

CTHULHU

*Materia
Magica*



JÉRÔME

CTHULHU



MAGIE

Une *Materia Magica* pour Cthulhu par Kenneth Hite



CRÉDITS

Auteurs
Kenneth Hite

Couverture, charte graphique et illustrations intérieures
Jérôme Huguenin

Système Détective/GUMSHOE
Robin D Laws

Maquette française
Florent

Traduction
Alexandre "Thaumiël" Deynes et Neko

Relecture
Neko

Basé sur le jeu **Call of Cthulhu** de Sandy Petersen et Lynn Willis

© 2007 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement with
Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.
Version française Copyright 2008 Le 7ème Cercle
[Http://www.7mecercle.com](http://www.7mecercle.com)

CTHULHU

Introduction	5	Variantes des Anciens Sorts	20
		Appeler Hastur	22
Quelle Magie ?	6	Appeler Yog-Sothoth	22
		Appeler Cthulhu	22
		Appeler Nyarlathothep	22
La Compétence Magie	8	Quel signe est le plus ancien ?	22
Nouvelle Compétence générale - Magie	8	Les Traces de la Magie	25
Obtenir la Compétence Magie	8	Que peut faire un Sorcier surpuissant ?	26
La Magie dans les Grimoires	9	Commander au Monde Physique	26
Apprendre la Magie des Titans	9	Animaux Inquiets	26
Apprendre la Magie avec un Professeur	11	Immortalité	26
Apprendre la Magie d'un Territoire	11	Voyager dans le Temps	26
Utiliser la Compétence Magie	11		
Exemples de Lancement de Sorts	13	Magie Personnalisée Avancée	28
Investigateur lançant une Incantation	13	Les Règles	28
Sorcier, Santé Mentale 0 lançant une Incantation	13	Entrées	29
Investigateur contrôlant un Monstre	13	Armes à feu	29
Sorcier, Santé Mentale 0 accomplissant un Rituel	13	Athlétisme	29
Sorcier, Santé Mentale 0 affrontant un Investigateur	13	Baratin	29
Récupération de la Réserve de Magie	14	Camouflage	29
Magie et Monstres	14	Conduite	29
Byakhee	15	Déguisement	29
Rejeton de Shub-Niggurath	15	Discrétion	29
Profond	15	Electricité	29
Vagabond Dimensionnel	15	Equitation	29
Chose Très Ancienne	15	Explosifs	30
Polype Volant	15	Filature	30
Larves Amorphes de Tsathoggua	15	Fuite	30
Goule	15	Hypnose	30
Gnoph-Keh	15	Mécanique	30
Grande Race de Yith	15	Mêlée	30
Chiens de Tindalos	15	Organisation	30
Horreur Chasserresse	15	Pilotage	30
K'n Yani	15	Premiers soins	30
Lémurien	16	Santé	30
Lloigor	16	Sixième sens	30
Mi-Go	16	Enquêtes personnelles	30
Momie	16		
Chose-Rat	16	Lovecraft - les théories sur la Magie	32
Habitant des Sables	16	Magies Lovecraftiennes	32
Peuple-Serpent	16	Un Monde Suprasensible	34
Serviteur des Autres Dieux	16	Unité Métaphysique	34
Shan	16	Illusion platonicienne	34
Rejeton de Yog-Sothoth	16	Savoir originel	34
Mangeuse d'Espace	16	Mathématiques et Géométrie	34
Vampire Stellaire	16	Volonté et puissance mentale	36
Tcho-Tcho	16	Formule puissante	36
Vampire	16		
Xothian	16	Annexes	38
Magie étrangère au Mythe	16		
Lancer un Sort Mortel	17		
Nouveaux sorts	17		
Appeler/Renvoyer Azathoth (Rituel)	17		
Appeler/Renvoyer Mordiggian (Rituel)	17		
Appeler/Renvoyer Shub-Niggurath (Rituel)	17		
Contacter un Chien de Tindalos (Incantation)	19		
Contacter un Habitant des Sables (Incantation)	19		
Contacter Tawil at-'Umr (Incantation)	19		
Créer un Sceau de Contrôle (Incantation)	19		
Créer un Portail Temporel (Incantation)	19		
Domination (Incantation)	19		
Ensorceler un Objet (Incantation)	19		
Rune-cible (Incantation)	20		
Vol d'Essence de Vie (Incantation)	20		

INTRODUCTION

"LE MÉDECIN NE VOULUT JAMAIS PARLER DE CE QU'IL AVAIT FAIT. "JE NE PEUX RÉPONDRE À AUCUNE QUESTION, DIT-IL À MR. WARD, MAIS DISONS QU'IL EXISTE DIFFÉRENTES SORTES DE MAGIE"

-- L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD

Ce supplément explore la Magie dans le Mythe. Il en présente la totalité, des connaissances et théories lovecraftiennes à de nouveaux sorts terrifiants en passant par des listes pratiques de noms magiques pour improviser ainsi que leurs variations pour embrouiller les esprits stupides des enquêteurs qui chérissent la cohérence. Magie introduit explicitement ce qui est peut-être le plus important, l'utilisation de la Magie pour les créatures et les extraterrestres du Mythe. Cet élément est presque omniprésent dans les œuvres tardives du Mythe comme chez Robert E. Howard et ses épigones, alors qu'il est le plus souvent uniquement suggéré (à l'exception des Whateley, qui sont après tout seulement à moitié humains) dans les récits de Lovecraft. Les règles optionnelles - en particulier pour la capacité Magie - vous permettent de modifier vos parties de Cthulhu comme bon vous semble, mais le Gardien peut, bien entendu, rejeter totalement ces propositions et ne pas en tenir compte si elles ne correspondent pas à sa vision du jeu.



JÉRÔME
DR.

QUELLE MAGIE ?

"CES RÉVÉLATIONS LUI FURENT FAITES AVEC UNE SI DIVINE SOLENNITÉ QU'ELLES LE LAISSÈRENT INCAPABLE DE DOUBTER. BIEN QU'ELLES DÉPASSENT PRESQUE SA COMPRÉHENSION, IL PRESSENTIT QUE LEUR VÉRITÉ DEVAIT SE VÉRIFIER À LA LUMIÈRE DE L'ULTIME RÉALITÉ COSMIQUE, CAR CELLE-CI DONNE UN DÉMENTI À TOUTES LES PERSPECTIVES LOCALES ET À TOUTES LES VUES PARTIELLES ET ÉTROITES. CARTER ÉTAIT ASSEZ FAMILIARISÉ AVEC LES SPÉCULATIONS PROFONDES POUR S'ÊTRE LIBÉRÉ DE L'ESCLAVAGE DES CONCEPTIONS LOCALES ET PARTIELLES."

-- A TRAVERS LES PORTES
DE LA CLÉ D'ARGENT

Qu'est-ce que la Magie ? Quels sont les secrets de l'étrange connaissance dont font preuve les narrateurs et les sorciers chez Lovecraft ? Alors que HPL peut s'en tirer avec des allusions et des mystifications, les Gardiens et les joueurs doivent bénéficier d'un minimum de définition. Que vous soyez un joueur se glissant dans la peau d'un adepte ou un Gardien essayant d'interpréter l'esprit tordu d'un magicien immortel, il est nécessaire de savoir ce que pense le magicien Lovecraftien de ce qu'il se passe réellement derrière les sonorités des chants, les runes pré humaines et les flashes de lumières ultraviolettes et surnaturelles.

Définir la Magie dans le monde réel a dérouté non seulement les magiciens et les occultistes, mais aussi les anthropologues, les théologues et les historiens depuis des siècles. Tenter de définir pleinement la Magie lovecraftienne semble être une tâche plus simple. En fait, nous ferons une tentative plus loin dans ce livret (voir "Théorie sur la Magie et Lovecraft," p. 32). Mais vraiment, il vaut mieux ne pas savoir.

Tout comme Lovecraft se contredit artistiquement sur la nature et l'histoire de Cthulhu ou des Grands Anciens, il manipule les lois littéraires de la Magie pour produire l'effet voulu. Le résultat est un nid de possibilités dans lequel le Gardien peut piocher à son gré pour ses parties, comme dans les variantes et les vues contradictoires des dieux et des titans exposées dans les règles de Cthulhu.

À l'instar de cette section, ce débat est délibérément compilé à partir du plus grand nombre de notions divergentes sur la Magie du Mythe possible. Certaines d'entre elles sont déduites des histoires de Lovecraft, d'autres d'auteurs mineurs et commentateurs du Mythe. Certaines viennent de théories de vrais professionnels de la Magie, et d'autres me semblaient juste "cool".

Contrairement à cet article, certaines de ces théories ont des applications en termes de règles : si la Magie est seulement possible avec l'intervention de Yog-Sothoth, alors des Investigateurs apprentis magiciens auront besoin du sort Contacter Tawil at-Umr p. XX *tout de suite*. Ceci dit, les sorciers fous et les investigateurs dupés peuvent croire certains, aucun ou tous les éléments suivants - et, quelque part, dans les innombrables réalités, ils pourraient tous être vrais.

- La Magie est une discipline hyper-scientifique de visualisation et de manipulation des champs d'énergie transdimensionnels. Signaux acoustiques (les mots de pouvoir) et géométriques des matrices (signes et gestes) agissent en tant que systèmes de contrôle, qui transcendent la simple technologie. Les énergies filtrent entre les univers par le biais de trous de ver, souvent dépendants d'alignements stellaires et de radiations cosmiques. "Convoquer un monstre" consiste simplement à déplacer la créature d'un endroit à un autre par ce trou de ver.

- Seules les personnes qui ont réussi à Rêver peuvent faire de la Magie, mais cela inclut ceux qui ont été atteints par Cthulhu ou Eveillés par ses propres rêves

- La Magie est tout simplement un autre nom pour les psioniques. Convoquer un monstre c'est envoyer le bon message télépathique, Racornissement est de la Pyrokinésie et le Signe des Anciens est une puissante contrainte post-hypnotique implantée sur Cthulhu, il y a des milliards d'années et involontairement transmise à ses disciples par télépathie. Tout ce qui a un cerveau peut s'entraîner dans les disciplines psioniques, bien que certaines espèces (et certains êtres) ont beaucoup plus de potentiel que les autres.

- Lorsque les Choses Très Anciennes dominaient le monde, l'ensemble de leur technologie était fondamentalement biologique. Les cri-noïdes contrôlaient non seulement les shoggoths, mais leurs bâtiments en pierre, leurs outils en métal, leurs armes, leurs prisons et leurs générateurs expérimentaux et le tout via un ensemble très complexe de protocoles réseau et de circuits intégrés dans les gènes de leurs serviteurs.

Les Choses Très Anciennes ont maintenu le contrôle des codes et des relais de commutation dans un plancton spécialement stocké dans les océans. Ces relais transmettaient des signaux et de l'information en utilisant les connexions quantiques bipolaires entre certaines molécules. Lorsque les shoggoths se rebellèrent, le système s'effondra. Quelques unes de ses parties se sont réécrites d'elles-mêmes, acquérant une conscience partielle, puis devinrent incontrôlables et se programmèrent pour nicher et se reproduire. Certaines d'entre elles ont évolué en mammifères, puis en hommes. La Magie, du moins sur Terre, consiste à "exploiter" le "schéma électrique" des shoggoths survivants, présent dans presque toute la matière issue de la Terre, pas seulement dans l'ADN, mais aussi dans les cristaux, les roches pyrogènes et le métal.

- Le scénario ci-dessus n'est que l'une des occurrences d'un désastre qui se reproduit de manière régulière. Le premier et le pire a été la chute de l'entité Azathoth, qui a réduit des univers entiers en trois ou quatre dimensions à peine et rendit semi-conscientes des sous-routines, projetant des fuites d'énergie et des courts-circuits dans des milliards de galaxies. De temps en temps, une espèce extraterrestre apprend suffisamment de choses sur le schéma local pour raccorder maladroitement des câbles débranchés et d'étranges diodes au système. Des contacts humains et des toxicomanes ont rapporté quelques-uns de ces tentatives de contournement. Le reste est oublié jusqu'à ce qu'une nouvelle entité tente d'alimenter à nouveau le tableau de bord... et que quelque chose se passe mal.

- La Magie est en fait ce que la plupart des pratiquants humains (hommes-serpents et mi-go) pensent qu'elle est : une énergie non-physique qui imprègne tout ce qui est perçu. Elle ne peut pas être manipulée technologiquement, et elle est liée à la faiblesse des dieux de la Terre. Elle s'appuie sur des descriptifs, le secret et la répétition, et elle est plus liée à la perception qu'à la réflexion. Ainsi, les êtres qui peuvent "voir" les dimensions sont des sorciers plus doués naturellement. La volonté du sorcier affine sa perception, ce qui entraîne des effets.

- La Magie est la gravité de la perception. Plus l'entité est importante, plus elle déforme la réalité autour d'elle. Une telle proximité inclut son champ de vision - et même les physiiciens humains commencent à comprendre que l'observation est action - les endroits qu'elle a visités, et où on l'invite à regarder. Par conséquent, des sorts magiques invoquent de puissantes entités pour renvoyer leurs "puits de gravité" et créer le potentiel (littéralement, de l'énergie différentielle) pour des actions "non-réelles".

- La Magie exige le sacrifice du sang du sorcier, comme un moyen de fournir votre "clé privée" à l'univers en livrant votre ADN à Yog-Sothoth. Sacrifier des bébés, des vierges ou autres revient à pirater l'univers en utilisant le compte de quelqu'un d'autre.

- Toute Magie consiste à traiter avec les esprits. Ces êtres immatériels vivent aux bords des dimensions, agissant comme des interfaces entre des esprits incompatibles. Certains sont complètement installés dans un univers ou un autre, mais à un état supérieur (ou inférieur) d'énergie, possédant souvent une grande puissance locale, mais seulement perceptible durant de courts instants.

