu'il leur faudra faire très attention.

Juste après avoir dit encore que la mort d'Hiram mérite une vengeance, il recevra un coup de téléphone dont l'interlocuteur aura une voix bourdonnante. Il pâlera et s'en ira précipitamment. Le lendemain, les personnages apprendront sa mort alors qu'il voyageait à bord du train de nuit à destination de Montpellier. La cause du décès : *attaque cardiaque*.

A présent, les personnages devront se rendre à Old Adams Place, pour y rencontrer des scélérats, y découvrir des journaux intimes en lambeaux et, éventuellement, libérer Montpellier de la menace fungoïde. Les Mi-Gos, eux-mêmes ne devront pas être rencontrés par les Investigateurs avant qu'ils ne soient aguerris et assagis en parcourant le monde.

LE REPAIRE DE LA SECTE

Voici un exemple de scénario pour Gardien débutant ou pour maître de jeu expérimenté à qui le temps manquerait pour élaborer une aventure. Il est prétexte à présenter une bande typique d'adorateurs déments.

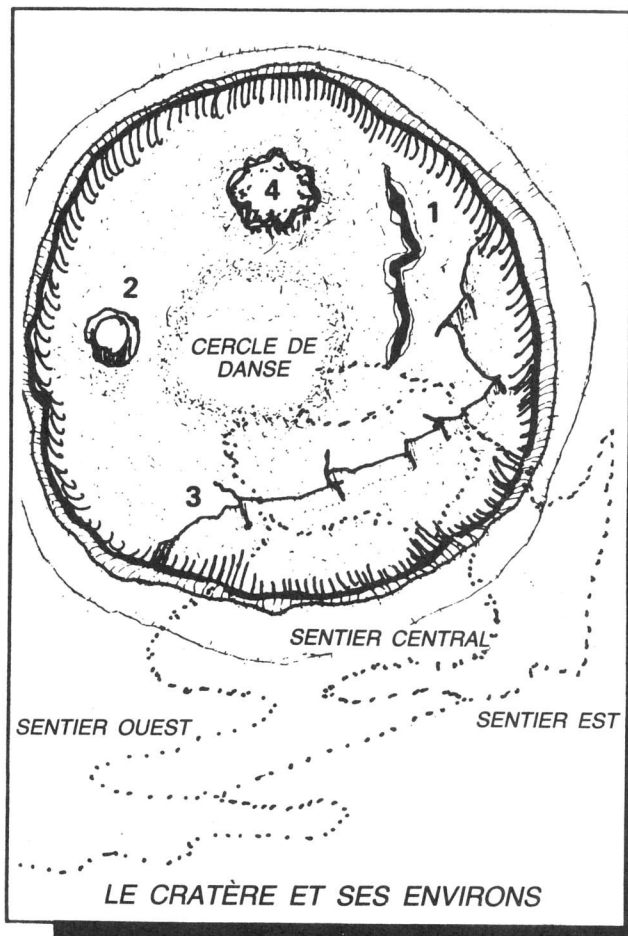
Ce scénario est prévu pour constituer le point culminant d'une longue enquête. Il a été laissé flou intentionnellement ; le Gardien ayant pour tâche de lui donner sa couleur locale. Il a manifestement pour cadre un pays lointain et les Investigateurs devraient mettre un certain temps à découvrir lequel et à s'y rendre.

Voici, comme référence, quelques régions volcaniques typiques où il sera possible de le situer : les côtes ouest d'Amérique du Nord et du Sud, les côtes de Sibérie orientale, le Japon, les Philippines, l'Indonésie, les chaînes montagneuses insulaires du Pacifique, la Grande Faille d'Afrique, le sud de l'Italie, l'Islande, les Indes Occidentales et (bien qu'il n'y ait là bas aucun « indigène ») l'Antarctique.

Vue Extérieure

Des files d'indigènes aux yeux vitreux suivent lentement des sentiers étroits qui serpentent le long du flanc du volcan fumant. Il fume ainsi depuis maintenant 500 ans. Les histoires locales content qu'un démon y fut enseveli par les dieux. Les natifs de l'endroit, qui gravissent à présent les parois du volcan, prétendent qu'ils doivent s'adonner à certains rites particuliers afin de maintenir le démon dans l'impuissance. Des intrus seraient voués à une mort certaine.

Le cratère du volcan se trouve à 3 000 mètres d'altitude. Il faudra faire dix jets de dés en Grimper pour escalader directement la pente inclinée à 60°. Il existe trois sentiers pour accéder au bord du cratère et ils semblent être d'une largeur variant entre 30 cm et 1 m. Le sentier Ouest, le plus large, fait à peu près 8 km de long. Le chemin du centre fait un peu plus de 5 km. Alors que le sentier Est, le plus abrupt, ne fait qu'à peine plus de 2,5 km mais exigera de réussir deux Grimper et un Sauter pour arriver sans encombre au sommet. Par contre, il ne sera pas nécessaire d'effectuer des jets de dés si l'on emprunte les deux autres sentiers. Tous sont peut-être gardés par des autochtones à l'affût d'éventuels intrus. Les chances sont moindres de rencontrer de telles sentinelles sur le sentier Est, beaucoup plus difficile à gravir.



Vue du Bord du Cratère

Le cratère forme un cercle d'environ 300 m de large d'un bord à l'autre. Les parois intérieures surplombent de plus de cent mètres le fond du cratère ; ces parois ne sont praticables qu'en quelques endroits seulement. Des escaliers sculptés à même la lave mènent du sommet jusqu'au fond du volcan. Les marches sont usées et la roche ressemble à du verre après avoir été martelée par des générations d'hommes au pas traînant. Il faudra réussir un jet de pourcentage inférieur à 5 fois sa DEX lorsque l'on courra sur cette surface sèche, un échec signifiant que le personnage a trébuché et est tombé au fond du cratère.

Le fond du cratère est jonché de pierres aux arêtes coupantes et n'a que quatre caractéristiques importantes qu'il est possible de discerner.

1. (sur le plan) *La Crevasse Fumante*. Un panache ténu mais ininterrompu de fumée sort sur toute la longueur de cette crevasse et s'élève lentement vers le ciel, tel une colonne.

2. (sur le plan) *Le Pion*. Très raide, il s'élève, déchiqueté, à vingt mètres de haut. Le roc fait près de cinq mètres à son sommet et semble composé d'une pierre différente de la lave que l'on trouve aux alentours.

3. (sur le plan) *La Faille*. Il s'agit d'un surplomb, moins élevé là où les sentiers le franchissent et qui fait par endroit jusqu'à deux mètres de haut (un jet en Grimper).

4. (sur le plan) *L'Autel*. Un rocher volcanique est habilement sculpté d'angles inégaux et de motifs d'outre-monde. Le fait de le contempler attentivement réduira le POU d'un investigateur d'1D6 points pendant toute la journée qui suivra (réduisant sa Chance par la même occasion). Un ou plusieurs sacrifiés sont attachés à cet endroit.

La Cérémonie

Les gens se rassemblent au sein du cercle de danse. Ils sont par groupes et pas en ligne. Quelques indigènes traînent entre les groupes.

Le prêtre, debout sur l'étrange autel, passera une ou deux heures à exhorter ses paroissiens en compagnie de ses six assistants. Au bout d'un moment, ces derniers le rejoindront sur l'autel, les exhortations et les danses rituelles reprenant de plus belle. Le prêtre attirera alors l'attention de l'assistance sur son amulette avant de sauter de son piédestal et de tracer un cercle dans la poussière autour du bloc rocheux et des participants.

La crevasse fumante émettra à ce moment un gémissement sourd qui se prolongera pendant tout le reste de la cérémonie.

Le Piton commencera à luire. Jaune d'abord, puis toutes les couleurs de l'arc-en-ciel sembleront émaner du rocher, pulsant par instant sur un rythme inhumain. Toute personne voyant cette luminescence perdra 1D3 points de SAN, à moins de réussir un jet de SAN.

Après un certain temps, la lumière se concentrera au sommet du Piton et un représentant des « Races et Monstres » énumérés au Chapitre V apparaîtra en son sein. Ce pourra être un Byakhee, une Horreur Chasserresse, etc. En tout cas, il s'agira d'un serviteur de la divinité vénérée en cet endroit. Les Investigateurs devront effectuer un jet de SAN.

Alors que la foule se lancera à corps perdu dans une danse folle, le messager démoniaque traversera l'assemblée aussi vite qu'il lui est possible, détruisant de façon affreuse et à peine descriptible 1D10 adorateurs à la vue de tous si possible (en planant ou en emmenant ses victimes sur le Piton.). Les Investigateurs devront réussir un jet de SAN ou perdre 1D6 points de cette caractéristique.

Le Grand Ancien adoré par les indigènes fera une brève apparition au travers du halo suspendu au sommet du Piton. Seule une partie de son corps sera visible, juste ce qui lui est nécessaire pour se saisir des sacrifiés placés sur l'autel. Les Investigateurs perdront 1D100 points de SAN s'ils ne réussissent pas leurs jets de SAN.

Les survivants continueront leur danse frénétique jusqu'à la fin de la nuit. A l'aube, ils s'endormiront littéralement sur leurs pieds, n'ayant plus qu'un seul Point de Vie chacun. Le gardien pourra prendre un moment pour décrire leurs gestes désordonnés et leur comportement irrationnel. Le seul moment où ils agiront à l'unisson sera quand un des leurs sera tué et encore se contenteront-ils de contempler dans une horreur muette la manière dont leur voisin est déchiqueté, dévoré, dissout ou détruit.

Alors que tout le monde dansera, le prêtre et ses assistants s'en retourneront après la tombée de la nuit jusqu'à leur habitation au village. Là, le prêtre restera éveillé toute la nuit pendant que les autres dormiront en cercle autour de lui. Les indigènes rentreront au village après l'aube et reprendront leur travail avec leur habituel silence d'illuminés.

LE PRETRE

FOR 15 CON 17 TAI 12 POU 16
DEX 15 APP 10 EDU 3 SAN 0 Pts de Vie 15

COMPETENCES : Mythe de Cthulhu 65 %, Inciter à la Frénésie 85 %, Occultisme 25 %.

ARMES :	Att. %	Par. %	Dommages
Lance	65 %	85 %	1D10 + 1 + 1D6
Massue	75 %	55 %	1D10 + 1D6

SORTS : Invoquer un serviteur de la divinité choisie — Contrôler ce même seigneur — Appeler ou Contacter la divinité en question.

OBJET MAGIQUE : Amulette de protection efficace à l'encontre du serviteur cité ci-dessus. Elle est activée grâce aux Points de Magie de son porteur et protège la SAN de celui-ci lorsqu'il est amené à voir le serviteur monstrueux au cours de la cérémonie. La perte de SAN sera diminuée d'un point par Point de Magie dépensé. Il ne sera possible de stocker des Points de Magie dans cette amulette que pendant une heure seulement, au-delà de ce délai, il faudra la réactiver. Si elle est employée avec le sort d'invocation approprié, elle protégera également toute personne se trouvant dans un cercle tracé avec cette amulette.

L'amulette ajoute également 10 % aux chances que l'on a d'invoquer et de Contrôler la créature pour laquelle elle a été conçue.



LES BIBLIOTHEQUES ET LEUR UTILISATION

Les bibliothèques présentées ci-dessous sont des lieux où il sera possible de se procurer des ouvrages ésotériques. Il en existe bien d'autres et certaines sont même citées dans les écrits ayant trait au Mythe de Cthulhu. Aucune bibliothèque n'aura une collection complète de ces derniers, mais la plupart de celles proposées ici posséderont un exemplaire du *Néronomicon*. Le Gardien n'est en aucune manière contraint à se limiter à cette liste, ni même à en faire usage ; le principal intérêt de celle-ci est de fournir un répertoire des plus grandes bibliothèques mondiales.

L'accès d'étrangers aux collections privées sera soumis à des mesures de précautions extrêmes. Les Investigateurs devront le plus souvent être munis d'une lettre de recommandation de la main d'un ami du propriétaire de la bibliothèque, à moins qu'ils ne réussissent un jet de pourcentage inférieur ou égal à une fois leur POU (un jet tous les trois mois) s'ils bombardent celui-ci de requêtes écrites.

Les bibliothèques dont le nom est précédé d'un astérisque (*) sont la propriété d'associations privées qui n'accepteront pas forcément toujours de laisser un quelconque profane étudier leurs collections.

ARGIS APULEIS (collection privée), Istanbul — particulièrement intéressante du fait qu'elle réunit à la fois des textes sauvés de la destruction de la Grande Bibliothèque d'Alexandrie, des écrits coptes et gnostiques, ainsi que de nombreux fragments araméens.

UNIVERSITE DE BARCELONE, Barcelone, Espagne — a fait par le passé acquisition de nombreux ouvrages ayant appartenu à Philippe II et aux mystiques espagnols ; à signaler également, divers ouvrages maures.

UNIVERSITE DE CAMBRIDGE, Cambridge, Angleterre — dispose en proportions égales d'ouvrage finlandais, norvégien et anglais plus ou moins anciens. On peut également y trouver des textes d'origine celte et d'étranges livres en espagnol.

COMTE PERDONIO VELEZ (collection privée), Cuzco, Pérou — on connaît peu de chose de cette collection si ce n'est qu'elle est complète et comporte des reproductions pré-Inca étranges et mystérieuses, en grand nombre.

REPERTOIRE DORE DE LA BRILLANTE VERITE, Lhassa, Tibet — textes tantriques et bouddhistes tibétains ; quelques ouvrages très anciens. D'un accès extrêmement difficile.

UNIVERSITE D'HARVARD, Cambridge, Massachusetts — la collection Quatermass, entre autres, est une excellente source d'informations en ce qui concerne le mysticisme médiéval européen et l'Afrique de Nord.

COLLECTION HERMITAGE, Leningrad, Union Soviétique — s'intéresse principalement aux mystiques russes ; beaucoup de données récentes concernant les activités secrètes des tsars.

HIERONYMOUS VAN DYCKERT (collection privée), Johannesburg, Dominion anglais d'Afrique du Sud — très bonne documentation sur l'Afrique. Van Dyckert était obsédé par les cultures supérieures du continent. Il a rassemblé quelques bibelots rapportés d'Antarctique par des explorateurs. Les Investigateurs devront prendre garde à ses analyses tendancieuses et racistes.

TRES SAINTE EGLISE DE LA PREMIERE PIERRE, Kansas City, Missouri — possède un fichier important consacré aux événements étranges survenus dans le Middle West. De nombreuses transcriptions de glossophaie et d'anciens ouvrages incompréhensibles peuvent également y être trouvés. Il est très difficile aux non-adhérents d'accéder à cette collection.

POSSESSIONS DU COQUILLAGE BLANC, quelque part à Bornéo — on ne sait rien sur cette collection sinon qu'elle se trouve au sommet d'un montagne dont l'air n'est pas trop humide.

BIBLIOTHEQUE DU CONGRES, Washington D.C. — les principaux ouvrages pouvant intéresser les Investigateurs sont ceux de la collection « Z » pour laquelle il faudra obtenir une autorisation spéciale.

LIN TANG YU (collection privée), Kweilin, Chine — de très vieux livres, d'origines chinoises pour la plupart, conservés plus pour leur valeur esthétique et picturale que pour leur contenu. Attention : M. Lin est un personnage particulièrement dégénéré.

UNIVERSITE DE MISKATONIC, Arkham, Massachusetts — contient d'abondants ouvrages sur les écrits et jugements des sorcières de Nouvelle Angleterre. Possède un exemplaire du *Néronomicon*.

BIBLIOTHEQUE PUBLIQUE DE NEW YORK, New York — on y trouvera principalement des ouvrages communs consacrés à l'occultisme, mais également une vaste collection de lettres de toute époque et de toute origine, celle-ci pourra s'avérer inestimable en certains cas.

UNIVERSITE D'OXFORD, Oxford, Angleterre — mystiques anglais, manuscrits en celte et en latin médiéval, ainsi que les plus anciens ouvrages en anglais. Des rumeurs font état de manuscrits hermétiques conservés au sein d'une collection spéciale et secrète.

BIBLIOTHEQUE NATIONALE, Paris, France — tous les ouvrages en vieux français, des textes religieux romains, des curiosités en breton ou en gascon, des rapports de l'Inquisition saisis au cours de la Révolution de 1789, des études relatives à Haïti et aux Albigeois, ainsi que des travaux relatant les expériences décadentes de la fin du XIX^e.

INSTITUT SCHWEIBEN, Berlin, Allemagne — des écrits ayant trait au Saint Empire Romain, aux hérésies catholiques et aux étranges sectes protestantes. On y trouvera aussi quelques livres séculaires en latin médiéval, de nombreux bibelots intéressants en provenance de Scandinavie et des caisses pleines d'articles orientaux non encore répertoriés.

SHEIK IBN AL FAWZI (collection privée), Bagdad, Mésopotamie — il s'agit d'une collection centrée sur les écrits antérieurs à la « Vraie Foi » comportant d'excellents travaux traitant des sectes hérétiques. Des étudiants musulmans d'extrême droite s'attaquent fréquemment à ceux qui ont l'impudence de consulter cette bibliothèque.

SWAMI SHOMANANDA (collection privée), Bénarès, Inde — c'est une des meilleures collections de manuscrits hindous possédant quelques monographies sur les « Anciennes Voies » de Ceylan et riche en informations provenant d'Asie du Sud-Est.

BIBLIOTHEQUE DU VATICAN, Rome, Italie — source de premier ordre en ce qui concerne tous les écrits catholiques et dépositaire central des informations ayant trait aux hérésies chrétiennes, aux religions concurrentes des premières ères du christianisme, à l'Inquisition, à la décadence de l'Empire Romain, etc. Il est particulièrement difficile d'accéder aux archives secrètes du Vatican.

UNIVERSITE DE YALE (collection spéciale et bien gardée), New Haven, Connecticut — beaucoup d'ouvrages américains, des transcriptions de comptes rendus oraux des cérémonies et légendes indiennes, des archives historiques de la Nouvelle Angleterre et bien d'autres choses encore...

ZEBULON PHARR (collection privée), San Francisco, Californie — de nombreux documents sur les Indiens de l'Ouest et du Sud-Ouest ; de curieuses reliques provenant des Montagnes Owyhee ; de nombreuses lettres concernant les agissements et les découvertes des conquistadores.



NOTES CONCERNANT UN FRAGMENT DU NECRONOMICON

par Phileus P. Sadowski, Ph. D., D. Litt.

Le *Nécronomicon* est un ouvrage familier aux étudiants des arcanes, bien que peu d'hommes vivants aient eu la chance d'en consulter l'édition originale, du fait de la fâcheuse manie qu'ont les bibliophiles les moins scrupuleux à décréter qu'un ouvrage est maudit et à en détruire tous les exemplaires disponibles. Evidemment, j'ai moi-même été incapable, en dépit d'efforts soutenus et de recherches menées dans toutes les grandes bibliothèques et capitales intellectuelles du monde, de tenir ne serait-ce qu'une copie de cet antique ouvrage entre mes mains. Du moins, pas avant l'été d'il y a deux ans.

Mes études avancées sur l'occultisme me conduisirent, au cours de l'été de 1979, dans ce merveilleux pays qu'est l'Egypte. Là, mes pérégrinations me menèrent tout naturellement vers les anciennes bibliothèques des alentours d'Al-Azhar madrasa, la plus vieille université du monde existant encore aujourd'hui. Depuis plus de mille ans des hommes vendent des livres dans les parages de cette vénérable institution. Inutile de dire que l'on peut trouver à cet endroit de très anciens manuscrits rédigés en lettres minuscules, comme en avaient l'habitude les scribes du Moyen Age. Mais le document que je devais découvrir en cette chaude après-midi d'été dépassa mes rêves les plus fous.

Mais avant d'en dire davantage sur ce qui se produisit, peut-être serait-il bon de fournir quelques explications concernant ce chef-d'œuvre de savoir occulte qu'est le *Nécronomicon*.

La plus grande partie de ce qui est connu sur cet ouvrage est due aux écrits du fameux fantaisiste H. P. Lovecraft. D'après les recherches menées par ce dernier, le nom « *Nécronomicon* » est en fait le titre d'une traduction grecque réalisée par Theodoros Philetas en l'an 950 de notre ère à partir d'un manuscrit original en arabe. Une version latine de l'ouvrage grec fut faite en 1228 par Olaus Wormius (qu'il ne faut pas confondre avec l'universitaire du même nom qui vécut au XVI^e siècle) et c'est la seule qui ait survécue jusqu'à nos jours. (On peut trouver une analyse consacrée aux recherches entreprises par Lovecraft sur le *Nécronomicon* dans *Lovecraft : une Biographie* de L. Sprague de Camp.) Le sens du titre grec « *Nécronomicon* » retenu pour la traduction latine est quelque chose du genre : « choses ayant trait aux coutumes, pratiques et lois de la mort » (« *Nekros* » signifiant « mort » et « *Nomo* » voulant dire « coutumes, pratiques ou lois »). Le titre de l'ouvrage original en arabe était Kitab Al-Azif, ce qui peut se traduire par : « Le livre des hurlements des démons du désert ou des Djinns ».

Toutefois, Lovecraft a commis une erreur dans sa description du livre, une erreur qui n'est pas de son fait mais résulte de la mauvaise transcription du manuscrit moyenâgeux. Une erreur qu'il convient de corriger ici. L'auteur du *Nécronomicon* serait un soi-disant Arabe dément, décédé aux environs de 738 après J.-C., appelé Abdul Al-Hazred. Or, aucun Arabe digne de ce nom n'aurait jamais accepté d'être affublé d'un tel patronyme. Bien que dans les livres de fiction, Abdul soit le plus populaires des prénoms arabes, il n'en est pas un. « Abd » signifiant « esclave » ou « adorateur », « Abd-al-Malik » signifie « esclave du roi », « Abd-al-Rahman » (ou parfois Abdelrahman) signifie « adorateur de celui qui est généreux » et « Abd-Allah », plus couramment écrit en anglais « Abdullah » (« Abdallah » en français, N.D.T.), veut dire « l'adorateur ou l'esclave de Dieu ». « Al » ou « ul » n'étant jamais que l'article « le » dans tous ces noms. (Même « Allah » veut dire « le (seul) Dieu ». Ainsi donc, Abdul signifierait « l'adorateur / esclave de... », ce qui n'a strictement aucun sens en arabe, car il faudrait un nom après ces termes. De toute évidence, le nom Abdul Al-Hazred est une erreur cléricale due, soit à Theodoros Philetas qui traduisit le *Nécronomicon* de l'arabe en grec, soit, et c'est plus probable, à Olaus Wormius qui ne connaissait pas l'arabe et qui traduisit la version grecque en latin. L'appellation correcte devrait être Abd-al-Hazred.

« Hazred », qui n'est pas à proprement parler un mot arabe, est probablement une altération textuelle à partir de laquelle il doit être possible de retrouver le mot original. Au Moyen Age, les écrivains qui ne comprenaient que partiellement les langues étrangères et n'avaient aucun dictionnaire bilingue à leur disposition, se trompaient souvent en traduisant un mot d'une langue à une autre, et ne donnaient foi qu'à la prononciation de celui-ci. Par exemple, « hashisheen » donna « assassinus » en latin, avant de devenir « assassin » en français. C'est sans doute ce qui s'est passé pour « Hazred » et j'aurais tendance à penser que le substantif originel était « Azra », forme dérivée du verbe arabe « zarada » qui veut dire « étrangler » ou « dévorer ». Le nom correct de l'auteur du *Nécronomicon*, pour autant que j'ai réussi à la reconstituer, serait donc Abd-al-Azrad, ce qui peut être traduit par : « l'adorateur du Grand Etrangleur ou du Grand Dévoreur ».

Mais puisque mon propos n'est pas ici de donner une leçon de grammaire arabe, revenons à mon récit.

Alors que je feuilletais des livres dans la boutique de mon libraire préféré au Caire (laissons-le dans l'anonymat pour sauvegarder ses trésors littéraires et éviter que sa boutique ne devienne un repaire pour touristes avides), je tombais par hasard sur un parchemin rédigé en arabe que je parcourus avec un grand intérêt. Ce document était de toute évidence une antiquité, à la fois parce qu'il était en arabe archaïque et parce que l'utilisation du parchemin a été généralement abandonnée dans le monde arabe depuis l'introduction du papier au IX^e siècle.

Comme j'examinais ce manuscrit, mes yeux s'arrêtèrent sur deux vers de poésie que je lus avec une excitation grandissante car ils étaient l'exacte traduction arabe du fameux verset du *Nécronomicon* :

« N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au long des ères peut mourir même la mort. »

Ces vers arabes sont restés gravés dans ma mémoire depuis le jour où je les ai lus sur cet antique parchemin dans cette chaude et poussiéreuse échoppe du Caire. Je les reproduis ci-dessous car ils contiennent des informations importantes se rattachant au Culte de Cthulhu et ignorées jusqu'à ce jour. En caractères arabes ces vers s'écrivent ainsi :

لَا حَيَاتًا مَا قَادِرًا يَتَبَقَى سِرٌّ مَلَكِي
فَإِنَّا يَجِيءُ السَّدَادُ الْمَوْتُ قَدْ يَنْتَهِي

BIOGRAPHIE D'HOWARD PHILIP LOVECRAFT

1890 Naissance le 20 août de Lovecraft.
1893 Il commence à lire. Son père et interné dans un asile psychiatrique
1898 Décès de son père.
1904 Décès de son grand-père.
1908 HPL, atteint de léthargie chronique, est retiré de son école.
1913 Controverse dans les colonnes consacrées au courrier du magazine ARGOSY.
1914 Adhésion à la National Amateur Press Association.
1915 Sa correspondance devient de plus en plus volumineuse (et le restera jusqu'à la fin de sa vie).
1918 « Les Marais d'Ipswich » est vendu.

1919 La mère d'HPL est condamnée. Il lit DUN-SANY pour la première fois.
1921 Mort de la mère d'HPL. Il rencontre Sonia Greene à une convention de l'UAPA et écrit « La Cité Sans Nom ».
1922 Il est fait pour la première fois mention du Nécronomicon dans « La Meute » (ou « Le Chien »).
1923 « Des Rats Dans Les Murs ».
1923-1925 Collaboration régulière à WEIRD TALES.
1924 Mariage avec Sonia GREENE
1925 « Epouvante et Surnaturel en Littérature ».
1926 Retour à Providence, Rhode Island.
1927 « Démons et Merveilles », « La Couleuvre Tombée du Ciel », « L'Affaire Charles Dexter Ward ». Il visite la Nouvelle Angleterre.

1928 « L'Abomination de Dunwich ».
1929 HPL et Sonia GREENE divorcent (la procédure ne sera jamais menée à son terme).
1930 « Celui Qui Chuchotait Dans les Ténèbres ».
1931 « Les Montagnes Hallucinées », « Le Cauchemar d'Innsmouth ». Voyages dans le Sud-Est.
1932 D'autres voyages, dans le Sud cette fois.
1933 « La Chose sur le Seuil ».
1934 Voyages dans le Sud-Est.
1935 « Dans l'abîme du Temps ».
1936 « Celui qui Hantait les Ténèbres ».
1937 HPL meurt d'un cancer le 15 mars.

Ils sont bâtis sur un « schéma » du type :

-/---/---/---/ pour chaque vers (l'accentuation tombant sur les « / »).

Une translittération de ces caractères arabes donnerait ceci :

« La mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa iitha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi. »

Une possible traduction littérale serait :

« Cette chose qui a la capacité de continuer à vivre éternellement, n'est pas morte,
Et si ceux (choses, temps ?) qui sont anormaux (bizarres, étranges) arrivent, alors même
la mort cessera d'être. »

En admettant que le couplet que Lovecraft avait transcrit en anglais n'était que la traduction du latin employé pour traduire un ouvrage grec (ce qui expliquerait les sensibles variations de sens), nous en avons ici, sans doute, la version originale. En soit cela constituait déjà une découverte importante, mais une autre phrase du texte arabe révélait un mystère bien plus profond encore.

La phrase en question contenait les mots « yaji ash-Shuthath ». « Ash-Shuthath » est un pluriel signifiant littéralement « l'anormal » et qui peut, suivant le contexte, se référer à des êtres ou à des choses. « Yaji » veut dire simplement « viennent » ou « sont en train de venir ». Or, en arabe courant, le son doux « j » est souvent exprimé sous la forme d'un « G » sonore et il arrive fréquemment que les voyelles finales d'un mot soient abandonnées et que les mots eux-mêmes soient liés à tort et à travers, comme c'est parfois le cas en anglais. C'est pourquoi cette phrase peut très bien être prononcée « Yag-Shuthath » et devenir, par une faible altération des voyelles, le « Yag-Sothoth » lovecraftien.

Ce que nous avons ici et probablement extrait d'un rituel arabe pratiqué par des adorateurs du diable, qui, lors de cérémonies impies, devaient psalmodier « Yag-Shuthath ! Yag-Shuthath ! », ce qui voulait dire : « Ceux qui sont anormaux (les temps ?) arrivent ! ». Et ceci est une référence évidente au retour des Dieux Très Anciens qui est l'objectif principal poursuivi par les adorateurs de Cthulhu. Inutile de préciser que ces révélations me

firent l'effet d'un coup de massue. J'avais entre les mains un texte qui non seulement était un document historique unique, mais qui constituait également la preuve de l'existence du Culte de Cthulhu.

Après avoir parcouru le reste du parchemin, j'acquis la conviction, du fait du caractère occulte de ce qui y était écrit, que je tenais là un fragment du fameux « Kitab al-Azif », ou Nécronomicon, et qui plus est, il y avait de fortes chances pour qu'il s'agisse d'une page du manuscrit original écrite à la main même d'Abd-Al-Azrad. Il me fallait ce parchemin ! J'en demandais le prix et étonnait le libraire en refusant de marchander, payant la somme demandée avant de m'enfuir avec mon trésor.

Quelques jours plus tard, alors que j'avais réglé les affaires qui me retenaient au Caire, je me retrouvais au bureau des douanes de l'aéroport de cette grande ville. Pour quelque obscure raison, les douaniers insistèrent pour fouiller la doublure de ma valise et, découvrant l'ineffable parchemin, me demandèrent si j'avais des papiers m'autorisant à transporter des antiquités égyptiennes.

— Des papiers ? demandais-je innocemment.

Mais aucune tentative de persuasion ne réussit à faire fléchir l'officier des douanes à la tête dure. Il maintenait que le document ne devait pas sortir du pays (il appelait cela de la « contrebande » dans son jargon technique). En conséquence de quoi je lui fis un modeste don en espèces pour l'aider à soigner sa pauvre mère malade et il m'autorisa à quitter le pays sans avoir à passer devant le Capitaine de la Sécurité de l'aéroport au sujet de cette histoire. Je montais à bord de mon avion à destination de l'Allemagne, non sans avoir reçu la promesse officielle que le document serait transmis à la Bibliothèque Nationale d'Égypte pour y être catalogué et archivé, et qu'il me serait possible, à mon retour, de l'étudier à ma guise.

Lorsque je revins en Égypte, quelques semaines plus tard, je me précipitais à la Bibliothèque Nationale pour m'entendre dire, au comble de l'horreur, qu'aucune acquisition n'avait été enregistrée et qu'il n'y avait fait aucune mention dans leur catalogue. Le parchemin s'était envolé ! Je ne sais pas si ce maudit douanier n'a pas revendu cette ineffable relique au marché noir (auquel cas elle fera peut-être surface un jour) ou si elle sert de papier d'emballage pour un quelconque pique-nique. Quoi qu'il en soit, le document est perdu et je ne peux plus fonder mes dires que sur ma réputation universitaire d'honnêteté sans tâche.

TABLE DES MATIÈRES

Une Carte du Massachusetts en 1920	4	Le Placement Dans un Etablissement Spécialisé	30	Vampires de Feu	58
INTRODUCTION		Table des Possibilités de Psychanalyse	30	Vampires Stellaires	59
Le but du Jeu		Table des Séquelles	30	Y'golonac	60
Le contenu du Jeu		Population de Quelques Villes des	5	Yig	61
Note à l'Intention des Gardiens	6	Etats Unis et d'Ailleurs	6	Yog-Sothoth	61
Les Aides de Jeu	6	La Disponibilité des Etablissements Spécialisés	31	Fiche de Monstre	54
LA CREATION D'UN INVESTIGATEUR		LE MYTHE DE CTHULHU		MONSTRES ET SORTILEGES	
Les Jets de Caractéristiques		Récapitulatif du Mythe	32	Les Livres du Mythe de Cthulhu	63
Les Autres Caractéristiques	9	Les Races Extra-Terrestres	34	Table des Livres du Mythe de Cthulhu	64
Table des Bonus aux Dommages	11	Les Cinq Classes de Monstres (Table)	34	Autres Moyens d'Acquérir des Sorts	67
Travailler Pour Vivre	11	Divinités, Races et Monstres		Les Points de Magie	67
Compétences Relatives à chaque Type de profession	11	Les Dieux Extérieurs, les Autres Dieux		Lancer des Sorts	67
Exemple de Feuille de Personnage, Harvey Walters	12	et les Dieux Très Anciens	34	Choix de Sorts Pour les Monstres du Mythe	67
Feuille de personnage Vierge	13	Les Grands Anciens	35	Invocation des Races de Serviteurs	67
LE SYSTEME DE JEU ET LES COMPETENCES		Les Races et les Entités Inférieures	35	Table des Sorts Pour les Monstres	68
Comment Fonctionnent les Compétences	14	Présentation	35	Le Contrôle des Races de Serviteurs	68
Actions Automatiques	14	Table des Divinités et des Monstres	37	Sorts de Contact	69
Jets de Pourcentage Simples	14	Les Créatures et Leurs Mythes	36	Appeler Une Divinité	69
Jets sur la Table de Résistance	14	Anciens, choses Très Anciennes	36	Contacter Une Divinité	70
Table de Résistance	15	Autres Dieux inférieurs	36	Autres Sorts	71
Les Récompenses de l'Expérience	15	Azathoth	37	Table d'Efficacité du Breuvage de l'Espace	71
Les Conséquences de l'Echec	16	Byakhee	38	Table du Coût de Création d'un Portail	71
Prendre des Dommages	16	Chiens de Tendalos	38	Exemples de Lieux et de Distances (Table)	72
Les Chocs	16	Chthoniens	39	Liste Complète des Sorts	73
Les Chutes	16	Cthugha	41	Gagner des Points de POUVOIR	73
La Noyade	16	Cthulhu	41	Objets Magiques	74
Les Poisons	17	Dholes	42		
Les Compétence de Combat	17	Goules	43	COMMENT JOUER	
Le Combat	17	Grande Race de Yith	43	Comment Elaborer un Scénario	76
L'Empalement	17	Habitants des Sables	44	Comment Mettre Sur Pied Une Campagne	76
L'Utilisation des Armes Blanches	17	Hastur l'Indicible	45	Comment Mener Une Bataille	77
Table des Compétences Avec Leurs Chances de Base	18	Horreurs Chasseresses	45	L'Argent Pour Les Campagnes	78
Table des Armes à Blanches	19	Ithaqua le Marcheur Du Vent	46	Les Revenus de l'Investigateur	79
Les Armes à Feu	19	Larves Amorphes de Tsathoggua	46	Les Economies	79
Description des Compétences (Anthropologie, etc.)	20	Larves Stellaires de Cthulhu	47	Les Aides Financières	79
LA SANTE MENTALE		Maigres Bêtes de la Nuit	47	Ce Qui a été Abandonné	79
Généralités	26	Mi-go les Fungi de Yuggoth	49	Un Exemple de Partie	79
L'Utilisation de la SAN dans le jeu	26	Nodens	49		
Etat de Choc et Perte Temporaire de la Raison	26	Nyarlatheoph	50	SCENARIOS PRETS A JOUER	
Table de Durée de la Folie Temporaire	26	Nyogtha	51	La Maison Hantée	81
Folie à Durée Illimitée	28	Père Dagon et Mère Hydra	52	Le Fou	84
Table des Pertes Typiques de SAN	28	Peuple Serpent	52	La Maison Brockford	85
Les Contreparties de la Folie	28	Polypes Volants	54		
Récupération et augmentation de la SAN	28	Profonds	54	Appendices	
Les Compétences	28	Serviteurs des Autres Dieux	55	Scénario d'Introduction Pour une Campagne	90
Vaincre les Monstres	28	Shantaks	55	Le repaire de la Secte	91
La Psychanalyse	30	Shoggoths	56	Les Bibliothèques et leur Utilisation	92
Table des Folies	29	Shub-Niggurath	57	Notes Concernant Un Fragment	
La Guérison de la Folie	30	Shudde M'ell	57	du <i>Néronomicon</i>	93
La Psychanalyse	30	Sombres Rejetons de Shub-Niggurath	58	Biographie d'H.P. Lovecraft	94
		Tsathoggua	58	Feuille de Personnage Vierge	
		Vagabonds Dimensionnels	58		



L'Appel de Cthulhu est le titre du jeu de rôle de Chaosium, d'après HP Lovecraft, édité en français par Jeux Descartes. Titre et Marques déposés.

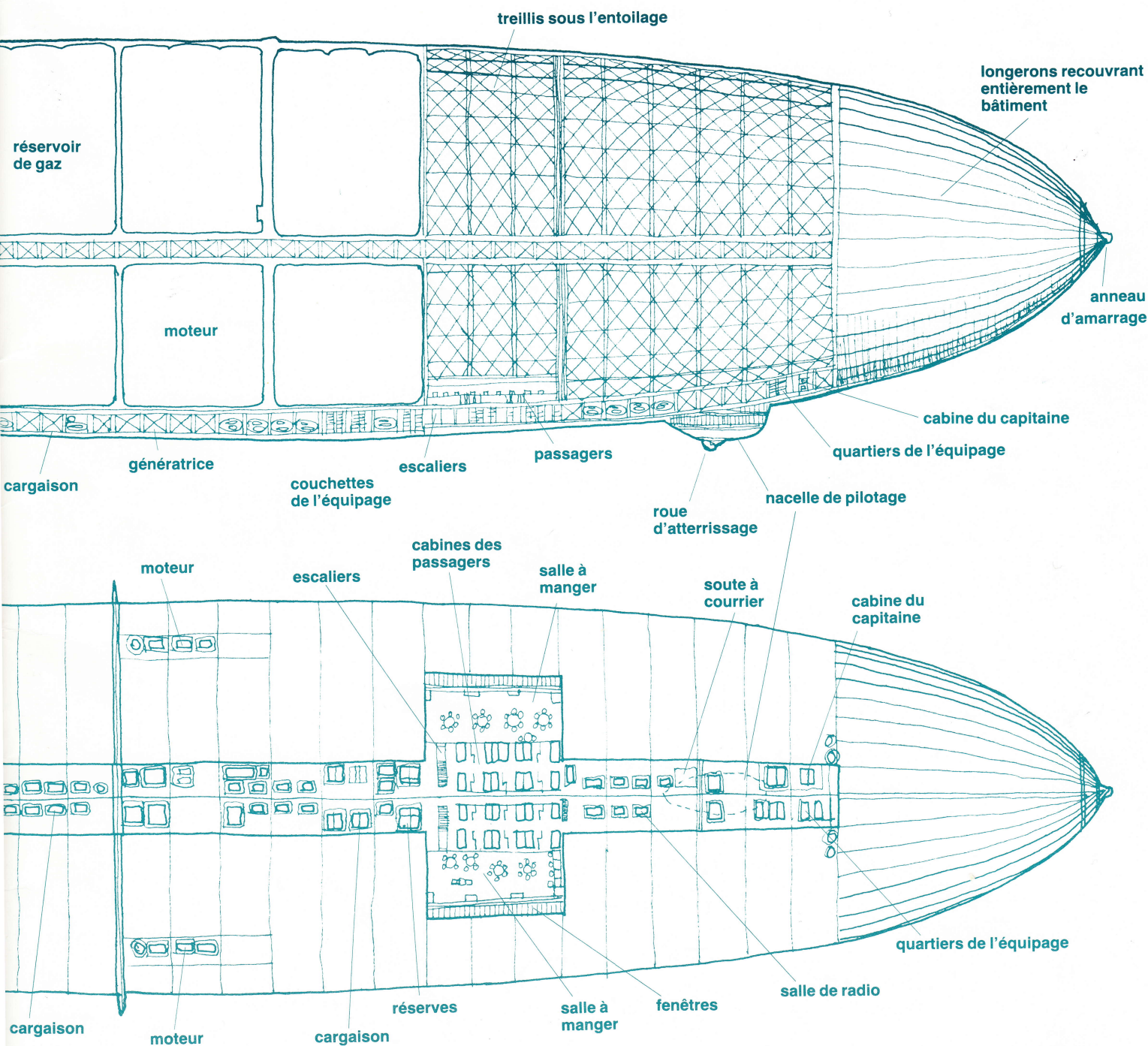
Édité par
**JEUX
DESCARTES**

Avec l'accord de

**CHAOSIUM
INC.**

Guide des Années 20

Yurek Chodak
Tadashi Ehara
Harry Henderson
Steve Perrin
Sandy Petersen
Greg Stafford
Lynn Willis



Guide des Années 20



Yurek Chodak, Tadashi Ehara, Harry Henderson,
Steve Perrin, Sandy Petersen, Greg Stafford, Lynn
Willis.



sommaire

DES JALONS POUR LES ANNÉES 20 (Lynn Willis, Harry Henderson)	2
Calendrier de 1920	4
DES BIOGRAPHIES (Lynn Willis)	5
Catal Huyuk (Yurek Chodak)	7
DES COMPAGNIES (Tadashi Ehara) (Quelques compagnies de l'époque)	8
LES INFRACTIONS	8
Au sujet des arrestations (Lynn Willis)	8
Un peu d'histoire (Tadashi Ehara, Lynn Willis)	9
La Corruption (Lynn Willis, Steve Perrin)	9
LES ADORATEURS (Lynn Willis)	10
D'AUTRES PROFESSIONS (Sandy Petersen)	10
Nan Madol (Yurek Chodak)	11
DES COMPÉTENCES NAUTIQUES (Lynn Willis)	12
LES SAGES (Lynn Willis)	12
Carte du Monde (Rand Mc Nally)	13
Carte-croquis des lignes de chemin de fer dans les années 20 (Yurek Chodak)	14
Ife, Scara Brae (Yurek Chodak)	15
LES WAGONS DE CHEMIN DE FER (Lynn Willis, Yurek Chodak)	16
LES VOYAGES	18
Vitesses de transport (Lynn Willis, Steve Perrin)	18
Les trente plus gros paquebots	18
Quelques distances en 1920	19
LES PRIX ET L'ARGENT (Steve Perrin, Lynn Willis)	20
Teotihuacan (Yurek Chodak)	21
DES ARMES	22
Table des armes par zones (Lynn Willis)	22
Nouvelles armes pour « l'appel de CTHULHU (Sandy Petersen)	23
Description des armes (Steve Perrin)	24
Les armes sur le marché noir (Lynn Willis)	24
Hasanlu, Mound City, Hal Saffieni (Yurek Chodak)	25
DES ANIMAUX ET DES MONSTRES (Sandy Petersen, Steve Perrin)	26
BIBLIOGRAPHIE (Lynn Willis)	30
Temple de Louksor (Yurek Chodak)	30
Moundville, Xochicalco, Pan-P'o-T'sun (Yurek Chodak)	31

AVANT-PROPOS

La présentation des jalons a été divisée en trois parties afin que les arbitres puissent disposer d'une variété de points de vue sur le monde. Chaque événement présenté a réellement existé ou est censé avoir eu lieu, comme c'est le cas des incidents cités par Fort. La chronologie débute en 1890. Il a été présumé que la plupart des personnages des joueurs ne seront pas nés avant cette date s'ils sont en activité au cours des années 20, quoique des personnages plus âgés ne soient pas proscrits. La fonction de la chronologie est de donner un fond commun aux arbitres et aux joueurs.

J'aurai souhaité que le chapitre consacré aux biographies ait pu être plus long, l'éventail des personnalités de l'époque est remarquable. Elles ont été sélectionnées sans raison particulière, si ce n'est qu'elles m'ont paru personnellement intéressantes et qu'elles pouvaient présenter un intérêt au cours d'une campagne. Tout le monde devrait avoir une chance de rencontrer quelqu'un de célèbre ou d'inconnu ou même quelqu'un en passe d'être connu un jour. Les jugements exprimés sur ces personnes me sont personnels. Ce sont des avis réfléchis, mais ils restent des jugements personnels que vous pouvez ignorer si vous le voulez.

Tout au long du texte, il y a des plans de sites qui sont, pour la plupart, redessinés d'après le livre de Hawkes mentionné dans la bibliographie. C'était une époque importante pour l'archéologie et les trésors ont toujours exercé une fascination sur les joueurs de jeux de rôle. Dans la plupart des cas, les plans ont été modifiés afin que leur tracé soit mieux adapté aux nécessités du jeu. Ce sont tout de même des représentations très précises, bien que si vous étiez allés sur certains de ces sites en 1920, vous auriez découvert qu'aucune fouille n'était encore commencée. Que les fouilles aient ou non été faites, c'est un détail laissé à la discrétion de l'arbitre. Les sites ont souvent été choisis pour servir d'exemple de lieux fictifs sur lesquels les aventuriers peuvent tomber au cours de leurs explorations.

Tous les prix, durée des voyages, vitesses, etc. dépendent surtout de l'année et du lieu où vos aventures se déroulent. Les prix des denrées alimentaires sont ceux qui sont pratiqués en ville. Ils peuvent baisser spectaculairement à la campagne, selon le moment de l'année (les tomates risquent d'être très chères au mois de janvier 1920 dans le Vermont, si, en fait, on peut en trouver). Souvenez-vous que les informations données sont basées sur des moyennes annuelles et ajustez les comme il vous convient.

Ce livret ajoute quelques nouvelles armes au système de base des règles de *l'Appel de Cthulhu*. Leur prix au marché noir sont totalement conjoncturels, comme leur détermination par jets de dés devrait le montrer. Les arbitres sont avertis qu'ils devraient soit rendre ces armes très difficiles à obtenir, soit s'assurer que les investigateurs découvrent pleinement les conséquences de la possession de telles armes.

Lynn Willis

Des Jalons pour les Années 20

2

ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS et mineurs

- 1890** : Construction du premier immeuble à structure entièrement d'acier à Chicago ; première ligne de métro électrique à Londres.
- 1891** : Première mise en service d'une station hydroélectrique ; débuts de la télégraphie sans fil ; première utilisation des films.
- 1892** : La ligne de chemin de fer le Cap-Johannesburg est terminée ; mise au point des capsules pour bouteilles.
- 1893** : Exposition universelle à Chicago ; première utilisation du moteur diesel.
- 1894** : Guerre Sino-Japonaise ; le capitaine Dreyfus est exilé sur l'île du Diable ; première mise en service de la télégraphie sans fil.
- 1895** : Roentgen découvre les rayons X ; la machine à rouler les cigarettes est inventée ; les frères Lumière ouvrent leur Cinématographe.
- 1896** : La ruée vers l'or du Klondike commence ; le brevet d'invention pour l'adressographe est homologué ; Ford construit sa première automobile.
- 1897** : Mac Kinley est élu président des États-Unis ; les stencils sont inventés.
- 1898** : Guerre Hispano-Américaine ; les enregistrements sur disque deviennent courants ; apparition commerciale de l'aspirine ; les règles actuelles du golf sont définies.
- 1899** : Rutherford découvre les rayons Alpha et Bêta.
- 1900** : Rébellion des Boxers en Chine, siège de l'ambassade à Pékin, pillage massif par les troupes d'occupation ; le comte Zeppelin lance un dirigeable de 420 pieds de long.
- 1901** : Le président Mac Kinley est assassiné ; T. Roosevelt devient président ; première télégraphie sans fil transatlantique.
- 1902** : Guerre des Boers ; premier navire à turbine à vapeur pour passagers ; invention du macadam moderne, brevetage du rasoir de sécurité ; apparition du lait déshydraté en poudre et des céréales soufflées.
- 1903** : Les frères Wright effectuent le premier vol avec un avion plus lourd que l'air à propulsion à moteur ; apparition de l'éclairage fluorescent.
- 1904** : Le métro de Broadway débouche à New York City ; brevetage de la bouteille thermos ; les chenilles (par opposition aux roues) apparaissent dans la machinerie agricole.

ÉVÉNEMENTS DANS LE MONDE RAPPORTÉS PAR FORT et les autres

- 1890** : Les habitants de l'Alaska ont la vision d'une mystérieuse cité céleste.
- 1891** : Dans le district de la vallée Bënd en Virginie, de la neige fraîche est inexplicablement recouverte de plusieurs couches de vers.
- 1892** : Des explosions inexplicables se produisent dans la Manche pendant plusieurs années : aucun indice, aucun dommage et aucune explication n'ont jamais été trouvés.
- 1893** : Une grande nef lumineuse passe dans le ciel de Virginie et de la Caroline du Nord et du Sud (visible pendant 15 à 20 minutes).
- 1894** : Pickering, depuis l'observatoire Lowell, observe des lumières éclatantes flottant au-dessus de Mars (le 14 novembre).
- 1895** : Des paysans habitant à proximité d'Odessa en Russie sont attaqués par d'étranges animaux.
- 1896** : Pendant l'été des centaines d'oiseaux morts tombent du ciel à proximité de Baton Rouge en Louisiane.
- 1897** : Un « cigare » géant illuminé passe dans le ciel de Kansas City, de Chicago, du Texas et de la Virginie de l'Ouest (en avril).
- 1898** : Des filaments phosphorescents semblables à de l'amiante tombent sur Montgomery, en Alabama (le 21 novembre).
- 1899** : D'étranges vers jaunes sont trouvés jonchant un glacier en Alaska.
- 1900** : Une poignée de gens ne parlant aucun langage connu apparaissent dans le monde ; de nombreux monstres marins vivants et morts sont mentionnés.
- 1901** : Des indiens d'Alaska affirment avoir eu à plusieurs reprises la vision d'une grande cité céleste.
- 1902** : Le *Freyja* est découvert dématé, mais sans aucun autre dommage ; son équipage n'a jamais été retrouvé.
- 1903** : De la boue, des cendres et des boules de feu tombent sur le sud-est de l'Asie.
- 1904** : A Wimbledon en Angleterre, une intense et inexplicable obscurité se produit pendant 10 minutes (le 17 avril).

CATASTROPHES NATURELLES OU PROVOQUÉES PAR L'HOMME

- 1890** : Le croiseur britannique *Serpent* fait naufrage à cause d'une tempête au large des côtes espagnoles : 167 disparus.
- 1891** : Un tremblement de terre dévastateur détruit 20 000 bâtiments et tue 25 000 personnes au Japon.
- 1892** : Les incendies et les inondations provoquent un véritable « enfer humain » à Oil City en Pennsylvanie (130 morts).
- 1893** : Le raz-de-marée provoqué par un ouragan dévaste la côte Atlantique sud des U.S.A. : 2 000 morts.
- 1894** : Le navire à vapeur *Walraro* fait naufrage au large de la Nouvelle Zélande : 134 disparus.
- 1895** : Un immeuble s'effondre en Irlande : 14 morts.
- 1896** : La collision de 2 trains provoque la mort de 60 personnes.
- 1897** : La collision de trois sampans au large de Sarawak provoque la mort de 138 personnes.
- 1898** : Un cyclone tropical atteint la côte sud des U.S.A. : des centaines de morts.
- 1899** : L'hôtel Windsor à New York brûle : des millions de dollars de dégâts et 14 morts.
- 1900** : Une digue brûle à Hoboken dans le New-Jersey : 10 millions de dollars de dégâts et 326 morts.
- 1901** : Le long-courrier à vapeur « Rio de Janeiro » fait naufrage dans le port de San Francisco : 128 disparus.
- 1902** : Le navire à vapeur « *Primus* » coule à la suite d'une collision avec le navire à vapeur « *Hansa* » sur l'Elbe : 112 disparus.
- 1903** : Incendie à l'Iroquois Théâtre à Chicago : le plus grand incendie de théâtre dans l'histoire des États-Unis (602 morts) ; ce désastre suggère la création d'un code pour appeler les pompiers, valable dans toute la nation.
- 1904** : Le paquebot « *General Slocum* » prend feu à proximité de Manhattan : 1 000 morts.

1905 : Le diamant Cullinan (3 000 carats) est trouvé, c'est le plus gros à cette époque ; la marine britannique est pourvue de turbines à vapeur standard ; révolution avortée en Russie. 1906 : Les troupes américaines occupent Cuba (jusqu'en 1909) ; lancements du <i>Lusitania</i> et du <i>Mauretania</i>. 1907 : Raspoutine atteint l'apogée de son influence dans la Russie Tsariste. 1908 : Hermann Minkovski formule sa géométrie quadridimensionnelle. 1909 : Robert E. Peary atteint le Pôle Nord ; première traversée de la Manche en avion. 1910 : Murray et Hjort entreprennent la première expédition de recherche sous-marine ; les gobelets en carton sont inventés. 1911 : La révolution chinoise aboutit à la proclamation de république sous la présidence de Sun Yat-Sen. 1912 : La chambre d'ionisation de Wilson permet la détection des protons et électrons ; brevetage de la cellophane ; Saville Row crée le « trench-coat »*, comme on l'a appelé pendant la première guerre mondiale. 1913 : Début de la guerre des Balkans ; investiture de Wilson. 1914 : Début de la première guerre mondiale ; les premiers raids aériens ont lieu ; inauguration du canal de Panama. 1915 : Le <i>Lusitania</i> est coulé ; les flocons de céréales sont commercialisés ; brevetage de la fermeture à glissière. 1916 : Pershing poursuit Villa jusqu'à Mexico. 1917 : Les États-Unis entrent en guerre ; la révolution Russe a lieu. 1918 : Fin de la première guerre mondiale ; création d'un service postal aérien aux U.S.A. ; une épidémie mondiale de grippe tue 21.6 millions de personnes ; record aérien : plus de 150 miles à l'heure à plus de 30 000 pieds d'altitude. 1919 : Vote de la prohibition aux USA ; premier vol transatlantique (1880 miles en 16 h 12 mn). 1920 : Entrée en vigueur de la prohibition aux U.S.A. ; élection d'Harding ; les Bolchéviques gagnent la guerre civile Russe ; la plus grosse partie des troupes d'occupation des Alliés en Union Soviétique se retirent ; le parachute et la cordelette de déclenchement du parachute sont inventés ; première station de radiodiffusion. 1921 : Rorschach invente le test de la tâche d'encre ; l'inflation du mark allemand commence ; K.D.K.A.* radiodiffuse des événements sportifs.	1905 : Des moutons sont trouvés morts et exsangues (à Badminton dans le Gloucestershire, le premier novembre). 1906 : « Mary Typhoïde » est retrouvée. 1907 : Des boules de feu tombent du ciel et explosent près de Burlington dans le Vermont (le 2 juillet). 1908 : Une femme meurt brûlée dans son lit sans que les draps soient endommagés ou brûlés (à Blythe en Angleterre au cours du mois de mars). 1909 : Un « cigare » éclairé est vu à plusieurs reprises dans le ciel de la Nouvelle-Angleterre (du 14 au 23 décembre). 1910 : Du sang frais tombe du ciel en Amérique du Sud. 1911 : « Le sol est couvert d'une masse gélatineuse faite de « groseilles » de la taille d'un pois contenant de nombreux œufs desquels ont bientôt émergé des larves » (à Eton dans le Buckinghamshire en Angleterre, le 24 juin). 1912 : Un objet d'un noir profond est vu sur la Lune, on a estimé qu'il faisait 250 miles de long et 50 miles de large (le 27 janvier). 1913 : Ambrose Bierce fait ses préparatifs de départ pour le Mexique. 1914 : A Manchester en Angleterre on affirme avoir vu un objet fusiforme se diriger vers le Soleil (le 10 octobre). 1915 : Des points brillants apparaissent sur la Lune en décembre. 1916 : Marées rouges le long des côtes américaines. 1917 : Des objets lumineux en mouvement ont été vus sur la Lune. 1918 : Climat inhabituel dans de nombreuses parties du monde. 1919 : Le capitaine James et son avion disparaissent au-dessus de New York. 1920 : Des rayons de lumière sont projetés depuis la Lune. 1921 : Des millions de minuscules grenouilles apparaissent soudainement au nord de Londres ; plus d'une douzaine de navires disparaissent sans laisser de traces pendant l'année.	1905 : Le vaisseau de guerre japonais « <i>Mikasa</i> » coule à la suite d'une explosion : 599 disparus. 1906 : Un tremblement de terre et un incendie dévastent San Francisco : 28 818 habitations détruites et 700 morts. 1907 : Une explosion à bord du vaisseau de guerre français « <i>Iena</i> » provoque la mort de 117 personnes. 1908 : Le navire à vapeur « <i>Ying King</i> » sombre au large de Hong Kong : 300 disparus. 1909 : Le navire à vapeur « <i>Seyne</i> » coule à la suite d'une collision avec le navire à vapeur « <i>Onda</i> » au large de Singapour : 100 disparus. 1910 : Un glissement de terrain enterre de nombreux ouvriers de la mine à ciel ouvert « <i>Norman</i> » en Virginie. 1911 : Quarante tonnes de dynamite explosent au terminus de Communipaw dans le New-Jersey, tuant 30 personnes. 1912 : Le « <i>Titanic</i> » : éperonne un iceberg : 1 517 passagers et membres de l'équipage sont portés disparus. 1913 : Le navire à vapeur britannique « <i>Calvadas</i> » se perd dans le blizzard en mer de Marmora : 200 disparus. 1914 : Le paquebot canadien « <i>Empress of India</i> » navigant habituellement dans le Pacifique coule à la suite d'une collision avec le « <i>Storstad</i> » dans le « Saint-Laurent » : 1 024 disparus. 1915 : Le « <i>Lusitania</i> » est coulé par un sous-marin allemand : 1 199 disparus. 1916 : Le croiseur auxiliaire français « <i>Provence</i> » coule en Méditerranée : environ 3 100 morts. 1917 : Le navire à vapeur « <i>Castalia</i> » fait naufrage dans le Lac Supérieur : 22 hommes disparus. 1918 : Le « U.S.S. <i>Cyclops</i> » quitte les Barbades et on n'entend plus jamais reparler de lui. 1919 : Le navire à vapeur français « <i>Chaonia</i> » coule dans le détroit de Messina : 460 morts. 1920 : Un tremblement de terre dans la province de Kansu en Chine fait 100 000 victimes. 1921 : Un pont s'effondre à Chester en Pennsylvanie : 21 morts.
---	--	--

1922 : Renaissance et croissance du Ku Klux Klan ; découverte de l'insuline ; première utilisation industrielle de la machine à affranchir les lettres ; les slogans Soviétiques du premier Mai omettent celui de « révolution internationale ».

1923 : Le scandale Teapot Dome fait basculer l'administration Harding ; le mark allemand se stabilise ; le putsch nazi de Munich échoue ; ouverture de la tombe de Toutankhamon.

1924 : Leopold et Loeb sont reconnus coupables de l'enlèvement et du meurtre de Bobby Franks ; mise au point des emballages cartons pour les œufs ; élection de Coolidge.

1925 : W. Pauli formule le Principe de l'Exclusion ; formation de l'I.G. Farben ; décès de Sun Yat-Sen ; constitution des S.S.

1926 : Le docteur Goddard lance sa première fusée alimentée avec un combustible liquide ; Chiang organise un coup d'état à Canton le 20 mars ; expulsion de Trotsky du Bureau Politique.

1927 : Charles A. Lindbergh vole en solitaire et sans escale entre New York et Paris, le monde entier fut impressionné par l'événement et Lindbergh devint une célébrité immortelle.

1928 : Expériences télévisuelles ; utilisation pratique des télescripteurs ; premier film parlant ; mise au point de la cellophane imperméable ; élection d'Hoover.

1929 : Grand krach boursier le 24 octobre ; le *Graf Zeppelin* fait le tour du monde ; mise au point du film en couleur 16 mm.

1930 : La technocratie est à son apogée ; invention du sachet de thé ; les ampoules de flash actuelles mettent fin aux explosions incessantes pendant les conférences de presse.

N.d.T. : Trench-coat* : manteau imperméable

1922 : Des pierres tombent mystérieusement du ciel pendant des semaines à Chico en Californie (durant le mois de mars).

1923 : Trois tertres sont découverts dans le cratère d'Archimède sur la Lune.

1924 : Les empreintes de pas de Day et Stewart s'arrêtent brusquement à 40 yards* de leur avion intact ; les intrépides pilotes n'ont jamais été retrouvés.

1925 : A Edale au Derbyshire en Angleterre, la population est terrorisée par les nombreuses preuves de l'existence d'un loup-garou.

1926 : Aucune trace de l'expédition Percy, apparemment perdue dans les jungles au nord du Brésil.

1927 : Pluie noire en Irlande.

1928 : Le navire école danois Kobenhoven disparaît sans laisser de trace après avoir appareillé de Montevideo.

1929 : Peter Kurten, l'infâme « vampire de Dusseldorf » terrorise la ville.

1930 : Un grand nombre de gens meurent et 300 personnes sont intoxiquées par un nuage empoisonné en Belgique (le 5 décembre).

N.d.T. : yard* : mesure équivalant à 0.914 m.

1922 : Le navire à vapeur britannique « *Egypt* » disparaît à la suite d'une collision au large de la France : 98 personnes disparues et perte de 5 millions de dollars en or et de plusieurs millions en billets de banque.

1923 : Un grand incendie à Berkeley en Californie détruit 600 bâtiments, cause 10 millions de dollars de dégâts et fait 60 victimes.

1924 : Le garde-côte « *Santiago* » coule à la suite d'une tempête au large du cap Hatteras : 25 disparus.

1925 : Un sous-marin italien coule pendant des manœuvres au large de la Sicile : 50 disparus.

1926 : Un éclair provoque une explosion importante d'un dépôt de munitions de la marine américaine au Lac Denmark dans le New Jersey : 85 millions de dollars de dégâts et 30 morts.

1927 : Le navire à vapeur des Indes Britanniques « *Tukaram* » coule par suite d'une tempête au large de Bombay avec 128 personnes à bord.

1928 : Le cargo chilien « *Angames* » fait naufrage par suite d'une tempête dans la baie d'Arauco : 291 disparus.

1929 : Le paquebot Russe « *Volga* » heurte une mine, vestige de la première guerre mondiale, dans la mer Noire : 31 disparus.

1930 : Un incendie dans la prison d'état de l'Ohio prend au piège 322 victimes enfermées dans les cellules.

L'ANNÉE 1920

Voici un calendrier complet de l'année 1920, offert comme point de départ pour une campagne en « temps réel ». Les années suivantes peuvent être trouvées dans des calendriers universels qui sont habituellement inclus dans les almanachs et les annuaires de téléphone. Si des arbitres désirent avoir un arrière plan de l'époque, le « WORLD ALMANAC » pourra fournir une chronologie nationale commode pour n'importe quelle année ; les archives des journaux locaux fourniront autant de détails locaux qu'on peut en désirer.

JANVIER

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEVRIER

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

MARS

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AVRIL

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MAI

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUIN

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JUILLET

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AOUT

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OCTOBRE

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBRE

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Des Biographies

Toutes les personnalités présentées ci-dessous ont réellement existé.

Les années 20 furent peut-être celles de l'apogée de la culture personnelle. La plupart des gens écrivaient des lettres et l'imprimé restait un support bon marché pour les écrits d'actualité et de fiction. Par conséquent, cette époque ainsi que les 60-70 années qui la précédèrent, peuvent être appelées la période de l'univers angliciste, celle dont on détient le plus grand nombre de documents écrits de l'histoire. De notre point de vue, les années 20 sont aussi suffisamment éloignées dans le temps pour que nous puissions commencer à être objectifs au sujet des événements qui les ont marquées, ce que nous ne pouvons pas faire en face d'événements qui sont plus proches de nous. Il existe, par conséquent, une énorme masse d'information que même une armée d'érudits ne saurait exploiter à fond. Les résumés biographiques qui suivent donnent un aperçu sur l'époque et une indication sur certains courants historiques. Il peut être amusant de rencontrer certaines de ces personnes en tant que personnages non joués au cours d'une aventure. Les dates qui sont données sont celles des naissances et des décès. S'il n'y a pas de date de décès, c'est que la personne a vécu au-delà de 1930.

Aginaldo, Emilio (1869-) : Révolutionnaire philippin anti-espagnol qui a combattu aux côtés des États-Unis pendant la guerre hispano-américaine, puis toujours à la recherche de l'indépendance des Philippines il a combattu contre les États-Unis, jusqu'à ce qu'il soit capturé par ruse. Ensuite il se conforma à la tutelle américaine et vécut assez pour voir l'indépendance de sa nation après la Deuxième Guerre mondiale.

Ataturk, Ghazi Mustapha Kemal (1881-) : Né à Salonique, fils d'un douanier turc. En tant que lieutenant, il prit part à des activités politiques clandestines et fut déjà reconnu comme un excellent chef. Colonel, pendant la Première Guerre mondiale, il obtint la reconnaissance nationale lors de la défense de Gallipoli. Il s'efforça d'empêcher les étrangers de diviser son pays. En 1923, il fut élu président de la nouvelle république turque. Tout au long des années 20, il occidentalisa la Turquie.

Berlin, Irving (1888-) : Né Israël Baline, il fut à l'origine un chanteur de cabaret. Son premier gros succès fut « Alexander's Ragtime Band », en 1911. C'est un des plus célèbres compositeurs de son époque ; ses plus gros succès musicaux inclurent les Zigfield Follies (1919, 1920, 1927) et les Musical Box Revues (1921, 1922, 1923, 1924).