- Ce qui précède est vrai, sauf que tout esprit est un avatar de Nyarlathotep. Par conséquent, seuls ceux qui ont communiqué (consciemment ou non) avec Nyarlathotep peuvent pratiquer la Magie. Ou leurs descendants - une bonne option pour les Investigateurs avec Atavisme comme Motivation

- Non, tous les esprits sont une facette de Yog-Sothoth. Par conséquent, pour travailler avec autre chose que des esprits locaux, le sorcier doit communiquer avec Celui qui Ouvre la Voie pour obtenir une autorisation (Accès ? Mots de passe ?) pour échanger des informations par-delà les frontières entre les dimensions.

- La Magie est une pollution toxique, les effets de la collision des énergies des dieux élémentaires majeurs. Lorsque leurs forces incommensurables rencontrent leurs barrières impénétrables, des morceaux de l'espace-temps se détachent. Là où ces retombées dimensionnelles atterrissent, elles affaiblissent la réalité et la Magie est possible. La Terre a subi une dose assez intense des retombées de la chute de Cthulhu, et il est une source de non-réalité mortelle. Des êtres comme Nyarlathotep exploitent des races inférieures comme les mi-go pour la récolter dans des treillis quasi-matériels, mais d'autres forces cherchent à la dévorer plus directement.



LA COMPÉTENCE MAGIE

"MON ANCÊTRE (...) AVAIT DÉCOUVERT QU'IL EXISTE DES PROPRIÉTÉS REMARQUABLES DANS LA VOLONTÉ DE L'HOMME. DES PROPRIÉTÉS QUI LUI PERMETTENT NON SEULEMENT DE D'EXERCER UN POUVOIR SUR SES PROPRES ACTIONS OU CELLES DES AUTRES, MAIS AUSSI SUR TOUTES LES FORCES ET LES SUBSTANCES DE LA NATURE, ET SUR DE NOMBREUX ÉLÉMENTS ET DE NOMBREUSES DIMENSIONS DÉPASSANT LA NATURE ELLE-MÊME."

-- LUI

L'ajout d'une Compétence Magie permet au Gardien d'affiner les particularités du lancer de sorts, et de lisser les problèmes liés au système, surtout la "prépondérance" de l'Équilibre Mental. Pour certains joueurs, il semble plus «réaliste» (quel qu'en soit le sens dans un jeu sur des monstres cosmiques), pour d'autres, il semble plus Pulp. C'est à vous de choisir !

Nouvelle Compétence générale - Magie

La nouvelle Compétence Magie est une Compétence générale. Dans certaines campagnes, vous pouvez l'utiliser comme une Compétence d'Investigation pour représenter ce qu'un sort peut faire (ou coûter), quelles divinités ou forces cosmiques il invoque, et de quel grimoire il vient. D'autres campagnes (plus Puristes) demanderont l'utilisation de Mythe de Cthulhu à la place.

La signification précise et les paramètres de cette Compétence peuvent varier d'un jeu à l'autre, et vous pouvez ne pas le savoir vous-même. Que ce soit par l'accès à des poches d'énergie inter-dimensionnelle, en déclenchant un potentiel psionique caché au sein de votre matériel génétique, par les mathématiques et l'alignement de votre perception sur des forces extraterrestres, par l'invocation de démons, ou simplement en concentrant votre volonté pour maîtriser le monde physique, vous pouvez "lancer des sorts."

Obtenir la Compétence Magie

"AUJOURD'HUI APPRIS L'AKLO POUR LE SABAOOTH, QUI ME PLAÎT PAS VU QU'ON PEUT LUI RÉPONDRE DE LA COLLINE MAIS PAS D'EN L'AIR (...) GRAND-PÈRE M'A FAIT RÉPÉTER SANS ARRÊT LA FORMULE DHO LA NUIT PASSÉE, ET JE CROIS QUE J'AI VU LA CITÉ DE DEDANS AUX DEUX PÔLES MAGNÉTIQUES. J'IRAI À CES PÔLES QUAND LA TERRE SERA NETTOYÉE, SI JE PEUX M'EN SORTIR AVEC LA FORMULE DHO-HNA QUAND JE FERA ÇA. CEUX DE L'AIR M'ONT DIT AU SABBAT QU'Y FAUDRA DES ANNÉES AVANT QUE JE PEUX NETTOYER LA TERRE, ET JE CROIS QU'ALORS GRAND-PÈRE SERA MORT, AUSSI JE DOIS ÉTUDIER TOUS LES ANGLES DES PLANS ET TOUTES LES FORMULES ENTRE LE YR ET LE NHHNGR CEUX DU DEHORS AIDERONT..."

L'ABOMINATION DE DUNWICH

Vous ne pouvez pas utiliser de Points de Création pour acheter des points en Magie. La Magie ne peut s'acquérir que par l'expérience durant les parties : par la lecture des grimoires du Mythe, en entrant en contact avec des entités extraterrestres, par l'enseignement dispensé par un sorcier ou en visitant des endroits atteints par le cosmique. Le Gardien peut, bien sûr, décider qu'une seule ou plusieurs de ces méthodes fonctionnent : peut-être qu'on ne peut l'acquérir que par la lecture des livres de Magie, ou par la communion avec les Grands Anciens. Ou peut-être l'apprenti sorcier doit-il communier avec Yog-Sothoth ou visiter Irem avant de gagner son premier point en Magie, mais il peut accroître son score de Magie par la suite par l'une des méthodes ci-dessus.

Quelle que soit la méthode que vous utilisez, vous devez dépenser des points pour acquérir la Compétence Magie comme toutes les autres - elle n'est pas acquise "gratuitement" suite à une vision horrible de Yog-Sothoth, ou à la lecture du livre d'Eibon. Ainsi, nous utilisons le terme "Potentiel Magique" pour qualifier ces expériences : c'est à l'Investigateur (et son joueur) d'exploiter ce potentiel s'il le souhaite.

Potentiel Magique des Grimoires du Mythe

Comme toujours, le Gardien est libre - non, encouragé - à changer ces valeurs pour les ajuster à sa campagne.

Grimoire	Potentiel Magique	Page dans Cthulhu
Al Azif	5	85
Necronomicon	4	85
Azathoth et autres poèmes	0	85
Les Fragments de Celaeno	3	85
Cultes des Goules	1	85
De Vermis Mysteriis	3 (2 pour les traductions)	85
Les Tissons d'Eltdown	1	85
Geheimes Mysterium von Asien	2	85
Le Roi en Jaune	0	86
Livre d'Eibon	3	86
Les Manuscrits Pnakotiques	1 chacun, 4 maximum	86
Les Révélation de Glaaki	1	86
Les Sept Livres Cryptiques	1	86
Le Testament de Carnamagos	1	86
Prodiges Thaumaturgiques	0	87
Treizième Sonate (Op 76)	0	87
Unaussprechlichen Kulten	3 (1 pour les traductions)	88

La Magie dans les Grimoires

Le Gardien peut toujours décider que la situation dramatique exige une miraculeuse (ou horrible) amélioration, mais un enquêteur doit étudier attentivement un livre du Mythe pour en tirer des points en Magie. À moins que la description du grimoire ne précise le contraire, un ouvrage peut permettre à ses lecteurs d'ajouter un nombre de points de Magie égal aux points de Mythe de Cthulhu qu'il fournit. Comme pour le Mythe de Cthulhu, la relecture d'un ouvrage (à l'exception des Manuscrits Pnakotiques) n'ajoute pas plus de points de Magie.

L'Option Carter : Atavisme

Les sorciers humains chez Lovecraft ont souvent des ancêtres sorciers : Randolph Carter est un descendant d'Edmund Carter, chassé de Salem pour ses sombres pratiques, tandis que Charles Dexter Ward est de la lignée de Joseph Curwen.

Le Gardien pourrait permettre (ou demander) à un Investigateur avec Atavisme comme Motivation de transférer le point d'Équilibre Mental acquis en la respectant, dans sa Compétence Magie. Cette option s'applique uniquement si l'Investigateur a 0 en Magie ; l'horrible expérience a éveillé son potentiel mystique. Par conséquent, cela ne marche qu'une fois. Par la suite, l'Investigateur augmente sa Magie normalement.

Exception : Après l'achat très sage de *Fuite*, Bill ne dispose plus que de 2 Points de Création à la fin de l'aventure, mais il veut que son Investigateur, Willoughby, lise l'*Unaussprechlichen Kulten* pour obtenir aussi des points en Magie. Normalement, le livre noir de von Junzt permet un gain de 3 points de Magie, mais Bill ne peut en ajouter que 2 à la réserve de Willoughby. Toutefois, après sa prochaine aventure, il peut utiliser 1 des ses Points de Création pour "terminer l'étude" de l'*Unaussprechlichen Kulten* et obtenir 1 point de plus en Magie.

Certains livres, comme des grimoires ou des liturgies, se penchent parfois davantage sur la Magie et les sorts. D'autres peuvent ignorer totalement la sorcellerie, ne fournissant qu'un aperçu étrange de l'histoire ou des expériences cosmiques de l'auteur. Dans ce cas, le Potentiel Magique du livre se distingue par ses bonus en Mythe de Cthulhu. Le tableau en encart fournit le Potentiel Magique des grimoires du livre de règles de Cthulhu et les données des livres sont à découvrir dans leur description.

Apprendre la Magie des Titans

Il peut suffire d'apercevoir Yog-Sothoth, ou d'entendre les sons flûtés qui accompagnent Azathoth, pour ouvrir la perception d'un Investigateur aux dimensions magiques et cosmiques plus élevées. En revanche, Tsathoggua et Nyarlathotep ont tous deux la réputation d'être des enseignants actifs et volontaires (ou du moins, moins hostiles) pour leurs serviteurs humains. Comme avec tout autre aspect des titans ou des dieux, qu'une entité donnée inspire ou enseigne la Magie (ou n'a pas d'autre effet que le ravage instantané de l'esprit) est laissé à l'appréciation du Gardien.

L'Exception Perry Court : Lieux de Pouvoir

"IL Y A BEAUCOUP DE RAISONS QUI ONT POUSSE MA FAMILLE À GARDER JALOUSEMENT CET ENDROIT, ET JE N'AI PAS FAILLI À CETTE OBLIGATION. LE SEIGNEUR QUI VÉCU ICI DÈS 1768 ÉTUDIA CERTAINES SCIENCES ET FIT QUELQUES DÉCOUVERTES, TOUTES EN RELATION ÉTROITE AVEC DES INFLUENCES PROVENANT DE CET ENDROIT PRÉCIS, ET MÉRITANT D'ÊTRE GARDÉES AVEC LE PLUS GRAND SOIN."

-- LUI

Le sorcier immortel dans l'histoire de Lovecraft *Lui* tire son pouvoir de manière non spécifiée d'une maison particulière et de son environnement à Greenwich Village. Lovecraft présente la maison, Perry Court, comme différente de, disons, Sentinel Hill, près de Dunwich, qui n'est pas tellement magique en soi, mais plutôt rendue sensible par sa proximité avec Yog-Sothoth. Si Sentinel Hill offre aussi un Potentiel Magique, il serait probablement de 1 point, en termes de jeu, il est plus probable que son menhir est Enchanté, ou que l'inertie de Yog-Sothoth à résister à un appel est plus faible à Sentinel Hill comparé à d'autres préminences clémentes.

Mais les endroits comme Perry Court servent apparemment de réserve permanente de Magie, ou du moins, sont propices à l'étude de ces traditions. Il y a deux façons de représenter de tels lieux de pouvoir, en fonction des plans du Gardien pour le site dans sa campagne. Il peut utiliser une, deux ou aucune de ces méthodes, comme il l'entend.

- Le lieu de pouvoir fournit 1 point (ou plus) de Potentiel Magique chaque année. Gagner ce point peut exiger non seulement des dépenses de Points de Création, mais aussi un sort, comme dans *Lui* (un exemple de sort vous est proposé ci-dessous). On peut décider que seul un personnage avec Magie peut en tirer plus de points en Magie, ou peut-être que gagner le point de Magie annuel exige un rituel mensuel à la pleine lune (comme dans *Lui*). Cette option permet de mettre en place de multiples scénarios, survenant tous à cet endroit lorsque les Investigateurs reviennent chaque Walpurgisnacht ou Toussaint.
- Au lieu d'un Potentiel Magique sous forme de Points de réserve, le lieu de pouvoir peut fournir 1 point (ou plus - et peut-être beaucoup d'autres) dédié qui ne peut être utilisé qu'à cet endroit. Comme ci-dessus, cette réserve de points peut être seulement à la disposition d'un personnage avec la Compétence Magie, pour un personnage qui souffre d'un choc dû au Mythe survenu ici ou à tous les personnages présents. Comme pour l'option précédente, ouvrir ces réserves de points peut exiger des heures de méditation ou un sortilège. Cette option peut pousser les Investigateurs à résider sur place, pour que d'autres ne puissent pas en profiter.
- Une des options ci-dessus peut également exiger un sacrifice d'Équilibre Mental pour déverrouiller le Potentiel Magique du site : une augmentation du score de Magie sera plus susceptible de nécessiter le sacrifice de points du score d'Équilibre Mental, alors qu'une réserve dédiée peut être disponible pour une simple dépense de points de la Compétence d'Équilibre Mental.
- De même, l'une des options ci-dessus peut n'être disponible que sur une base du "premier arrivé, premier servi". Si un nécromancien macabre arrive avant vous au lieu de pouvoir au moment de Beltane, il obtient le point de Magie, pas vous. Une réserve de points dédiée pourra être disponible uniquement pour le premier sorcier sur place, le premier sorcier qui l'utilise ou pour celui qui a tué l'ancien gardien.