Besant, Annie (1847-) : Cette femme remarquable fut, tour à tour, la femme d'un révérend anglican, un libre-penseur, et fut poursuivie pour obscénité lors de la parution d'un ouvrage d'éducation sexuelle, une socialiste Fabienne, une théosophe, présidente internationale de l'association Théosophique, une Hindoue, fondatrice du collège Hindou de Bénarès en Inde, internée pour avoir suscité une agitation en faveur de l'indépendance de l'Inde pendant la Première Guerre mondiale, élue présidente du Congrès National indien, et la découvreuse et la ferme défenderesse de J. Krishnamurti en faisant la propagande du nouveau Messie (elle accomplit tout cela avec beaucoup de verve et d'esprit).

Bierce, Ambrose (1842-1914) : Célèbre journaliste et écrivain en son temps, qui a longtemps travaillé pour les journaux d'Hearst, à San Francisco et à

Washington (District of Columbia). Il disparut lors d'un voyage au Mexique en 1914 ; les circonstances de sa mort demeurent inconnues. De tempérament acerbe, il se situe à mi-chemin entre Poe et Samuel Johnson et il influença fortement des écrivains tels que Stephen Crane et H.L. Mencken. Ses principales œuvres sont : « In the midst of life » (1892-1898), « Can such things be » (1893), « Devil's dictionary » (1911), « Collected works » (1909-1912).

Byrd, Richard Evelyn (1888-) : Né dans la haute société et ayant reçu une éducation en conséquence, il fut un pionnier de l'aviation navale. Il fit des explorations aériennes du pôle en 1925 et en 1926, survolant le pôle Nord au cours de la deuxième expédition. Désormais célèbre il s'intéressa à l'Antarctique et vola en direction du pôle Sud puis y retourna en 1929. Il dirigea ensuite d'autres expéditions américaines dans l'Antarctique.

Capone, Al « Scarface » (1899-) : Bien que né à Naples en Italie, Capone fut un gangster nationallement connu aux États-Unis à partir des années 20. Se déplaçant de Brooklyn à Chicago, il prit le contrôle de l'industrie de contrebande de l'alcool et fut « de facto » le patron de Chicago, à la fin des années 20 et au début des années 30. Il fut responsable du massacre du jour de la Saint-Valentin en 1929.

Carnegie, Andrew (1835-1919) : Né pauvre, il travailla dans la Pennsylvania Railroad et y fit son chemin jusqu'à l'échelle directoriale ; la guerre de Sécession confirma sa réussite. Dans les années 70, il investit son capital dans l'acier, et domina cette industrie après 1880. Désespéré par les succès de la concurrence, Carnegie vendit tout le « holding » de l'acier à J. Pierpont Morgan, en 1901, pour 500 millions de dollars ; dans les 20 années qui suivirent, il se sépara de 350 millions de cette somme. Pensant que les riches doivent utiliser leur richesse pour le bien de la communauté il accomplit son acte de philanthropie le plus marquant en faisant construire des centaines de bibliothèques dans tous les États-Unis.

Caruso, Enrico (1873-1921) : Né pauvre, il était le dix-huitième enfant d'un ouvrier. En 1898, il enflamma le public de Milan dans un triomphe historique, Fedora ; ensuite des offres de toutes les grandes compagnies d'opéra lui parvinrent. Peu après le début du siècle, il apparut sur scène avec le Metropolitan Opera de New York, auquel il se joignit peu après. A l'apogée de sa carrière de chanteur d'opéra, il gagna un demi-million de dollars par an. Il fut aussi une star de l'enregistrement sonore. Il mourut à Naples le 2 août 1921, et fut vraisemblablement le plus grand ténor du siècle. Homme généreux et bienveillant, il fut pleuré partout dans le monde.

Chaplin, Charles (1889-) : Né pauvre, il était artiste populaire de music-hall en Grande-Bretagne à l'âge de 19 ans. Sennet le mit en vedette dans les films muets à partir de 1910, puis, progressivement, il contrôla de plus en plus sa destinée artistique. Sa renommée faiblit lorsque le cinéma parlant modifia les exigences des films à succès.

Chiang Kai-Shek (1887-) : Fils de marchand, il fut instruit dans des Académies militaires. Il rejoignit la révolution en cours de Sun Yat-Sen ; de 1918 à 1920, des spéculations monétaires et des relations cordiales avec le « gang vert » de Shanghai améliorèrent ses perspectives pour le futur. Il devint le chef d'état-major de Sun en 1923 ; lorsque Sun mourut Chiang prit le contrôle du parti politique de

Sun, le Kuomintang (KMT). De 1925 à 1928, il réunifia l'est et le centre de la Chine par la force, bien que d'autres régions du vieil empire soient encore sous la domination des Seigneurs de la guerre, des Japonais et des puissances coloniales européennes. La fameuse purge des communistes du KMT eut lieu la même année (1927) où il épousa Soong Mei-Ling, éduquée par des missionnaires.

Chou En-Lai (1898-) : Un des plus talentueux diplomates vivants de son temps. Il reçut une éducation chinoise traditionnelle. Il devint marxiste en 1917, voyagea, et organisa des voyages en Europe pour les étudiants chinois tout au long du début des années 20. Communiste et membre du KMT, il dirigea des postes gouvernementaux chinois en 1925 et 1926 ; il subit la purge menée par Chiang en 1927. Il organisa la fameuse grève générale de Shanghai en 1927, et s'enfuit en Union Soviétique, lorsque la répression eut lieu. De retour en Chine, il se chargea des liaisons entre Mao Tse-Tung et le Comité Central d'U.R.S.S., au début des années 30. Ce fut un modéré inconditionnel, qui tempéra les extrémistes et éveilla les incultes tout au long de sa vie.

Churchill, Winston Spencer (1874-) : Né dans la haute société mais ayant eu une enfance solitaire, il fit une carrière de militaire et de journaliste dès qu'il atteignit sa majorité ; il servit dans l'armée à Cuba, en Inde, en Afrique du Sud et au Soudan et il écrivit des articles sur ces sujets entre 1895 et 1899 ; dans un monde où les journalistes virulents étaient légion, il en devint le modèle, avec ses escapades de la guerre des Boers. Il fut membre du Parlement en 1900 et premier lord de l'Amirauté en 1912. Le désastre de Gallipoli lui fit perdre le soutien de l'opinion publique, après quoi il organisa sa montée en grade dans l'armée et servit sur le front occidental. Pendant les années 20, il se trouva, politiquement isolé.

Du Bois, W.E.B. (1868-) : Ce célèbre activiste et humaniste noir est l'auteur de plusieurs ouvrages marquants, dont « Suppression of the African Slave Trade » (1895) et « Black Reconstruction in America » (1935). Il fut un des fondateurs de la « N.A.A.C.P. »* et un organisateur-meneur, tout autant que théoricien, du Pan-Africanisme et du rôle de l'Afrique Noire dans l'histoire du monde. Il était acerbe, mordant et enclin à la controverse.

Edison, Thomas Alva (1847-) : Il fut un des plus célèbres et un des plus honorés inventeurs Américain : on lui doit le télé-imprimeur, le phonographe, la lampe à incandescence, le générateur électrique, la transmission sans câble, le tube au néon, le cinéma, et plus encore. Maintenant toujours d'excellentes relations avec les médias, Edison fut le fondateur et l'organisateur de la recherche industrielle moderne.

Einstein, Albert (1879-) : Physicien né en Allemagne, il exposa la théorie de la relativité restreinte et de la relativité généralisée (1905 et 1919) qui furent pour l'essentiel l'aboutissement de son œuvre créatrice, une situation relativement courante pour les théoriciens.

Comme Edison, il fut capable de maintenir de bonnes relations avec les médias et, avec l'avènement du Nazisme, son origine juive et son importance le poussèrent à tenir fréquemment le rôle de porte-parole et d'épistolier.

Fitzgerald, Francis Scott Key (1896-) : Cet auteur Américain fut un écrivain peu productif mais formaliste, d'une certaine importance, principale-

N.d.T. : « N.A.A.C.P. » : National Association for the Advancement of Coloured People (Association nationale pour le progrès des peuples de couleur).

ment en tant que démystificateur du m^r Carnegie : les millionnaires de Fitzgerald, artisans de leur propre fortune, ont obtenu leur statut grâce à des affaires louches et sont des hypocrites superficiels sans aucune aptitude à la réflexion personnelle. Lui et Zelda étaient des alcooliques invétérés et il y a probablement plus de gens qui ont souhaité avoir leur style de vie que de gens qui ont lu ses livres.

Ford, Henry (1863-) : Fils de fermier, il aimait les machines, et lança sa première entreprise d'automobiles en 1899. Il fit faillite, mais la seconde (1903) produisit le modèle A et il réussit. En 1909 il décida de ne produire que des Ford modèle T et en 1913 il vendait 40 000 voitures par an. Il installa des courroies de transport et par conséquent créa les chaînes de montage. Il augmenta aussi le salaire de ses employés jusqu'à 5 \$ par jour, presque le double du taux industriel de l'époque. Continuant à produire des modèles T jusqu'en 1927, il perdit la tête du marché de l'automobile en faveur de la « Général Motors » qui prit l'avantage grâce à l'étude d'un marché personnalisé et la publicité, afin de se partager son marché « uniforme ». Ses activités politiques d'isolationnisme étaient absurdes et souvent controversées.

Freud, Sigmund (1856-) : Il exposa les bases de la considération systématique du psychisme inconscient, de la signification des rêves, de la sexualité pré-pubertaire, de la compréhension des comportements névrotiques, et plus encore. Il fut un esprit fertile du vingtième siècle. Parmi ses œuvres on peut citer : « L'interprétation des rêves » (1901), « Trois essais sur la sexualité » (1905), « Totem et Tabou » (1912), « Au-delà du principe du Plaisir » (1920), et « L'Ego et l'Id » (1923). Depuis, sauf rare exception, la pensée, en psychologie, s'accorde uniformément avec un seul homme, Sigmund Freud, ou s'en écarte.

Gandhi, Mohandas Karamchand (1869-) : Homme de loi et activiste, il vécut de nombreuses années en Angleterre et en Afrique du Sud (1888-1915) et mit au point ses idées et ses techniques pendant qu'il était en Afrique du Sud. Ses méthodes de désobéissance civile passive et son incessante recherche de l'indépendance pour l'Inde contribuèrent à faire cesser le contrôle Britannique après la deuxième guerre mondiale. Le poète Tagore fut le premier à le nommer « Mahatma » et c'est ainsi qu'il fut connu généralement par la suite. Il était intelligent, contradictoire, sans peur, dévoué.

Gershwin, Georges (1898-) : C'était un compositeur de chansons populaires tout autant que d'œuvres plus importantes, aux intentions plus sérieuses (« Porgy and Bess », « An American in Paris », etc.), qui essaya avec un succès certain de faire la fusion entre la musique populaire américaine, les concepts de la musique noire américaine et les styles classiques européens.

Goddard, Robert Hutchings (1882-) : Il eut un doctorat ès sciences physiques et étudia les fusées avec ténacité. Il publia « A method of reaching extremely high altitudes » en 1919. Il expérimenta des fusées tout au long des années 20 et lança sa première fusée alimentée au fuel liquide en 1926 à proximité d'Auburn, Massachusetts.

Goldman, Emma (1869-) : Anarchiste américaine impliquée dans la tentative d'assassinat de Frick. Partenaire de Carnegie (1899), elle cessa dès lors de préconiser la violence. Elle s'engagea sans réserve dans la défense des droits de la femme et fut emprisonnée à plusieurs reprises. Bien qu'elle ait soutenu la révolution Russe dès la première heure, elle en désavoua les résultats en 1923-1924. « Living my life » (1931) est son autobiographie.

Göering, Hermann Wilhelm (1893-) : Né dans la haute société, as de l'aviation allemande durant la première guerre mondiale, il commanda l'escadrille

de Von Richtoffen après que le Baron Rouge ait été abattu et obtint toutes les décorations allemandes importantes. Il rencontra Hitler en 1922 et devint commandant des troupes d'assaut de Munich en 1923. Il obtint un siège au Reichstag en 1928.

Hearst, William Randolph (1863-) : Né dans la haute société, il fit carrière dans le journalisme de sensation avec le « San Francisco Examiner ». A l'intérieur de sa chaîne de journaux il mit un peu à l'écart les nouvelles sèches pour intégrer des bandes dessinées, les sports, les gros titres, les colonnes, tendance qui a été universellement adoptée. Il entretenait une pléiade de maîtresses et s'offrit des passe-temps coûteux, dont Marion Davies et l'agence San Siméon. Il possédait la plus grande collection artistique du monde. Politiquement il connut que des échecs. « Citizen Kane » d'Orson Welles est une œuvre de fiction inspirée de la vie de William Randolph Hearst.

Hemingway, Ernest Miller (1898-) : Il fut journaliste, soldat, auteur doté d'une forte personnalité. Il servit dans l'armée en Italie pendant la première guerre mondiale. Il vécut à Paris durant les années 20. Il obtint sa célébrité grâce à ses courts récits et ses romans tels que « The sun also rises » (1926) et « A farewell to arms » (1929). Sa vie en tant que célébrité ne commença réellement que durant la guerre civile espagnole et la seconde guerre mondiale.

Hitler, Adolf (1889-) : Né dans la classe moyenne inférieure, ses tentatives de faire une carrière artistique échouèrent pendant son adolescence, puis il développa son idéologie anti-sémite et la mythologie de la race Aryenne. Il combattit courageusement pendant la première guerre mondiale et obtint la Croix de Fer de première classe. Il obtint une influence politique significative en Bavière mais, en 1923, son « putsch de la brasserie » échoua et il fut emprisonné pour un an pendant lequel il écrivit « Mein Kampf ». Il n'eut pas de troupes influentes à l'échelon national avant la crise.

Hoover, John Edgar (1895-) : Il fut le créateur et le directeur du F.B.I.* en 1924, il recruta des spécialistes au top niveau pour servir d'agents de combat contre le crime. Dans les années 20 et 30 le travail du F.B.I. fut sans égal aux États-Unis grâce à ses méthodes pour suivre les pistes, à ses études méthodiques des empreintes, à ses laboratoires de balistique et à tout ce qui aujourd'hui semble être des procédures policières élémentaires.

Houdini, Harry (1874-1926) : Né Erik Weisz, il fut attiré par le cirque dès l'enfance et commença sa carrière dans le spectacle en faisant des tours de magie. Mais son génie consistait à s'évader de cellules, de coffres immergés dans des rivières, à se libérer de chaînes ou de camisolles de force et de tout ce que son esprit fertile pouvait imaginer. Il fut un expert en publicité, mais surtout il en savait davantage sur les serrures et leur crochetage que tout autre être humain, il se mit donc continuellement au courant, avec obsession, de leurs particularités. Il collectionna les tours de magie et remplit les pièces de sa maison d'accessoires funéraires, d'affiches, d'outils et de livres de magie. Il fut aussi un infatigable dénonciateur de la supercherie du spiritisme et la vedette de nombreux films. Il mourut le 31 octobre 1926, victime d'une péritonite causée par un coup involontaire d'un admirateur.

Kroeber, Alfred Louis (1876-) : Il fut anthropologue et enseigna à l'Université de Californie (de Berkeley) jusqu'à sa retraite en 1946. L'œuvre de sa vie fut la description des indiens californiens, mais il fit aussi des travaux importants sur des sujets archéologiques Zuni, Arapaho et Péruviens. Il fut probablement le plus célèbre et le plus

respecté des anthropologues de l'époque. Il fit aussi de vastes fouilles sur le terrain et rapprocha des champs d'étude qui n'avaient pas de rapport au préalable.

Lawrence, Thomas Edouard (1888-) : Il fut soldat, diplomate, écrivain et mystique. Ayant étudié le Moyen-Orient et les Arabes en particulier, Lawrence conseilla (et dirigea fréquemment) les raids de guérilla des Arabes contre les positions Turques durant la première guerre mondiale. Leurs tactiques ingénieuses, souples et à long terme étaient en contraste marquant avec le conformisme militaire pesant de l'époque, ce qui lui causa parfois de sérieux problèmes avec ses supérieurs du Caire car il était d'accord avec les Turcs. Il resta au service du gouvernement après la première guerre mondiale et il fut placé en garnison en Inde à proximité de la frontière soviétique de 1926 à 1928.

Lénine, Vladimir Ilitch (1870-1924) : Révolutionnaire et théoricien marxiste, il fut quasiment unique par l'impact durable de ses écrits et par ses réalisations politiques. Né dans les classes supérieures, il devint marxiste à sa majorité et fut bientôt emprisonné et exilé, passant la majeure partie des 20 années suivantes en Europe de l'ouest. Sa clairvoyance conduisit directement au triomphe des Bolchéviques à la suite des effondrements successifs des Tsaristes et des régimes constitutionnels. Il était infatigable, effacé et intelligent mais sa mort intervint à un moment inopportun pour la nation, rigidifiant le « centralisme démocratique » et le transformant en un modèle qui ne permettait pas de distinguer clairement la pensée de l'action. Ses œuvres comprennent : « The development of capitalism in Russia », « What's to be done? », « The state and the revolution », etc.

Lindbergh, Charles Augustus (1902-) : Né dans la classe moyenne, il fut fasciné par l'aviation. Avec le soutien financier de St-Louis, le « Spirit of St-Louis », un très rapide monoplane, put être construit. A son bord, il vola du terrain d'aviation Roosevelt de Long Island jusqu'à l'aéroport du Bourget à proximité de Paris. Ce fut la première traversée en solitaire de l'Atlantique. Après cet exploit (20 et 21 mai 1927) il fut extrêmement populaire et célèbre.

London, John Griffith (« Jack ») (1876-1916) : Il fut écrivain et socialiste. Né pauvre et enfant illégitime, il exerça des métiers divers en rapport avec la mer, puis il se joignit à la ruée vers l'or du Klondike (1899). Ses expériences eurent un aboutissement dans des livres populaires tels que : « Call of the wild » (1903), « The sea wolf » (1904), « White fang » (1906), et « Martin Eden » (1909). Ses romans prennent leur force dans le Darwinisme social et les idées Marxistes, mêlées à quelques notions libérales de pureté de la femme, ce qui était très populaire à l'époque.

Mao-Tse-Tung (1893-) : Né dans la classe moyenne, il ne devint pas communiste avant d'avoir étudié quelques temps à Pékin, à l'âge d'environ 25 ans. Il fut un des membres fondateurs du parti communiste chinois et jusqu'à la purge de 1927 il fut aussi membre du Kuomintang où il travailla comme coordinateur entre les deux organes. Dénué de sophistication, il fut renvoyé dans sa province natale et passa les années suivantes à faire de l'agitation et à construire une base révolutionnaire. En substituant la paysannerie au prolétariat chinois quasiment non-existant, Mao put s'écarter de la théorie du Komintern et trouver un mode d'opération adapté à la Chine. Cependant même après les désastres de la purge et la grève

N.D.T. : * Federal Bureau of Investigation.

générale de Shanghai, le comité central reprit fermement le pouvoir dans la zone « libérée » par Mao et son autorité s'étendit jusqu'à la conférence Tsunyi (1935) pendant la Longue Marche.

Mussolini, Benito (1883-) : Fils de forgeron, à 20 ans il fut journaliste politique et orateur exhortant à la réforme à tout prix. Son génie fut de comprendre le malaise des classes moyennes en Italie avant et après la première guerre mondiale et de présenter un programme garantissant théoriquement le pouvoir absolu aux travailleurs, qu'en fait-il réprima et appauvrit, ce qui valut, à lui et à son parti, d'être grandement récompensés par les classes moyennes et supérieures. Il prit le pouvoir en 1922 après la célèbre « marche » sur Rome. Vers 1930 il contrôlait irrévocablement l'Italie : la conclusion de la décennie étant marquée par l'accolade entre lui et Pie XI.

Peary, Robert Edwin (1856-1920) : C'était un ingénieur fasciné par l'Arctique qui mena des expéditions terrestres pour essayer d'atteindre le Pôle Nord. La huitième expédition atteignit le Pôle Nord en utilisant des équipes de soutien pour déblayer le terrain, en quelque sorte en avançant pas à pas. Son triomphe appuyé officiellement fut éclipsé par la revendication de la découverte antérieure du Pôle Nord par un autre explorateur, mais ces revendications furent plus tard discréditées.

Pershing, John Joseph (« Black Jack ») (1860-) : En service aux Philippines et dans d'autres postes en Asie, il fut choisi pour commander en 1916 l'expédition punitive qui devait pénétrer dans le Mexique à la recherche de Pancho Villa. Bien qu'il ait échoué dans sa poussée, il fut choisi à cause de son état de services actifs pour commander la Force Expéditionnaire Américaine envoyée en Europe. Là il lutta vigoureusement pour le maintien de l'indépendance du commandement des troupes des États-Unis qui sans cela auraient été partagées entre les Alliés et (cela semble probable) auraient été dépensées en vagues d'attaques prématurées. C'était un homme dur, peu amical qui perdit tragiquement sa famille et fit le maximum pour ses troupes tout en étant respecté de tous.

Reed, John Silas (1887-1920) : Riche et ayant reçu une bonne éducation, Reed devint un journaliste radical qui parcourut le monde. Il fut officier d'état major de Pancho Villa. Il couvrit la Grande Guerre en Allemagne, en Russie, en Serbie, en Roumanie et en Bulgarie. Il assista à la Révolution d'Octobre dans ce qui devait devenir Leningrad et écrivit « 10 days that shook the world », un livre subjectif et inspiré sur ce sujet. Il fut nommé Consul-Général de l'Union Soviétique à New York, mais comme l'Union Soviétique ne fut pas reconnue par le gouvernement des États-Unis, Reed ne le fut pas non plus. Il mourut du typhus à Moscou en 1920 où il eut des obsèques nationales et une sépulture au Kremlin. Reed est l'exemple même des journalistes pittoresques et engagés de l'époque, provenant de tous les horizons politiques.

Rockefeller, John Davison (1839-) : Né dans la classe moyenne, il montra très tôt un extraordinaire talent pour l'économie, le rendement et l'organisation. Il fut suffisamment fortuné pour démarrer dans les affaires pétrolières à l'aube de leur développement et fut grandement aidé par la Guerre de Sécession. En 1880, les holdings de Rockefeller raffinaient 90 % du pétrole américain et possédait toutes les industries dépendantes telles que le transport, le stockage et les navires. Bien que le Congrès ait brisé le trust Standard Oil, en pratique ses affaires continuèrent à être coordonnées après la loi Anti-Trust de Sherman. Il y avait une fortune

personnelle s'élevant à 900 millions de dollars en 1913 et il en donna environ 500 millions durant sa vie. La fondation Rockefeller fut instituée en 1913. Rockefeller resta simple, économe et obsédé par le travail.

Roosevelt, Théodore (1858-1919) : Né dans la classe supérieure et ayant fait partie du cercle Phi Beta Kappa d'Harvard, il fut bientôt élu à l'assemblée de New York et devint peu après politicien et auteur-conférencier excepté pendant environ une année qu'il passa à faire de l'élevage et à écrire dans le territoire du Dakota au bord du fleuve « Little Missouri ». Il obtint une réputation justifiée d'homme honnête et énergique dans les divers emplois qu'il tint. Plus tard, il revint en héros de la guerre Hispano-Américaine. Élu gouverneur de New York, il accepta la nomination de vice-président des États-Unis deux ans plus tard, et lorsque Mc Kinley fut assassiné il devint président des États-Unis en 1901. Bien qu'il ait avancé lentement au début il utilisa fréquemment la Présidence pour promouvoir des politiques conservatrices et progressistes qui eurent des résultats à très long terme. La tentative de réélection en 1912 provoqua une rupture dans le parti Républicain qui assura la victoire de Wilson.

Staline, Joseph (1879-) : Fils de cordonnier Géorgien, Staline entra au séminaire mais en fut exclus pour activités subversives. Bien qu'il ait été finalement exilé en Sibérie, il s'échappa et rejoignit les Bolchéviques clandestins du sud. Staline organisa des vols de banque et des raids dès le début du siècle qui aidèrent matériellement l'aile internationaliste du parti (avec Lénine à sa tête) ainsi que des cellules locales. Il fut finalement capturé en 1912 et exilé à proximité du Cercle Arctique où il resta jusqu'en 1917. Il fut commissaire militaire, toujours dans le sud et dans plusieurs autres fronts pendant la guerre civile puis il gagna du rang pendant les quelques années suivantes en tant que conciliateur de Lénine et finalement en tant qu'un des trois hommes du Comité qui administrèrent le parti et la nation après la mort de Lénine. Pendant les années suivantes il manigança l'exil de Trotsky, son seul véritable rival et finit par assumer une autorité personnelle absolue.

Stefansson, Vilhjalmur (1879-) : Il fut un étudiant, quasiment autodidacte, et un ethnologue brillant qui en vint à la conclusion que l'Arctique n'était hostile qu'aux explorateurs qui le traitaient avec dédain et qui ne prenaient pas la peine d'apprendre les techniques de survie des Esquimaux. Comme preuve de cette théorie et confondant les expéditions polaires hasardeuses de l'époque, Stefansson et deux compagnons voyagèrent 500 miles à travers les glaces mouvantes de la mer de Beaufort avec rien de plus que de légers paquetages. Il fut un auteur et un conférencier populaire dont les œuvres peuvent toujours être lues avec intérêt et plus spécialement par ceux qui divisent les hommes en deux catégories : les « civilisés » et les « non civilisés ». Pendant et après la Crise il fut conseiller et expert en matière de techniques de survie. Si des aventuriers veulent faire un voyage dans l'Arctique, il devraient d'abord rencontrer ce personnage.

Sunday, William Ashley (« Billy ») (1862-) : Orphelin, Sunday fut tout d'abord pêcheur puis devint très vite un joueur de base-ball de première division. Devenu un fervent chrétien, il fut ordonné prêtre en 1903 et mis rapidement au point un style spectaculaire de représentation religieuse. L'apogée de sa carrière eut lieu dans la seconde décennie du siècle. Ce fut Billy Sunday qui exhorta les pêcheurs « à étaler leurs péchés au pied de Jésus ».

Tesla, Nicola (1856-) : Cet inventeur Américain d'origine Croate conçut le système de courant électrique connu à travers le monde entier, ainsi que le moteur à induction, les tubes au néon, etc. Il refusa le Prix Nobel 1912 décerné aussi à Edison. Durant les derniers jours de sa carrière il expérimenta avec obsession la radiodiffusion du courant électrique. Il avait la réputation de posséder des dons inhabituels de prévision de l'avenir et de perception. Il vécut de plus en plus en solitaire en vieillissant.

Trotsky, Léon (1879-) : Né dans la classe moyenne, il devint Marxiste à la fin de son adolescence et fut exilé en Sibérie, mais il s'enfuit en Europe de l'ouest quelques temps plus tard. Là, il s'opposa à Lénine et se rangea du côté des Menchéviks. De retour à St-Petersbourg durant la révolution de 1905, il fut à nouveau exilé en Sibérie après qu'elle ait échoué, mais il s'évada à nouveau et s'enfuit en Europe de l'ouest pour ne retourner en Russie qu'en 1917. La Grande Guerre provoqua un rapprochement de positions entre lui et Lénine et, lors de la crise de St-Petersbourg en 1917, il procura d'emblée de puissants alliés à la cause Bolchévique puis organisa la prise effective du pouvoir. Pendant la Guerre Civile Trotsky fut « commissaire de guerre » et fit un travail monumental en créant une force armée solide dans des circonstances difficiles. C'était un penseur et un orateur brillant mais il était par nature incapable de construire une base ferme de militants, aussi Staline l'éloigna rapidement du pouvoir, puis du pays en l'exilant.

Villa, Francisco (« Pancho ») (1878-1923) : C'était un paysan orphelin qui devint un habile combattant et organisateur avec Francisco Madero. Lorsque Huerta usurpa la victoire aux dépens de Diaz, Villa reprit du service en s'alliant avec Carranza et Zapata. Dans les années confuses qui suivirent, il finit par être localisé à Chihuahua et fut assassiné là, car il représentait une grande influence au Mexique. Villa attaqua Columbus au Nouveau Mexique en représailles de la reconnaissance par les États-Unis de Carranza ; en retour les colonnes Pershing pourchassèrent sans succès Villa pendant des mois.

Wells, Herbert George (1866-) : Né dans la classe moyenne inférieure, Wells reçut initialement une formation de professeur de science, mais il abandonna le métier devant le succès de « The time machine ». Les dix années suivantes il créa ou améliora la plupart des thèmes classiques de ce que l'on appelle maintenant la « science fiction », par son style brillant, non dénué de pensée politique ni de sophistication symbolique. Puis il écrivit une série de romans « sociaux » qui furent aussi des succès. La première guerre mondiale corrompit son optimisme naturel et après cela il comprit que désormais il devait tenir le rôle d'un éducateur populaire dont la mission était de faire comprendre à l'humanité ses propres motivations. Il aimait les femmes et fit de nombreuses conquêtes aussi longtemps qu'il le put.

Zapata, Emiliano (1879-1919) : Zapata fut peut-être le « saint » des révolutionnaires Mexicains. Il n'avait qu'un but, il était déterminé à redonner le contrôle de la terre à ceux qui la travaillent. Il ressemblait à Lénine par son effacement (l'opposé du glorieux Villa) et par son acharnement à atteindre les objectifs finaux, tout en étant beaucoup plus doux que Lénine en ce qui concerne l'application effective de l'autorité. Si les aventuriers doivent être capturés par un révolutionnaire, celui-ci les sermonnera et les emmènera à la frontière de « Morelos » et leur souhaitera une bonne journée.

Quelques Compagnies

Laiteries Borden. La soupe en boîte Campbell était distribuée à l'échelle nationale. L'industrie alimentaire était devenue une grosse affaire. Mais que la nourriture soit mise en conserve, déshydratée ou concentrée, elle n'avait ni le goût, ni l'apparence auxquels le public était habitué. Lait déshydraté Carnation. « Le lait des vaches satisfaites ». L'ananas en boîte Dole. « Il se découpe à la cuillère, comme une pêche ». Le Coca Cola apparut en bouteilles de verre. « La pause qui rafraîchit ». Del Monte. Swift. Postum Cereal. Jell-O. Sirop Log Cabin. Ting and Bettles. Surgelés Birdseye. Betty Crocker. Wheaties. Aliments pour bébés Gerber. Conserveries Minnesota Valley. « Géant vert ». Heinz. Barre de chocolat à 5 cents Hershey. Hormel. Kellogg's Corn Flakes. Libby. Oscar Mayer. National Biscuit (Nabisco). Nestlé. Pepsi-Cola. En 1929, les américains buvaient en moyenne 35,4 bouteilles (de 33 cl) de boissons non-alcoolisées. Pillsbury. Quaker Oats. Aunt Jemima. Café Maxwell House. Fleischman. Café Chase and Sanborn. Staley.

A & P. Il y avait 70 000 livreurs de lait avec des charrettes tirées par des chevaux. Jewel. Kroger. Safeway. Skaggs. Popcorn Jolly Time.

Le public adorait la nouvelle étoffe brillante de Burlington : la rayonne. J.-P. Stevens. Chaussures Buster Brown. Les chemises avec col rattaché apparurent. « Seules les chemises Arrow ont un Col Arrow ». Les fermetures à glissière (fermetures éclair) furent perfectionnées. Les jeans Levi's avaient encore un rivet à l'entrejambe. Chaussures Thom McAn. Perceuses électriques Black and Decker. Lancement des grilles pains Toastmaster.

Avon. Gillette. Band Aids. Vicks Vaporub. Aspirine devint un nom générique. Drugstores Walgreen.

Willys-Overland. Voitures automobiles Maxel. La Ford modèle T atteignait près de 35 miles à l'heure. En 1924, Chrysler lança la Chrysler 50 à 6 cylindres qui atteignait 50 miles à l'heure. Desoto et Plymouth furent lancés. Dodge. Autohorse. Gearless Steamer. Humpmobile. Roamer.

Kresge. J.-C. Penny. Sears, Roebuck and Co. Il y avait plus de 1 000 magasins Woolworth dans lesquels rien ne coûtait plus de 10 cents. Hale Bros. Dayton's. Macy's.

Les studios de danse Arthur Murray. Fond de teint Pond. Savon Rinso. Lotion Jergen. Raisins secs Sun Maid. Vers 1929, il y avait un poste de radio dans plus d'un tiers des foyers américains. Procter and Gamble popularisèrent une nouvelle forme d'art : la sculpture sur savon.

Wall Street Journal. Barron's. Service de télé-imprimeurs Dow Jones. Douglas Fairbanks lança les cigarettes Lucky Strike. Charlie Chaplin fit de la publicité pour les cigarettes Old Gold. Mary Pickford fit de la publicité pour le savon à laver la vaisselle Lux. Charles Lindberg lança les montres Bulova « Lone Eagle ». Le Reader's Digest n'était disponible que par abonnement. Le Time Magazine était distribué à 220 000 exemplaires en 1929. Appareils photo Kodak. Téléphone Bell. Caisses enregistreuses National International Business Machines.

American Express. Esso. Stations service Phillips 66. Compagnie charbonnière Peabody.

Kotex. Kleenex. Le papier hygiénique et les serviettes en papier devinrent des nécessités. Cellophane. John Deere. International Harvester.

Northern Pacific. La compagnie de chemins de fer Chicago, Burlington and Quincy. Great Northern. Missouri Pacific. Norfolk and Western. Atchison, Topeka and Santa Fe. Southern Pacific. Union Pacific. Illinois Central.