Utiliser un lieu de pouvoir

Ce sort générique ne peut être lancé que sur un lieu de pouvoir, généralement à un moment spécifique dépendant du lieu (la pleine lune, la montée de Bételgeuse, pendant une éclipse, etc.) Il déverrouille le Potentiel Magique et au choix :

- permet d'améliorer le score de Magie du lanceur avec des Points de Création, ou
- fournit une réserve de points, aussi longtemps que le lanceur reste sur place, ou jusqu'à la prochaine aube, selon ce qui se produit en premier.

En plus du coût d'Équilibre Mental (ou de Magie), il peut également nécessiter un sacrifice de sang, un feu de camp ou toute autre sorte de rituel d'ouverture exigé par le Gardien.

Difficulté du Test d'Équilibre Mental : 4 (3 avec Archéologie, Architecture, Occultisme, ou Connaissance de la Nature dépensés selon la nature de l'endroit.)

Coût : 5 d'Équilibre Mental pour 1 point de Magic potentiel; ou 1 d'Équilibre Mental pour 2 Points de Réserve dédiée de Magie. (Le Gardien devra ajuster les ratios spécifiques suivant la difficulté du jeu, ou la puissance magique relative de l'endroit.)

Temps : 20 minutes de préparation – cela peut être de la danse rituelle, exercice mental, ou des psalmodies à Yog-Sothoth, une fois de plus selon la nature spécifique de l'endroit.

Ceci dit, contacter ou apercevoir un dieu ou titan (que ce soit par l'utilisation d'un sort de contact, ou tout simplement en se trouvant au bon endroit au mauvais moment) offre un Potentiel Magique de 2 points *par expérience*. En théorie, on pourrait augmenter Magie à un niveau terrifiant par des communions répétées avec Hastur ou Cthulhu - mais la Santé Mentale de l'apprenti sorcier atteindrait le néant bien avant. Pour certains sorciers, bien entendu, cela peut faire partie du plan.

Une entité "plus magique" comme Yog-Sothoth, Tsathoggua, Y'golonac ou Nyarlathotep peut offrir 3 points, de simples brutes, telles que Ghatanothoa ou Cthugha seulement 1 point, ou aucun. Avec certaines de ces entités, obtenir des points de Magie peut exiger une conversation, ou des faveurs désagréables. Certains occultistes croient que le soma primordial du Sanskrit est le lait de Shub-Niggurath : c'est seulement en le buvant que l'on peut obtenir sa Magie.

Apprendre la Magie avec un Professeur

Pour enseigner la Compétence Magie, un humain doit avoir une Compétence de Magie avec au moins 5 points de plus que son élève. Bien que, comme l'apprentissage des sorts, le temps qu'il faut pour apprendre Magie puisse varier en fonction de la nécessité, l'enseignement a généralement lieu entre les aventures et demande 1 à 6 mois par point. Il faut aussi avoir accès à une bibliothèque ou une collection de grimoires magiques, avec un Potentiel Magique d'au moins 4. (Le Gardien peut faire varier cette obligation pour les chamans de tribu, savants-fous dans des asiles ou autres sorciers non-alphabétisés.) Les Investigateurs peuvent s'enseigner la Magie entre eux, en supposant que les deux ont du temps libre. L'apprentissage (ou l'enseignement) de la Magie est rarement compatible avec la fréquentation des sources d'Equilibre Mental ou de la récupération après leurs pénibles aventures occultes.

Dans les parties les plus "Pulps" seulement, les Investigateurs pourront trouver un Laban Shrewsbury altruiste prêt à leur apprendre la Magie du Mythe de façon régulière. Pratiquement toutes les offres dans les autres genres de campagne seront des fruits empoisonnés, puisque pratiquement tous les sorciers sont des déments absolus, d'un groupe ou d'un autre.

Des professeurs non humains n'ont pas nécessairement besoin de scores de Magie élevés ou de bibliothèques, et le plus souvent, l'exposition d'un point de vue extraterrestre suffit pour secouer les idées euclidiennes préconçues de l'élève. Toutefois, ils peuvent réclamer quelque chose d'assez désagréable comme frais de scolarité.

Apprendre la Magie d'un Territoire

Souvent, dans les écrits de Lovecraft, les personnages voyagent dans des régions éloignées - le Grand Marais aux Cyprès, Irem la cité des Piliers, la région du Hoggar en Algérie - dans des buts incertains,

mais profondément magiques. Peut-être veulent-ils lire les inscriptions de bas-reliefs perdus ou communier avec les esprits de ces lieux ; l'équivalent de gagner en Magie grâce à des livres ou des titans. Peut-être, comme Charles Dexter Ward, en Transylvanie, ne font-ils que chercher un bon professeur. Ou c'est peut-être le fait de vivre ces expériences interdites dans ces lieux où le vide cosmique approche la fragile psyché humaine et catalyse ses dons magiques.

Si le Gardien décide qu'un endroit donné offre un Potentiel Magique, il ne l'offre que lors de la première visite du personnage. (L'apprenti magicien lovecraftien préfère errer dans le monde entier plutôt qu'installer une boutique dans Irem pendant des années. Avec une exception majeure : voir l'encadré). Cet endroit n'offrira probablement qu'1 point de Potentiel Magique, seuls les lieux les plus impies ou souillés - la Cité Sans Nom en Arabie, les chambres sous la Grande Pyramide, le Bassin Lunaire de Ponape - fournissent 2 points. R'lyeh elle-même, la terrifiante Carcosa ou la ville sous les Pôles Magnétiques ont un Potentiel Magique de 3.

Utiliser la Compétence Magie

Si un sort nécessite une dépense d'Equilibre Mental ou une opposition entre l'Equilibre Mental et un autre score, le lanceur de sorts peut utiliser sa réserve de Magie au lieu de celle d'Equilibre Mental sur une base de 1-pour-1. Si un sort réclame un duel entre la Compétence du lanceur et l'Equilibre Mental de la cible, la cible peut résister à l'aide de Magie si elle la possède. Les sorts qui coûtent de la Santé Mentale coûtent toujours de la Santé Mentale, et les sorts qui nécessitent d'autres dépenses (tels que le Signe Voor ou Renvoyer Cthugha) ont encore besoin des dépenses spécifiées. Quel que soit votre score en Magie, vous devez quand même faire un Test d'Equilibre Mental pour jeter tout sortilège qui l'exige.

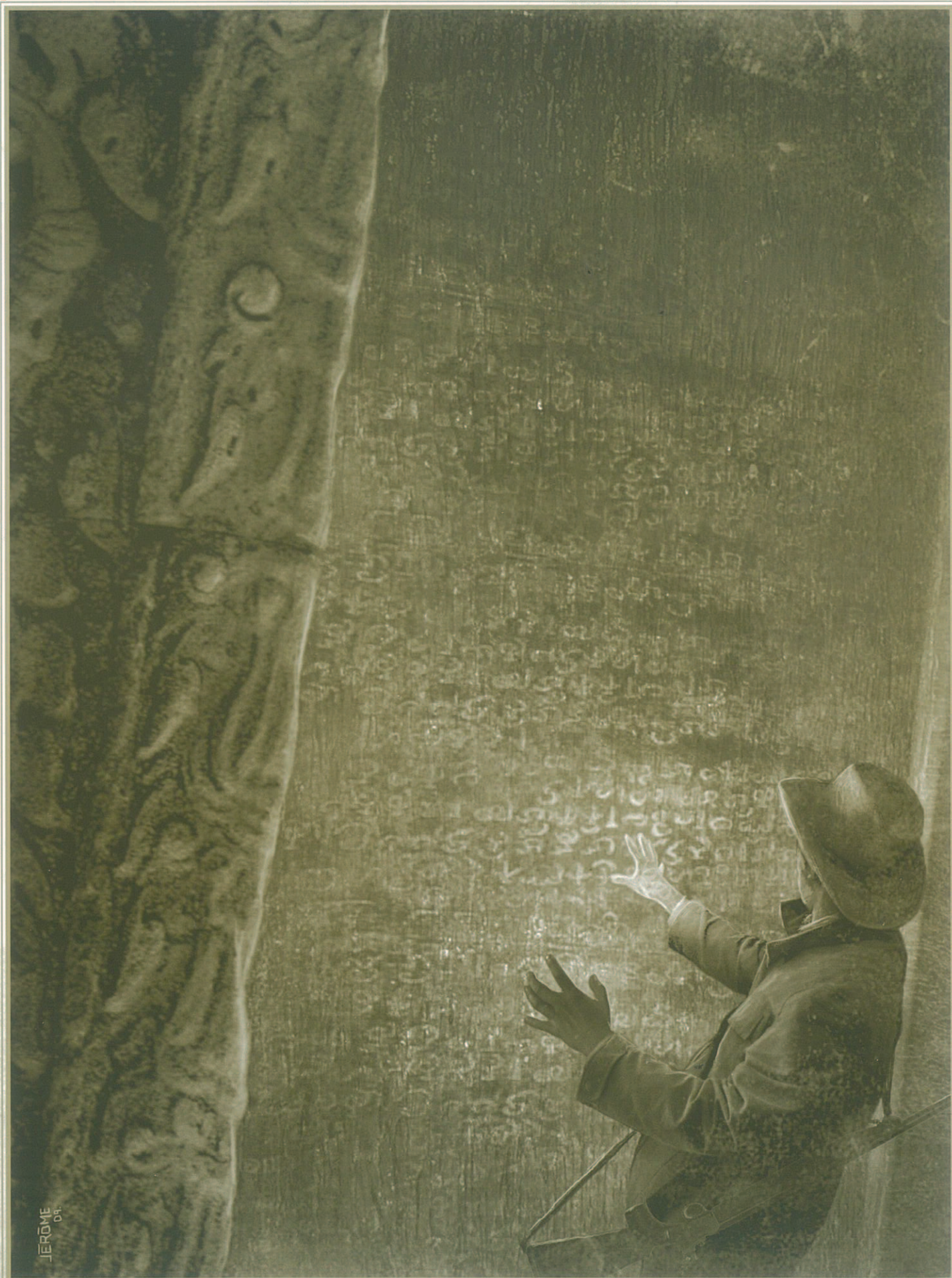
Exemples : *Contacter une Goule nécessite un Test d'Equilibre Mental de Difficulté 4 et d'une dépense de 3 points de la réserve d'Equilibre Mental. Si le lanceur a Magie, il peut dépenser 3 points de Magie (ou 2 points de Magie et 1 point d'Equilibre Mental, etc.) à la place. Il doit encore effectuer le Test d'Equilibre Mental, Difficulté 4.*

Contacter Cthulhu requiert un Test d'Equilibre Mental, Difficulté 4, d'une dépense d'Equilibre Mental de 3 et d'une dépense d'1 point de la réserve de Santé Mentale. Le lanceur doit effectuer le Test d'Equilibre Mental, mais il peut dépenser 3 points de sa réserve de Magie. Il doit encore dépenser 1 point de Santé Mentale.

Contacter Nyarlathotep réclame un Test d'Equilibre Mental Difficulté 5, une dépense de 3 points de la réserve d'Equilibre Mental, la dépense de 1 point de la réserve de Santé Mentale et un sacrifice de 1 point du score d'Equilibre Mental. Le lanceur ne peut substituer les points de la réserve de Magie qu'à la dépense des 3 points d'Equilibre Mental. Il faut sacrifier le point du score d'Equilibre Mental tel que décrit.

Flétrissement demande un Test d'Equilibre Mental de difficulté 4 et d'un deuxième Test d'Equilibre Mental contre la réserve actuelle d'Equilibre Mental de la cible. Le lanceur peut faire le deuxième Test en utilisant Magie contre la réserve d'Equilibre Mental de la cible. De même, la cible peut utiliser Magie pour résister. (Si la cible est un Investigateur, échanger les deux valeurs peut demander un jet de Sixième Sens pour détecter le sort à temps.)

CTHULHU



JEROME
OR

Quelques sorts dans le livre de base présentent des complications ou des exceptions à ce système, ou tout simplement demandent des éclaircissements :

Appeler Yog-Sothoth (p. 98) : Comme avec les autres objets Enchantés, chaque point du score d'Équilibre Mental (ou de Magie) sacrifié dans la tour ajoute 1 point dédié, soit à la réserve de Magie ou d'Équilibre Mental du lanceur pour ce sort.

Préparer le Liao (p. 96) : Les utilisateurs de Liao peuvent ne pas substituer leur score en Magie à leur score d'Équilibre Mental pour éviter de prendre plus de Liao.

Malédiction de la Pierre (p. 99) : La cible perd de l'Équilibre Mental même si elle a résisté avec Magie.

Redoutable Nom d'Azathoth (p. 94) : Le lanceur peut utiliser Magie pour le second Test mais pas pour le premier.

 **Signe des Anciens ou Objets Enchantés** (p. 96) : Le lanceur peut sacrifier des points de son score de Magie à la place de points de son score d'Équilibre Mental.

Hurlement de Pan (p. 99) : Ceux qui entendent le Hurlement doivent faire un Test d'Équilibre Mental même s'ils ont la Compétence Magie.

Exemples de Lancement de Sorts

Investigateur lançant une Incantation

Peut être par manque de bon sens, le Professeur Pembrose (Équilibre Mental 8, Magie 7) veut apprendre de nouveaux sorts, il prévoit de prendre contact avec une Chose-Rat. Il consacre quatre minutes à dessiner à la craie le signe mystérieux dans un entrepôt abandonné de Bucktown, et dépense 1 point d'Équilibre Mental de sa réserve pour le premier Test, qu'il réussit avec un 4, lui laissant 7 points d'Équilibre Mental. Il dépense désormais 2 points de sa réserve de Magie (à la place de 2 points d'Équilibre Mental), et le sort est lancé.

Sorcier, Santé Mentale 0 lançant une Incantation

Le diabolique Docteur Krohm (Équilibre Mental 5, Magie 12) cherche une communion impie avec Yog-Sothoth. Arrogant, il dédaigne les variantes du sort dont il est question plus loin dans ce livre. Il a érigé une tour de pierre sur une île à la mauvaise réputation sur le fleuve Saint-Laurent. Il lance maintenant le sort Enchanter la Tour. Comme il est assez cinglé ("Illuminé !" hurle-t-il), il n'a pas besoin d'effectuer le premier Test d'Équilibre Mental de difficulté 5. Il dépense 2 points de sa réserve de Magie (la moitié, arrondie, des 3 points requis pour un quelqu'un avec une Santé Mentale de 1 ou +), et décide (tout à fait rationnellement - rationnellement, je vous dis !) de sacrifier 1 point de son score d'Équilibre Mental au lieu de 1 point de son score de Magie. Cependant, il va encore plus loin et sacrifie 3 points de son score de Magie pour enchanter sa tour. Ses nouveaux scores de Compétence sont désormais de 4 pour son Équilibre Mental et de 9 pour sa Magie.

Investigateur contrôlant un Monstre

C'est une bonne chose que le Professeur Pembrose ait appris Invoquer/Contrôler un Byakhee de la Chose-Rat, parce que cette nuit, il tombe sur un byakhee au sommet d'un gratte-ciel de Chicago. Il obtient un 6 sur son Test d'Équilibre Mental lorsqu'il voit le monstre, ce qui est une bonne chose pour tout le monde. Mieux encore, Recueil d'Indices lui

permet de découvrir un pendentif contenant un Sceau de Contrôle (voir p. 15) pour un byakhee ! Confiant, il décide de chevaucher le byakhee et de voler vers Montréal, où il a entendu dire que sévit un nécromancien. Pembrose paie 2 points de sa réserve d'Équilibre Mental pour réussir le premier Test d'Équilibre Mental du sort avec un total de 5, le laissant avec 5 en Équilibre Mental et 4 en Magie. Maintenant, il doit contrôler la chose : il a besoin de dépenser 4 points d'Équilibre Mental ou de Magie, ou 8 de Fuite, puis de battre son Inertie de 4 (réduite de moitié grâce au Sceau) avec son Équilibre Mental ou sa Magie. Le Professeur Pembrose dépense tous ses points de Fuite (6) et 1 point de Magie, s'épuisant mais lançant quand même le sort

Pour le Test d'opposition, Pembrose dépense 2 points d'Équilibre Mental et obtient un 3, battant la difficulté de 4. Le byakhee dépense 3 points de son Inertie, et réussit automatiquement. Le prochain tour, Pembrose dépense 2 points de Magie et obtient un autre 3, le byakhee dépense son dernier point d'Inertie et obtient un 1. Il est lié. Pembrose s'empare d'une charge d'explosif et s'envole vers Montréal. Il est à 4 en Équilibre Mental et 1 en Magie.

Sorcier, Santé Mentale 0 accomplissant un Rituel

Au moment d'Appeler Yog-Sothoth, le Docteur Krohm (qui a retrouvé l'intégralité de ses 12 points de Magie la nuit précédente) évite à nouveau le Test d'Équilibre Mental. Encore une fois, là où un invocateur sain d'esprit devrait dépenser 8 points de sa réserve d'Équilibre Mental ou de sa réserve de Magie (ou une combinaison des deux), l'horrible nécromancien ne doit en dépenser que 4. Il choisit de diviser le coût, et paie 2 points d'Équilibre Mental et 2 points de Magie. Page 89 du livre de règles de Cthulhu, il est dit que le Gardien peut choisir de lancer les dés pour le rituel ou pas. Si tel est le cas, le Docteur Krohm a une réserve de Magie de 10 pour ce Test : -2 coût du lancement, +3 points pour la réserve de sa tour Enchantée. Il peut dépenser des points de sa réserve soit de Magie (10 points de réserve) ou d'Équilibre Mental (2 points de réserve) pour le Test en opposition avec l'Inertie de la réalité. Mais avant qu'il ne puisse terminer le rituel, une charge d'explosif tombe sur sa tour, la réduisant en poussière !

Sorcier, Santé Mentale 0 affrontant un Investigateur

Le cruel docteur Krohm est furieux que Pembrose ait fait sauter sa tour et, après avoir craché son venin oralement, il jette Flétrissement sur notre vaillant héros. Il n'a pas besoin de faire le premier Test d'Équilibre Mental pour lancer le sort, et prononce des phrases pleines de haine décrivant son action. Puisque le sort dure deux tours, Pembrose essaie de tirer sur Krohm, mais rate avec un 1. C'est maintenant le tour de Krohm pour le tour 2, il oppose alors sa Magie de 7 à la réserve d'Équilibre Mental actuel de Pembrose (4). (Pembrose pourrait résister avec sa réserve de Magie, mais elle est encore plus basse que son Équilibre Mental à ce moment-là !) Krohm dépense 7 points de sa réserve de Magie et lance un 3 sur le dé pour un résultat total de 10. Pembrose consacre 3 points et obtient un résultat sur le dé de 3, pour un total de 6. La chair de Pembrose noircit et brûle de l'intérieur. La blessure fait perdre 4 points de sa réserve de Santé ! Pire encore, le score de Santé de Pembrose aussi baisse de 4.

Si Pembrose avait réussi à tirer sur Krohm, dans un jeu Puriste, il aurait dû tuer le nécromancien pour empêcher le sort. Dans un jeu Pulp, il suffit d'avoir infligé des dommages au sorcier pour le faire échouer.

Option : Magie pour les non-Magiciens

Dans certaines parties, la Compétence Magie peut exister avec le système utilisé dans les règles de base. Certains Investigateurs auront une réserve de Magie, tandis que d'autres ne l'auront pas. Pour maintenir le système relativement équilibré, cela ne devrait être autorisé que dans les jeux où l'Équilibre Mental des Investigateurs est plafonné à 12 ou moins. En outre, les Investigateurs avec Magie peuvent payer 2 points de Magie pour l'équivalent de 3 points d'Équilibre Mental pour lancer les sorts : ainsi Contacter une Goule exige une dépense de 3 points de la réserve d'Équilibre Mental ou de 2 points de la réserve de Magie. (Mais les joueurs doivent "arrondir" : Contacter une Goule nécessiterait alors 1 point de Magie et 2 d'Équilibre Mental, et non pas 1 de chaque).

C'est un peu maladroit, mais cela permet au groupe de joueurs d'avoir une dernière chance désespérée de jeter un sort si le sorcier de leur équipe est au sol, bavant ou perdant son sang. Prenez par exemple, *L'Affaire Charles Dexter Ward*. Dans ce roman, la plupart des personnages - Ward, Joseph Curwen et Simon Orne - ont eu besoin d'années d'étude et de conversation avec les morts pour obtenir leur art. Mais le Dr Willett apprend à lancer Résurrection (et a été apparemment assez puissant pour vaincre un revenant immortel), en lisant un graffiti simplement gravé sur le mur de la cave Curwen ! En termes de jeu, Ward, Curwen etc. ont mis beaucoup de points dans la Compétence Magie, tandis que le Dr Willett n'avait pas cette Compétence, mais il avait de l'Équilibre Mental à brûler - et il l'a fait. (Autre argument : Curwen s'évanouit lorsqu'il apprend l'évasion de "n° 118", ce qui ne plaide pas pour une grande réserve d'Équilibre Mental.)

Avec cette option, les règles pour le lancement de sorts par plusieurs sorciers (Cthulhu p. 88) sont légèrement modifiées. Ils peuvent dépenser des points de leurs réserves de Magie ou d'Équilibre Mental (ou d'autres réserves si le sort l'indique) pour lancer un sort.

- Des personnages avec Magie et qui connaissent le sort peuvent contribuer au coût en points de Magie ou d'Équilibre Mental, comme en cas de coopération : leurs dépenses se font sur une base de 1-pour-1.
- Des personnages avec Magie qui ne connaissent pas le sort, ou réserve de Magie et qui connaissent le sort, peuvent dépenser 2 points de Magie ou d'Équilibre Mental pour contribuer de 1 point au lancement du sort.
- Des personnages sans réserve de Magie et qui ne connaissent pas le sort doivent dépenser 3 points d'Équilibre Mental pour contribuer de 1 point au lancement du sort.

Récupération de la Réserve de Magie

✦ Dans une campagne Puriste, les réserves des Investigateurs ne se récupèrent qu'entre deux aventures.

✦ Dans une campagne Pulp, les Investigateurs peuvent restaurer leurs réserves de Magie une fois par session, s'ils peuvent prendre une heure ou plus sans interruption pour l'étude d'un grimoire, regarder dans les yeux d'une idole, ou s'ouvrir aux énergies sinistres du Mythe.

Dans les deux cas, la réserve de Magie des créatures extraterrestres (et les PNJ sorciers dévoués entièrement au Mythe) se récupère dès que les premières étoiles apparaissent, ou toutes les 24 heures (selon ce qui se produit en premier).

Conversions et PNJ

Pour les mages PNJ dans les scénarios du Cthulhu de Pelgrane Press (ou les vôtres), utilisez le niveau d'Équilibre Mental du sorcier comme son niveau de Magie. Ensuite, soit vous divisez son Équilibre Mental par deux pour obtenir son nouveau niveau d'Équilibre, soit vous attribuez un nouveau niveau basé sur votre évaluation du potentiel mental du personnage.

Pour les personnages, les PNJ, les monstres convertis du BRP ou du Call of Cthulhu de Chaosium (ou autres jeux basés sur le BRP) vers le Cthulhu système Gumshoe, divisez leurs Points de Magie (ou POW) en deux pour en déduire la Compétence Magie.

MAGIE ET MONSTRES

"ON N'A JAMAIS PU DÉTRUIRE CEUX
DES PROFONDEURS, MÊME SI LA MAGIE
PALÉOGÈNE DES ANCIENS OUBLIÉS A PU
PARFOIS LES TENIR EN ÉCHEC."

-- LE CAUCHEMAR D'INNSMOUTH

Les dieux et les titans ont un score de Magie infini. Ne vous embêtez donc pas avec ça.

Les races extraterrestres peuvent être magiques par nature, avoir des pouvoirs psioniques qui fonctionnent de la même manière (utiliser une Compétence Psi à la place de Magie si cela correspond à votre version de la métaphysique) ou avoir leurs propres sorciers. Certaines créatures, comme les Serviteurs des Autres Dieux, pourraient être composées entièrement d'énergie magique, d'ectoplasme ou d'une substance similaire : exercer leurs pouvoirs spéciaux ne diminue pas leur réserve de Santé. Beaucoup de créatures, comme les Vagabonds Dimensionnels, peuvent être capables de faire de la Magie de manière innée (comme voyager à travers les dimensions) sans avoir une Compétence Magie ou être en mesure de lancer des sorts *per se*.

Les créatures, races et espèces du livre de règles de Cthulhu qui suivent peuvent avoir une Compétence Magie : chaque paragraphe indique quelle sorte de Magie elles peuvent utiliser. Comme toujours, le Gardien est libre de changer, mélanger ou ignorer tout ce qu'il aime (ou n'aime pas) dans ce chapitre.

Byakhee

L'alpha d'une meute de byakhee a un score de Magie entre 5 et 9. Il connaît Invoquer un Byakhee, et probablement Appeler Hastur ou Créer un Portail Dimensionnel.

Rejeton de Shub-Niggurath

Les Sombres Rejetons sont porteurs (parfois littéralement) de forces magiques ; leur score de Magie est de 8 en moyenne. Ils connaissent Appeler Shub-Niggurath, Invoquer Sombre Rejeton de Shub-Niggurath et un autre sort.

Profond

Les prêtres Profonds possèdent un score de Magie entre 7 et 10. Ils connaissent Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds, Contacter un Rejeton des Etoiles et peut-être d'autres sorts.

Vagabond Dimensionnel

Un Vagabond Dimensionnel qui est le serviteur d'un sorcier peut avoir un score de Magie de 4 ou plus, et peut connaître n'importe quel sort.

Chose Très Ancienne

Une Chose Très Ancienne possède un score de Magie de 7 ou plus. Son répertoire de Sorts dépend de sa mission : un diplomate pourra avoir Contacter les Mi-Go, alors qu'un explorateur peut utiliser la Formule Dho-Hna.

Polype Volant

Certains de ces êtres mystérieux peuvent vénérer une ou plusieurs déités subterrestres : Mordiggian, Tsathoggua, Tultzsch, Nyogtha, etc. De tels adorateurs auront un score de Magie entre 8 et 12 et les sorts appropriés (par exemple Contacter Tsathoggua).

Larves Amorphes de Tsathoggua

Ces Larves Amorphes participant à la mémoire magique de Tsathoggua ont un score de Magie entre 5 et 9, bien que certaines puissent avoir des scores allant jusqu'à 16 et même au-delà. Toutes les Larves Amorphes connaissent Contacter Tsathoggua si elles connaissent des sorts.

Goule

Parmi les goules de sang pur, prêtres de Mordiggian ont Appeler/Renvoyer Mordiggian, Contacter une Goule et un score de Magie entre 5 et 9.

Certains sorciers humains peuvent devenir des goules dans leur quête d'immortalité, ou simplement à cause de la pratique de trop de nécromancie ou encore de trop nombreuses nuits passées dans les cimetières. Ces goules-liches peuvent avoir un score de Magie de 10 ou plus, en fait aussi haut que n'importe quel sorcier encore humain. Ils connaissent probablement Résurrection, Appeler/Renvoyer Yog-Sothoth et d'autres sorts nécromantiques en plus de ceux des goules standards donnés ci-dessus.

Gnoph-Keh

Si un Gnoph-keh utilise de la Magie à la place de sa force innée (Santé), pour provoquer des blizzards, il possédera un score de Magie de 15. Tout Gnoph-keh avec Magie connaîtra Appeler/renvoyer Ithaqua.