Bateaux à vapeur Willie. Bière A and W Root. MGM Doubleday. Harcourt, Brace and Company. James Thurber. E.B. White. Robert Benchley. Harper and Brothers. Société d'édition McGraw-Hill.

Chesterfield. « Fumez à ma manière ». « Je marcherais un mile pour une Camel ». Prohibition.

Ruban adhésif 3M. Cartes Hallmark. Chewing-gum Wrigley's Spearmint.

Les Infractions

Au sujet des arrestations

L'idée d'« arrestation » implique une hiérarchie d'autorités et de fonctions. Qu'il n'y ait qu'une personne et que cette personne soit à la fois policier, juge, juré, géolier et bourreau et l'idée d'arrestation perdra son intérêt.

Chaque arrestation est un cas à part, mais en principe toute arrestation sera confirmée par une ou plusieurs hypothèses ou présomptions provenant de l'agent de police effectuant l'arrestation.

1. L'agent de police ne sait pas ce que les aventuriers fabriquent, mais cela paraît louche : arrestation préventive.
2. Ils ont violé les droits de propriété.
3. Ils ont commis un acte de violence.
4. Ils ont fait outrage aux coutumes locales et à la décence publique.
5. Les autorités désirent confisquer quelque chose ou même tout ce que les aventuriers possèdent.
6. L'information que les aventuriers possèdent peut être embarrassante, compromettante, etc. pour des individus, un gouvernement, un groupe, une nation, etc.

7. Les aventuriers sont manifestement fous et la société doit se protéger d'eux.

8. Les aventuriers sont d'une certaine manière un danger pour les autorités.

9. Les aventuriers sont en danger et ont besoin de la protection que leur offre la prison.

Tout policier effectuant une arrestation doit en outre mettre en balance des facteurs tels que : que va-t-il personnellement gagner ou perdre en procédant à cette arrestation ? Quels sont le statut et la richesse apparents des aventuriers ? Le délit est-il évident ? Le délit est-il grave ? Existe-t-il un véritable danger si l'on s'en tient aux dires des aventuriers ? L'arbitre doit bien mettre en évidence les motivations de l'agent de police procédant à l'arrestation, parce que cela aura un effet sur les réactions des joueurs.

Procédures d'arrestation et de poursuites judiciaires

1. L'agent de police effectuant l'arrestation s'identifiera ou identifiera l'autorité qu'il représente, de façon à ce que les aventuriers sachent qu'il est un représentant de la loi ou de la société. En fonction de l'usage ou de l'évidence des preuves, l'agent de police procédant à l'arrestation peut ou peut ne pas s'inquiéter de dire aux aventuriers pourquoi il les arrête.

2. Si les aventuriers résistent, la police utilisera la force appropriée pour qu'ils obéissent aux lois de l'État.

3. Si les aventuriers sont calmes, ils seront désarmés et immobilisés, de n'importe quelle manière, puis ils seront amenés au poste de police, au tribunal, ou à un supérieur hiérarchique de façon à ce que l'agent de police ayant effectué l'arrestation puisse transférer la responsabilité de ses prisonniers et enregistrer leur arrestation.

4. Les aventuriers seront interrogés pendant le trajet et au poste de police et il leur sera demandé de faire une déposition.

5. Même après avoir été emprisonnés, il est possible que les aventuriers ne sachent toujours pas pourquoi ils ont été appréhendés. L'autorisation de communiquer avec l'extérieur peut leur être donnée ou leur être refusée. Le fait qu'ils aient été arrêtés peut être gardé secret. Ils peuvent être incarcérés séparément plutôt qu'en groupe. Ils peuvent être torturés afin de les faire parler.

6. Les autorités peuvent ou peuvent ne pas permettre qu'ils passent en jugement. Elles peuvent écarter des témoins favorables aux aventuriers.

7. S'ils sont jugés coupables, la sanction pénale peut refléter l'importance du crime ou refléter le danger que représentent les aventuriers pour un individu, un groupe ou l'état.

8. Les sentences peuvent diviser les aventuriers, ou alors être étudiées de façon à les forcer à perdre de la cohésion. Les aventuriers qui coopèrent avec des autorités corrompues ne peuvent pas vivre vieux, car ils deviennent la preuve vivante de cette corruption.

Un peu d'histoire

Le 16 janvier 1920, le 18^e Amendement à la Constitution des États-Unis entra en application, ce qui eut pour effet de faire débiter une période connue sous le nom de Prohibition qui dura jusqu'à l'arrivée au pouvoir de Roosevelt dans les années 30. Bien que cet Amendement mit fin à la production légale de boissons alcoolisées dans les États-Unis et leurs colonies, il ne fit pas disparaître pour autant la demande d'alcool et c'est la survivance de cette demande qui provoqua l'apparition d'un certain nombre de syndicats du crime déterminés (pour de l'argent) à tout faire pour étancher la soif des américains.

De petites distilleries clandestines fabriquèrent de l'alcool pour le pays, mais comme des empoisonnements étaient fréquemment causés par ces spiritueux « faits-maison », la sécurité et le prestige finit par dépendre de l'introduction de bons alcools de pays étrangers. C'est ainsi que commença l'ère du bootlegging (contrebande d'alcool).

La plupart des boissons alcoolisées de contrebande provenait de navires anglais ancrés au large de la limite de 3 miles des eaux territoriales qui étaient alors sous le contrôle des États-Unis. Des bateaux à moteur faisaient passer cette marchandise en divers points de la côte est du pays. Des camions en provenance du Canada et des trafiquants de rhum en provenance des Caraïbes introduisaient aussi de l'alcool de marque et de qualité qui provoqua la hausse des prix et des profits. Les syndicats vendaient l'alcool (pur ou dilué) à des distributeurs indépendants qui le vendaient, soit à des particuliers, soit à des « speakeasies », des bars clandestins dont la publicité ne se faisait que par le bouche-à-oreille.

En général, les syndicats assuraient la distribution, plutôt que la production, et de ce fait ne subissaient pas les obligations qui pèsent normalement sur les entreprises industrielles et n'avaient pas de soucis de matières premières, d'investissements en machines, etc. Cependant, les nécessités d'une communication étendue et de la mise en place de réseaux de transports denses stimulèrent la coopération entre les syndicats de diverses régions du pays. Du point de vue pratique, la Volstead Act a provoqué la transformation des gangs en corporations et a incommensurablement favorisé le développement du crime organisé.

Grâce aux énormes profits tirés de la contrebande d'alcool, les syndicats furent en mesure de capitaliser et de régulariser des activités illégales de toutes sortes — bookmaking (enregistrement de paris illégaux), jeux d'argent, écoulement d'objets volés, prostitution, prise de contrôle des syndicats ouvriers, prêts à usure, racket des loteries, trafic de drogue, racket par intimidation, etc. Dans tous les cas où une législation bien intentionnée essayait de réduire les appétits malsains des individus, le crime organisé était équipé et

préparé à répondre quand même à la demande à un prix bien plus élevé. L'immensité des divers marchés et l'existence durable du crime organisé se traduisirent par des dépenses en activités illégales qu'on peut évaluer à des centaines de milliards de dollars.

Le plus gros et le plus florissant des syndicats était le « Big Seven » qui comptait parmi ses membres des hommes comme Waxey Gordon, Charles (Lucky) Luciano, Bugsy Seigal et Frank Costello et qui contrôlait toute la côte est.

Dans la région de New York, Guiseppe (Big Boss) Masseria contrôlait le vice à Brooklyn et Manhattan. Dutch Schulz dirigeait la contrebande d'alcool et les loteries. Lepke Buchalter et Gurrah Shapiro contrôlaient les drogues et l'extorsion de fonds tout en s'occupant de briser les grèves et du travail au noir.

À Chicago, le Gang Shelton était à la tête de la contrebande d'alcool et du jeu. Al Capone surveillait la plupart des activités criminelles intéressantes. Dans cette compétition s'opposaient des hommes comme Sion (Deany) O'Bannion, Hymie Weiss et George (Bugs) Moran. Au cours de la décennie, Chicago connut 629 meurtres non résolus dans le milieu (et un total de 5 000 meurtres apparemment sans relation avec les gangs). Le plus fameux des épisodes de la guerre des gangs fut le Massacre de la St-Valentin, le 14 février 1928, au cours duquel sept hommes de mains de Bugs Moran furent descendus, dans un entrepôt de Chicago, par des hommes de Al Capone.

À Detroit, le Gang Pourpre (Purple Gang), dirigé par Eddie Fletcher contrôlait la contrebande d'alcool. Le gang Licavoli distribuait cet alcool et contrôlait l'extorsion de fonds.

Dans un registre différent, les années 20 virent aussi le retour du Ku Klux Klan dont l'influence s'accrut, surtout dans la vallée de l'Ohio, le Sud et certaines régions de l'Oregon et de la Californie. Le Klan, ne réussit cependant jamais à trouver un financement solide et son histoire est plus faite de moments de terreur que d'un contrôle omniprésent. Une réunion du Klan regroupa 100 000 personnes à Kokomo, dans l'Indiana, en juillet 1923.

Avec la crise économique déclenchée par l'effondrement du marché boursier du 24 octobre 1929, le crime organisé commença à passer au second plan dans la presse populaire, derrière les exploits des voleurs de banque indépendants, tels que Pretty Boy Floyd, Ma Barker, Bonnie et Clyde et John Dillinger. Des inculpations fédérales pour fraude fiscales, soigneusement préparées, firent comprendre aux membres du crime organisé qu'il était préférable de devenir plus discret. Un nombre de plus en plus grand d'anti-héros des années 20 devinrent conservateurs, bien vêtus et se fondirent dans l'anonymat.

La corruption

Les fonctionnaires sont probablement plus corrompibles s'ils travaillent dans des petites villes ou des régions rurales (où la paye est basse et que les conséquences possibles d'une corruption sont évidentes) où dans des grandes villes (où le corrompu compare constamment ses désirs avec l'abondance qui l'entoure). Les arbitres peuvent utiliser une compétence en Corruption qui prendra en compte le Charisme ou le Pouvoir du corrupteur.

Calculez les montants des pots-de-vin en fonction de la paye journalière du fonctionnaire corrompu et acceptez-les conformément aux principes suivants : les pots-de-vin pour des questions mineures pourront coûter 1 à 4 heures de salaire ; les questions majeures coûteront de un jour à un mois de salaire ou davantage, selon la gravité de la question. Plus le grade du fonctionnaire à corrompre est élevé, plus il faudra d'argent pour le ou la corrompre. Utilisez les mêmes principes de base pour la corruption à l'étranger.

Les montants peuvent aussi différer suivant la gravité du délit commis aux yeux de celui que l'on veut corrompre : le shérif d'un comté qui est heureux de voir brûler la vieille maison Barnsworth parce que les gosses du voisinage n'arrêtaient pas de s'y blesser, réclamera une somme moins élevée (ou rien du tout) à ceux qui l'ont brûlée ; ce même shérif réagira différemment lorsque l'unique hôtel de Ponyville sera incendié alors qu'à l'intérieur il y avait quatre pensionnaires bizarres, mais semblant pacifiques, qui d'après des incendiaires fantasques de Chicago étaient des vampires.

Si les personnages des joueurs offrent un pot-de-vin trop élevé, la

personne que l'on veut corrompre sera effrayée, pensant peut-être qu'elle ne comprend pas la situation et qui donc, refusera l'offre. Inversement, la personne qu'il faut corrompre peut penser que les personnages sont des imbéciles et leur demander le double de la somme. Les personnages doivent trouver le juste milieu ou subir les conséquences de leur proposition.

Corruption d'un agent de police en zone rurale :

- 2 \$ pour un délit mineur
- 5 \$ pour un délit majeur
- 100 \$ pour un crime.

Corruption d'un agent de police en zone urbaine :

- 4 \$ pour un délit mineur
- 10 \$ pour un délit majeur
- 250 \$ pour un crime.

Corruption d'un fonctionnaire du gouvernement : (chef de la police, contrôleur des impôts, procureur de la République, shérif, maire d'une petite ville, etc.) :

- 50 \$ pour une question mineure
- 200 \$ pour une question majeure
- 1 000 \$ pour un crime.

Si les personnages tentent de se tirer d'une situation grâce à la corruption, il est possible qu'ils aient besoin de corrompre plusieurs personnes, ou même toute une série de fonctionnaires.

Les Adorateurs

Les hommes vénèrent souvent les entités étrangères du mythe de Lovecraft. Ils sont habituellement des primitifs, quelques fois des mutants, et toujours un peu dérangés. Lovecraft les met rarement en relief, mais les suggèrent souvent ; cet essai aidera les Gardiens à comprendre l'adoration des entités et les adorateurs d'entités.

L'adoration peut prendre plusieurs formes mais, en général, les adorateurs admettent leur infériorité sur les entités qu'ils vénèrent et leur sacrifient quelque chose pour montrer leur respect et leur soumission. Ils reçoivent occasionnellement quelque chose en retour. Il y a habituellement des officiels en exercice, communément appelés prêtres, et il y a toujours des cérémonies sacrées à suivre et des rituels à accomplir lorsqu'on est un adorateur. Ces pratiques sont aussi suivies par les adorateurs du mythe de Lovecraft, et ce sont ces points qui seront décrits dans ce chapitre.

Ces adorateurs mortels sont les ennemis que les joueurs rencontreront le plus souvent. Il y a plusieurs raisons à cela, la principale est qu'ils représentent la partie la plus visible et la plus courante de la présence étrangère. En outre, ces adorateurs détiennent un certain savoir, des sortilèges magiques (spécialement de protection), des objets magiques qui représentent une certaine

valeur pour les personnages-joueurs. Finalement, tout personnage-joueur qui saura à quoi il s'oppose essaiera autant que possible de rester éloigné des principales entités, mais essaiera aussi de leur faire une guerre impitoyable. Cela signifie, autant que possible la destruction de ces adorateurs dérangés, que ce soit par le vol de leurs objets sacrés ou protecteurs ou par leur élimination physique. Il est, bien sûr, hautement probable que les entités adorées utilisent leurs pions mortels pour essayer d'anéantir ces importuns personnages-joueurs.

NOTES D'ORDRE GÉNÉRAL SUR LES CULTES

Les cultes de ces « dieux » étrangers ou de leurs races inférieures ont tous des traits en commun.

Ils sont dirigés par un prêtre. Ce prêtre peut avoir des assistants avec des pouvoirs similaires, bien qu'en général ils soient plus faibles ou moins développés que les siens. Ces prêtres connaîtront peut-être des sortilèges de protection mineur créés par le Gardien et un sortilège de convocation ou deux. Un sortilège de convocation concernera le dieu vénéré et peut être aussi un sortilège permettant d'« appeler » la race d'être qui sert le dieu. Les prêtres devront aussi connaître les sortilèges permettant de « dissiper » ces créatures.

D'autres Professions

Dans ce tableau sont répertoriées quelques nouvelles professions que les investigateurs et les Gardiens peuvent avoir envie d'essayer. D'autres professions non répertoriées peuvent facilement être extrapolées en les comparant à celles qui sont indiquées ci-dessous et celles qui sont données dans le livret de règles.

ANARCHISTE

Camouflage
Baratin
Se cacher
Bibliothèque
Éloquence
Psychologie
Lire/écrire une autre langue
Discretion

VAGABOND

Marchandage
Grimper
Baratin
Premiers soins
Se cacher
Écouter
Trouver objet caché
Discretion

SOLDAT

Camouflage
Grimper
Conduire une automobile
Électricité
Premiers soins
Se cacher
Écouter
Conduire un engin lourd
Trouver objet caché
Discretion
Attaque au fusil

ATHLÈTE PROFESSIONNEL

Grimper
Crédit
Esquiver
Sauter
Psychologie
Chevaucher
Nager
Lancer

AGENT DE POLICE

Conduire une automobile
Baratin
Premiers soins
Se cacher
Droit
Écouter
Trouver objet caché
Discretion
Attaque au pistolet
Attaque et parade à la matraque

GANGSTER

Marchandage
Grimper
Crédit
Conduire une automobile
Baratin
Sauter
Droit
Écouter
Trouver objet caché
Attaque au pistolet
Attaque au couteau

FERMIER

Marchandage
Botanique
Premiers soins
Écouter
Mécanique
Conduire un engin lourd
Trouver objet caché
Zoologie

POLITICIEN

Comptabilité
Marchandage
Crédit
Discussion
Baratin
Histoire
Droit
Éloquence
Psychologie

MISSIONNAIRE

Comptabilité
Marchandage
Crédit
Diagnostiquer une maladie
Premiers soins
Éloquence
Lire/Écrire une autre langue
Chanter
Parler une autre langue
Soigner une maladie

Les prêtres pourront aussi être une bonne source de trésors et d'objets magiques qui pourront être utiles aux personnages-joueurs dans le futur. Ils pourront avoir des livres magiques ou des rouleaux de parchemin pour leurs sortilèges, ou encore des amulettes de protection ou de communication. Quoiqu'il en soit, un prêtre aura toujours la force nécessaire pour électriser une assemblée et conduire les cérémonies.

Les prêtres sont, presque par définition, fous de manière permanente. Ils se sont dévoués eux-mêmes à la vénération du « dieu » et l'on vu plusieurs fois, perdant de la SAN à chaque vision. Au moment où ils deviennent des prêtres effectifs, ils sont tout à fait fous.

Il est possible que les prêtres conservent leur aptitude à remplir leurs fonctions, plutôt que de sombrer dans des états indiqués dans la « table des folies », parce qu'ils ont commencé volontairement la vénération du dieu. Remarquez que cela ne protège pas leur SAN, cela ne fait que les rendre esclaves de l'entité qu'ils vénèrent.

Les initiés ou les adorateurs de ce culte seront aussi dérangés après avoir assisté aux cérémonies et aux manifestations, mais ils n'auront pas perdu toutes leurs facultés mentales en s'assujettissant volontairement au culte.

Si un personnage-joueur décide de se joindre à un culte, il deviendra bien sûr aliéné de manière permanente lorsque sa SAN aura atteint zéro. Aucun prêtre ne confiera des informations ayant de la valeur à un récent converti, et il attendra probablement que la folie permanente du personnage-joueur lui prouve son éternelle dévotion.

Ainsi vous pouvez remarquer qu'une bande ordinaire d'adorateurs est déjà tout à fait folle. Cela s'explique par leur dévotion fanatique à leur religion. Il y a aussi de fortes chances pour qu'ils soient autant effrayés par les prêtres et les meneurs que par les dieux.

LES CULTES PRIMITIFS

De nombreuses histoires présentent ces primitifs comme ayant été transplanté par des créatures et des entités d'un âge révolu, continuant leur vénération impie dans les recoins obscurs du monde. Cela est tout à fait probable et toutes les personnes « civilisées » ou toutes les religions organisées devraient faire tout leur possible pour éliminer une telle démenche.

Rappelez-vous qu'il sera difficile de pénétrer dans de telles régions non-civilisées et que des habitants hostiles pourront rendre cette pénétration encore plus difficile. Mais il n'est pas forcé que tous les natifs soient hostiles. La plupart d'entre eux peuvent même mépriser ces adorateurs autant que les méprisent les personnages-joueurs. Les natifs peuvent faire appel aux joueurs pour qu'ils leur portent secours et ils offriront leur aide en retour.

Les Gardiens et les joueurs ne devront pas en déduire que les humains supposés non-civilisés soient aussi nécessairement naïfs que le style de vie que la terre sur laquelle ils vivent l'exige. Survivre dans un environnement sauvage demande de l'intelligence, des compétences et du cran. Un fermier tout ce qu'il y a de plus commun sera, dans son propre royaume, sans aucun doute plus résistant et plus capable de venir à bout d'une difficulté que le plus instruit et le plus équipé des étrangers.

LES ADORATEURS NON-HUMAINS

Dans certains lieux, il y a des cultes composés de non-humains ou d'humains mutants. Ces monstres sont toujours bien cachés et leurs cérémonies ont lieu en grand secret.

Même ainsi, leurs prêtres sont tout à fait fous, leurs cérémonies sont sauvages et effroyables et leurs adorateurs sont fanatiques au-delà de toute raison.

LES SACRIFICES

Il est fort probable que les cultes effectuent des sacrifices de victimes humaines à leurs atroces dieux-démons. Cette idée a inspiré des centaines d'histoires de pulps*.

Il peut y avoir des cérémonies lors desquelles on sacrifie des hommes choisis au hasard. Ils peuvent être choisis pour certaines de leurs particularités, que ce soit parce qu'ils ont les cheveux blonds ou une véritable dévotion pour le dieu qu'ils vénèrent. Les rites seront toujours des cérémonies complètes qui requièrent des participants qu'ils génèrent suffisamment d'énergie en frénésie et en folie pour convoquer le monstre.

La victime peut être jetée dans le cercle de convocation, offerte à un serviteur qui s'envolera avec la prise, ou être lacérée par les adorateurs. Il est aussi tout simplement possible que des serviteurs du dieu apparaissent lors des convocations et détruisent au hasard des membres de la congrégation.

D'autres objets de sacrifices sont toujours possibles, mais il est

peu probable qu'ils attirent ces dieux fous sans qu'ils soient accompagnés de brutalité stupide et de blessures gratuites. De telles créatures méritent inévitablement la destruction, ce que les joueurs s'efforceront d'obtenir.

LES PROFITS POUR LES ADORATEURS

Les inimaginables profits dérivés des croyances folles des adorateurs sont laissés à l'appréciation des esprits pervers des adeptes, mais nous pouvons imaginer qu'ils se croient eux-mêmes d'une certaine manière « choisis » par le dieu pour quelque grande gloire.

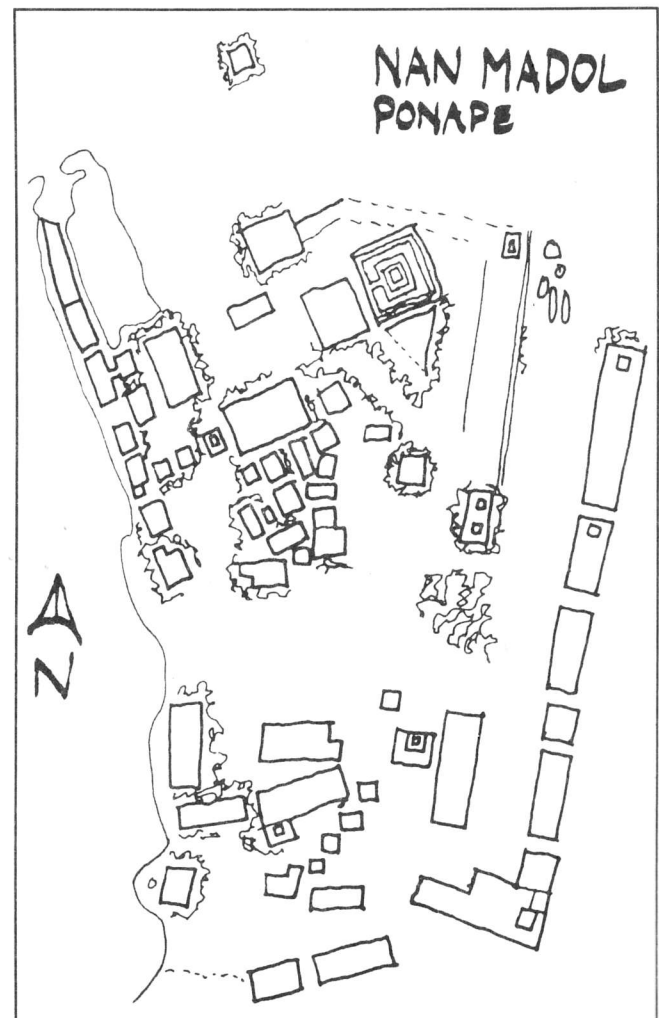
* N.d.T. : Pulp : magazines imprimés sur un mauvais papier ; roman de quatre sous.

Il est probable que les adorateurs ne connaissent que trop bien les réels dangers des monstres et reçoivent certaines protections, partielles ou totales, pour leur soutien. Les prêtres obtiennent toujours les plus gros profits, leurs assistants obtiennent les suivants et les adorateurs arrivent en dernier.

LES COÛTS DE L'ADORATION

Quelques soient les profits qu'ils reçoivent, ou qu'ils pensent qu'ils reçoivent, les adorateurs de ces infectes entités souffrent tous de certains résultats de leur piété malavisée.

Tous les adorateurs sont, par définition, fous après quelques cérémonies. C'est ainsi qu'ils perdent toute identité individuelle, et passent sous le contrôle de l'arbitre.



Le site de Nan Madol, qui date d'environ 900 avant J.C. ou même avant, se compose d'environ 175 arpents artificielles (seules les principales apparaissent sur la carte) sur lesquelles on trouve des lieux de sépulture, des plateformes utilisées pour les cérémonies, et des nids d'anguilles et de tortues. Les îles sont, pour la plupart, recouvertes d'une forêt quasiment impénétrable de palétuviers et sont constituées de colonnes de basalte naturel empilées en couches superposées, comme des terrasses. Ce site des îles Caroline est localisé dans la pointe est de Ponape, dans le Pacifique.

Ils sont généralement excessivement fanatiques, et capables de grandes actions lorsqu'ils sont dans un état de frénésie mais il est peu probable qu'ils soient véritablement capables d'agir intelligemment, surtout après, ou durant, leurs cérémonies impies ou lorsqu'ils sont exhortés par leur prêtre ou leur dieu.

Ils deviennent les pions de leurs prêtres ou des dieux étrangers et manipulateurs qui ne tiennent pas compte des croyances, des désirs ou des intentions de leurs adorateurs.

Les Compétences Nautiques

Canotage

La compétence « Canotage » permet aux personnages de maîtriser un petit bateau. Les petits bateaux comprennent les radeaux, les canoës, les canots, et les petits bateaux à moteur. Cela n'inclut pas les embarcations à voile (voir Navigation à voile, ci-dessous). Si une embarcation est contrôlée par plus d'une personne, comme un canoë peut l'être, alors chaque personnage doit essayer de réussir un jet sous « Canotage », à moins qu'il y ait quelqu'un qui commande et qui réussisse un jet sous « Manœuvrer un Navire » à la place.

Naviguer à la voile

La compétence « Naviguer à la Voile » détermine le succès ou l'échec à diriger un bateau ou un navire utilisant des voiles. Cette compétence permet de diriger les embarcations à voiles de toutes tailles. Sur les grands navires qui nécessitent un grand nombre de personnes pour manipuler les voiles, chaque membre d'équipage doit réussir un jet sous « Naviguer à la Voile » à moins qu'un individu qui commande réussisse un jet sous « Manœuvrer un Navire ».

Manœuvrer un navire

Les capitaines savent comment diriger un navire ou un bateau, tirant un rendement maximum de l'utilisation de l'embarcation et de l'équipage. Cette compétence n'est utilisable que par le capitaine, et le jet n'est tenté que lorsque le maître du jeu le demande. Si vous voulez obtenir la meilleure vitesse de navigation, ou canoter de la manière la plus efficace, ou profiter au mieux des marées, alors votre compétence « Manœuvrer un Navire » peut vous aider. Différenciez-la de la compétence « Canotage » en expliquant que « Manœuvrer un Navire » ne concerne que les stratégies et tactiques de conduite en eau douce et salée. Différenciez-la de la compétence « Naviguer à la Voile » en expliquant que « Naviguer à la Voile » ne concerne que les techniques de manipulation de bateaux à voiles. La compétence « Manœuvrer un Navire » a toujours priorité sur les compétences « Canotage » et « Naviguer à la Voile » et c'est une véritable compétence de commandement.

En général, ils vivent des vies sous-humaines aux mobiles vils et désespérément dénuées de sens. Comme récompense pour leur vie et âme ils reçoivent des petits gages de la part de leurs prêtres et de leurs dieux ; de telles récompenses sont illusoire lorsqu'on les compare au prix. La fureur constante des adorateurs provient de la découverte inconsciente de la tromperie, et de leur incapacité à pouvoir y remédier.

EXEMPLE : Ben, Jerry et Marge font un tour en bateau à voile par un agréable dimanche après-midi, entre deux aventures. Leur petite embarcation se nomme Myra. Sottement Ben mentionne le Nom De Celui Qui Ne Devrait Jamais Etre Même Murmuré, une nouvelle déité de leur campagne. En quelques minutes une tempête se prépare, et un vent du nord glacé cingle leur frêle voilier.

Ben, qui a acquis de l'expérience en navigation à voile au temps où il faisait de la navigation de plaisance, réussit son jet sous « Naviguer à la Voile » et le bateau fait ce qui convient le mieux dans cette situation. Pour le moment tout le monde est en sécurité, mais le Maître du Jeu leur dit qu'il faudra encore réussir huit jets pour atteindre la côte. Les nuages sont noirs et il y a de la glace sur les moustaches bien soignées de Ben qui manipule la barre. Alors, le joueur de Ben rate son jet sous « Naviguer à la Voile » avec un jet de 98, et le maître du jeu décide que quelque chose de grave s'est passé parce que le jet est trop élevé. Le mât s'est brisé, dit-il, et le Myra est à fleur d'eau.

Heureusement, ils ont des rames ! Comme il n'y a plus de mât, le Myra n'est plus un bateau à voile. Tous trois saisissent les rames et tentent avec frénésie de réussir leurs jets sous « Canotage ». Jerry qui est élégant mais faible, n'a que 15 % et rate continuellement. Chaque échec signifie que l'embarcation ne se rapproche pas de la côte.

Finalement Marge révèle qu'elle a été élevée par des insulaires de Trobriand il y a de nombreuses années, et a une bonne compétence « Manœuvrer un Navire ». Ignorant les protestations de ce macho de Ben, elle ordonne à Jerry de jeter le mât et la voile puis elle donne la cadence avec un chant de marin et réussit son jet de dé avec facilité. Elle le réussit à nouveau, six fois d'affilée, tandis que la tempête faiblit. Finalement le Myra regagne le port endommagé et couvert de glace, au grand étonnement des messieurs avec des hauts chapeaux tenant les dames par le bras, au milieu des cris des enfants qui pique-niquaient et des murmures de leurs parents qui sirotaient du thé et qui les regardent d'un air surpris, levant les yeux de leur repas, alors que tous se demandaient ce qui avait bien pu arriver à ce vilain bateau par une journée aussi calme et aussi ensoleillée.

Les Sages

Les sages sont connus sous de nombreux noms : philosophe, gourou, érudit (homme ou femme), etc. Dans l'*Appel de Cthulhu*, ce nom indique un type de personnage non-joueur optionnel destiné à donner au Gardien davantage de flexibilité dans une campagne. Les sages ont des scores importants en Psychanalyse et Premiers Soins, ils connaissent les gens du pays intimement, ont une compétence en Occultisme importante et peuvent même avoir une compétence en Mythe de Cthulhu. En tant que personnage non-joueur, le sage peut être utilisé par le Gardien pour fournir une aide limitée pour procurer des informations aux personnages-joueurs ou même pour jouer le rôle d'un personnage sympathique dont la mort prouvera la vilénie maléfique du meurtrier. Les sages peuvent quelques fois menacer les personnages joueurs, comme cela est relaté ci-dessous.