Grande Race de Yith

Seuls des Ythiens dégénérés pratiquent la Magie. Leur score de Magie est de 7 en moyenne. Ils sont sans doute tombés sur (ou recherchaient) des sorts sur le temps : Contacter les Chiens de Tindalos, Contacter Tawil-at-'Umr, Créer un Portail Temporel, la Formule Dho-Hna, etc.

Chiens de Tindalos

Les Chiens ont un score de Magie de 12 ou plus. Tous les Chiens connaissent Contacter les Chiens de Tindalos ; beaucoup connaissent d'autres sorts.

Horreur Chasseresse

Une Horreur Chasseresse au service d'un sorcier, ou l'alpha d'une meute d'Horreurs, possède un score de Magie entre 10 et 18. Elle aura probablement Contacter Nyarlathotep et des sorts d'attaque comme Flétrissement et Vol d'Essence de Vie.

K'n Yani

Un sorcier de K'n-Yan possède un score de Magie de 7 ou plus. Les sorts d'un tel dégénéré incluront probablement Contacter Cthulhu ou Contacter Yig, ainsi que Domination, Redoutable Nom d'Azathoth, Echange d'Esprits or des sorts similaires.



Lémurien

Les Lémuriens sont soit totalement inertes magiquement parlant (ils résistent à la Magie comme si leur Equilibre Mental était de 30) soit des batteries magiques ambulantes, avec un score de Magie de 13 ou plus. Leur répertoire de sorts va du Rituel de Saaamaa aux Angles de Tagh Clatur en passant par Appeler/Renvoyer Azathoth.

Lloigor

Si la campagne utilise la Compétence Magie, les lloigors auront un score de Magie de 18 ou plus. Ils utilisent une réserve de points de Magie (à la place de points de Santé) pour leurs pouvoirs Moisson, Maladie du Sommeil, Télékinésie, Attaque Vortex et Invoquer le Dragon. (Les Lloigors peuvent moissonner des points de la réserve de Magie de leurs victimes.) Dans une campagne avec la Compétence Magie, les lloigors auront une Santé de 22/22.

Les Lloigors connaissent aussi des sorts ; un lloigor donné saura comment contacter ou appeler n'importe quelle entité du Mythe qui rôde (ou qui a rôdé) dans un rayon de 150 kilomètres ou plus, ou une telle entité qu'un culte humain (ou autre) vénère non loin.

Mi-Go

Un sorcier Mi-go possède un score de Magie de 8 ou plus. Les Mi-go vénèrent Nyarlathotep et (du moins sur Terre) Shub-Niggurath, et leurs sorciers connaissent les sorts appropriés à une telle dévotion : Appeler/Renvoyer Shub-Niggurath, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasserresse, etc..

Momie

Un prêtre ou un mage momifié possèdera un score de Magie de 9 ou plus, avec des sorts correspondant à sa vie en tant qu'humain. Les momies égyptiennes connaîtront probablement Contacter Nyarlathotep, Contacter les Habitants des Sables et Invoquer/Contrôler une Horreur Chasserresse, parmi d'autres sorts.

Chose-Rat

Une Chose-Rat pourrait avoir un score de Magie aussi faible que 3 ou 4 ou un nombre à deux chiffres en fonction du sorcier humain qu'elle était autrefois. Toutes les Choses-Rats connaissent au moins deux sorts en plus de Contacter Nyarlathotep et Contacter une Chose-Rat.

Habitant des Sables

Un chaman Habitant des Sables possède un score de Magie de 6 ou plus, avec au moins un sort en plus du sort de son dieu (Appeler/Renvoyer Hastur, Contacter Nyarlathotep, Contacter Yig, etc.).

Peuple-Serpent

Les sorciers du Peuple-Serpent ont un score de Magie au-delà de 10, et peuvent avoir n'importe quel sort qu'un sorcier humain peut connaître. Même ceux qui ne vénèrent pas Yig trouvent sage d'avoir quand même Contacter Yig.

Serviteur des Autres Dieux

Dans une campagne utilisant la Compétence Magie, les serviteurs utiliseront leur réserve de Magie à la place de celle de Santé pour utiliser leur Flûte Invocatoire. De même, les serviteurs auront un score de Magie de 8 ou plus et connaîtront Contacter Nyarlathotep, Terrible Nom d'Azathoth, et entre cinq et dix autres sorts.

Shan

Les sorciers Shan possèdent un score de Magie compris entre 8 et 15, et connaissent toujours Appeler Azathoth et Terrible Nom d'Azathoth parmi leurs nombreux sorts.

Rejeton de Yog-Sothoth

Les Rejetons de la Clé et de la Porte possèdent un score inné de Magie de 13 ou plus. Ils connaissent Appeler Yog-Sothoth de manière instinctive, mais doivent étudier pour apprendre d'autres sorts.

Mangeuse d'Espace

Une mangeuse d'espace sur trois possède un score de Magie compris entre 10 et 15. Elle connaît Terrible Nom d'Azathoth et entre deux et cinq autres sorts.

Vampire Stellaire

Les mages qui invoquent régulièrement le même Vampire Stellaire courent le risque de lui permettre d'apprendre leurs sorts. Un vampire stellaire qui profite d'une telle opportunité aura un score de Magie compris entre 4 et 10 et un sort pour accomplir sa vengeance tel que Malédiction de la Pierre ou Echange d'Esprits.

Tcho-Tcho

Un chaman Tcho-Tcho est identique à un sorcier humain, en pire.

Vampire

Dans une campagne avec la Compétence Magie, les vampires alimentent leur pouvoir de métamorphose avec Magie à la place de Santé. Leur Compétence de Mesmérisme se résout avec une opposition entre la Magie du vampire contre l'Equilibre Mental de la cible (ou Magie si la cible détecte la tentative de Mesmérisme). Les vampires ont un score de Magie de 7.

Xothian

Les niveaux en Magie des Xothians varient entre 15 et plus pour une larve stellaire normale à plus de 300 pour les "Cinq Veilleurs". Leurs sorts comprennent Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds et Contacter un Rejeton des Etoiles.

Magie étrangère au Mythe

Par défaut, la Compétence magique ne s'applique qu'à la Magie du Mythe de Cthulhu. Dans un jeu Puriste, une telle Magie (en fait de l'hyper-science) est l'unique Magie existante.

Dans un jeu Pulp, il peut y avoir d'autres sorts, que ce soit la Magie idiosyncratique (personnalisée), le vaudou, la conjuration, les cérémonies druidiques, les rituels de l'Aube Dorée, antique sorcellerie égyptienne, Magie "pow-wow" des Appalaches, ou ce que vous voudrez.

Le Gardien peut soit ajouter des Compétences différentes pour chaque type de Magie (pourquoi apprendre le Quimbanda brésilien vous aiderait-il à lancer une malédiction chinoise.) ou décider que quelle que soit cette "faculté magique", elle est le réservoir de toutes les formes de thaumaturgies. Après tout, dans certains jeux, toutes les Magies n'appartenant pas au Mythe, sont en fait des versions bâtarde et cargo-cult des véritables connaissances du Mythe.

LANCER UN SORT MORTEL

"JOSEPH CURWEN EUT RECOURS À SON VIEIL ALLIÉ, ET COMMENÇA UNE SÉRIE DE GESTES CABALISTIQUES AVEC SES DEUX INDEX TANDIS QUE SA VOIX BASSE ET CAVERNEUSE, À PRÉSENT LIBÉRÉE DE FEINT ENROUEMENT, CLAMAIT LES PREMIERS MOTS D'UNE REDOUTABLE FORMULE."

-- L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD

Ce chapitre se penche sur les sorts et le lancement des sorts d'un point de vue narratif, plutôt que strictement du point de vue des règles. Il fournit de nouveaux sorts, de nouvelles façons de penser sur les anciens sorts et comment mettre la Magie en vedette lors des enquêtes. Tout ça, plus une domination complète du temps, de l'espace et de l'énergie.

Nouveaux sorts

Ci-joint, quelques nouveaux sorts pour des Investigateurs héroïques et de diaboliques sorciers. Les plus "Pulps" ont tendance à laisser aux joueurs beaucoup plus d'options que le Gardien le voudrait; soyez donc prudent avant de laisser les Investigateurs apprendre ces connaissances interdites.

Appeler/Renvoyer Azathoth (Rituel)

Ce sort parfaitement déraisonnable doit être lancé en plein air pendant la nuit. L'arrivée de la divinité soufflera tout dans un rayon de 100 acres -au moins- transformant les alentours en désert desséché, formant un cratère ou couchant les arbres. Le sol et l'eau sont endommagés au niveau moléculaire.

Cela tuera également toute personne dans l'aire d'effet.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 7 (5 avec une dépense de points de Physique)

Opposition : les Rituels pour appeler Azathoth opposent l'Équilibre Mental du sorcier à une Inertie de la réalité de 24. Lancez un dé et multipliez le résultat par 20 pour calculer l'Inertie d'Azathoth pour résister au renvoi, s'il décide de rester.

Coût : appeler Azathoth coûte 10 points d'Équilibre Mental ou Magie, et son arrivée coûte autant de Santé que le Gardien le souhaite, jusqu'à "toute la réserve", s'il estime que les précautions prises par le sorcier sont insuffisantes ou inefficaces. Appeler Azathoth est l'équivalent de faire appel à des tirs d'artillerie sur votre propre position. Des tirs d'artillerie radioactifs, interdimensionnels composés de chaos nucléaire. Renvoyer Azathoth coûte 10 points de Santé ou 20 d'Athlétisme dus aux dommages causés par les radiations au sorcier ou aux sorciers.

Temps : Sept minutes de rituel ininterrompu chaque heure, pour un total de 21 minutes de chants, de pleurs et de danses sur trois heures.

Appeler/Renvoyer Mordiggian (Rituel)

Ce sort doit être lancé de nuit, en présence d'un grand nombre de cadavres - idéalement, un cimetière, mais un champ de bataille, un naufrage, un bâtiment effondré ou un accident du travail fera également l'affaire. Chaque sorcier doit consommer la chair crue d'un cadavre (Test d'Équilibre Mental de difficulté 7) avant le début du sort d'appel. Le sort de Renvoi ne demande pas aux sorciers de commettre du cannibalisme. Mordiggian restera et communiquera avec les goules ou avec ses fidèles pendant une demi-heure ou massacrera les infidèles jusqu'à ce qu'ils soient tous morts.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5

Opposition : le rituel d'appel de Mordiggian oppose l'Équilibre Mental ou la Magie du sorcier à un Inertie de la réalité de 24, seulement 8 dans un terrier de goules. Le rituel pour renvoyer Mordiggian se fait contre l'Inertie de 25 de la Goule Grimaçante.

Coût : Appeler Mordiggian coûte 5 points d'Équilibre Mental ou de Magie. Renvoyer Mordiggian draine les glandes surrénales, les énergies nerveuses et toutes les autres réserves de vie du sorcier, coûtant 16 points de Bagarre, Mêlée, Armes à feu ou d'Athlétisme. Ce coût est réduit à 8 points, si le lanceur a commis le cannibalisme avant le renvoi.

Temps : Il faut 12 tours pour appeler Mordiggian et autant pour le renvoyer.

Appeler/Renvoyer Shub-Niggurath (Rituel)

Ce sort doit être lancé dans la nature, à la lune noire, sur un autel consacré à Shub-Niggurath avec au moins 100 points de Santé en sang. Cet autel peut également être Enchanté.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une dépense de points d'Anthropologie, de Biologie ou de Connaissance de la Nature)

CTHULHU



Opposition : les rituels d'appel de Shub-Niggurath oppose l'Équilibre Mental ou la Magie du sorcier à une Inertie de la réalité de 24. Enlevez 3 à cette Inertie pour chaque Rejeton de Shub-Niggurath présent. Chaque Rejeton de Shub-Niggurath présente *ajoute* 3 à l'Inertie de 35 de Shub-Niggurath pour résister au renvoi (70 si son autel a plus d'une tonne de masse).

Coût : Appeler Shub-Niggurath coûte 6 points d'Équilibre Mental ou de Magie. Renvoyer Shub-Niggurath coûte 10 points de Santé au sorcier alors que sa chair même se rebelle sous l'influence de la Chèvre Noire.

Temps : Comme pour Hastur, trois heures pour l'appel, et un temps semblant infini pour le renvoi, s'achevant avec l'aube.

Contacter un Chien de Tindalos (Incantation)

Tout cela exige seulement que le sorcier prononce quelques mots en Tindlosi dans un angle aigu. Le Chien entamera immédiatement son voyage jusqu'à cet endroit et arrivera sous 50 jours, quand le Gardien l'estime narrativement approprié. Il dévorera toute personne présente à cet endroit et recherchera ensuite le lanceur du sort - qui ferait mieux d'avoir une excellente raison de ne pas être le prochain au menu.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4

Coût : 4 points d'Équilibre Mental ou de Magie

Temps : 2 tours d'incantation posée

Contacter un Habitant des Sables (Incantation)

Le sorcier doit hurler l'incantation en l'air ou dans un puits asséché dans un désert habité par des Habitants des Sables. Ils arrivent en quelques minutes ou au lever de la lune la nuit suivante.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4

Coût : 2 points d'Équilibre Mental ou de Magie

Temps : 5 tours d'hurllements ou de murmures

Contacter Tawil at-'Umr (Incantation)

Ce sort contacte Yog-Soroth, en tant que Tawil at-'Umr, Celui qui Ouvre la Voie. Il exige tout ou partie d'une surface parfaitement sphérique, que le sorcier doit fixer du regard, sans cligner des yeux. "Celui qui Ouvre la Voie" va orienter la perception du sorcier vers son domaine. Le corps restant dans l'espace euclidien, il aura l'apparence d'une victime d'un accident vasculaire cérébral. Les sorciers et les apprentis sorciers lancent ce sort pour apprendre la Magie ou expérimenter des visions extraordinaires.

Dans certaines traditions, avant de jeter ce sort, vous devez trahir ou brutaliser un collègue, chercheur de connaissance.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec Occultisme, 3 avec une dépense de points d'Occultisme)

Coût : 3 points d'Équilibre Mental ou de Magie et 1 point de Santé Mentale

Temps : une heure à fixer la sphère

Créer un Sceau de Contrôle (Incantation)

Cette version d'Enchanter un Objet crée un sceau (généralement un morceau de métal travaillé ou une pierre sculptée) qui réduit l'Inertie d'une créature du Mythe de moitié quand il s'agit de résister aux sorts de contrôle. Par exemple, un Sceau de Contrôle d'une Horreur Chasseresse permettrait de réduire son Inertie de 15 à 8. Le créateur du Sceau doit également connaître le sort d'Appel/Contrôle de la créature, chaque Sceau étant spécifique à la créature.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec Artisanat ou Art)

Coût : comme pour Enchanter un Objet

Temps : variable mais généralement des semaines

Créer un Portail Temporel (Incantation)

Cette version de Créer un Portail Dimensionnel ouvre une porte entre deux points dans le temps en un seul point dans l'espace. Il utilise les mêmes règles que Créer un Portail Dimensionnel. Une fois créé, le temps entre ses extrémités (qui se déplacent ensemble) reste constant.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 7 (6 avec Physique, 5 avec une dépense de points de Physique)

Coût : 2 points d'Équilibre Mental ou de Magie, ou 4 points de Santé, doublé par degré d'éloignement (millénaire, histoire, millions d'années, centaines de millions d'années, milliards d'années). Pour chaque tranche de 4 points de Santé dépensés de la réserve, le sorcier perd 1 point de son score de Santé.

Temps : dix heures (1 heure avec Physique, 10 minutes avec une dépense de points de Physique)

Domination (Incantation)

Ce sort plie la volonté de la cible aux ordres du sorcier. Il choisit une cible à la fois, qui doit être dans un rayon de 10 mètres du sorcier et dans son champ de vision.

Selon les caprices du Gardien ou de la nature du sort, Domination peut exiger un contact visuel ou quelques mots de contrôle (intelligibles). Domination permet au sorcier d'effectuer toutes les tâches énumérées dans le cadre de la Compétence Hypnose, ou simplement à forcer la cible à obéir à des ordres explicites.

Si Domination est possible sur des non-humains, tous les coûts et les temps de lancement sont doublés ou pire, et la vulnérabilité ne dure que la moitié du temps normal.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4 (3 avec Hypnose)

Coût : 2 points d'Équilibre Mental ou de Magie.

Temps : 1 tour, le contrôle dure un nombre de minutes égal au plus haut score de Compétence relationnelle du sorcier (ou 5 minutes, pour les PNJ). Relancer le sort est instantané, s'il a réussi la première fois.

Ensorceler un Objet (Incantation)

Cette version d'Enchanter un Objet prépare un objet afin qu'il puisse être utilisé pour servir de réserve de points de Magie : une canne magique, un boule de cristal, un anneau avec une opale de feu, etc..

Attention : donner ce sort aux Investigateurs signifie la fin absolue de la



gestion des ressources magiques. Dans toutes les campagnes sauf les plus "Pulps", il est fortement conseillé au Gardien de laisser les objets ensorcelés entre les mains arthritiques des PNJ.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec Artisanat ou Art)

Coût : 3 points de la réserve Magie et un minimum d'1 point du score de Magie. Pour chaque point sacrifié, l'objet peut stocker 3 points de Magie. Charger l'objet avec 1 point de Magie requiert la dépense de 3 points de la réserve de Magie.

Temps : variable mais généralement des semaines ou des mois pour ensorceler l'objet. Charger l'objet nécessite une nuit de rituel par point ajouté.

Rune-cible (Incantation)

Ce sort crée une rune, généralement gravée sur une pierre ou inscrite sur un parchemin, liée à un monstre spécifique comme par exemple un Rejeton de Shub-Niggurath, un Vagabond Dimensionnel, une Horreur Chasseresse, un Vampire Stellaire etc... (tout monstre pouvant être invoqué peut avoir une rune) Une fois invoquée, la créature pourchassera et tuera le porteur de la rune.

Un sorcier crée une rune-cible et la glisse à son ennemi. Cet ennemi, la victime, peut seulement la détruire après 10 tours d'efforts, sans rien pouvoir faire d'autre. (Le Gardien peut autoriser un Test d'Équilibre Mental pour se concentrer sur la destruction, réduisant le temps nécessaire d'1 tour par point au-delà de la difficulté du Test). Au moindre moment de distraction, l'objet s'envole ou roule au loin et

retourne dans la poche de la victime ou la poursuit la seconde d'après. Elle ne peut être perdue, abandonnée derrière soi etc. ; elle retrouvera son chemin jusqu'à la victime en une heure. (La victime peut faire un Test de Sixième Sens pour s'apercevoir qu'elle est revenue). Le seul moyen de ne plus être la cible est de rendre l'objet au sorcier.

Le sorcier doit connaître le sort d'Invoquer/Contrôler correspondant à la créature pour pouvoir créer la rune.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une dépense d'Occultisme)

Coût : 8 points d'Équilibre Mental ou de Magie.

Temps : une semaine pour créer l'objet.

Vol d'Essence de Vie (Incantation)

Ce sort draine la vie de la victime pour faire rajeunir le sorcier. La victime doit être dans le champ visuel du sorcier.

Après le Test d'Équilibre Mental nécessaire pour lancer le sort, le sorcier doit faire un Test d'Équilibre Mental ou de Magie (au choix du sorcier) contre la Santé actuelle de la cible (ou Magie si la cible remarque l'attaque et choisit de l'utiliser), -2 si le sorcier tient une mèche de cheveux, du sang ou un autre échantillon physique de la cible. Si le sort réussit, la cible commence à vieillir prématurément, sa vie étant absorbée par le sorcier. La cible perd 1 point de réserve en Athlétisme, Santé et Équilibre Mental tous les 2 tours après le lancement du sort. Le sorcier rajeunit de deux semaines pour chaque point drainé. (Une cible avec une réserve d'Athlétisme de 0 possède un Seuil de Blessure de 3 quel que soit son score d'Athlétisme, mais il n'est pas nécessairement alité ou inconscient. Il ne peut plus faire aucun effort physique.)

Si le sorcier est tué avant que la cible ne meure, la cible regagne une de ses réserves immédiatement (au niveau qu'elle avait au moment du lancement du sort) et les autres se restaurent normalement. Si le sort n'est pas lancé par une nuit de pleine lune, le "rajeunissement" est simplement temporaire et le sorcier se mettra à vieillir à nouveau en une semaine.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5

Coût : 6 points d'Équilibre Mental ou de Magie.

Temps : 2 tours.

Variantes des Anciens Sorts

"DANS L'UNE D'ELLES IL RECONNUIT
CLAIREMENT (...) LE CARACTÈRE
REDOUTABLE D'INVOCATION AUX DIVINITÉS
SECRÈTES "D'OUTRE-MONDE". L'ORTHOGRAPHE
ICI ÉTAIT UN PEU DIFFÉRENTE DE CELLE
QU'AVAIT NOTÉE MRS. WARD DE MÉMOIRE ET
DE CE QUE L'EXPERT LUI AVAIT MONTRÉ DANS
LES PAGES INTERDITES D'ELIPHAS LEVI ; MAIS
ON NE POUVAIT S'Y TROMPER..."

-- L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD

Sorciers célèbres

Dans l'Europe de la Renaissance, les occultistes ont déclaré que leurs connaissances ou leurs grimoires venait de l'esprit ou de la plume de l'un ou l'autre des grands magiciens du passé : Hermès Trismégiste, Albertus Magnus, le pape Honorius et ainsi de suite. Un Gardien qui veut créer de nouveaux sorts, un culte de sorciers, un grimoire blasphématoire ou un héritage peut les relier aux légendaires sorciers du Mythe, dont quelques uns apparaissent ci-dessous.

Carnamagos : cet adepte est né il y a un million d'années dans l'Hyperborée primordiale, mais il a appris de l'effrayant Quachil Uttaus à faire voyager sa conscience à travers le temps et l'espace - peut-être parce que ses corps terrestres commencent invariablement à changer et se déformer après une décennie ou deux. Il vécut dans la Cimmérie de l'Âge Hyborien (environ 12.000 avant JC) et la Cimmérie de l'âge du fer (vers 600 avant JC), au cours duquel, paraît-il, il instruisit Pythagore.

Edmund Carter (1640-1718?) : ancêtre de Randolph Carter forcé de fuir Salem pendant les chasses aux sorcières. Les cultes de sorcières et le département de philosophie de l'Université Miskatonic prétendent l'avoir eu comme membre. Il a voyagé en Arabie et en Inde, et légua sa bibliothèque à la Miskatonic dans son testament, homologué après sa disparition au cours d'un voyage en Afrique de l'Ouest en 1718.

John Dee (1527-1608) : le sorcier de la cour de la reine Elizabeth I d'Angleterre et de l'empereur Rudolf II à Prague, Dee a traduit le *Necronomicon* et a peut-être écrit, ou dissimulé, le douteux Manuscrit Voynich. À partir de 1582, il a commencé à communiquer avec des intelligences mystérieuses. Certains prétendent qu'il a été possédé, ou corrompu par ces dernières, et la fin de sa carrière n'est qu'une lente déliquescence, émaillée de comportements suspects.

Gaspard du Nord (env. 1240-1328) : un magicien de Vyones en Averroigne, traducteur du *Livre d'Eibon*. Mystérieusement à l'abri des persécutions de l'Église tout au long de sa vie, en dépit du peu de secret autour de ses études magiques.

Eibon : un sorcier d'Hyperborée ayant passé un pacte avec Tsathoggua et appris les secrets du temps et de l'espace. Il prédit la destruction de la Terre et lança un grand réseau pour piéger l'entité responsable. Il a fuit la mort à l'âge de 132 ans et est arrivé sur Saturne dans un ancien temple de Tsathoggua. Son *Livre d'Eibon* a été retrouvé dans les ruines de sa tour à Mhu Thulan, sur la côte de l'Hyperborée.

Malygris : l'un des plus puissants sorciers de l'Atlantide, Malygris a perdu son véritable amour Nylissa et se lança alors dans la nécromancie. Son talent y était si grand que des générations après sa mort, les autres sorciers craignent d'approcher sa tour. Une grande partie de ses traditions et travaux est peut-être tombée aux mains de Profonds lorsqu'Atlantis a finalement coulé.

Misquamacus : comme Carnamagos, le chaman Misquamacus (ou Quamis) a appris l'art de la transmigration des âmes. Il vécut avec de nombreuses tribus amérindiennes, dont les Wampanoag (au début du 18ème siècle) et devint finalement le plus puissant faiseur de miracles du continent nord-américain. Les hommes-médecine de l'Oregon au Maine invoquent encore son manitou dans leurs cérémonies.

Nitocris (env. 2210-2180 BC) : la reine-sorcière de l'Égypte Ancienne, le dernier pharaon de la sixième dynastie. Elle est devenue pharaon après que les prêtres d'Osiris ont tué son frère-mari, Menthuophis. Elle a embrassé le culte de Nyarlathotep et a invité les prêtres d'Osiris à un banquet, Elle les a alors tous noyés en inondant la pièce. Selon Hérodote, elle se jeta dans une chambre de charbons incandescents et n'a jamais été revue. Comme Eibon, Malygris et John Dee, Nitocris avait une célèbre boule de cristal qui a également disparu.

Prinn, Ludwig (1240? -1542) : ce sorcier flamand a été croisé dans la désastreuse neuvième croisade (1271-1272). Il se serait converti à l'Islam pour sauver sa peau, et a beaucoup voyagé. En Egypte, il a découvert le temple de Nephren-Ka, et a habité la ville hantée de Chorazin un certain temps. À son retour en Flandres, il a été condamné à mort par l'Inquisition. En prison, il a écrit son chef d'œuvre, le *De Vermis Mysteriis*, qu'il a réussi à faire sortir clandestinement. Il a été décapité à Bruxelles en 1542, mais les rumeurs de son évasion circulent encore.

Zkauba : un sorcier inhumain, l'un des Nug-Soth de Yaddith. Comme la plupart des sorciers yaddithiens, son obsession a été la défaite ou le bannissement des dholes qui infestaient ce monde. Il a maîtrisé le temps et l'espace, et a passé beaucoup de temps sur la Terre. Il a fourni à John Dee les clés de l'alphabet Enochien et accompagna Edmund Carter lors d'au moins un voyage en Inde. Il peut avoir créé l'encens bienfaisant de Zkauba. Il a disparu lors d'un voyage vers une étoile voisine.

Zylac : le plus puissant sorcier d'Hyperborée, à l'exception de son élève Eibon. Il a beaucoup appris des colonies survivantes de sorciers hommes-serpents, et a transmis à l'humanité les connaissances valusiennes.

Le Gardien doit choisir le meilleur pour sa campagne de Cthulhu, et c'est valable pour la Magie. La Magie lovecraftienne est étrange et bizarre, les joueurs ne doivent pas reconnaître les sorts de campagnes précédentes, du livre de règles ou même des aventures précédentes ! Chaque culte est différent, chaque grimoire ajoute sa propre variante des vieux classiques. Flétrissement pourrait brûler et rôtir la chair une fois, la geler et la sécher une autre fois ou tout simplement déployer une fantomatique flamme verdâtre qui fait fondre les muscles et les os sans douleur ou chaleur, la fois suivante. Les Angles de Tagh Clatur peuvent laisser certains types de porcelaine intacts, ou le couteau de convocation d'un Vagabond Dimensionnel peut réapparaître planté dans un mur particulier de la maison. La variété est le piment de la vie et la vitalité d'un jeu d'horreur.