CARACTÉRISTIQUES D'UN SAGE

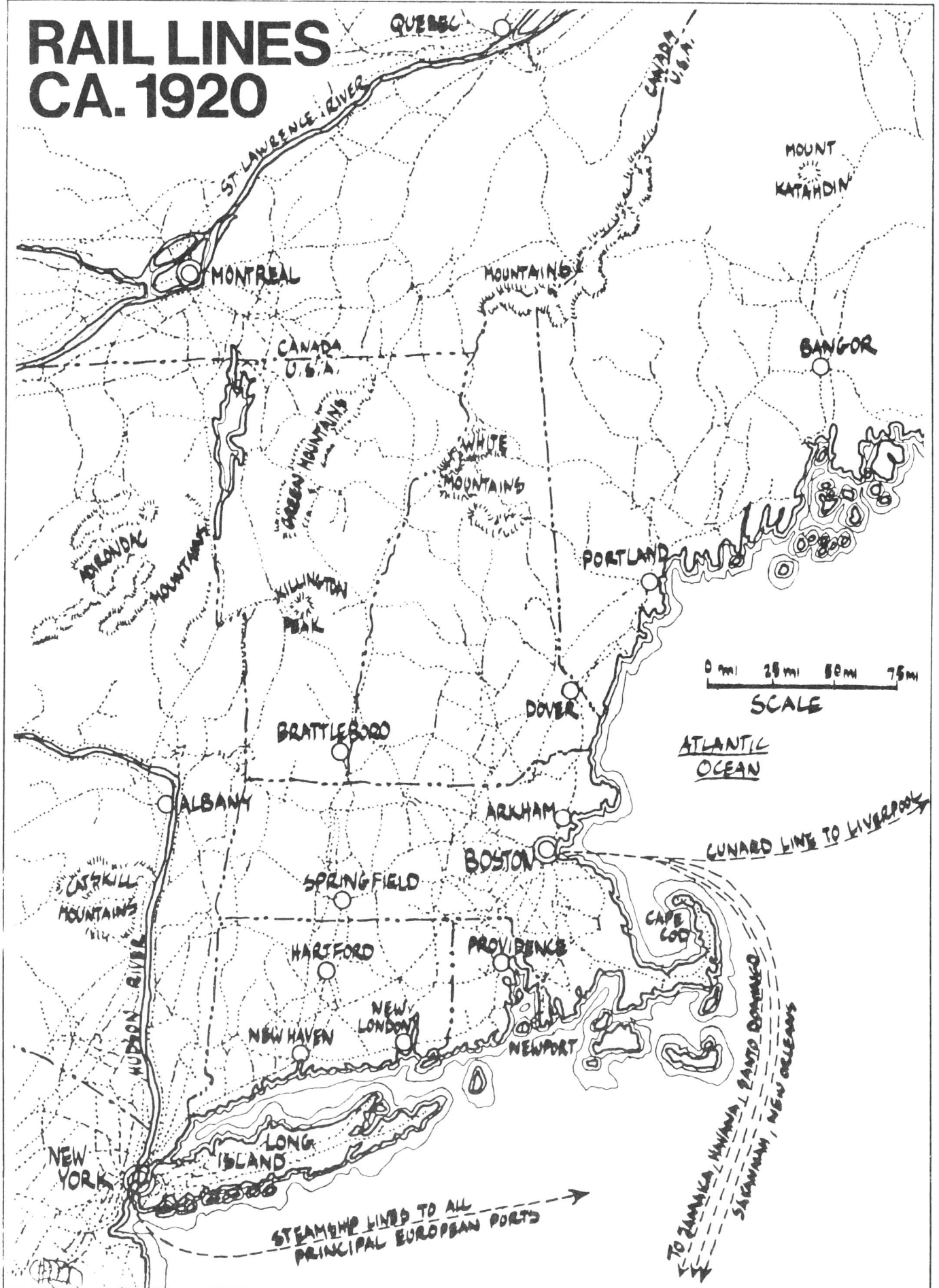
Un sage est un homme ou une femme qui a développé une manière de vivre en harmonie avec l'univers. Les sages refusent de se mêler des affaires du monde, préférant étudier leurs propres motivations et le sens implicite de la vie. Cette compréhension leur confrère des

niveaux profonds de perception. Bien que les sages soient très réalistes, la plupart des gens qui les rencontrent les perçoivent comme des mystiques et des magiciens.

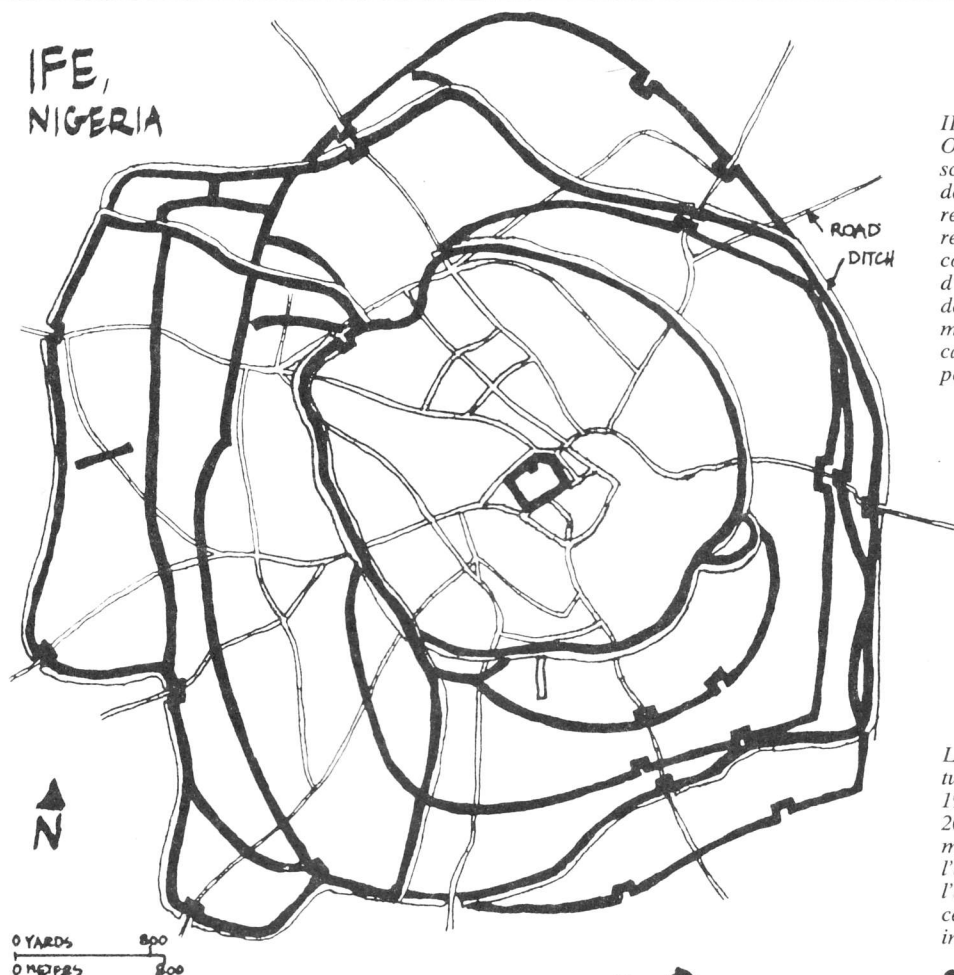
Toutes les cultures, à toutes les époques, ont produit des sages. Généralement on pense qu'ils mènent des vies d'ermes, mais les sages travaillent en fait à toute profession qui ne demande ni duplicité, ni déformation. Un sage peut être un infirmier, un charpentier ou un homme de sciences, mais ne peut pas être un rédacteur publicitaire, ni un politicien. Comme les sages ont besoin de temps pour trouver la vérité, ils ont normalement plus de 50 ans. Les sages paraissent normaux et sont vêtus normalement. Les investigateurs qui rencontreront un sage remarqueront sa finesse, sens de l'humour, et sa cordialité. Les personnages joueurs pourront aussi remarquer la tolérance ou l'intolérance inhabituelle des sages.

Il ne faudra pas révéler aux joueurs l'existence des sages. Les sages ne créent jamais d'organisations ou de comités. On trouve souvent les sages à proximité des bibliothèques qui possèdent des rayons d'occultisme étendus, recherchant là leur progrès spirituel.

RAIL LINES CA. 1920

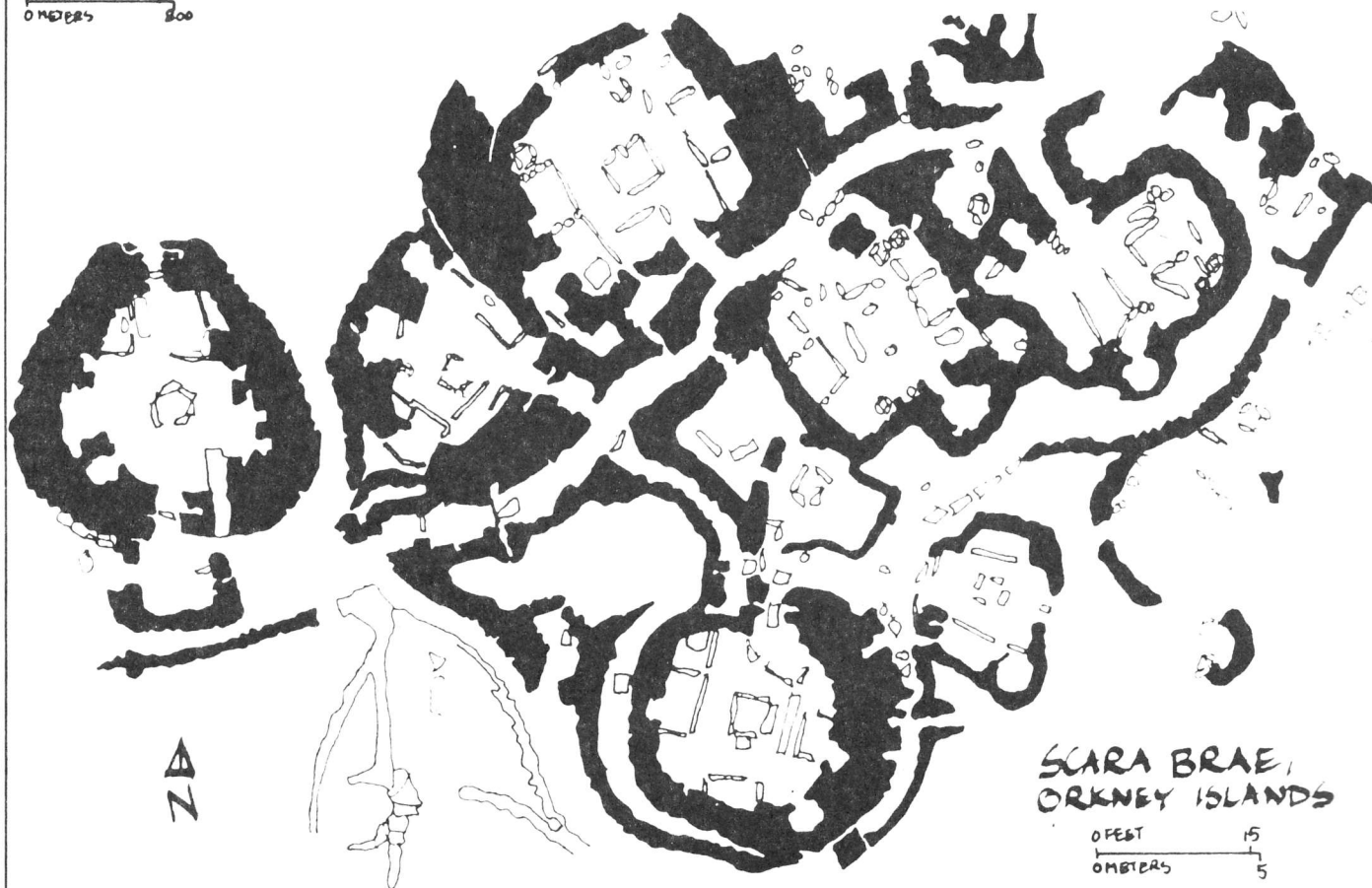


IFE, NIGERIA



IFE, au Nigéria, est la cité sainte des Yoruba. On y trouve quelques-unes des plus fameuses sculptures Africaines de terre cuite et de cuivre de l'époque médiévale. Les gros traits noirs représentent les murailles de la ville, à différentes périodes, qui ont été démolies pour construire des routes ou obturées pour d'autres constructions, ou qui sont encore debout. Verticalement, les murs font au minimum la hauteur de deux hommes. Les cannelures dans les murs représentent les portes gardées de la ville.

Les fouilles de SCARA BRAE furent effectuées par V. Gordon Childe entre 1927 et 1930. C'est un hameau qui date d'environ 2000 avant J.C. Dans sa phase finale, les maisons étaient construites de pierre sèche et l'allée principale recouverte de dalles donnait l'accès aux habitations. Il y a un foyer au centre de chaque construction. La toiture est inconnue.

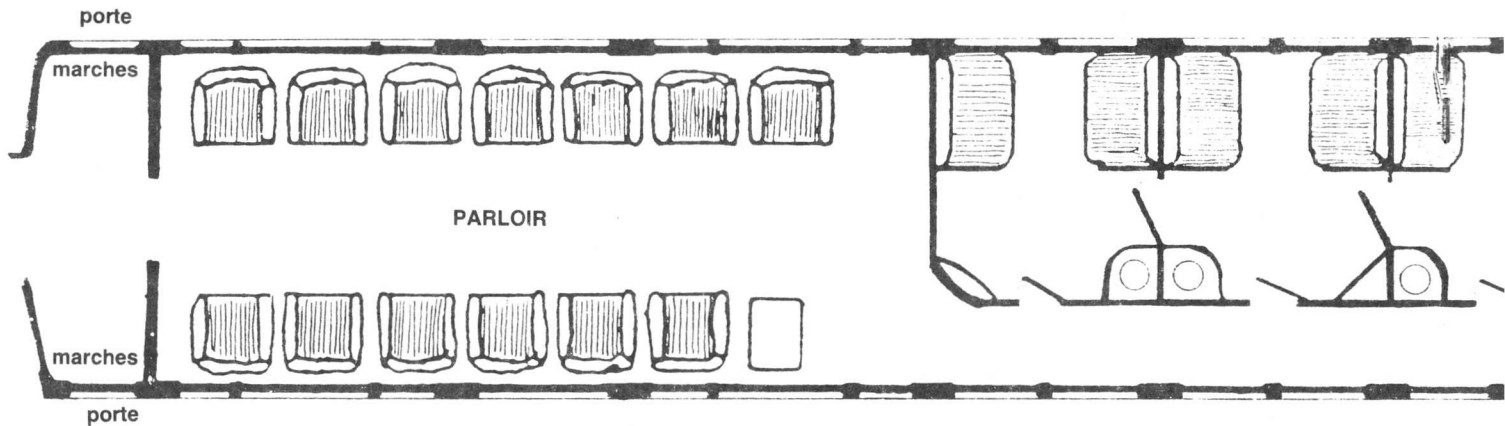


SCARA BRAE, ORKNEY ISLANDS

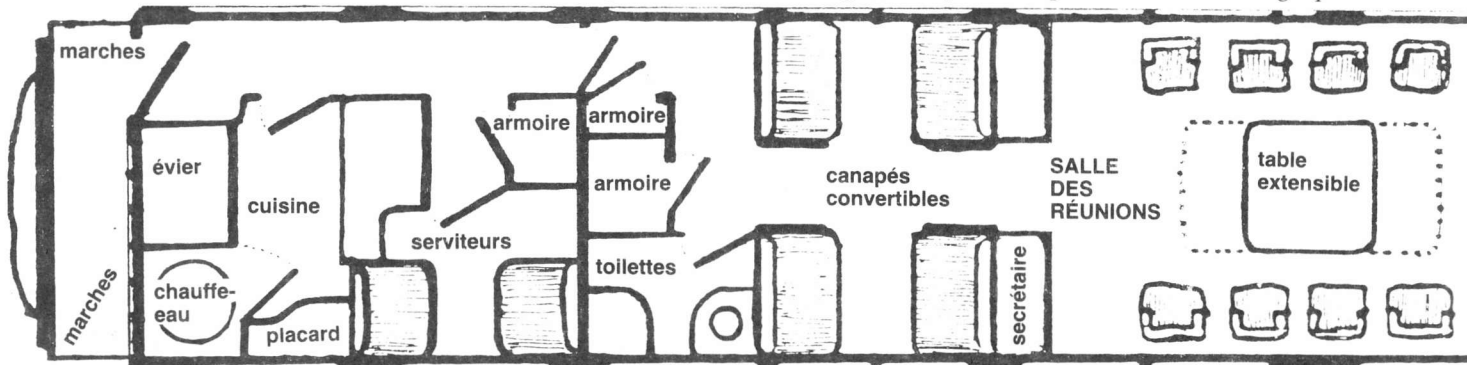
0 FEET 15
0 METERS 5

Les Wagons de Chemin de Fer

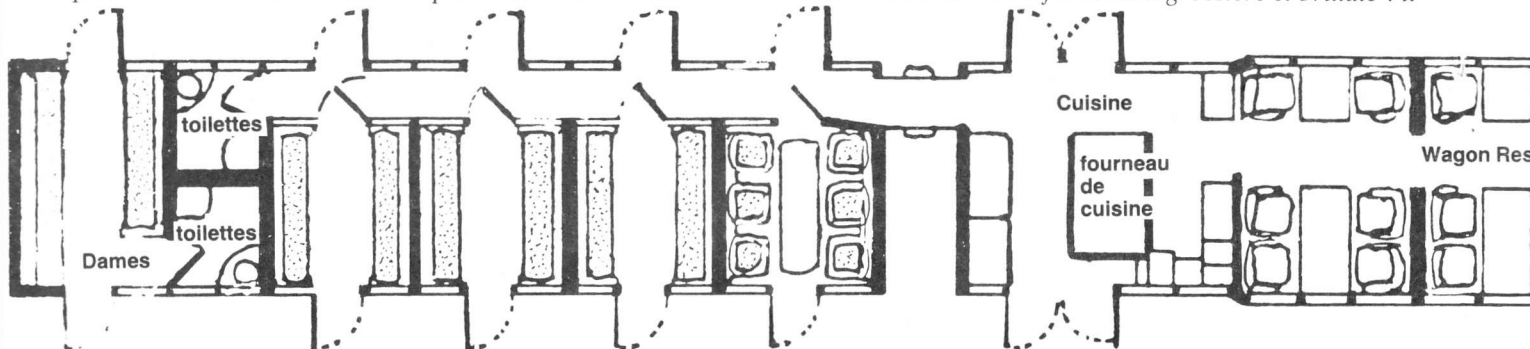
Ce wagon-lits PULLMAN avec parloir est un des nombreux aménagements produits par cette compagnie. Il se caractérise par sept compartiments couchettes reliés par des portes intérieures qui peuvent être fermées ou ouvertes selon la taille du groupe de voyageurs et selon leur désir d'intimité ; remarquez que des aventuriers pourraient se déplacer dans le wagon soit par le couloir, soit par les pièces communicantes. Pendant la journée les lits sont repliables et ce sont des petits canapés pendant la journée. Pendant la nuit, lorsque les lits sont abaissés, il y a tout juste assez de place pour ouvrir la porte du compartiment. On peut entrer dans le wagon par les portes extérieures placées de chaque côté des extrémités du wagon, ainsi que par les voitures contiguës.



Voici un exemple de WAGON PRIVÉ. D'autres voitures de ce genre ont plusieurs petits compartiments couchettes, ou peut-être une localisation plus centrale de la cuisine, augmentant ainsi la séparation et l'intimité des extrémités de la voiture. Cette voiture est remarquable par la somptuosité de ses quelques pièces. Elle a été construite pour une personne ou une famille. L'entrée se fait par les extrémités, de chaque côté. La voiture privée a été construite de façon à ce que les passagers puissent librement la traverser ; entrer par une voiture contiguë n'est possible qu'en sautant l'attelage qui relie



Ces VOITURES DE STYLE EUROPÉEN qui furent construites au début de ce siècle furent utilisées dans les chemins de fer britanniques. La différence essentielle entre les wagons européens et les wagons américains est que les wagons européens ont des compartiments dans lesquels on pénètre directement par le quai de la gare, ce qui facilite grandement les déplacements. La section spéciale des troisièmes classes, réservée aux dames, permettait aux femmes pauvres mais vertueuses de se séparer volontairement des hommes dont la conduite est facilement grossière et brutale : il

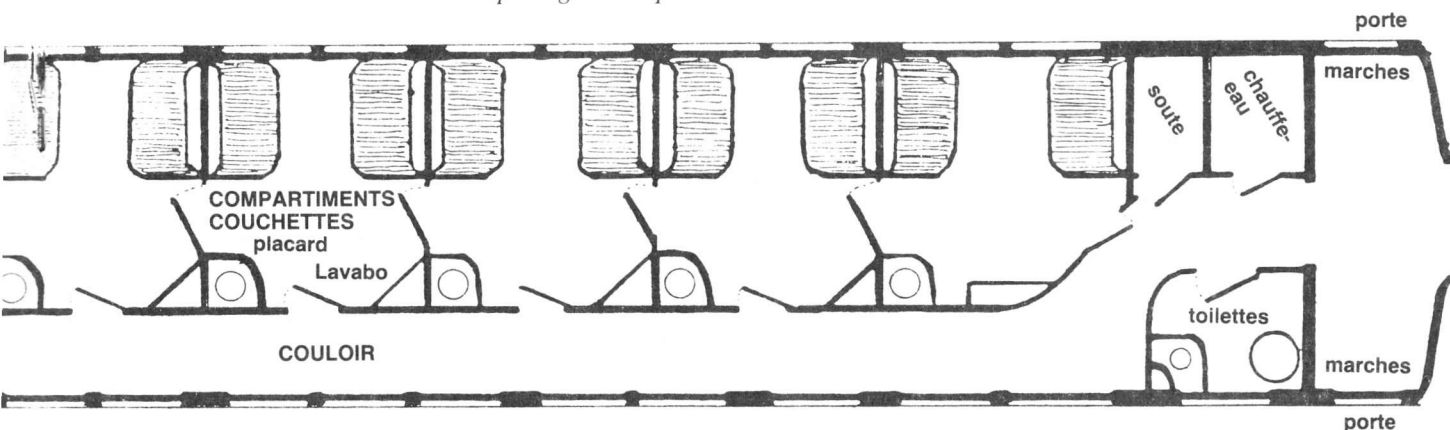


Troisième classe

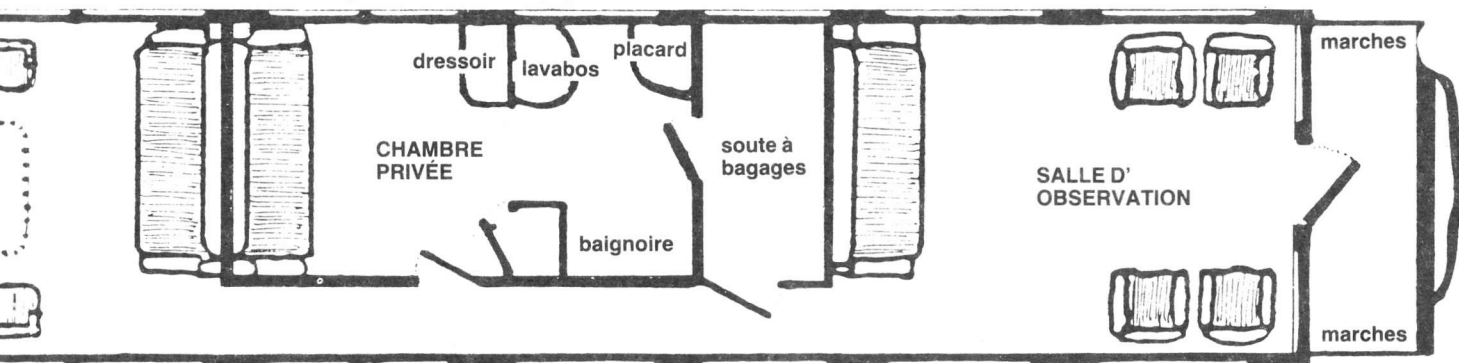
N.d.T. : Pullman : voiture de luxe très confortable inventée par un ingénieur

n de Fer

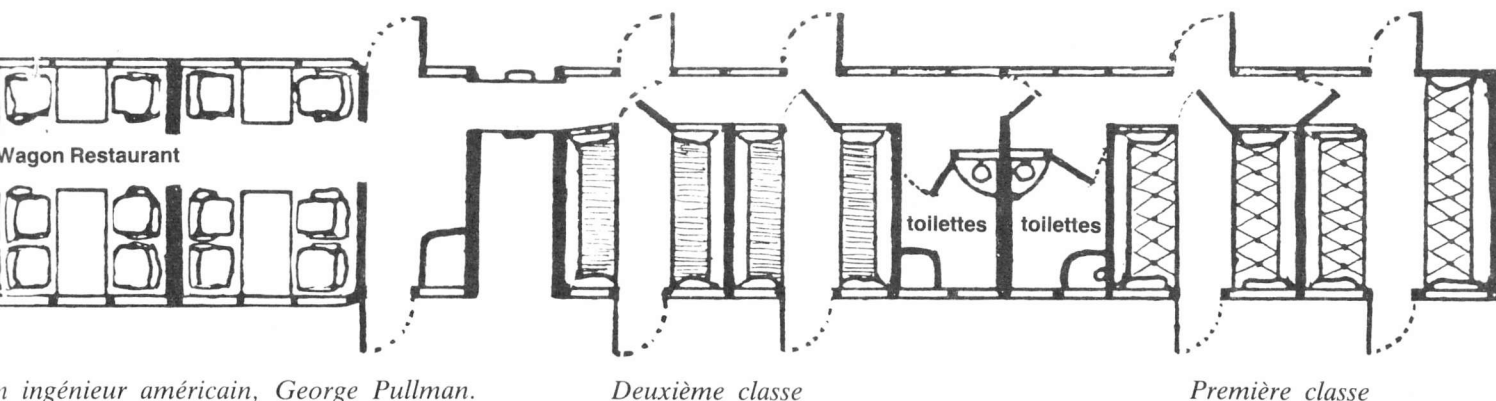
Ces plans peuvent s'avérer utiles pour des figurines de 15 ou 25 mm. Les socles des figurines de 25 mm peuvent être un peu grands pour l'espace disponible bien que l'espace occupé par la figurine elle-même soit presque à l'échelle. Seules des figurines de 15 mm peuvent être utilisées avec le dernier schéma, car son échelle est un peu plus grande pour qu'il contienne dans ces deux pages. Le wagon-lits Pullman*, avec parloir, et le wagon privé ont tous deux environ 70 pieds de long (environ 20m) et ont une largeur intérieure à 10 pieds (environ 3 m). Le schéma des wagons de style européen représente en fait trois wagons accrochés ensemble selon une configuration habituelle du début du siècle. L'échelle de ce dernier schéma est environ 20 % plus grande que les deux autres.



la voiture privée au train, du côté cuisine de la voiture. Les voitures privées étaient toujours attelées en queue des trains et la situation de la salle d'observation contraignait les occupants à n'observer que ce qui était déjà passé. Cette voiture peut disposer de trois lits à deux places non convertibles et de trois petits lits, ce qui est suffisant pour un groupe entier d'aventuriers. Les voitures privées peuvent être attelées, soit à des trains de ligne régulière, soit à une locomotive louée, mais dans ce cas la ligne doit être dégagée.



n'était possible d'entrer dans cette partie que lorsque le train était arrêté. Remarquez aussi comment la cuisine séparait les troisièmes classes de la partie luxueuse du train, interdisant tout mouvement interne. Comme on pénétrait directement dans les compartiments depuis le quai, il n'y avait pas besoin de beaucoup se déplacer le long du train ; les contrôleurs étaient contraints d'attendre la prochaine gare pour pénétrer dans la série suivante de voitures.



ingénieur américain, George Pullman.

Les Voyages

VITESSES DE TRANSPORT

Tout au long du dix-neuvième siècle et au début du vingtième siècle la machine à vapeur réduisit grandement la durée des voyages. Jusqu'à la fin de la Grande Guerre, les meilleurs moyens de transport étaient les navires à vapeur et le chemin de fer. La Première Guerre mondiale fit faire de gros progrès aux récentes inventions qu'étaient l'automobile et l'aéroplane, qui, dans le domaine des voyages, arrivèrent au premier plan après 1950, mais dans les années 20 leur heure n'était pas encore venue et les gens ne se tournaient pas vers eux lorsqu'ils recherchaient la vitesse, le confort ou la sécurité.

Ci-dessous vous pourrez trouver quelques durées de trajets par les moyens de transport les plus communs ainsi que quelques records de vitesse valables jusqu'en 1930 (pour votre information et votre plaisir). Les durées de voyages et les vitesses inscrites sont simplement des moyennes pratiques. Vos propres recherches historiques vous révéleront des chiffres plus précis pour des régions, des années et des véhicules particuliers.

Vitesses Aériennes et Distances

Avion normal monomoteur à dièdre relevé : 300 à 500 miles à une vitesse de croisière de 120 miles à l'heure.

Avion normal bimoteur à dièdre relevé : 500 à 800 miles à une vitesse de croisière de 90 miles à l'heure.

Grand dirigeable ou zeppelin : 1 000 miles à une vitesse aérienne de 5 à 10 nœuds.

Des plus grandes distances peuvent être couvertes avec une préparation spéciale.

Vitesses des Navires

La table suivante indique la capacité moyenne qu'un type de navire a de respecter un délai, quelle est sa vitesse moyenne, et quel est le prix habituel d'un billet. La plupart des tarifs sont donnés pour une distance de 100 ou de 1 000 miles. Pour une courte traversée utilisez la première colonne, pour une longue traversée utilisez la dernière.

TYPE	DÉLAI	VITESSE	COÛT POUR 100 MILES	COÛT POUR 1000 MILES
Caboteur	+/- 30 jours	10 nœuds	5 \$	15 \$
Cargo	+/- 5 jours	14 nœuds	10 \$	30 \$
Paquebot	+/- 12 heures	25 nœuds	20 \$	60 \$*
Ferry-boat	+/- 15 minutes	5 nœuds	15 cents pour le premier mile,	5 cents par mile suivant.

* Les billets de première classe sur un paquebot coûtent le triple de ce qui est indiqué. Nombre de miles couverts par jours de 8 heures : Caboteur — approximativement 90 miles ; Cargo — approx. 130 miles ; Paquebot — approx 230 miles ; Ferry-boat — approx. 45 miles.

Vitesses des Automobiles

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'une automobile des années 20, sur les routes de l'époque, était de 15 miles à l'heure pour une période de 8 heures, soit 120 miles par jour. Bien entendu, sur certaines routes bien pavées, comme celle qui reliait Boston à Philadelphie, la vitesse moyenne pourra être plus élevée.

Vitesses des Trains

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'un train était de 35 miles à l'heure pour une période de 24 heures, soit 840 miles par jour. Voici quelques durées de voyages représentatives pour des lignes à horaires réguliers :

TRAJET	DURÉE
San Francisco/Oakland-Omaha-Chicago	70 heures
Nouvelle-Orléans/Los Angeles	60 heures
San Francisco/Nouvelle-Orléans	73 heures

Records de Vitesses des Trains, aux environs de 1930

« 20th Century Ltd. », Elkhart, Indiana/Toledo, Ohio : 74.26 miles à l'heure.
« New York Central Special », Granite City, Illinois/Berea, Ohio : 67.3 miles à l'heure.

« Flying Scotsman », Londres/Edimbourg : 49.1 miles à l'heure.
Fleming/Jacksonville, Floride (5 miles) : 120 miles à l'heure.

Records sur Mer de Différents Types, aux environs de 1930

La plus grande distance parcourue en un jour sur un voilier : 437 miles.
La plus rapide traversée de l'Atlantique sur un clipper : 12 jours.

La plus rapide traversée de l'Atlantique sur un yacht : 12 jours et 4 heures.
La plus rapide traversée entre Cherbourg et Southampton : 4 heures et 19 minutes.

La plus rapide traversée entre New York et Cherbourg : 5 jours, 1 heure et 49 minutes.

La plus grande distance parcourue en un jour avec un navire à vapeur : le « Mauretania », 676 nœuds, ce qui fait une moyenne de 27.04 nœuds à l'heure.

La plus grande vitesse en canot automobile : 10 km en 6 mn 12 s, 58.84 miles à l'heure.

Le plus rapide voyage autour du monde : 23 jours, 15 heures, 21 minutes et 3 secondes.

« Ils quittèrent New York en hydravion et embarquèrent sur l'Olympic au large de Long Island. De Cherbourg, ils traversèrent en avion l'Europe et l'Asie, atteignant Tokyo le 11 juillet. Ils arrivèrent par navire à vapeur à Vancouver, Colombie Britannique, le 20 juillet puis prirent l'avion jusqu'à New York City ».

« World Almanac » : 29 juin/22 juillet.