Voici quelques variantes de quatre grands sorts très connus à essayer. Comme avec les différentes théories de la Magie, les dieux et les titans, n'importe lesquelles ou toutes peut-être vraies dans votre campagne ! Sauf indication contraire, toutes ont le même coût en points et autres statistiques que leur version du livre de règles.

Appeler Hastur

- Le lanceur ne peut pas être en contact avec le sol ou de l'eau pendant l'incantation de ce sort.
- Le lanceur doit se couper la langue (3 points de Santé, toutes les Compétences relationnelles exigent une dépense de points de la réserve si possible). S'il est favorisé par Hastur, une nouvelle langue va pousser qui permet de connaître ce sort.
- Le lanceur doit avoir survécu à une véritable tentative de suicide.
- Le lanceur doit être trépané, d'un trou parfaitement circulaire foré dans le crâne.
- Le sort ne peut être lancé qu'en présence de rayonnement à haute fréquence : des arcs électriques ionisants, des rayons X, du minerai d'uranium, de l'ozone et de forts UV de haute montagne ou similaires.

Appeler Yog-Sothoth

- Le sorcier doit faire partie d'une lignée de fidèles de Yog-Sothoth qui remonte à au moins deux siècles.
- Le sorcier doit être placé entre deux miroirs ou des surfaces réfléchissantes, telles que la mer et le ciel.
- Le sorcier doit avoir été cliniquement mort ou être passé par une mort et une renaissance rituelles.
- La tour ou le menhir doit avoir été frappé par la foudre.

Appeler Cthulhu

- Le sorcier doit s'asphyxier jusqu'à 1 point de Santé tout en méditant devant une idole ou à l'image de Cthulhu.
- Le sorcier doit s'accoupler avec un Profond ou un hybride.
- Le sorcier doit noyer une victime, dont la dernière perception doit être d'avoir entendu le mot "Cthulhu".
- Le sorcier doit couler un navire avec le nom de Cthulhu et sa rune sculptés ou peints quelque part à l'intérieur.

- Le sorcier doit dormir au-dessous du niveau de la mer, dans une salle peinte en noir ou en vert.

Appeler Nyarlathothep

- Le sorcier doit avoir été baptisé d'un nom (ou se donner lui-même) qui correspond cabalistiquement à l'un des milliers de noms du Chaos Rampant.
- Le sorcier ne doit pas avoir dit la vérité pendant les trois derniers jours.
- Le sorcier doit se frotter avec une pommade tirée de la substance d'un Rejeton de Shub-Niggurath. De tels sorciers reçoivent 3 points de Magie ou d'Equilibre Mental en échange du sacrifice de 1 point de d'Equilibre Mental.
- Les parents et les enfants du sorcier doivent être morts.
- Le sorcier doit d'abord appeler une Chose-Rat ou un autre familier qui servira d'intermédiaire.

Quel signe est le plus ancien ?

Lovecraft décrit d'abord le Signe des Anciens comme un geste, dans *La Quête Onirique de Kadath l'Inconnue* (1926). Deux ans plus tard, dans *le Cauchemar d'Innsmouth* Zadok Allen le décrit comme "pareil que c'qu'on appelle une svastika aujourd'hui." Dans une lettre de 1930, adressé à Clark Ashton Smith, Lovecraft a esquissé un Signe des Anciens qui ressemblait à une branche d'arbre asymétrique.



Mais dans *les Montagnes Hallucinées*, il le décrit comme de "verdâtre stéatites" en forme d'une étoile à cinq branche aux extrémités brisées, qui soumises à un examen plus approfondi révèlent cinq points au centre. Elles varient en taille, et les archéologues ont émis l'hypothèse qu'il servait de monnaie aux Choses Très Anciennes -, comme si des archéologues extraterrestres, dans l'avenir décidaient que la balle de fusil était la monnaie de notre espèce.

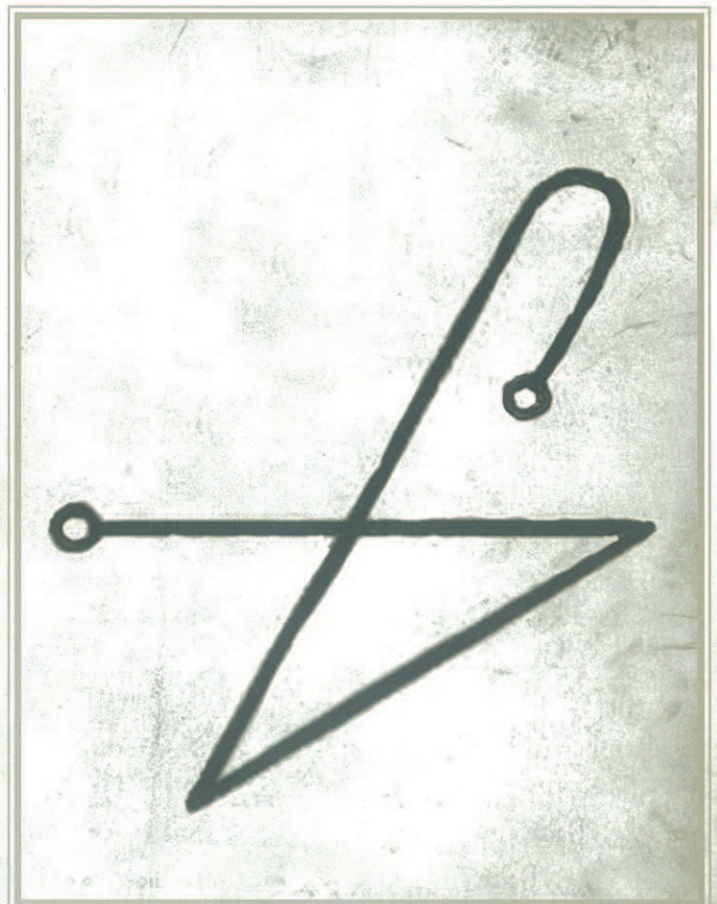
Pendant ce temps, dans *Les Mangeuses d'Espace* (1928), Frank Belknap Long laisse fortement entendre que le Signe des Anciens est le signe de la croix. En 1945, avec la mauvaise presse des croix gammées, August Derleth emprunte les pierres stellaires de l'Antarctique et décrit le Signe des Anciens dans *Le Rodeur sur le Seuil* comme un pentagramme avec un œil (ou une flamme, ou un œil enflammé) au centre :



Le *Necronomicon* de "Simon" publié en 1977 présente une version du Signe des Anciens qui ressemble au sceau goétique du démon Focalor :

Mais si vous tracez le symbole en l'air en face de vous, vous verrez que vous faites le signe de la croix, tout comme Frank Belknap Long le dit.

En bref, le Gardien ne doit jamais laisser les joueurs supposer que le Signe des Anciens ressemble à sa représentation sur leurs T-shirts et leurs dés.



CTHULHU



JÉRÔME
D.

Les Traces de la Magie

"... WILLETT MANQUA DÉFAILLIR DEVANT LES IMPLICATIONS QUI L'ASSAILLAIENT À MESURE QU'IL RAPPROCHAIT LES DIVERS ANTÉCÉDENTS ET COMPOSANTES DE LA SCÈNE. LES FOUETS ET LES INSTRUMENTS DE TOTURES, LA POUSSIÈRE OU LES SELS (...) LES ROBES, LES FORMULES SUR LES MURS, LES NOTES SUR LE BLOC, LES ALLUSIONS DES LETTRES ET DES LÉGENDES, ET LES MILLE APERÇUS, DOUTES ET SUPPOSITIONS QUI AVAIENT TOURMENTÉ LES AMIS DE CHARLES WARD ET SA FAMILLE - TOUT CELA SUBMERGEA LE DOCTEUR D'UNE IMMENSE VAGUE D'HORREUR..."

-- L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD

Pratiquer la Magie laisse des traces. Les adorateurs défrichent une clairière dans les bois obscurs, ou élèvent des menhirs. Les nécromanciens gravent des pentacles dans le plancher ou peignent des runes sur le linteau. Les monstres invoqués détruisent les arbres, écorchent les sacrifiés, et couvrent les machines de bave.

Lancer des sorts laisse des traces. Le décor naturel peut être brisé ou réduit en cendres; les arbres se dessèchent ou leur croissance s'en trouve incroyablement accélérée. Des rats morts peuvent être découverts dans les lambris ou des blattes dans toutes les fissures du bois. Les pierres peuvent s'éroder ou la météo ne plus être stable, le métal se tordre ou le verre gonfler sous la pression d'autres dimensions. La lumière extraterrestre peut graver des ombres dans les pierres de l'allée, ou déclencher des incendies à combustion lente dans les roches et les animaux. Le sol ou les murs peuvent être contaminés par des enregistrements psychiques et des énergies étranges qui donneront aux visiteurs des désirs douloureux et des rêves sombres.

Dans Cthulhu, chaque créature a une section décrivant certains indices possibles - soit sa description soit ses traces - que le Gardien peut fournir aux Investigateurs. Ces indices sont organisés suivant les Compétences susceptibles de les découvrir. De même, la Magie peut laisser des traces pour un œil averti. Aussi ce chapitre propose quelques utilisations des différentes Compétences d'Investigation lorsque les personnages sont confrontés à un site utilisé pour la Magie. (Comme pour les créatures, les Compétences entre parenthèses pourraient aussi donner ces informations, ou pourraient fournir des informations complémentaires ou des indices leviers). Ces notes ne sont pas toutes pour le même site, le même culte, ou le même sort. Comme pour les autres exemples, le Gardien doit faire varier ses descriptions à sa convenance. Ceci dit, voici par où il pourrait commencer.

Anthropologie : Cette espace dégagé ressemble fortement à ceux utilisés par un *hounfort* vaudou, ou à l'espace rituel des chamans de Sibérie : un pilier central entouré d'un fossé ou de signes. Vérifiez les points cardinaux, il pourrait y avoir des objets rituels enterrés.

Archéologie : La fosse dans cette cave montre au moins quatre niveaux distincts d'occupation humaine remontant à ... avant l'arrivée des humains dans cet endroit. Chaque niveau se termine par une couche de cendres, comme si le bâtiment avait été incendié.

Architecture : C'est très subtil, mais cette salle ne dispose que de murs trapézoïdaux. Ne font pas partie de la construction originale. Ils ont été modifiés au cours de la dernière décennie.

Art : J'ai une révélation ! Cette vision m'a inspiré ! Je pense que ma Muse me parle - les détails de cette (peinture, poésie, sculpture, chant, etc.) inondent la tête ... et ... oh mon Dieu ... C'est horrible ... Je ne peux pas faire ça ... (évanouissement, hurle ou reste horriblement muet).

Histoire de l'Art : Chaque objet sur ce linteau a été dérobé dans une tombe. (Archéologie)

Astronomie : Ces rochers sont disposés pour former la constellation du Phoenix telle qu'elle est apparue à minuit - dans l'hémisphère sud. (Connaissance de la Nature indique qu'elles n'ont pas été traînées là par des personnes, mais ont été comme attirées par une force invisible ...)

Biologie : Aucune de ces plantes n'est en bonne santé, mais je ne peux pas dire ce qui s'est passé. Il n'y a pas de vers ou des dommages causés par les insectes - pas du tout. Ce qui est aussi bizarre. C'est comme si ces plantes avaient été assemblées à partir de plusieurs matières, mais ne connaissent aucune véritable croissance.

Bureaucratie : L'Eglise de True Hope a demandé un permis d'utilisation de ce parc huit fois au cours des deux dernières années. Hé, il n'y a pas eu huit meurtres à la même époque ? (Loi ou Jargon Policier confirmera qu'ils ont eu lieu non loin ce parc ; Astronomie indiquera que tous se sont produits lors d'importantes pluies nocturnes de météorites.)

Chimie : Cet arbre semble avoir trempé dans une solution alcaline. (Biologie). Cette peinture est en fait du sang - du sang, mais à base de cobalt, au lieu de fer, c'est pourquoi il est bleu. (Médecine)

Jargon Policier : Le détective dit que ces dessins ressemblent à ceux tracés sur les murs des victimes du Tueur de Riverside en 1907.

Niveau de Vie 5+ : C'est l'extrémité d'un cigare à cinq dollars. La personne qui s'y connaît assez pour fumer ce genre de cigares ne devrait pas être retrouvée morte dans ce bidonville. Et ils devaient être très nerveux, car ils l'ont fumé beaucoup trop vite.

Recueil d'Indices : Des taches de sang ! (Médecine) Des empreintes ! (Connaissance de la Nature) De toute évidence, ils ont marché en cercle, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, pendant environ dix ou quinze minutes. Plus ces traces de brûlures sur les murs ou dans la végétation ! Quelles odeurs étranges !

Expertise Légale : Quelqu'un a été poignardé à la tête, atteignant le cerveau, à l'aide d'un objet conçu pour cela. Vous ne recevez pas très souvent des éclaboussures de sécrétions cérébrales.

Géologie : Ces pierres ont été amenées ici et proviennent d'un lieu situé à au moins 30 kilomètres d'ici.

Histoire : Ce bâtiment avait la réputation d'être hanté par les fantômes des indiens Sauk que les premiers marchands ont tués ici en 1802. Chose étrange ; les Sauk n'ont jamais cherché à venger leurs morts. En fait, le commerce a repris après le massacre.

Intimidation : Dis-moi ce que ces étrangers faisaient ici, poivrot, ou je vais te donner une vraie raison de pleurer.

Langues : Le chant que nous avons entendu était en bengali, assurément. Mais ces inscriptions sont mayas. (Archéologie)

Occultisme : Ces runes sont des runes standards d'invocation utilisées en Magie goétique. Mais ce symbole est nouveau pour moi, il me semble que cela pourrait être une variante néo-platonicienne du serpent-archonte Glycon, qui enseigne la Magie et les secrets. Mais ce n'est qu'une supposition.