LES 30 PLUS GROS PAQUEBOTS

(ENREGISTRÉS EN 1920)

Nom	Tonnage	Longueur	Largeur
Enregistrement (en pieds) (en pieds)			
Leviathan	54,282	920	100
Imperator	52,000	858	97
Europa	50,000	911	96
Aquitania	47,000	901	92
Olympic	45,000	890	92
Columbus	35,000	696	76
Mauretania	32,000	790	83
George Washington	25,570	722	78
Kaiserin Augusta Victoria	24,581	677	77
Adriatic	24,541	726	75
Rotterdam	24,170	668	77
Baltic	23,876	726	75
France	23,666	720	75
America	22,622	687	74
Cedric	21,035	680	75
Scythia	21,000	600	73
Celtic	20,904	680	75
Minnesota	20,718	622	73
Caronia	19,594	650	72
Carmania	19,524	650	72
Mount Vernon	19,503	706	72
Aeneas	19,500	500	60
Agamemnon	19,361	684	72
Lapland	18,694	620	70
President Lincoln	18,168	616	68
President Grant	18,072	616	68
Berlin	17,324	612	70
Prince Frederick Wilhelm	17,084	613	68
Cleveland	17,000	608	65
New Amsterdam	16,697	600	69

QUELQUES DISTANCES EN 1920

DISTANCES EN MILES PAR LES ROUTES POSTALES ENTRE LES CITÉS EUROPÉENNES, EN 1920

Londres																			
202	Liverpool																		
287	489	Paris																	
1195	1397	908	Madrid																
1610	1812	1323	415	Lisbonne															
276	472	211	1119	1530	Anvers														
657	859	587	1495	1804	412	Hambourg													
746	948	674	1582	1889	497	178	Berlin												
618	848	359	1183	1602	460	678	611	Berne											
787	989	500	1073	1506	719	839	837	297	Turin										
980	1182	849	1668	2157	727	605	427	533	720	Vienne									
768	970	582	1477	1897	522	579	401	295	470	266	Munich								
1195	1397	907	1223	1746	1033	1180	1048	639	414	840	647	Rome							
1150	1252	863	1416	1828	1009	1066	838	533	391	370	487	510	Trieste						
1135	1557	1067	1925	2593	895	576	398	1021	1156	436	702	1276	806	Varsovie					
2030	2232	1899	2748	3345	2025	1903	1699	1883	2018	1298	1564	2138	1725	1205	Istanbul				
1917	2119	1760	2635	3117	1737	1418	1240	1545	1680	969	1226	1800	1330	842	363	Odessa			
1915	2117	1843	2904	3414	1706	1387	1209	1832	1967	1247	1513	1087	1617	811	1339	950	Moscou		
1774	1976	1699	2874	3286	1588	1269	1091	1714	2119	399	1395	2239	1769	693	1733	1356	406	Leningrad	
1283	1491	1219	1972	2384	993	580	685	1176	1337	1110	1084	1731	1171	1082	2408	1510	836	430	Stockholm
919	1131	812	1600	2012	620	208	270	885	1047	897	671	1318	967	668	1510	1510	1252	846	416 Copenhague

Diminuez de 20 %
pour les distances aériennes

DISTANCES DU CANAL DE PANAMA A DIFFÉRENTS PORTS, EN MILES NAUTIQUES

Boston, Massachusetts	2 157	Hambourg, Allemagne	5 070
Baltimore, Maryland	1 901	Leningrad, U.R.S.S.	6 282
New York, New York	1 974	Vancouver, Canada	4 032
Jacksonville, Floride	1 535	Portland, Oregon	3 869
Nouvelle-Orléans, Louisiane	1 435	San Francisco, Californie	3 245
Vera Cruz, Mexique	1 420	San Diego, Californie	2 843
La Havane, Cuba	1 003	Callao, Pérou	1 346
Rio de Janeiro, Brésil	5 349	Valparaíso, Chili	2 616
Buenos Aires, Argentine	5 450	Yokohama, Japon	7 682
Cape Town, Afr. du Sud	6 574	Shanghai, Chine	8 556
Gibraltar	4 343	Hong Kong, Chine	9 195
Naples, Italie	5 325	Manille, Philippines	9 347
Istanbul, Turquie	6 166	Singapour	10 505
Port Saïd, Egypte	6 268	Iles Tahitiennes	4 486
Le Havre, France	4 610	Sydney, Australie	7 674
Londres, Angleterre	4 763	Wellington, Nouvelle-Zélande	6 505

DISTANCES TERRESTRES ENTRE VILLES DES ÉTATS-UNIS, EN MILES

	New York	Nouvelle Orléans	San Francisco
Atlanta, Géorgie	876	496	2 810
Boston, Massachusetts	235	1 607	3 313
Charleston, Caroline du sud	739	776	3 119
Chicago, Illinois	912	912	2 279
Colombus, Ohio	637	945	2 593
Dallas, Texas	1 769	515	1 932
Denver, Colorado	1 930	1 357	1 376
El Paso, Texas	2 310	1 195	1 287
Helena, Montana	2 452	2 152	1 255
Jacksonville, Floride	983	616	3 098
Los Angeles, Californie	3 149	2 007	475
Memphis, Tennessee	1 157	396	2 439
Minneapolis, Minnesota	1 332	1 285	2 101
Nouvelle-Orléans, Louisiane	1 372	—	2 482
New York, New York	—	1 372	3 191
Pittsburgh, Pennsylvanie	444	1 142	2 747
Portland, Oregon	3 204	2 746	722
San Diego, Californie	3 231	2 088	602
San Francisco, Californie	3 191	2 482	—
Seattle, Washington	3 151	2 931	957
St. Louis, Missouri	1 065	699	2 199
Washington, District of Columbia	228	1 144	3 069

DISTANCES ENTRE NEW YORK, LA NOUVELLE ORLÉANS, SAN FRANCISCO ET LES PRINCIPAUX PORTS ET VILLES DU MONDE

	New York	New Orléans	San Francisco
Aden	6 532	7 870	11 500
Bombay	8 120	9 536	9 780
Buenos Aires	5 858	6 318	7 511
Calcutta	9 830	11 239	8 920
Cape Town	6 815	7 374	9 898
Estuaire du fleuve Congo	5 862	6 580	8 853+
Hambourg	3 637	5 249	8 315
Le Havre	3 169	4 760	7 855
Hong Kong	11 431	10 830	6 086
Honolulu	6 686	6 065	2 097
Londres	3 233	4 507	8 038
Manille*	11 546	10 993	6 289
Melbourne	10 628	9 437	7 040
Mexico**	2 898	1 626	2 512
Rome	8 010	7 410	2 705
Port Saïd	5 122	6 509	9 562
Punta Arenas	6 895	7 340	6 199
Rio de Janeiro	4 778	5 218	7 678
Leningrad	4 632	6 223	7 823+
Shanghai	10 855	10 254	5 550
Valparaíso	4 637	4 035	5 140
Vladivostok	10 001++	9 410++	4 706
Wellington	8 540	7 939	5 909
Yokohama	8 986++	7 762++	4 536
Singapour	10 170	11 500	7 502

Les distances fournies sont les itinéraires maritimes les plus courts possibles, sauf remarque spéciale. Toutes les distances maritimes sont indiquées en miles nautiques.

* L'itinéraire se fait via Yokohama.

** Les trois itinéraires sont entièrement terrestres.

+ Via New York, par terre.

++ Via San Francisco et Tehuantepec, par mer.

Ces distances sont terrestres ; les itinéraires maritimes ou terrestres et maritimes dans certains cas seront plus courts. Ces chiffres ont été établis par le Ministère de la Guerre pour l'année 1920.

Les Prix et l'Argent

Jusqu'à la Grande Guerre, les États-Unis étaient une nation débitrice internationalement qui remboursait encore les vastes investissements européens (principalement anglais) qui avaient été fournis pour mettre en place des équipements vitaux, comme le réseau national de chemins de fer. La Grande Guerre, cependant, liquida toutes les participations qui avaient été prises aux États-Unis, soit par suite des saisies (comme cela a été le cas pour les prises de participation allemandes, par exemple), soit par suite du paiement de l'aide militaire accordée par les américains. Bien qu'il soit vrai que presque aucun État n'a jamais payé sa dette de guerre aux U.S.A., ce pays reçu néanmoins suffisamment de remboursements. Et ce n'est pas avant la mise en place de l'OPEP au début des années 70 que les États-Unis redevinrent une nation débitrice avec une balance des paiements en déficit chronique.

Soutenue par l'élimination du contrôle des autres et par l'augmentation de ses réserves d'or, stimulée au départ par l'inflation galopante qui fit suite à la Première Guerre mondiale, les années 20 furent une ère généralement favorable à l'expansion et à l'augmentation des profits. Tout au long de la décennie les prix et les salaires restèrent relativement stationnaires les uns par rapport aux autres et l'inflation se maintint à environ 1 % l'an. Par décision politique, le dollar était convertible en or. Le prix de l'argent ne cessa de s'effondrer.

Prix Moyen d'une Once d'Or Fin ou d'Argent sur le Marché Londonien, en Dollars, entre 1920 et 1930

Année	Or	Argent
1920	27,49\$	1,35\$
1921	26,05	0,81
1922	22,71	0,75
1923	21,96	0,67
1924	22,80	0,74
1925	20,80	0,70
1926	20,66	0,63
1927	20,67	0,57
1928	20,67	0,59
1929	20,67	0,54
1930	20,68	0,39

Comme les États-Unis pratiquaient le système de l'Étalon-Or à cette époque, l'or pouvait être acheté et vendu comme n'importe quelle autre marchandise. Les avantages de la période seront évidents pour n'importe quel aventurier : non seulement tous les métaux précieux étaient convertibles, mais les devises pouvaient être cotées par rapport à l'or si des opérations de change étaient nécessaires.

Les Salaires

En guise d'exemple d'éventail de salaires au sein d'une industrie particulière, voici un relevé des salaires annuels moyens perçus par les cheminots et les administratifs des chemins de fer sur une période de plus de trente ans.

Année	Cadre Sup.	Employé	Chef d'Équipe	Menuisier	Conducteur	Manœuvre
1900	3260	683	524	636	989	533
1914	5011	792	686	830	1395	686
1920	6347	1647	2254	1808	2971	1306
1928	7000	1645	1558	1500	3118	1083

Notez la chute des salaires dans certaines professions en 1928. Cela est partiellement dû à la dégradation des conditions financières de l'industrie ferroviaire dans son ensemble et à la concurrence de l'automobile envers les trains de banlieue et les tramways à cette époque. La dégradation des conditions marqua aussi le monde des affaires qui commença à préférer le travail à la tâche car il n'oblige à payer que le travail effectivement fourni. Ces taux annuels ne devraient pas être pris comme des indicateurs de la baisse du salaire horaire, puisqu'en fait c'est le nombre moyen d'heures de travail qui avait baissé.

Les Impôts

Les aventuriers respectueux des lois devraient payer une petite taxe foncière locale (pour financer les écoles) s'ils possèdent de la terre, ainsi

qu'un impôt de 5 % de leurs revenus (s'ils gagnent plus de 20 000 \$ par an) au bénéfice du gouvernement fédéral. En règle générale, il n'y avait pas d'impôts indirects à cette époque.

Les Prix

Les prix suivants ont été classés en catégories ayant un intérêt général pour des aventuriers dont l'intention est de parcourir le monde. Ces prix sont représentatifs de l'année 1920, mais il ne faut pas croire que le prix de n'importe quel article (une Ford modèle T par exemple) soit exactement le prix qui est indiqué sur la liste. En outre, il existait une légère inflation d'environ 1 % par an en moyenne pendant la décennie ; les arbitres intéressés par cet aspect pourront ajuster les prix suivant l'année où se déroule la campagne.

PRIX DANS LE DOMAINE DES TRANSPORTS (en dollars)

Automobile/Camion		Animal	
Auto d'occasion	250	Selle de cheval neuve	400
Auto neuve bon marché	1 000	Vieille selle de cheval	200
Auto de luxe	7 000 max	Mule	100
Camion d'occasion	350	Ane	50
Petit camion	1 400	Chien de traîneau	50
Grand camion	3 500 ou +	Buggy	85
Trousse médicale portable	12	Charette	65
Chaînes	5	Harnais double	45
Nécessaire de réparation pour pneus/Pompe	2.50	Selle américaine	20
Cric	1	Bateau*	
Phare	3	Ferry-boat : 0.15 pour le premier mile et 0.05 pour chaque mile supplémentaire.	
Batterie	15	Paquebot : 60 pour 1 000 miles ou les fractions correspondantes	
Essence, un gallon*, en moyenne 30 miles en gallon	0.20	Cargo : 30 pour 1 000 miles ou les fractions correspondantes	
Guide de réparation	1.50	Tramp : 15 pour 1 000 miles ou les fractions correspondantes	
Trains		Canoë	
Train de banlieue + 0.02 par zone	0.05	Moteur hors-bord	
Train au trajet moyennement long (25-400 miles) : 1 \$ + 0.02 par mile.		Bicyclette (sur laquelle il est possible d'adapter un moteur)	
Transcontinental			
1 \$ + 0.01 par mile**			

* Ces prix sont valables pour des logements allant de bons à excellents. Les relations entre le prix, la vitesse, et la régularité sont indiquées dans la partie « Vitesses des navires », p. 18.

** Il n'existe pas de lignes transcontinentales à cette époque. Les personnages devront faire des transbordements lorsqu'ils traverseront les U.S.A. Les trains affrétés (appelés « spéciaux ») peuvent traverser la nation si des dispositions spéciales ont été prises.

N.d.T. : Gallon* : aux U.S.A., 3.78 litres.

ÉQUIPEMENT DE CAMPING

Les articles suivants sont utiles pour camper et plus généralement pour partir à l'aventure ; on peut les trouver presque partout.

Malle bon marché (40 livres)*	4	Tente à deux places (39 livres)	12
Malle coûteuse (55 livres)	10	Tente à 4 places (62 livres)	22
Outre, 1 gallon	1	Tente à 8 places (92 livres)	35
Outre, 5 gallons	2	Tente à 25 places (233 livres)	95
Réchaud de camping	6	Bâche de 16 + 20 pieds**	15
Nécessaire de cuisine	9	Couteau de chasse	3
Lit de camp	6	Lampe à pétrole	2
Bon thermos d'un quart*	5	Canne à pêche légère et moulinet	10
Trousseau d'attirail de pêche	10		

HÉBERGEMENT ET REPAS (en dollars)

Gîte (surveillez vos possessions)	0.20	par nuit
Crasseux (mais avec une chambre personnelle)	1	par nuit
Confortable (bon lit, eau chaude)	5	par nuit
De luxe (grooms, pourboires)	10	et plus par nuit
Repas de luxe dans un train	1.50	
Bon repas au restaurant	0.75	
Bon petit déjeuner	0.30	
Une douzaine d'œufs chez l'épicier	0.50	
Un quart de lait chez l'épicier	0.15	
Miche de pain chez l'épicier	0.25	
Une livre de bacon avec un peu de gras	0.45	
Un excellent cigare pour après le repas	0.20	

VÊTEMENTS (en dollars)

Voici quelques articles d'habillement courants, souvent utiles pour rééquiper un aventurier qui a réussi à échapper à un danger mortel sans vêtements.

Pardessus d'homme	14	Veste de chasse	5
Imperméable et capuche	5 et plus	Bottes à la mode	6
Tenue d'équitation		Beu de travail	1
ou de randonnée	12	Chemise d'homme	1
Toilette de dame		Robe de femme	5
de qualité	15	Veste en laine pour femme	14

ÉQUIPEMENT POUR AVENTURIERS* (en dollars)

* Les règles spéciales que vous utilisez peuvent aussi avoir des listes de prix.

Gaine (de revolver) en bandouillère	1.25	Réveille-matin	3
Cartouche/Ceinture portefeuille	2.25	Jumelles (grossissent 6 fois)	24
Lampe à pétrole de table (pour 12 à 15 heures)	6.50	500 cartouches pour fusil de chasse de calibre 12	20
Microscope (100 fois)	17.50	200 balles de calibre .22	1
Balle de baseball	1.50	100 balles de calibre .45	3
Piège à renard	0.50	100 balles pour fusil de calibre .30	9
Canif	0.50	Appareil photo	6
Crayon	0.01	Flash au magnésium	2
Roman populaire	1.50	Sainte Bible	4
Batterie pour flash	0.10	100 feuilles de papier photo de 8 x 10 pouces	5
Lampe au carbure de spéléologue pour 9 à 10 h	5	Équipement pour labo photo	15
Bloc correspondance	0.05	Projecteur à batteries	5
Croix plaquée d'argent de 10 pouces* de haut	2	Étui de pistolet de ceinture	1

ARTICLES DIVERS POUR AVENTURIERS

Montre bracelet	25	Pelle	1
Montre à gousset	15	Hache	2
Chevalière bon marché	4	Chaîne au maillon d'un demi-pouce	0.25
Bon stylographe	3	de diamètre, par pied	
Outils de bijoutier (48 éléments)	16	Outils de menuisier	50
6 limes « queue de rat »	1	Outils de forgeron	80
Gants en caoutchouc	0.75	Trompette de cavalerie chromée	7
Fauteuil roulant (75 livres)	40	Machine à écrire	65
Violon ordinaire	35	Ukulele	8
100 pieds de corde d'un demi-pouce de diamètre	3		

N.d.T. : * Livre : mesure anglaise de poids d'environ 0,454 kg.

** Quart : mesure équivalant à 0,946 l.

*** Pied : mesure équivalant à 0,3048 m.

N.d.T. : * Pouce : majeur équivalent à 2,54 cm.

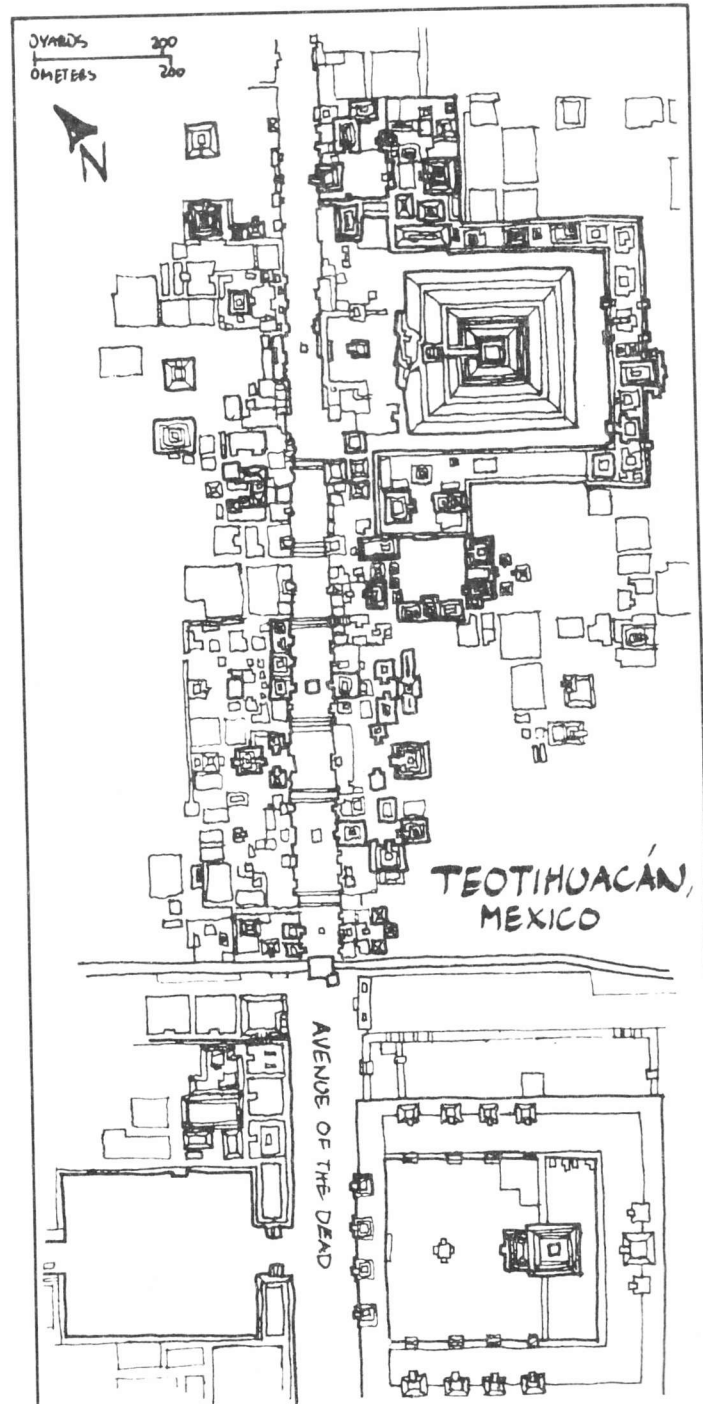
Ces articles peuvent être utiles à l'occasion, mais, habituellement, ils ne font pas partie du nécessaire de l'aventurier.

Banques et Économies

Les banques à cette époque sont des entités totalement indépendantes, et leur prospérité ou leur faillite ne dépend que des actionnaires,

de la direction de la banque et des conditions économiques générales. Il n'existe pas de garantie fédérale sur l'épargne privée et il n'y a pas non plus de limite fédérale sur les taux d'intérêts payés par les banques. Les taux d'intérêts sur les emprunts peuvent être réglementés dans certaines régions. Il existe donc parfois un taux plafond, mais ce n'est pas souvent le cas.

En général, plus le taux d'intérêt sur les comptes-épargne est élevé, plus la banque est instable. Tout taux supérieur à 3 % indique probablement que la banque a un besoin excessif d'argent comptant. Il peut être amusant de tenter des personnages — des joueurs avec des taux d'intérêts élevés. Ainsi les personnages pourront à l'occasion perdre leurs économies dans une faillite de banque et en récupérer une partie quelques mois plus tard, ou tout perdre. Mais cela devrait advenir plus rarement.



A quelques miles au nord de Mexico, se trouve Teotihuacán, très grande ville ayant plus de 100 000 habitants pendant la période allant de 200 à 750 après J.-C. L'énorme pyramide à droite de l'avenue de la Mort est la pyramide du Soleil. Le complexe et la petite pyramide en bas à droite sont le temple de Quetzalcoatl. Il y a eu de nombreuses fouilles et de restaurations tout au long de ce siècle.

Des Armes

C'est peut-être dans les années 20 que l'on a pu trouver le plus étrange mélange d'armes de toute l'Histoire. Si les rivalités des empires furent à l'origine de la Grande Guerre et de l'introduction des armes automatiques telles que nous les connaissons aujourd'hui, leur technologie et leur méthode moderne de production n'avait pas encore pénétré de nombreuses régions du monde. A aucune autre époque les disparités militaires entre les colonisateurs et les colonisés ne furent aussi grandes. Lorsque vous utiliserez les tables ci-dessous, il vous faudra aussi déterminer la position sociale ou la race du groupe pour lequel vous lancerez les dés. S'agit-il de Boers ou de Zoulous ? De cow-boys ou d'Indiens ? Utilisez judicieusement ces tables afin de recréer les réalités de l'époque aussi précisément que possible.

Pour permettre d'attribuer aléatoirement des armes à des groupes de civils, le monde a été divisé en onze zones qui sont principalement différenciées par leur climat et leur densité de population. Tous les groupes sont considérés comme étant d'origine rurale et non urbaine. Au sein d'un groupe d'origine urbaine, la moitié des individus qui le composent ne devrait pas être armé, sauf, peut-être avec des armes de fortune (bâtons, briques, rasoirs, etc.). Vous pouvez classer les régions limitrophes entre les zones comme il vous convient. Les démarcations ne sont que des suggestions...

En vous référant à la carte de « Répartition des Armes dans le Monde », ci-jointe, lancez 1D20+4 pour déterminer le nombre d'individus composant le groupe, puis 1D10 pour armer chaque membre de cette bande, ce clan, ce gang ou ce groupe de citoyens en colère.

ARMES PAR ZONES

ZONE 1 : Europe de l'Ouest et du Centre.

Lancez 1D10	Résultat
1	Massue
2-3	Fusil de chasse
4-6	Hache
7-9	Faux ou faucille
0	Fusil

ZONE 2 : Europe de l'Est et U.R.S.S.

Lancez 1D10	Résultat
1-3	Massue
4-5	Hache
6-7	Faux ou faucille
8-9	Fouet
0	Fusil de chasse

ZONE 3 : Sub-Arctique, Nouvelle-Guinée et intérieur de Bornéo, sud-ouest de l'Afrique.

Lancez 1D10	Résultat
1-3	Massue
4-5	Couteau
6	Hachette
7-9	Lance
0	Arc

ZONE 4 : Afrique du Nord, Moyen-Orient, Trans-Caspienne.

Lancez 1D10	Résultat
1-4	Couteau
5-6	Sabre
7-9	Mousquet
0	Fusil

ZONE 5 : Montagnes d'Asie, Tibet.

Lancez 1D10	Résultat
1-3	Massue
4-6	Couteau
7-8	Lance
9	Sabre
0	Fusil

ZONE 6 : Sud du Canada, U.S.A. Mexique (sans les jungles), Amérique du Sud développée, Afrique Sud blanche, Australie.

Lancez 1D10	Résultat
1-2	Couteau
3-4	Hache
5-6	Pistolet
(non autorisé au Canada, mettez une massue à la place)	
7-8	Fusil de chasse
9-0	Fusil

ZONE 7 : Régions de jungle entre le Mexique et l'Argentine

Lancez 1D10	Résultat
1-2	Massue
3	Couteau
4-5	Lance
6-7	Fléchette empoisonnée
8-9	Arc
0	Fusil

ZONE 8 : Inde, Chine, Japon.

Lancez 1D10	Résultat
1-3	Massue
4-5	Couteau
6-7	Torche
8-9	Faucille
0	Sabre

ZONE 9 : Sud-est de l'Asie.

Lancez 1D10	Résultat
1-4	Massue
5-6	Lance
7	Sabre
8-9	Arc
0	Mousquet

ZONE 10 : Jungles et savanes d'Afrique

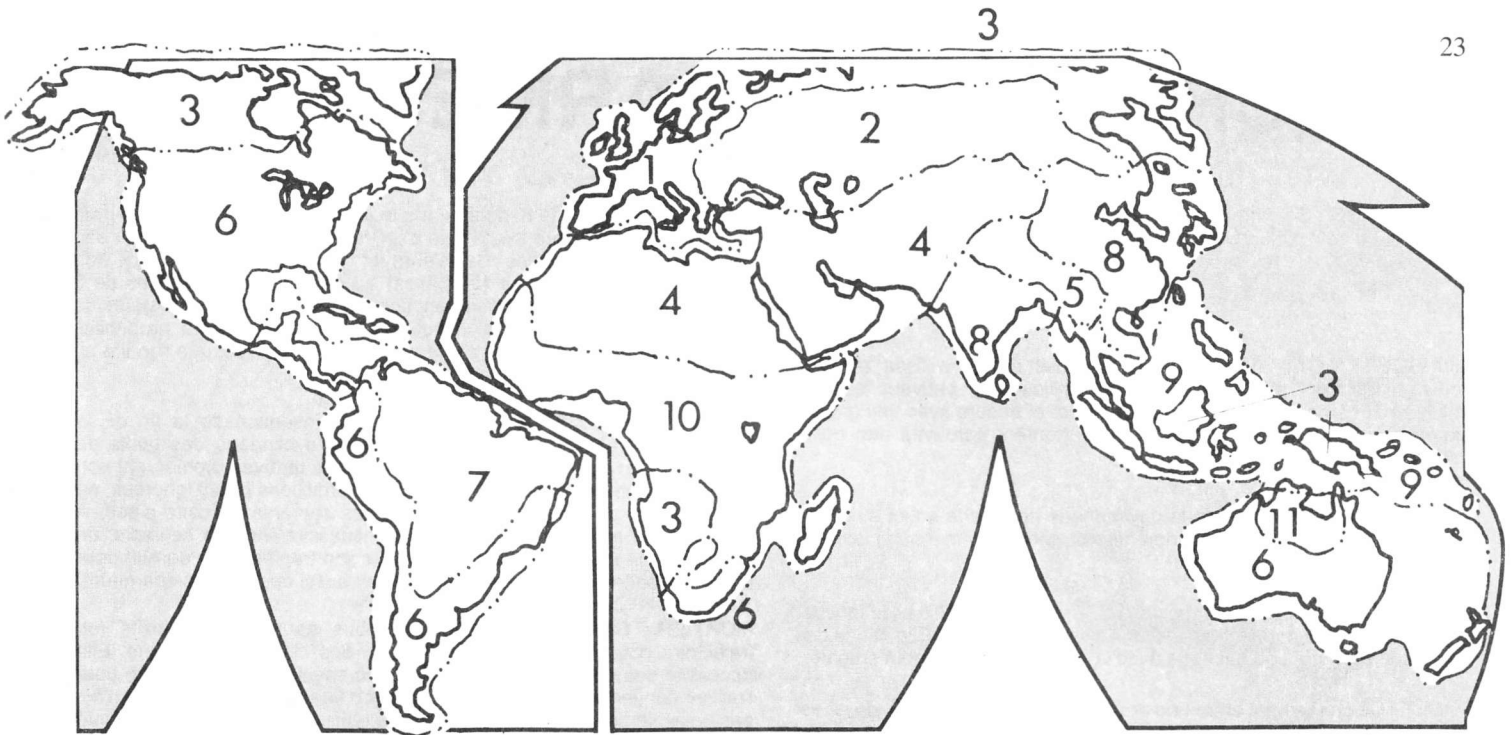
Lancez 1D10	Résultat
1	Massue
2-5	Lance
6-7	Javeline
8-9	Arc

0 Mousquet

ZONE 11 : Australie aborigène

Lancez 1D10	Résultat
-------------	----------

1-2	Massue
3	Couteau
4-6	Lance
7-9	Boomerang
0	Arc



Répartition des Armes dans le Monde

Rappelez-vous que ces groupes se sont armés spontanément. Avec du temps, il se pourrait qu'ils soient capables de s'armer de manière plus meurtrière. Mais, lorsqu'un aventurier a besoin d'aide, c'est le plus souvent très urgent. En outre, lorsqu'il tombe nez à nez avec un groupe de méchants, il est possible qu'il n'ait pas été spécialement attendu car même les mauvais garçons ont parfois autre chose à faire.

Nouvelles Armes pour « L'APPEL DE CTHULHU »

Nom	Type d'Armes	Dommages	Chance de Base	Points de Vie	portée (en yards)	Prix	Notes
Boomerang de guerre	Projectile	1D8	10 %	8	30	10 \$	—
Mousquet	Arme à feu	1D8 + 4	20 %	12	40	50 \$	empale
Faux	à 2 mains	2D6	10 %	20	contact	20 \$	empale
Faucille	à 1 main	1D6 + 1	20 %	12	contact	15 \$	empale
Fouet	à 1 main	1D3	05 %	6	5	10 \$	entrave
Mitraillette Thompson	Arme à feu	1D10 + 2 (automatique)	15 %	8	20	variable	empale
Mitrailleuse cal. 30	Arme à feu	2D6 + 3 (automatique)	05 %	10	50	variable	empale
Mitrailleuse cal. 50	Arme à feu	2D6 + 10 (automatique)	05 %	10	100	variable	empale
Mortier (Ø 2 pouces)	Projectile	4D6 (à 3 yards de rayon)	00 %	15	20/100	variable	explosif
Grenade à main	Lancée	3D6 (à 3 yards de rayon)	% de lancer	5	lancer	variable	explosif
Bâton de dynamite	Lancée	5D6 (à 1 yard de rayon)	demi % de lancer	1	lancer	0.75 \$	explosif
Canon de campagne de 75 mm	Projectile	10D6 (à 2 yards de rayon)	00 %	25	100	variable	explosif

FOUETS : Sur un jet d'« empallement » (1/5 des chances normales de toucher), le possesseur du fouet peut spécifier si le fouet s'enroule autour d'un objet en possession de la cible et le lui arrache des mains ou s'il entrave une partie choisie du corps, l'immobilisant.

ARMES AUTOMATIQUES : Les armes totalement automatiques, comme les mitraillettes Thompson, peuvent tirer plus d'un coup en fonction de la DEX de l'utilisateur. Pour chaque coup tiré en rafale, le pourcentage d'attaque est diminué de 5 % ; bien que quel que soit le nombre de coups tirés, le pourcentage ne tombera pas en dessous de la moitié de la compétence de l'utilisateur avec cette arme. Faites un jet de dé pour toutes les attaques contre une même cible. Si l'attaque réussit, lancez le dé approprié pour déterminer combien de balles touchent vraiment. Par exemple, si 8 coups sont tirés, lancez 1D8 pour déterminer le nombre de balles qui touchent. Si 3 coups sont tirés lancez 1D3. Si le jet indique un empallement, seul la première balle peut empaler. Si plus d'une cible est attaquée, l'utilisateur perd une balle pour chaque cible supplémentaire qu'il vise. Pour attaquer chaque cible, il faut faire un jet séparé.

EXEMPLE : Ohio JONES enquête au sujet de visions et de bruits mystérieux qui se sont manifestés aux environs d'une base américaine ultrasecrète. Il découvre un garde mort et ramasse la mitraillette du garde au moment où une horde d'adeptes d'un culte, au regard illuminé, prennent d'assaut le bâtiment que le garde surveillait.

Ohio appuie sur la détente et vide le chargeur sur eux. Il a 15 % de chances de toucher, et dans le chargeur il y a 20 balles, donc normalement il devrait retirer 100 % à ses chances de toucher, mais comme celles-ci ne peuvent être diminuées en dessous de la moitié de ses chances normales, il lui reste 8 % de chances de toucher. Il décide d'« arroser » les cinq adeptes les plus proches, ajustant 4 balles sur le premier (le plus gros), 3 balles sur le second, 3 balles sur le troisième, 3 balles sur le quatrième, et 3 balles sur le cinquième. Comme il perd une balle pour chaque cible différente ajustée, la totalité de son chargeur (20 balles) est utilisé. Il obtient un 01 pour la première cible, un 55 pour la seconde, un 03 pour la troisième, un 08 pour la quatrième, et un 05 pour la dernière. Quelle chance ! La première victime est touchée par 1D4 coups de feu, dont le premier empale (un 2 est obtenu), tandis que les trois autres cibles sont touchées chacune par 1D3 coups de feu. Tous finissent par prendre suffisamment de dommages pour être tués instantanément. Comme à ce moment-là Ohio était affaibli par la malaria, l'arbitre décide que le recul de la Thompson le fait finalement tomber et qu'il lâche la mitraillette.

Le reste des adeptes du culte, épouvantés par le carnage, les abandonnent, lui et sa mitraillette, en fuyant vers la jungle.

EXPLOSIFS : Les dommages de tous les explosifs sont répertoriés avec un rayon. Les dommages causés par les explosifs diminueront d'1D6 pour chaque augmentation de la distance, équivalent à un rayon, à laquelle se tient une cible particulière. Il faut tirer séparément les dommages causés par l'explosif pour toutes les cibles à l'intérieur du rayon afin de déterminer le total des dommages subis individuellement.

DESCRIPTION DES ARMES

BOOMERANG : Ce morceau de bois que l'on lance est destiné à tuer ou à blesser du petit gibier. Dans les mains d'un expert, ce bâton incurvé de manière particulière reviendra à proximité de l'utilisateur s'il rate sa cible ; un jet réussi signifie que le boomerang touche sa cible et qu'il tombe à terre.

MOUSQUET : C'est habituellement un fusil à canon lisse et long, souvent fabriqué manuellement. Ses utilisateurs peuvent espérer atteindre 70 % de précision avec cette arme, et encore avec une grande expérience, mais les débutants seront fortement éprouvés rien qu'en essayant de le charger.

FAUX : Cet imposant outil de la paysannerie du monde entier s'utilise à deux mains. Elle cause des dommages comme une hache avec la différence qu'elle peut empaler.

FAUCILLE : C'est un outil de moisson à lame courbe utilisé pour faucher les céréales et les herbes basses. On l'utilise à une main. Elle cause des dommages comme une hachette avec la différence qu'elle peut empaler.

FOUET : Ce croisement entre une arme de contact et une arme de jet est inutile dans un combat en corps à corps, causant environ les mêmes dommages qu'un coup de tête lorsqu'il est replié et qu'il est utilisé comme une petite massue. Entre 5 et 10 yards, il inflige 1D3 de dommages et une cinglante et déconcertante douleur. Une entrave avec le fouet signifie, qu'il s'est enroulé autour de la cible visée par l'utilisateur, et que l'objectif peut maintenant être saisi grâce à la prise qu'a le possesseur du fouet, à moins que celui qui a été agrippé ne réussisse un jet sous la DEX X 1 ou qu'il ait spécifié qu'il tentait de prévenir cette manœuvre, auquel cas il devra réussir un jet sous la DEX X 5. S'il s'est enroulé autour d'un membre ou autour d'un objet bien accroché, l'utilisateur du fouet peut essayer de faire tomber sa cible : pour ce faire il doit réussir un jet sous la FORCE contre la FORCE sur la table de résistance.

MITRAILLETTE THOMPSON : la « tommygun » a été inventée en 1918 dans le but de mettre fin à la Grande Guerre. Mais la guerre s'achevant, la mitraillette ne reentra en service que pour un court moment et devint l'arme favorite des polices et autres tueurs à gages. Cependant, elle fut rapidement interdite en ce qui concerne son usage civil, et dès lors seuls les criminels et certains détachements de la police purent l'utiliser. Le fameux « camembert » de 100 cartouches était encombrant et n'était presque jamais utilisé.

MITRAILLEUSE, cal. .30 : C'est la traditionnelle mitrailleuse légère utilisée par presque toutes les forces armées de l'époque. Bien que John

Wayne ait pu tirer à la hanche, dans le jeu il faudra deux hommes pour réussir à tirer et encore avec l'aide d'un trépied. Elle est refroidie par eau et a 20 % de chances de s'enrayer chaque fois que l'on vide complètement le chargeur (20 balles) au lieu de tirer en rafales de 3 coups. Les munitions se présentent sous forme de bandes-chargeurs de 500 balles et sans l'aide d'un équipier pour la charger la probabilité qu'elle s'enrayer est de 20 % à chaque fois qu'on l'utilise, que l'on tire en rafales de trois coups ou pas.

MITRAILLEUSE, cal. .50 : C'est une autre invention de la fin de la Grande Guerre dont le but était de percer le blindage des tanks de l'époque. Bien que des conventions de guerre tardives prohibèrent son utilisation contre des êtres humains, ces interdictions furent ignorées, ne serait-ce que pour permettre la survie des servants de cette pièce. A l'époque ces armes refroidies par eau nécessitaient trois servants, un pour porter la mitrailleuse, un pour porter son trépied, et le dernier pour porter les boîtes de munitions. Elle utilisait aussi des bandes-chargeurs.

MORTIER : Cet appareil lance des obus hautement explosifs (en trajectoire courbe) qui peuvent atteindre des cibles hors de vue. Elle nécessite deux servants, et une formation spéciale est nécessaire pour l'utiliser convenablement. Comme il s'agit d'une arme à tir courbé, il n'est pas possible de tirer à une distance inférieure au premier chiffre indiqué sur la table.

GRENADE A MAIN : Cette arme contient une matière hautement explosive dans un container de métal fragile qui éclate en fragments de schrapnel ; c'est le schrapnel qui cause le plus de dommages. Une grenade à main a deux goupilles qu'il faut relâcher pour qu'elle puisse exploser ; après que la seconde goupille ait été relâchée il faudra environ quatre secondes avant que l'explosion ne se produise.

BATON DE DYNAMITE : Pour lancer un bâton de dynamite, le personnage doit y insérer une mèche et l'allumer, il faut un round d'action pour introduire la mèche et un deuxième pour l'allumer et le lancer. Le bâton explosera après que toutes les autres actions aient cessé dans le deuxième round d'action. On ne peut pas lancer plus d'un bâton de dynamite à la fois. Des charges fixes de dynamite de toutes tailles peuvent être créées et on peut les faire exploser à l'aide d'une mèche, d'une décharge électrique, ou d'un puissant impact, comme celui d'une balle.

CANON DE CAMPAGNE DE 75 mm : C'est un canon de campagne remorquable avec un tablier de protection, similaire au canon français de 75 mm. La chance de base inscrite sur la table suppose que les servants ont été entraînés. La distance est basée sur le champ de vision des servants. Il existe des obus perforants et des obus hautement explosifs.

LES ARMES SUR LE MARCHÉ NOIR

Les personnages souhaitant obtenir des armes lourdes ne les trouveront ni dans le catalogue Sears et Roebuck ni à bon marché ou légalement. Aucune force de police dans le monde n'aidera des personnages-joueurs à acheter de telles armes à moins qu'ils n'aient l'intention de les exporter et qu'elles le soient réellement. Aucune force de police honnête n'aidera jamais des personnages à introduire des armes, telles que des mitraillettes, dans un pays.

Même si les armes sont destinées à l'exportation, le marché des armes est tel qu'il y a 25 % de chances par achat global que les marchandises ne soient pas livrables, ou que les vendeurs volent l'argent et que les marchandises ne soient pas livrées, ou que la police interrompent les transactions.

Mitraillette Thompson : 1D10 × 50 \$ + 150 \$ pour une arme ; 1D6 × 50 \$ pour des lots de vingt armes ou plus.

Mitrailleuse de cal. 30 : 1D100 × 15 \$ + 300 \$ pour une arme ; non disponible en grands lots.

Munitions de mitrailleuse de cal. 30 : bande-chargeur de 500 : 100 \$.
Mitrailleuse de cal. 50 : 1D100 × 30 \$ + 400 \$ pour une arme ; non disponible en grands lots.

Munitions de mitrailleuse de cal. 50 : bande-chargeur de 500 balles : 175 \$.

Mortier : 1D6 × 200 \$; non disponible sous forme de lots.

Munitions pour mortier : 2 \$ par obus ; un tiers d'entre eux ne fonctionneront pas.

Dynamite : si l'achat légal est refusé, 2 \$ par bâton.

Canon de campagne de 75 mm : 1D100 × 100 + 800 par canon ; les canons coûtant moins de 3000 \$ auront une précision limitée à 200 yards.

Munitions pour canon de campagne de 75 mm : 10 \$ par obus, mais il ne faut pas oublier de spécifier s'il s'agit d'obus perforants ou d'obus hautement explosifs. La moitié des obus ne fonctionneront pas.

Grenade à main : 50 \$ par caisse de 24 ; 40 % ne fonctionneront pas.

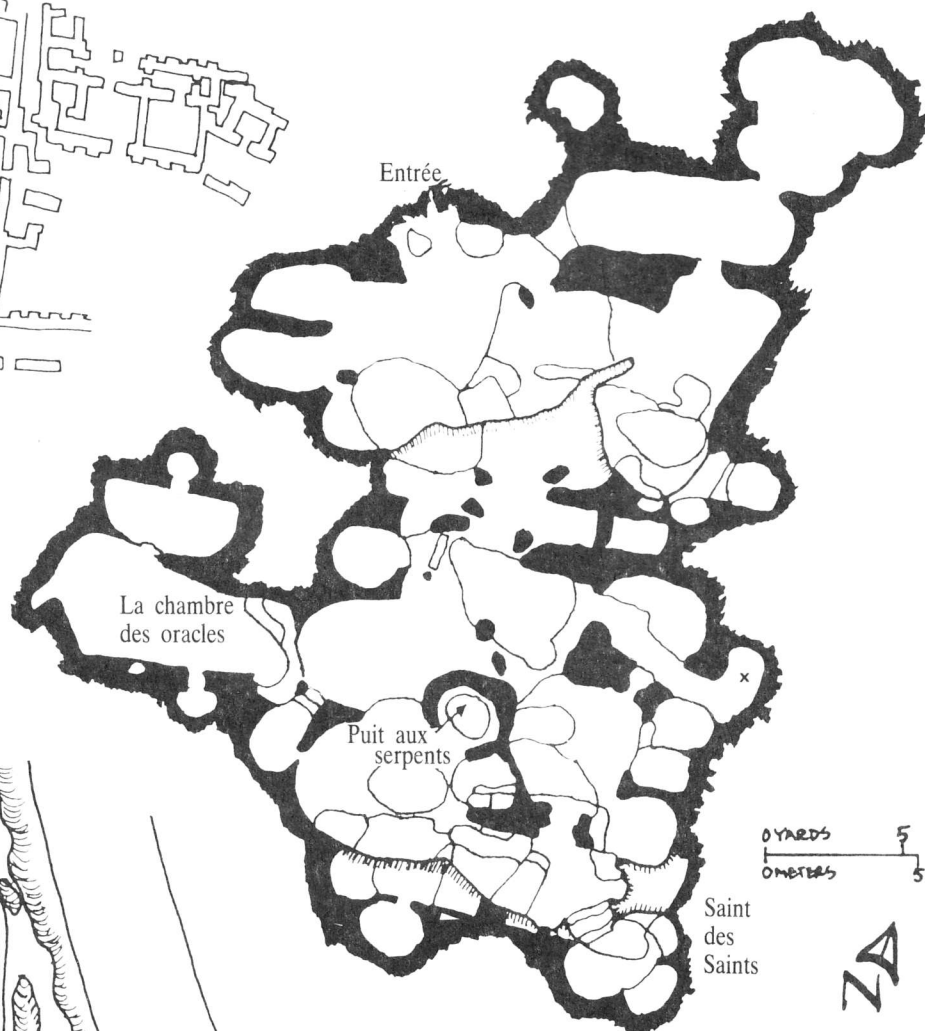
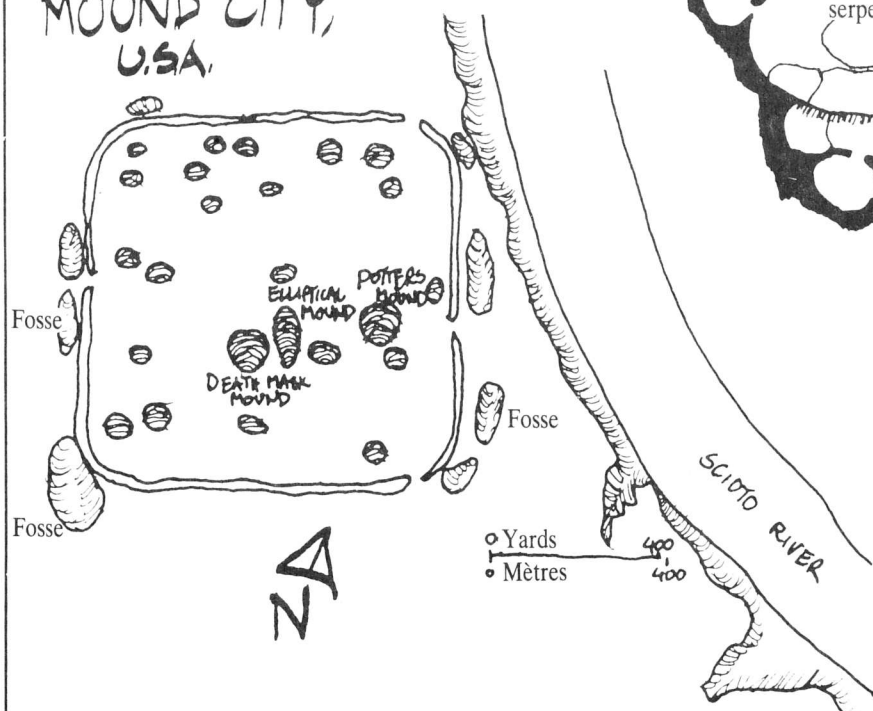
HASANLU, IRAN



Hasanlu se trouve à l'extrême nord-ouest de l'Iran. Les archéologues furent fascinés par des découvertes extrêmement importantes datant de l'an 800 avant J.-C., comprenant un homme, tenant une coupe d'or, qui avait été tué par la chute d'une poutre. La partie courbe, en haut et à gauche du plan, représente les murs de la ville. Les petits carrés sont des colonnes à l'intérieur des bâtiments.

Ce site de l'Ohio est entouré de murs de terre à l'intérieur desquels il y a un grand nombre de tumulus datant d'environ 800 avant J.C. à 600-700 après J.C. Les personnages importants étaient tout d'abord placés dans des fosses étayées de bois recouvertes ensuite de terre jusqu'à former des tumulus pouvant atteindre 9 m.

MOUND CITY, U.S.A.



HAL SAFLIENI, MALTA

Ces caveaux, de l'île de Malte ont été taillés dans le calcaire à partir de 4000 avant J.C. Des nouvelles sections ont été ajoutées tandis que des parties plus anciennes ont été obstruées. Les découvertes originales comprennent des grandes quantités d'ossements humains, des perles, des amulettes, et d'autres objets personnels. L'entrée indiquée est l'entrée originelle ; de nos jours l'entrée se fait par des escaliers qui se trouvent là où il y a le petit « x », juste au-dessus, à environ 2,5 cm de l'échelle.

Des Animaux et des Monstres

Certains Gardiens peuvent avoir envie d'inclure divers animaux et créatures naturels et surnaturels dans leurs scénarios. Les notes et statistiques suivantes fournissent un assortiment de nouvelles créatures utilisables avec l'Appel de Cthulhu. D'autres créatures pourront être inventées et celles qui sont présentées pourront facilement être modifiées pour des circonstances spéciales.

La circonstance spéciale la plus évidente est la nécessité de modifier la taille de l'animal. Par exemple, un Gardien peut avoir besoin d'un ours Kodiak ou d'un ours polaire au lieu d'un ordinaire ours noir. Dans ce cas ajoutez 1D6 ou deux aux statistiques de FOR, CON et TAI. Rappelez-vous aussi que les dommages infligés par le coup de griffe d'une créature plus grosse, plus forte et plus vigoureuse augmenteront aussi.

PERTES POTENTIELLES DE SAN

Voici les pertes potentielles de SAN que peuvent encourir les investigateurs lorsqu'ils voient ou lorsqu'ils sont surpris par une de ces créatures :

CRÉATURES	PERTES POTENTIELLES DE SAN
Chauve-souris, Ours, Condor, Crocodile, Gorille, Cheval, Lion, Éléphant, Python, Rat, Seiches, Tigre, Essaim de guêpes, Loup	0
Fantôme, Spectre, Zombie	1D8 ou plus
Momie, Loup-Garou	1D8
Squelette d'humain, Vampire	1D6
Pixie	1D3

POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	05 %	1D10
Coup de pied*	05 %	1D8+2D6
Ruade arrière**	05 %	2D8+2D6
Piétinement**	25 %	4D6 à un adversaire à terre

CHAUVE-SOURIS, GRANDE

Caractéristiques

FOR	2D4	5	Mouvement : 1/12 en vol
CON	2D6	10-11	Points de vie : 6
TAI	2D4	5	
POU	2D6	7	
DEX	1D6+18	21-22	

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	40 %	1D4

AUTRES COMPÉTENCES : Trouver objet caché : 75 %.
HABITAT : Climats tempérés et chauds du monde entier.

CHEVAUX

Les meilleurs des chevaux peuvent poliment être décrits comme étant stupides ; les chevaux extrêmement stupides sont communs. Pour les besoins du jeu de rôle, les chevaux ont été divisés en trois classes : le cheval de trait, le cheval de cavalerie, le cheval de monte.

LE CHEVAL DE TRAIT

Cette catégorie inclue tous les animaux utilisés comme bêtes de somme : le cheval, la mule, l'âne, le lama, etc. Ils peuvent ou non être utilisés comme bêtes de monte, mais leur entraînement est tel qu'il ne pourront jamais se déplacer beaucoup plus vite qu'au petit trot, et même dans ce cas ils ne trôneront jamais très longtemps. Face à des gens en colère ou lorsqu'il entendront des détonations, leur seule réaction sera la fuite.

LE CHEVAL DE CAVALERIE

Un cheval de cavalerie est entraîné à rester calme dans la bataille, transportant son cavalier là où celui-ci désire se rendre. De tels chevaux ne sont pas entraînés à combattre indépendamment ou à combattre en coordination avec leur cavalier : le cavalier devra réussir un jet sous « chevaucher » et ne faire rien d'autre si le cheval commence à combattre pour n'importe quelle raison. Un tel cheval pourra probablement rester calme devant des créatures naturelles et non naturelles.

LE CHEVAL DE MONTE

Un cheval de monte transportera un cavalier et son équipement sur une bonne distance pendant une période donnée si la monture reçoit les soins et la nourriture appropriés. L'herbe n'est pas bonne pour les chevaux qui font de gros travaux : l'avoine et d'autres grains du même genre maintiennent mieux la forme de ces chevaux, mais cette nourriture hautement énergétique devra être transportée. Les chevaux de monte ne combattront pas à moins qu'ils ne soient acculés ou qu'ils soient en combat territorial avec un autre cheval. Les chevaux ne causeront presque jamais la mort d'un autre cheval en combat.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6+18	28-29
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12	26

Mouvement : 12
Points de vie : 20

* Il y a 65 % de chances que le choc fasse chuter la cible d'une TAI de 12 ou moins, avec 10 % de chances de moins pour chaque 6 points de TAI en plus.

** Il y a 10 % de chances pour chaque 6 points de TAI supérieurs à 12 que la cible ne tombe pas à terre, si elle est encore en vie et capable de se tenir debout.

** Un cheval ne piétine que si on l'y oblige, d'ordinaire il ne se comporte pas ainsi. Un cheval qui est en train de piétiner ne peut faire d'autre attaque.

ARMURE : 1 point (eau).

HABITAT : Les plaines, les steppes et les climats tempérés.

CHIEN, ORDINAIRE

Caractéristiques

FOR	2D6+6	7	Mouvement : 12
CON	3D6	10-11	Points de vie : 8
TAI	1D6+1	4-5	
POU	2D6	7	
DEX	2D6+6	13	

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	30 %	1D6

AUTRES COMPÉTENCES : Suivre une piste grâce au flair : 40 %, Trouver objet caché : 60 %.

Habituellement les chiens chassent en meutes de 1D8+3.

HABITAT : Partout.

CONDOR ou AIGLE GEANTS

Seuls les plus grands oiseaux attaqueront un homme, bien qu'un vautour puisse attaquer un homme sans défense. Tous les oiseaux ont la capacité spéciale de diviser la chance de l'attaquant par deux lorsqu'ils sont en vol.

Caractéristiques

FOR	3D6+12	22-23	Mouvements : 5/12 en vol
CON	3D6	10-11	Points de vie : 14
TAI	3D6+6	16-17	
POU	2D6+6	13	
DEX	2D6+12	19	

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	45 %	1D8+1D6
Coup de griffe	45 %	1D6+1D6

ARMURE : 2 points (plumes).

HABITAT : Les plus hautes collines ou montagnes qui puissent offrir un abri sûr pour la nichée. Les nids peuvent se trouver sur les pics ou des corniches rocheuses ou même sur des arbres qui ont poussé suffisamment près pour pouvoir supporter le poids considérable d'une demi douzaine de grands oiseaux et de leur nid. Leur habitat se situe principalement dans l'hémisphère occidental mais aussi loin qu'aillent les aventuriers, il n'y a pas de raison pour que l'arbitre ne puisse tout simplement pas dire « un oiseau géant pique sur vous » en n'importe quel endroit de ce côté de l'Antarctique, puisque c'est là que vivent les oiseaux géants.

CROCODILE, DE NEUF METRES DE LONG

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6+30	40-41
CON	2D6+12	19
TAI	3D6+30	40-41
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10

Mouvement : 7
Points de vie : 30

Arme	Attaque	Dommmages
Morsure*+	60 %	1D10+4D6
Coup de queue*++	60 %	1D6+4D6

* La morsure et le coup de queue peuvent avoir lieu simultanément mais pas sur le même adversaire.

+ Si le crocodile est dans l'eau, il ne lâchera pas prise et se mettra à tourner infligeant son bonus aux dommages chaque round.

++ Il faut réussir un jet sous la FOR X 5 sur 1D100 ou tomber à terre immédiatement.

ARMURE : 10 points (peau).

HABITAT : Les marais dans les jungles du globe.

NOTES : Le crocodile qui est présenté ici est très gros. Pour des variétés de crocodiles plus petits, divisez la FOR, la CON, la TAI et le POU par 2 ou par 3 et ne rajoutez aux dommages qu'un bonus de 1D6 au lieu de 4D6.

ESSAIM DE GUÊPES (OU ABEILLES EN COLÈRE)

Cet essaim d'insectes volants équipés de dards attaquera pendant 2D6 rounds d'action. A moins que la victime ne soit complètement protégée (par une moustiquaire à l'abri dans une automobile) il ne peut exister de protection contre elles.

Arme	Attaque	Dommmages
1D10	15 %	1 par dard

HABITAT : Les déserts, les forêts, les plaines et les jungles.

SYSTÈME ALTERNATIF : L'essaim de guêpes peut attaquer pendant 1D6+1 rounds d'action et ses caractéristiques varient suivant un jet de 1D4.

Jet d'1D4	Arme	Attaque	Dommmages
1	1D4 dards	100 %	1 par dard
2	1D6 dard	100 %	1 par dard
3	1D8 dards	100 %	1 par dard
4	1D8 dards	100 %	1 par dard

FANTÔMES

Chaque fantôme devra être créé individuellement par l'arbitre suivant la circonstance. Les fantômes ne possèdent généralement que les caractéristiques de POU et d'INT et apparaissent sous une forme brumeuse. Lorsqu'il oppose son POU au POU de la victime, le fantôme semble griffer, envelopper ou attaquer physiquement la victime.

Les fantômes « ordinaires » attaquent chaque round en opposant leur POU contre le POU de la victime sur la table de résistance. Si le fantôme surmonte le POU de la victime la victime perd 1D3 de POU. Si la victime peut surmonter le fantôme elle lui cause la perte d'1D3 points de POU. Certains fantômes peuvent être plus puissants et drainer 1D6 points de POU ou plus d'une victime en un seul round d'action mais des fantômes aussi puissants ne perdront qu'1D3 de POU si la victime les surmontent au cours d'un round.

Les fantômes « créés individuellement » peuvent être des bonnes sources d'histoires de revenants. Des campagnes entières peuvent être consacrées à l'étude et à l'exorcisme des fantômes. Voici quelques livres à lire avant de créer personnellement des fantômes : « *The haunting of hill house* » (le roman et le film en fait) de Shirley JACKSON, « *The shining* » de Stephen KING, toutes les histoires de fantômes de William Hope HODGSON (particulièrement les récits du chasseur de fantômes Carnacki), et toutes les histoires écrites par Montague Rhodes JAMES (M.R. JAMES). Certains de ces livres peuvent s'avérer difficiles à dénicher (comme les fantômes dont ils traitent) mais la plupart des bibliothèques municipales* doivent les avoir. Bonne chance pour vos jets « Bibliothèque ».

GORILLE

S'il est provoqué le gorille peut réagir violemment mais habituellement il est pacifique et timide.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	4D6+12	26
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
INT	1D6+1	4-5
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17

Mouvement : 8
Points de vie : 15

Arme	Attaque	Dommmages
Morsure*	45 %	1D6+2D6
Gifle*	45 %	1D6"

* Les gorilles peuvent à la fois mordre et frapper de leurs deux mains durant un seul round d'action.

" Si le gorille touche avec ses deux mains, cela signifie qu'il saisit son adversaire infligeant son bonus aux dommages à la victime durant chaque round successif, jusqu'à ce qu'elle puisse se libérer de la prise du gorille en réussissant un jet sous la FOR contre la FOR sur la table de résistance. Un gorille peut mordre lorsqu'il étreint. Une victime saisie ne peut combattre avec des armes plus longues qu'une dague ou une hachette.

ARMURE : 2 points (peau).

LION

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+12	19

Mouvement : 10
Points de vie : 14

Arme	Attaque	Dommmages
Morsure*	40 %	1D10+1D6
Coup de griffe*	60 %	1D6+1D6
Lacération**	80 %	4D6

* Les lions peuvent mordre et griffer deux fois en un seul round mais toutes les attaques doivent avoir lieu contre le même adversaire.

" S'il réussit son attaque avec ses deux griffes, il s'agrippe à sa victime et commence à la lacérer de ses pattes arrières, tout en continuant à essayer de mordre.

ARMURE : 2 points (peau).

HABITAT : Afrique et Proche-Orient.

LOUP

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13

Mouvement : 12
Points de vie : 10-11

Arme	Attaque	Dommmages
Morsure	30 %	1D8

ARMURE : 1 point (fourrure).

AUTRES COMPÉTENCES : Suivre une piste grâce au flair : 80 % ; Trouver objet caché : 60 %.

HABITAT : Approximativement les mêmes régions que les grands herbivores et ruminants des climats froids et tempérés.

Les loups peuvent chasser en groupe en présence de hardes d'élan ou de cerfs mais ils chasseront tout aussi bien individuellement ou en couples. Ils sont habituellement timides et on a rarement sinon jamais pu vérifier qu'ils aient attaqués des hommes en bonne santé.

LOUP-GAROU

Il semble qu'il existe deux types de loups-garous et que ces deux types puissent être utilisés dans le jeu. Lon Chaney Jr dans « *The wolfman* », un vieux et célèbre film, représente le premier : un homme normal est maudit et plus tard, en certaines occasions se transforme en monstre : mi-homme, mi-bête. L'humain peut ne pas être au courant de sa malédiction mais s'il l'est, il détestera son destin (voir aussi « *Wolfshead* » de Robert E. Howard). Le second type de loup-garou est le monstre qui aime devenir loup et se repaître de chair humaine. Ce dernier type peut se transformer carrément en loup plutôt qu'en monstre à demi-humain. Il contrôle aussi beaucoup mieux ses métamorphoses que l'humain maudit.

Les deux types ne peuvent subir des dommages qu'avec des armes en argent ou par le feu.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6(X2)	10-11(22)
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11(5-6)
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	3D6	10-11(1)

Mouvement : 8(12)
Points de vie : 10-11

Arme	Attaque	Dommmages
Morsure	30 %	1D8+1D4

ARMURE : 1 point (peau).

AUTRES COMPÉTENCES : Suivre une piste grâce au flair : 60 % ; Se cacher : 50 %.

HABITAT : Partout où la pleine lune brille avec éclat.

MAMMOUTH (ÉLÉPHANT)

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	4D6+36	50
CON	3D6	10-11
TAI	4D6+36	50
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7

Arme	Attaque	Dommmages
Coup de corne*	65 %	1D8+5D6
Piétinement	75 %	10D6

* Au lieu de donner des coups de corne, un mammoth peut attaquer avec sa trompe. Le pourcentage de chances de réussite est le même que ses chances de donner un coup de corne, mais il n'inflige aucun dommage. La victime doit donc réussir un jet sous sa FOR contre la moitié de celle de l'animal ou elle sera placée dans une position telle, qu'elle sera automatiquement piétinée le round suivant. Alternativement, la bête peut jeter de côté sa victime et causer des dommages dus à la chute de sa victime qui se basent sur une distance de 1 m pour 3 points de FOR du mammoth. Pour chaque 6 points de TAI supérieurs à 16 que la victime possède celle-ci atterrit 2m plus près et subit donc moins de dommages.

La trompe des éléphants est sensible et ceux-ci ne l'utiliseront pas pour combattre à moins que la situation ne soit désespérée à cause de la perte de la moitié ou davantage de leurs points de vie.

ARMURE : 6 points (peau).

MOMIE

Ces morts-vivants sont semblables à des zombies intelligents. Certains cultes se servent des momies comme gardiens de leurs temples. Tout comme les zombies elles doivent être taillées en pièces pour cesser toute action. Contrairement à la croyance populaire, beaucoup de momies n'ont pas de bandages et se déplacent relativement rapidement. Comme les vampires, les momies n'ont pas véritablement de POU personnel et ne peuvent pas le récupérer normalement si elles le dépense. Les momies sont des combattants efficaces et auront au minimum un pourcentage d'attaque égal à leur DEX X 5.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6 X2	20-22
CON	3D6 X1,5	15-17
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POU	1D6+12	15-16
DEX	2D6	7
CHA	1D6	3-4

Arme	Attaque	Dommmages
Coup de poing	70 %	1D6+1D4
N'importe quelle arme (sauf les armes à feu)	50 %	comme l'arme + 1D6

ARMURE : 2 points (peau) plus l'armure portée.

AUTRES COMPÉTENCES : Déplacement silencieux : 50 %.

Les momies sont si horribles, et leur puanteur de goudron minéral et de mort est si forte, qu'il est possible qu'elles affectent la conscience et la santé mentale du spectateur.

OURS, NOIR COMMUN

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+6	16-17
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Arme	Attaque	Dommmages
Morsure	45 %	1D6+1D8
Coup de griffe	30 %	1D6+1D6
Etreinte	30 %	3D6

Un ours peut soit mordre et donner deux coups de griffes OU mordre et étreindre en un round d'action. S'il fait le choix de mordre et d'étreindre les deux attaques ont lieu contre le même adversaire. Si l'ours mord et griffe deux fois il peut attaquer jusqu'à trois adversaires séparés.

ARMURE : 2 points (peau)

AUTRES COMPÉTENCES : Suivre une piste : 40 %, Grimper : 50 %.

HABITAT : Climats tempérés, régions boisées ou broussailluses.

PIEUVRE, GEANTES

La pieuvre présentée ici est un exemple typique. Pour en faire une « tueuse de baleines », ajoutez 1D6 à la TAI et à la FOR pour chaque 60 cm supplémentaires d'envergure d'un bout de tentacule à l'autre. Les statistiques donnés sont valables pour une seiche d'environ quatre mètres de long.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	6D6	21
CON	2D6+6	13
TAI	6D6	21
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19

Arme	Attaque	Dommmages
Bec*	45 %	1D10+ poisson
(la puissance du poisson est égale à la CON de la créature)		
Tentacule*	45 %	1D6"

* Le bec et les 8 tentacules peuvent attaquer jusqu'à huit cibles différentes simultanément.

" Si un tentacule touche un adversaire, il y restera accroché. Lorsqu'un adversaire a été frappé et saisi par deux tentacules différents, ceux-ci l'ensermeront, lui infligeant 4D6 points de dommages par round. L'armure peut protéger contre ces dommages.

ARMURE : 2 points (peau).

COMPÉTENCES : Se cacher : 70 %.

HABITAT : seulement l'eau salée ; partout dans le monde, mais préfère davantage les eaux sous-marines froides et plus spécialement celles qui sont à proximité des pôles.

PIXIE

Occasionnellement, il est possible d'intégrer le « petit peuple » dans les campagnes menées dans un esprit de détente. Les pixies sont des elfes minuscules, capables de voler grâce à des petites ailes transparentes. Ces diabolins ont l'habitude d'utiliser la fronde. Ils sont normalement invisibles, bien qu'ils deviennent visibles lorsqu'ils attaquent. Ils passent la plupart de leur temps à jouer des tours aux voyageurs dans les bois.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	2D4	5
CON	3D6	10-11
TAI	1D6	3-4
INT	3D6	10-11
POU	2D6+6	13
DEX	4D6	14
CHA	3D6	10-11

Arme	Attaque	Dommmages
Fronde	30 %	1D8

AUTRES COMPÉTENCES : Déplacement silencieux : 50 % ; Trouver objet caché : 40 % ; Farces : 80 %.

PYTHON (très gros serpent)

Bien que ce ne soit une créature ni mythique ni légendaire, le python possède vraiment un certain nombre de pouvoirs légendaires. Les pythons ont la capacité de charmer leurs proies comme les vampires, obligeant la victime à se tenir immobile jusqu'à ce qu'elle soit attaquée. Déterminez le résultat en opposant les POU sur la table de résistance. La victime ne peut ni parer ni se défendre elle-même d'aucune manière. Si la victime résiste au regard fixe du serpent, elle n'aura plus besoin de se défendre contre le regard hypnotique pendant sa lutte avec le python.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6+12	22-23
CON	2D6+6	13
TAI	5D6	17-18
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13

Arme	Attaque	Dommmages
Morsure*	40 %	1D6
Écrasement*	60 %	2D6"

* Il y a 20 % de chances supplémentaires de mordre ou d'écraser une victime charmée.

" Si l'attaque d'écrasement réussit une fois, la victime est totalement enserrée par les anneaux du serpent. La victime doit avoir le bras qui tient l'arme libre si elle veut combattre et si elle n'est pas surprise, pour ce faire elle doit réussir un jet sous la DEX X 3 sur 1D100. Elle ne peut ni parler ni appeler de l'aide. Chaque round d'action où la victime subit un écrasement lui cause 2D6 de dommages ; l'armure peut aider à résister, si les personnages sont suffisamment bizarres pour se promener en armure de plates médiévale. La victime doit réussir aussi un jet sous la CON X 5 au moins sur 1D100, sinon elle tombe inconsciente.

ARMURE : 2 points (peau).
COMPÉTENCES : Déplacement silencieux : 90 % ; Se cacher : 75 %.
HABITAT : Forêts tropicales.

GROUPE DE RATS

Les rats attaquent en groupe. Lors de chaque combat déterminez combien de groupes de rats sont en train d'attaquer puis décrivez au joueur la situation. Une attaque raisonnable peut comprendre 1D8+2 groupes de rats dans un cas et 1D3 dans un autre : vous devrez adapter vos attaques. Dites aux joueurs combien sont en train d'attaquer et autoriser les personnages à toujours attaquer en premier. Si un personnage arrive à réussir son pourcentage avec quelque arme que ce soit, alors cela signifie qu'il a tué un rat et qu'un groupe défile à toute allure, réduisant ainsi la puissance de l'attaque pour ce round.

Les rats attaquent toujours en second. Déterminez le nombre de groupe et multipliez le résultat par 5 % afin d'établir leur chance de réussir une attaque. Une attaque réussie infligera 1D3 de dommages à un personnage. Si le personnage a une armure, celle-ci peut absorber les dommages de chaque attaque individuellement.

Lorsque vous décrivez aux joueurs la présence d'une horde de rats aux yeux rouges, couinant et fouinant le sol, multipliez le nombre de groupes par 10 et donnez le nombre total de rats présents aux joueurs : il n'y a pas de raison de les informer que le nombre de rats est le seul élément important.

SPECTRES

Les spectres sont une forme spéciale de fantôme, dont la création a été provoquée par l'irrésistible haine et frustration du défunt au moment de sa mort. Les spectres se comportent de manière maligne avec toutes les formes de vie, mais ils se comportent amicalement avec les morts-vivants. Les spectres, tout comme les fantômes en général, doivent être fabriqués individuellement et ont rarement un POU inférieur à 13.

Les spectres vivent dans le plan éthéré, ce qui leur donne des pouvoirs spéciaux mais aussi des faiblesses. Les spectres sont vulnérables à la magie et leur POU tient lieu de CON lorsqu'ils subissent une attaque magique. Si un spectre perd tous ses points de vie, il se dissout et ne peuvent se reformer avant au moins une semaine. Et il est possible qu'ils ne puissent pas se reformer du tout.

Lors d'une attaque, le spectre oppose son POU à la CON de la victime sur la table de résistance. Si la victime ne parvient pas à résister, elle perd des points de caractéristiques en FOR, en INT, ou en CON selon le type de spectre qui est rencontré, mais ce nombre est toujours égal au POU du spectre. Un spectre ne peut attaquer une victime de cette manière qu'une seule fois. Si la caractéristique d'une victime est réduite à un résultat inférieur à 1, la victime meurt. Si la victime survit à l'attaque initiale, le spectre doit s'attaquer au POU de la victime au cours de toutes les attaques suivantes. Si l'attaque est réussie dans un round, la victime perd 1D6-1 (0 à 5) points de POU ; si en retour la victime réussit son attaque, le spectre perd 1D6-1 (0 à 5) points de POU.

SQUELETTE, HUMAIN

Les squelettes animés sont présents dans de nombreuses légendes médiévales. Ils sont très fragiles et on peut aisément leur infliger des dommages avec une arme lourde. Mais ils sont relativement à l'abri des armes qui empaient. Toute arme qui touche un squelette a une chance de le détruire égale ou inférieure au nombre des dommages obtenus X4 sur 1D100. Par exemple, si une hache touche un squelette et lui inflige 8 points de dommages, il y aura 32 % de chances de le détruire en le faisant voler en éclats. Si le squelette n'est pas fracassé, il ne subit pas de dommages. Les armes qui empaient infligent moins de dommages ; n'ayant qu'une chance de le détruire égale au nombre de dommages obtenus X 2 sur 1D100. Cela inclut les armes à feu : un revolver de calibre .45 infligeant 10 points de dommages à un squelette le détruira sur un résultat de 01 à 20 sur 1D100. Ils ne peuvent être détruits autrement.

Pour qu'un squelette s'anime il faut qu'il ait été activé. L'événement qui le fait s'animer peut être la pression imprudente d'un bouton ou l'entrée dans une pièce sacrée. Une fois qu'ils sont activés les squelettes combattent jusqu'à la mort. Déterminez individuellement par un jet de dé les armes des squelettes.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6	10-11
CON	NIA	—
TAI	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13

Jet d'1D6	Arme	Attaque	Dommages
1	Epée	DEX X 4 %	1D8+1
2	Hache	FOR X 4 %	1D6+1
3	Fléau d'armes	DEX X 3 %	1D6
4	Masse d'armes	20 %	1D6+2
5	Etoile du matin (fléau)	DEX X 2 %	1D10+1
6	Faucille	DEX + FOR = %	1D6+1

Nombre de squelettes apparaissant : 3D6

ARMURE : A l'intérieur d'un groupe, tous les squelettes portent la même armure d'une valeur d'1D6.

HABITAT : Partout où des magiciens ont œuvrés.

TIGRE

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19

Arme	Attaque	Dommages
Morsure*	45 %	1D10+1D6
Coup de griffe*	70 %	1D8+1D6
Lacération*	80 %	2D8+2D6

* Tous les félins peuvent mordre une fois et griffer deux fois en un seul round mais toutes les attaques doivent avoir lieu contre le même adversaire.

" Si le tigre réussit son attaque avec ses deux griffes, il s'agrippe à la victime et commence à la lacérer de ses pattes arrières, tout en continuant à essayer de mordre.

ARMURE : 2 points (peau).

AUTRES COMPÉTENCES : Déplacement silencieux : 75 % ; Se cacher : 80 % ; Suivre une piste : 50 %.

HABITAT : Jungles tropicales de l'hémisphère oriental.

VAMPIRE

Dans toute campagne il y a besoin de vampires. Mais il existe tellement d'histoires contradictoires au sujet des vampires, de leurs pouvoirs et capacités qu'il vaut mieux laisser le soin au maître du jeu de déterminer quels types de vampires sont réels dans leur campagne et quelles sont les légendes qui sont des histoires de « vieilles femmes ». Les directives suivantes n'ont pas la prétention d'être des règles à prendre à la lettre. Les vampires ont tous les pouvoirs et les faiblesses qu'on leur attribue généralement. La croix protège du vampire. Les vampires sont deux fois plus forts qu'un homme. Dès que ses points de vie ont été dépassés, le vampire se transformera en fumée à la fin du round et récupérera ses points de CON à la vitesse d'un point par round. Un vampire peut se transformer en fumée ou en brume à volonté. Un vampire peut se changer en loup ou chauve-souris. Un vampire sous forme de brume se déplace d'une unité de mouvement par round.

Les vampires n'ont pas de pouvoirs spéciaux à la lumière du jour, ils peuvent être capables de fuir.

Les vampires sont obligés de retourner dans la terre dans laquelle ils ont été enterrés initialement afin d'y reposer pendant les heures du jour. Cependant si les points de vie du vampire ont été exactement abaissés à zéro cela signifie que la tête a été touchée : le vampire tombe et ne peut se transformer en fumée. Alors un épieu planté dans son cœur le tuera à jamais. Il est possible aussi qu'il faille lui couper entièrement la tête bien que cela diffère suivant les légendes.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR	3D6×2	20-22
CON	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
APP	3D6	10-11

Arme	Attaque	Dommages
Toucher*	50 %	1D4+1D4
Morsure"	50 %	1D4

* Le toucher du vampire peut « passer à travers une armure » et attaquer le POU du personnage. Si le vampire touche, le personnage perd du POU.

" Si la morsure du vampire passe à travers l'armure, il draine 1D6 points de FOR (sang) de la victime par round. Il restera accroché à sa victime jusqu'à ce qu'elle soit morte ou qu'il soit détruit.

ARMURE : Habituellement il n'en a pas, mais il peut porter toute armure disponible. L'armure ne partira pas en fumée comme peut le faire le vampire.

REGARD HYPNOTIQUE : Si le vampire saisit le regard d'un personnage, il peut tenter de contrôler le personnage en opposant son POU contre le POU du personnage sur la table de résistance. Le personnage doit faire un jet sous son POU X 5 ou moins sur 1D100 afin de savoir s'il a eu suffisamment de chance pour éviter le regard du vampire.

Contrairement aux créatures vivantes, les vampires ne peuvent pas récupérer leur POU après l'avoir perdu en utilisant de la magie ou en effectuant un combat de POU contre POU comme le font les fantômes (voir « FANTOMES »). Cependant leur capacité de drainer le POU retire

du POU aux victimes et le transfère immédiatement au POU permanent du vampire et donc l'augmente. Cette méthode est la seule qui permette au vampire de récupérer ses points de POU. La victime ayant perdu du POU à cause d'un vampire récupérera son POU jusqu'à son maximum normal de la manière habituelle. Le POU maximum d'un vampire est 21 : le POU supplémentaire drainé sera tout aussi bien perdu pour le vampire que pour la victime.

HABITAT : Partout où sont conclus des marchés avec Satan.

ZOMBIE

Bien que chacun sache ce que sont les zombies grâce aux films, il y a peu d'histoires qui ont été écrites sur ce sujet. Les zombies sont quasiment immunisés contre les armes qui empalent (cela inclut les armes à feu) bien que de telles armes fassent beaucoup de dommages à son aspect. Toute arme d'empalement qui touche, retire 1 point de dommage de la CON de la créature. Toutes les autres armes ne font que la moitié des dommages normalement obtenus, et le zombie doit être littéralement taillé en pièces avant qu'il ne cesse d'agir. Quelques sortilèges ou substances peuvent désactiver les zombies, mais nous préférons laisser au Gardien le soin de les déterminer.

Comme les squelettes, un seul point de POU anime leur entité. Dans le cas des zombies, le POU est amené par le sortilège qui permet de les

créer. Le jeteur de sorts les dirige : les zombies n'ont pas de motivation qui leur est propre.

La FOR et la CON d'un zombie sont multipliées par 1,5 grâce au sortilège : le zombie est un adversaire maladroit mais qui inflige des dommages sérieux s'il touche. La programmation d'un zombie est suffisante pour lui donner des chances de toucher égale à sa DEX X 5, mais sa parade est rarement supérieure à la moitié de ce résultat. Les zombies ont souvent des armes à deux mains et ils peuvent porter n'importe quel type d'armure.

Caractéristiques		Moyenne	
FOR	3D6X1,5	15-17	Mouvement : 6
CON	3D6X1,5	15-17	Points de vie : 13-14
TAI	3D6	10-11	
POU	1	1	
DEX	2D6	7	

Arme	Attaque	Dommages
Masse à deux mains	35 %	2D8+1D6

ARMURE : Ce qui est disponible, habituellement 2 points (cuir).

BIBLIOGRAPHIE

Tout ce qui a été publié dans les années 20 pourra donner des idées au Gardien. Les magazines de l'époque (*National Geographic*, *American Mercury*, *Harper's*, le nouveau-né *Time*, *Saturday Evening Post*, etc.) donneront des aperçus de la vie quotidienne des Américains qu'aucun livre d'histoire n'évoquera jamais. Les Gardiens y trouveront, des douzaines ou des centaines de noms de marques et de produits qui étofferont leurs propres idées concernant l'époque, tout autant que des informations indirectes (par exemple, le grand nombre de rubriques consacrées aux laxatifs pourra révéler quelque chose sur les régimes des Américains à cette époque). Les journaux rapportent des données exactes sur des villes ou des régions géographiques particulières, spécialement en ce qui concerne les prix, domaine que les magazines nationaux ne couvrent pas, puisque les prix des produits sont régionaux.

Les livres suivants ont été utiles à l'élaboration de ce guide. Les récits de cette période ont été délibérément mis à l'écart de cette liste car on peut facilement les obtenir, mais si vous avez besoin d'un point de départ, lisez le livre d'Allen : « Only Yesterday ».

Ballinger, *LOST CITY OF STONE: THE STORY OF NAN MADOL*. Simon & Schuster, New York, 1978.

Bidwell, *BRASSEY'S ARTILLERY OF THE WORLD*. Bonanza Books, New York, 1979.

Brown and Jeffcott, *ABSOLUTELY MAD INVENTIONS*. Dover Books, New York, 1970.

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA, 11th edition, London, 1908.

Fort, *WORKS*. Tiffany Thayer, ed.

Gardner, *FADS & FALLACIES IN THE NAME OF SCIENCE*. Dover Books, New York, 1957.

Hawkes, *ATLAS OF ANCIENT ARCHAEOLOGY*. McGraw Hill, New York, 1974.

MacDougall, *HOAXES*. Dover Books, New York, 1958.

McGRAW HILL ENCYCLOPEDIA OF BIOGRAPHY. McGraw Hill, New York, 1973.

OFFICIAL GUIDE OF THE RAILWAYS & STEAMSHIP NAVIGATION LINES OF THE U.S. National Railway Publication Co., New York, 1915.

Owen, *BRASSEY'S INFANTRY WEAPONS OF THE WORLD*, Bonanza Books, New York, 1979.

OXFORD ECONOMIC ATLAS, various editions, Oxford U. Press.

Post, *AN ATLAS OF FANTASY*. The Mirage Press, Ltd., Baltimore, 1973.

RAILWAY YEAR BOOK, New York, various years.

Reader's Digest, *NATURAL WONDERS OF THE WORLD*. Reader's Digest, Pleasantville, New York, 1973.

—, *THE WORLD'S LAST MYSTERIES*. Reader's Digest, Pleasantville, New York, 1979.

SEARS, ROEBUCK & CO. 1909 CATALOG. Selected pages reproduced by Ventura Books, Inc. New York, 1979.

SEARS, ROEBUCK & CO. 1923 CATALOG. Selected pages edited by Joseph J. Schroeder, Jr., DBI Books, Inc., Northfield, Illinois, 1973.

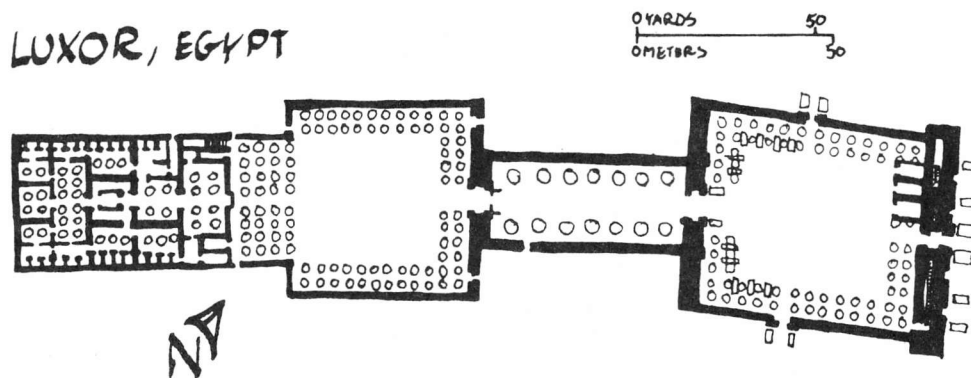
Service and Bradbury, *MEGALITHS AND THEIR MYSTERIES: A GUIDE TO THE STANDING STONES OF EUROPE*. Macmillan, New York, 1979.

Trevor-Roper, *HERMIT OF PEKING: THE HIDDEN LIFE OF SIR EDMUND BACKHOUSE*. Knopf, New York, 1979.

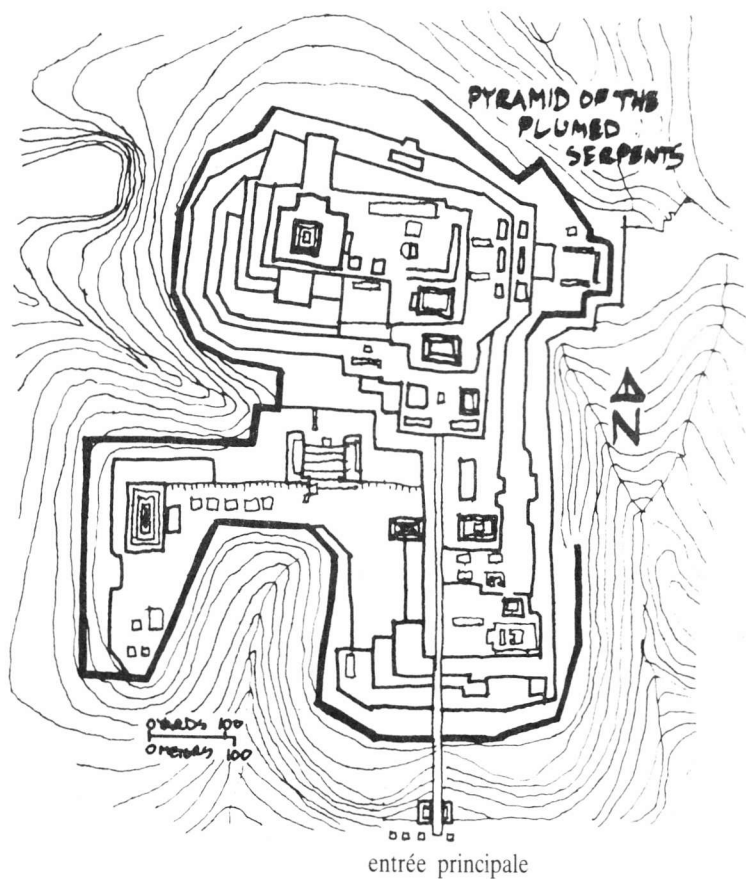
WORLD ALMANAC, various years.

Wallechinsky and Wallace, *PEOPLE'S ALMANAC*. Doubleday, New York, 1975.

LUXOR, EGYPT



A l'origine le temple de Louksor était dédié au culte d'Amon. Les petits ronds représentent des colonnes, les traits pleins des murs. A un peu plus d'un centimètre de la gauche du dessin il y a une forme similaire à deux crochets côte à côte : c'est le sanctuaire intérieur du temple. Le temple devient progressivement ouvert au public dans l'aile droite. La première grande salle à droite a été construite par Amonhotep III et la seconde par Ramses II. Une route sacrée menait jusqu'à Karnak et aux complexes du temple principal. Les ruines n'ont maintenant plus de toit.

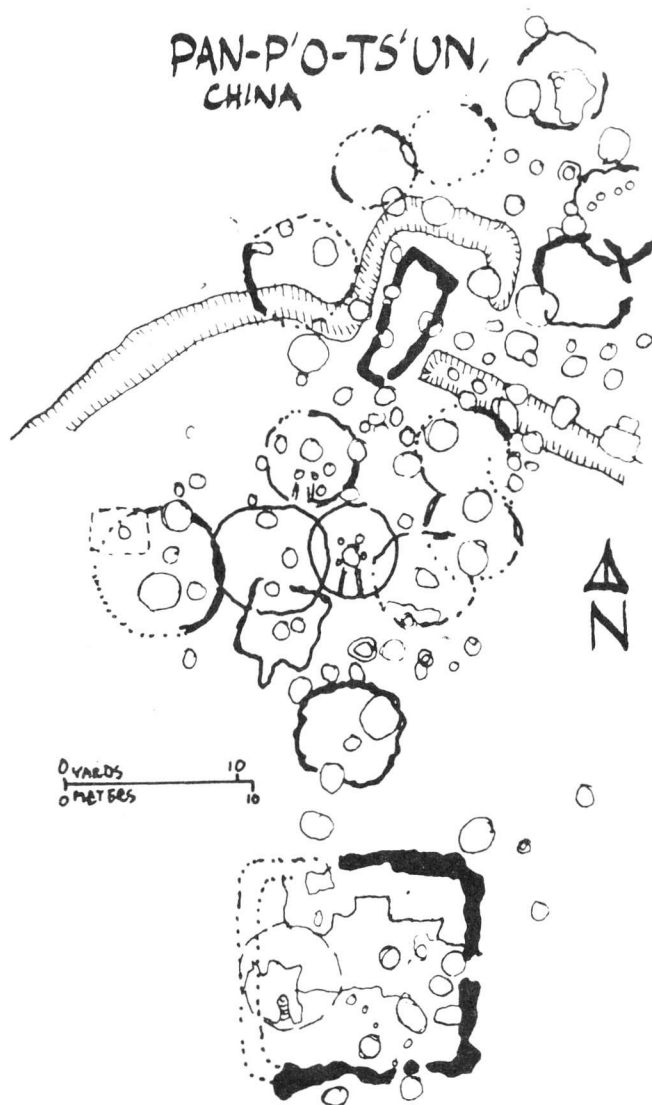


XOCHICALCO, MEXICO

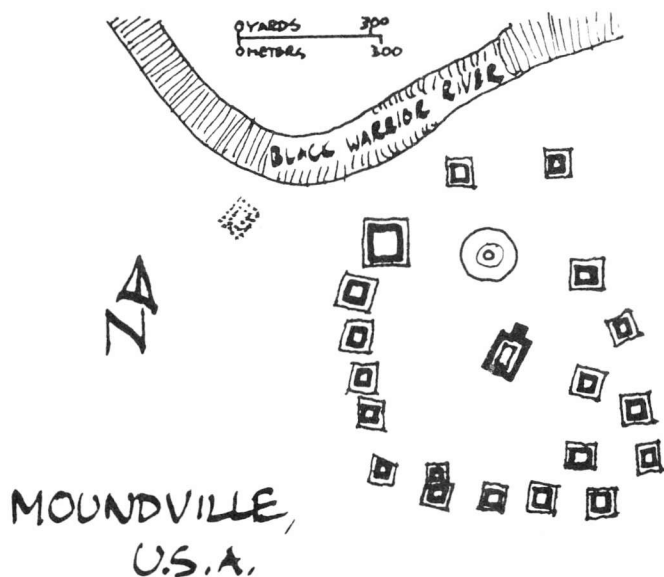
Les principales constructions ont été construites et utilisées durant la dernière moitié du premier millénaire. L'emplacement est situé au sommet d'une colline aux flancs de laquelle il y a de nombreuses terrasses. La principale pyramide est le point culminant du complexe. L'entrée principale est la longue avenue qui débute au bas du dessin. Il y a un cours de pelote en haut à gauche de cette avenue, ainsi qu'une série de petits autels. L'ensemble de la petite ville possède des pièces et passages souterrains, dont les fonctions font l'objet d'hypothèses. Xochicalco est un excellent exemple du type de cité perdue sur lequel les aventuriers peuvent tomber. Le site actuel se trouve à Morelos, au sud de la ville de Mexico.

Le site de Pan-P'o date d'environ 4500 ans av. J.-C., et peut être utilisé par l'archéologue comme modèle de petit village primitif. Il y a un peu plus d'une douzaine de maisons circulaires comme l'indiquent les restes des fondations. Il y a de nombreux puits de stockage (les plus petits cercles dessinés, et beaucoup qui ne le sont pas) qui furent creusés dans le sol jusqu'à une profondeur de 6 mètres, et qui furent revêtus d'argile cuite qui servait de protection. Le site est divisé par un fossé.

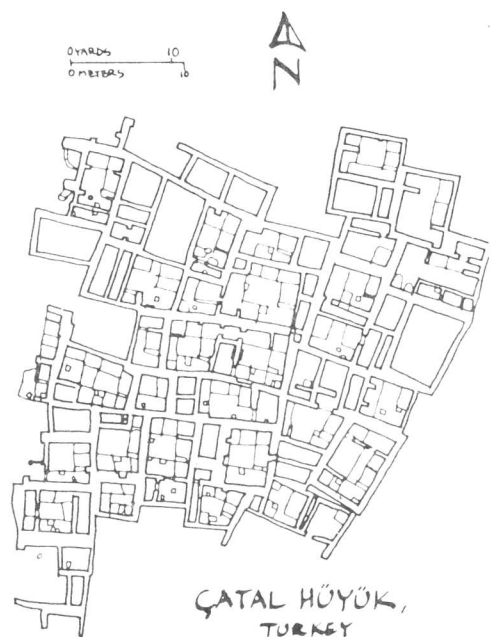
PAN-P'O-TS'UN, CHINA



Les constructeurs de tumulus de la vallée du Mississippi ont peut-être été influencés par la brillante culture du Mexique, plus au sud, mais il s'agit bien d'un peuple indigène, comme le rapportent des témoins oculaires du seizième et du dix-huitième siècle. Tout comme la culture primitive établie sur les berges du Nil, les villageois travaillaient la terre, qui était annuellement fertilisée par les crues, et la population était menée ou dirigée par une classe de prêtres obsédés par la mort. À l'origine chaque pyramide possédait une sorte de temple sacré ou de structure religieuse à son sommet, composé de bois et de chaume. Dans l'exemple des structures de Moundville, elles semblent groupées autour d'un centre de cérémonie en plein air. Remarque qu'un des tumulus est circulaire et non pyramidal.



NOTES



CATAL HUYUK Turquie

Ce plan ne représente qu'une partie d'un site plus étendu. Les constructions datent de 7 000 à 5 500 av. J.C. Ce qui ressemble à des rues n'est, en fait, constitué que par des murs — les habitants entraient dans les constructions par les toits.

Bien qu'il soit légèrement en dehors de la période qui nous concerne le Hindenburg est un modèle du genre de dirigeable qu'un super-vilain (ou un super héros) pourrait mettre au point et construire. A la place des cabines de passagers, il est possible qu'il y ait des hangars dans lesquels se trouvent, des avions qui décollent et atterrissent à l'aide de câbles et de treuils, des salles de contrôle, des télescopes super puissants, des électroscopes pour la détection des ennemis et des tempêtes qui s'approchent, et peut-être même des gigantesques haut-parleurs permettant de communiquer avec le sol, etc. (Assurez-vous que les réservoirs de gaz sont remplis d'hélium et non pas d'hydrogène). Avec une bonne préparation, ces dirigeables sont parfaitement capables de parcourir des milliers de miles ou même de faire le tour du monde. Bon voyage !

Le bâtiment est recouvert par un entoilage enduit de caoutchouc, par un réseau de fils de fer, par un treillis de câbles et par des longerons longitudinaux placés sous la couche extérieure d'entoilage.

gouvernail vertical

stabilisateur

échelle

roue d'atterrissage

hélice

moteur

puit d'accès

quille

HINDENBURG, vue de profil

gouvernail horizontal

stabilisateur

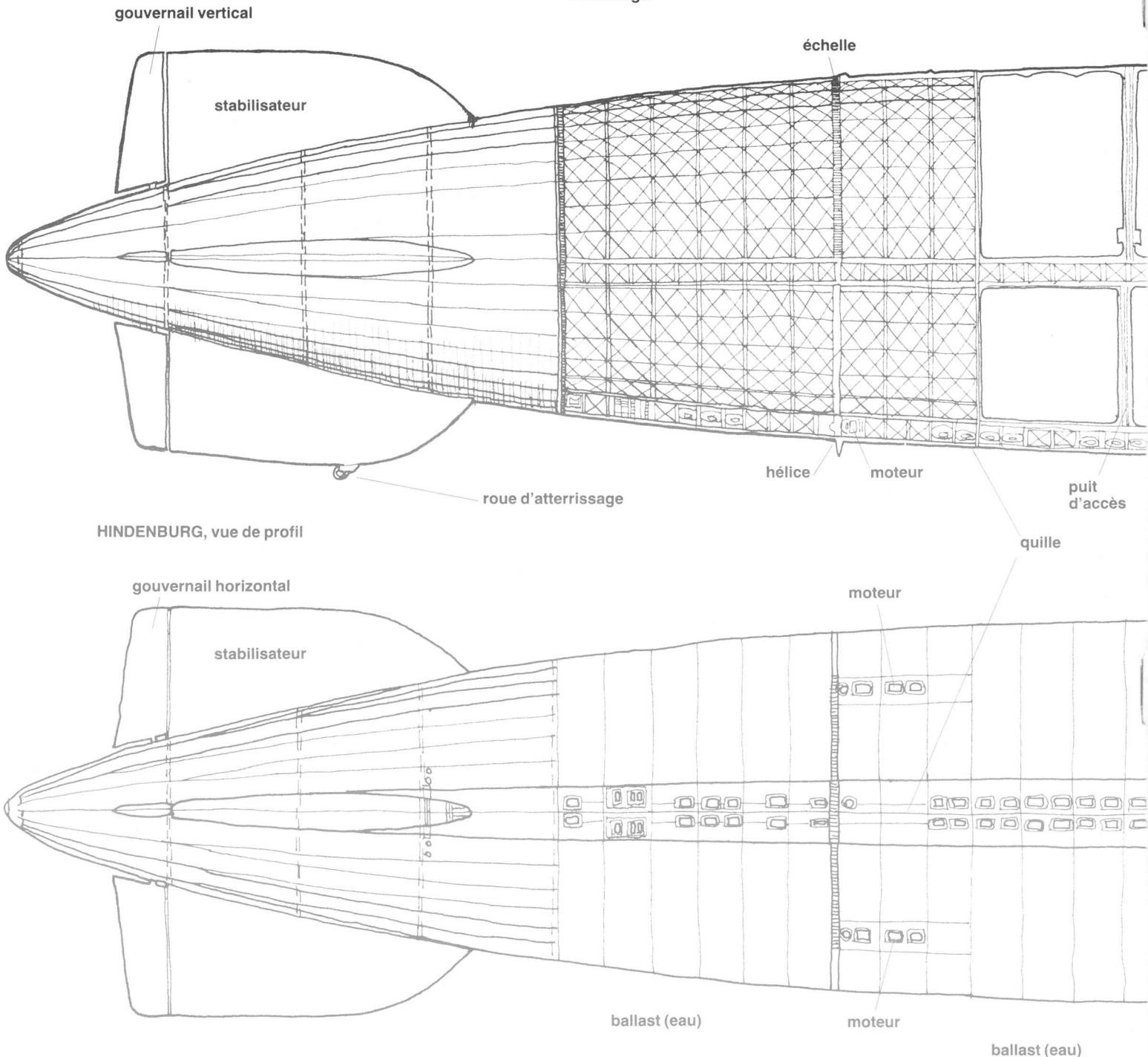
moteur

ballast (eau)

moteur

ballast (eau)

HINDENBURG, vue en plan



L'APPEL de CTHULHU

CHARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR ... DEX ... INT ... Idée ...
 CON ... APP ... POU ... Chance ...
 TAI ... SAN ... EDU ... Connais ...
 Écoles ...
 Diplômes ...
 Bonus/Pénalité au dommage ...

Nom
 Profession Sexe Age
 Nationalité Résidence

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie ...)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18								
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) ☐	Écouter (25) ☐	Occultisme (05) ☐
Archéologie (00) ☐	Électricité (10) ☐	Parler (00) ☐
Astronomie (00) ☐	Éloquence (05) ☐	Parler (00) ☐
Baratin (05) ☐	Esquiver (DEX x 2) ☐	Pharmacologie (00) ☐
Bibliothèque (25) ☐	Géologie (00) ☐	Photographie (10) ☐
Botanique (00) ☐	Grimper (40) ☐	Pickpocket (05) ☐
Camouflage (25) ☐	Histoire (20) ☐	Piloter un Avion (00) ☐
Chanter (05) ☐	Lancer (25) ☐	Premiers Soins (30) ☐
Chimie (00) ☐	Linguistique (00) ☐	Psychanalyse (00) ☐
Comptabilité (10) ☐	Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) ☐	Psychologie (05) ☐
Conduire Automobile (20) ☐	Lire/Écrire (00) ☐	Sauter (25) ☐
Conduire Engin Lourd (00) ☐	Lire/Écrire (00) ☐	Se Cacher (10) ☐
Crédit (15) ☐	Lire/Écrire (00) ☐	Soigner Empoisonnement (05) ☐
Dessiner une carte (10) ☐	Marchandage (05) ☐	Soigner Maladie (05) ☐
Diagnostiquer Maladie (05) ☐	Mécanique (20) ☐	Suivre une Piste (10) ☐
Discrétion (10) ☐	Monter à cheval (05) ☐	Trouver Objet Caché (25) ☐
Discussion (10) ☐	Mythe de Cthulhu (00) ☐	Zoologie (00) ☐
Droit (05) ☐	Nager (25) ☐	 ☐

ARMES SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

||||| HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES ||||||| REVENUS ET ÉPARGNE |||||||

Revenus Annuels \$

Épargne



Silhouettes de Personnages

Découper ces figures suivant les traits épais, puis les plier au niveau des pointillés. Coller chaque silhouette sur une pièce, un bouton ou un pin pour plus de stabilité. (voir schéma ci-contre).

Illustration de Lita Frey