Connaissance de la Nature : quelque chose s'est enfoncé à travers les broussailles, mais il n'a pas laissé de traces, sauf de la mousse à la surface du marécage. Mais quelque chose d'aussi massif aurait dû couler instantanément.

Pharmacologie : Ce résidu est à base de plantes hallucinogènes. Si je devais deviner, il a été brûlé et inhalé, mais il produit plus d'effet s'il est administré directement dans les sinus. Peut-être même que les adorateurs n'ont pas voulu trop bien Le contempler ...

Photographie : Pour une raison quelconque, j'obtiens toujours un point noir au milieu de la clairière, comme une ombre à cet endroit.

Physique : Ces générateurs émettent juste un faible nuage de particules ionisées qui ne sont vraiment pas dangereuses. Mais ils peuvent rendre la chose visible quand elle passe au travers ...

Connaissance de la Rue : Vous savez ce qu'est le gang de la Main Noire, non? Celui qui a fait ça était soit protégé par quelqu'un de haut placé ou s'est tout simplement fait beaucoup d'ennemis très dangereux.

Théologie : Non, ce n'était pas une messe de minuit ordinaire. Regardez la cire de la bougie, quelqu'un s'est servi de ruban adhésif sur le haut et le bas de l'abside, un peu comme s'il voulait créer un dessin avec la lumière.

Que peut faire un Sorcier surpuissant ?

"JE SUPPOSE - C'EST SEULEMENT UNE SUPPOSITION - QU'IL AVAIT PROJETÉ DE SOUMETTRE À SA DOMINATION LE COURS DE L'UNIVERS VISIBLE, ET PLUS QUE CELA ENCORE : IL VOULAIT QUE LA TERRE ET LES ÉTOILES SE DÉPLACENT SELON SES ORDRES ET QUE LA DESTINÉE DE TOUTE CHOSE VIVANTE LUI APPARTIENNE. J'AFFIRME - J'EN FAIS LE SERMENT - QUE JE NE PARTAGEAIS PAS SES ASPIRATIONS. QUOI QUE MON AMI AIT PU DIRE OU ÉCRIRE POUR SIGNIFIER LE CONTRAIRE, CELA DOIT ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME FAUX, CAR JE NE SUIS PAS HOMME À RISQUER L'ENJEU DE CES SPHÈRES INNOMMABLES QUI SEULES PEUVENT GARANTIR LE SUCCÈS DE SON ENTREPRISE."

-- HYPNOS

Dans les écrits de Lovecraft, les mages puissants à la Santé Mentale nulle ont, ou sont supposés avoir, de formidables pouvoirs cosmiques qu'il est difficile de rendre en termes techniques. Au contraire, ils ressemblent plus aux pouvoirs et aux capacités spéciales des différentes races extraterrestres, du moins lorsqu'ils peuvent être décrits en termes de jeu. Voici donc quatre des choses peu communes qu'ils peuvent accomplir couramment d'après Lovecraft.

Commander au Monde Physique

Ephraïm Waite pouvait provoquer et stopper des tempêtes, le mage dans *Lui* a affirmé que sa volonté lui a donné le pouvoir sur «toutes les forces et substances de la nature». Le sort Yog-Sothothique de Curwen provoqua "un vent glacial dans la baie." Même quand l'ailurophile sorcier Menes dans les "Chats d'Ulthar" utilise sa Magie (solaire), les spectateurs ont surtout remarqué "le ciel et les nuages qui prenaient des formes étranges." Une météo étrange semble être un symptôme de la Magie lovecraftienne, avec beaucoup de vents violents ou le calme étrange qui accompagne les sorts et les rituels.

Un sorcier pourrait être en mesure de provoquer des tempêtes comme les Gnoph-keh peuvent invoquer le blizzard, dépensant 1 point de Magie par heure pour lever la tempête et 1 point de Magie pour augmenter ou abaisser la température de 10° C pendant une heure. Un sorcier peut également avoir une version de l'attaque vortex des lloigors, la tempête des polypes volants ou similaires.

Animaux Inquiets

Wilbur Whateley, Asenath Waite et Joseph Curwen troublaient tous les animaux, en particulier les chiens. Cela peut être un excellent moyen de remettre les Investigateurs sur les rails, ou guider le rat de laboratoire que vous n'êtes pas. En dépensant 1 point de Magie par animal, un sorcier peut forcer un chien à se coucher en gémissant, en dépensant plus, il peut le mener à la catatonie ou à la folie. À moins bien sûr que l'odeur de Yog-Sothoth ne soit trop forte pour eux, et si c'est le cas, ils s'évanouissent...

Immortalité

Le Dr Muñoz utilisa de l'air frais et des rites égyptiens, le gardien de "l'Image dans la Maison" méditait sur (et pratiquait) le cannibalisme; Joseph Curwen prolongeait sa vie par la nécromancie, Keziah Mason se cachait dans l'hyperespace; Ephraïm Waite a fait migrer son esprit dans le corps de sa propre fille, le vieux Knickerbocker dans *Lui* et le Terrible Vieil Homme en titre, *vivaient*. Un sorcier pourrait avoir un accord avec Yog-Sothoth pour sauter des milliardièmes de millisecondes à chaque seconde, ou posséder l'anneau ancien d'une liche, ou autre, mais ils vivent tous jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés. Par la force.

Voyager dans le Temps

Les vrais sorciers lovecraftiens peuvent percevoir le passé, le présent et le futur en même temps, comme le sorcier pâle dans *Lui*, comme Nyarlathotep avec son spectacle de la lanterne magique, ou Randolph Carter dans «A travers les portes de la clé d'argent.» Walter Gilman rencontre les Choses Très Anciennes primordiales dans l'hyperespace où Keziah Mason a vécu pendant 400 ans sans vieillir. Par extension, si la réalité est modelée par la perception du sorcier, il peut donc voyager et vivre lors de toute époque que celui-ci choisit de percevoir.

Cela pourrait être aussi facile que pour un Vagabond Dimensionnel, prendre du temps pour se préparer comme le fit la Grande Race d'Yth pour son transfert temporel ou tout simplement demander un déplacement à travers les époques, comme la course à travers les éons des Chiens de Tindalos. Cela pourrait être une version avancée de la formule de Dho-HNA ou le sort Créer un Portail Temporel. En d'autres termes, même si les Investigateurs ont tué le magicien, ils pourraient ne pas l'avoir vu pour la dernière fois.



JÉRÔME
D.R.

MAGIE PERSONNALISÉE AVANCÉE

"ILS DEVAIENT ÊTRE, PENSAIT-IL, LES HÉRITIERS D'UNE TRADITION PRIMITIVE ET CHOQUANTE, LES DÉTENTEURS D'UN CULTE OUBLIÉ, LES OFFICIANTS DE CÉRÉMONIES PLUS ANCIENNES QUE L'HUMANITÉ. LEUR COHÉRENCE ET LEUR PRÉCISION LE SUGGÉRAIENT, COMME AUSSI L'ORDRE QUE L'ON SOUPÇONNAIT DERRIÈRE LES APPARENCES DE LEUR DÉSORDRE SORDIDE."

-- HORREUR À RED HOOK

Les règles de "Magie personnalisée" de la trame de campagne "Chasseurs de Livres à Londres" du livre de règles de Cthulhu (pp. 172-175) sont destinées à donner plus de saveur et de variété au jeu avec une touche d' "occultisme voilé". Cette sauce piquante peut "masquer" le Mythe (aux Investigateurs ou au moins à d'autres personnages) en l'entourant d'autres Magies étranges (qui lessive moins l'âme du sorcier). Le système de Magie personnalisée fournit également aux personnages (et aux Investigateurs), plus d'options tactiques, les libérant un peu des contraintes techniques du système Détective / GUMSHOE. Enfin, l'utilisation de la Magie personnalisée permet aux joueurs et au Gardien d'approfondir l'étrange contexte de la campagne, et d'intégrer davantage les Investigateurs dans son demi-monde magique.

Les Règles

Les règles de base de la Magie personnalisée sont fournies dans le livre de règles de Cthulhu. Pour des raisons de commodité, nous les répetons ici brièvement.

Le but de la Magie personnalisée est de renforcer les jets de dés pour les Compétences générales. Un Investigateur (ou un PNJ) peut faire un Test d'Equilibre Mental de difficulté 3 pour échanger ses points de sa réserve d'Equilibre Mental avec les points d'une autre réserve sur une base de 2-pour-1. Cet échange peut avoir lieu après le jet de dé.

Ambre voudrait vraiment que son Investigateur, McMurdo, réussisse son Test de Baratin. Mais McMurdo a dépensé 1 point de Baratin, obtenu 2 sur le dé, pour un total de 3. Ambre décide donc d'utiliser la Magie personnalisée. Si McMurdo réussit son Test d'Equilibre Mental, il

peut échanger 4 points de sa réserve d'Equilibre Mental pour 2 points de Baratin, de les ajouter au résultat rétroactivement, et obtenir un 5 pour ce jet crucial.

Le joueur doit :

- Dire quelle action étrange son Investigateur accomplit (même rétroactivement).
- Fournir une théorie excentrique sur la raison pour laquelle cela fonctionne.
- Expliquer où son Investigateur a appris cette technique, si c'est la première fois qu'il fait un tel échange.

Ambre déclare: "Avant d'entrer dans le magasin, McMurdo met de la glace dans ses chaussures afin de rompre ses liens avec la Terre, comme son "Fagin", Templesmith, lui a dit de le faire s'il pense que "d'autres yeux l'reluquent."

Les principales restrictions de la Magie personnalisée sont :

- Aucun joueur (y compris le Gardien) ne doit considérer que le sort est abusif.
- Elle doit être bizarre, étrange, évocatrice ou au moins dangereuse.
- Elle doit avoir une condition nécessaire : le sorcier doit fumer, a besoin d'un cheveu de la tête d'un ennemi, un peu du sang du sorcier est nécessaire, etc...

Il n'est pas facile de transporter de la glace à Londres dans les années 30, donc aucun des joueurs ne pense que c'est une lubie. Mais si la glace est une condition nécessaire, elle n'est pas particulièrement étrange. Le Gardien peut décider que la glace doit être de la glace de la Tamise ce qui est plus évocateur. Cela permet également de diminuer un potentiel abus du sort. Ambre ajoute: «Oh, oui, Templesmith a l'habitude de dire que "le fleuve a droit à sa part "Peut-être que c'est ce dont il parle, que la rivière ne peut pas être surprise à voler." Tout le monde bénéficie de ces petites improvisations, et le Gardien fait une note sur un horrible démon de la Tamise qui viendra renifler McMurdo plus tard, à la recherche de "sa part".

Si le Gardien utilise la Compétence Magie (ci-dessus), le sorcier peut échanger des points de sa réserve de Magie (à la place des points d'Equilibre Mental) pour mettre des points dans une autre Compétence, également sur une base de 2-pour-1. Comme d'autres utilisations de la Compétence Magie, la Magie personnalisée nécessite aussi un Test de d'Equilibre Mental.



Entrées

Voici quelques exemples de ces règles dans l'action, un pour chaque Compétence générale (à l'exception de Magie, Psychanalyse, Santé Mentale et d'Equilibre Mental). Le gardien peut interdire la Magie personnalisée pour Armes à feu, Premiers soins, Santé ou autre s'il le souhaite ou décider que la Magie doit être utilisée avant le lancer de dé pour ces Tests.

Armes à feu

"Non, cette balle l'a touché. C'est une magnétite, voyez-vous, et le sang contient du fer. De plus, je l'ai magnétisée à mort sur une pierre tombale lors de la nouvelle lune, tout comme ce salaud de Black Hand a essayé en 21. Non, vous ne pouvez pas en transporter plus d'une dans votre poche. Un type que je connaissais à Eastcheap a essayé et elles ont fait gicler du sang de son... eh bien, disons simplement que vous ne pouvez pas en transporter plus dans votre poche. Ou où que ce soit d'autre."

Athlétisme

"Je me frotte le visage et les mains avec de la mélasse et j'attends que les fourmis me sentent, qu'elles montent sur moi, pour que je fasse partie de leur procession. Ensuite, je calque mes mouvements sur les leurs, comme si nous dansions ensemble. Je suppose que je m'évanouis - ou plutôt que je m'étele dans le reste de la colonie - et je rampe sur le côté du bâtiment. Dieu sait où je me réveillerai, mais les gens de cet étrange cirque sur la lande m'ont dit que cela se passerait ainsi."

Baratin

"On dirait que c'est un travail pour le Gant de l'Homme Mort. Vous avez entendu parler de la Main de la Gloire, n'est-ce pas, qui ouvre toutes les portes ? C'est comme ça, elle ouvre toute seule la veste, et qu'avez-vous là ? le porte-monnaie en un clin d'oeil. J'ai eu le mien d'un gars qui vend ce genre de chose à Highgate. Maintenant, ils ne pendent plus les voleurs, c'est trop pénible de les faire... mais ce n'est rien comparé au fait de les remplir de sang avant d'en utiliser un. Non, croyez-moi, je ne peux pas passer cette étape ... donnez-nous votre canif, voulez-vous ?"

Camouflage

"J'ai posé quelques planches en vrac sur le corps en forme de Rune Non-Regardable, vous savez, celle que nous avons extraite des Fragments Pnakotiques. Bien sûr, je sais que cela a marché, parce que maintenant je ne peux pas le retrouver non plus. J'espère que l'un d'entre vous sait où l'on peut obtenir un chien aveugle."

Conduite

"C'est une question de timing; traverser London Bridge tout droit lorsque la marée change vous voilà comme démagnétisés. Personne ne peut vous surveiller ou vous suivre, tout comme les vampires ne peuvent pas traverser une rivière lors de la marée. La forme de la vague est néfaste, c'est ce que ce chauffeur de taxi polonais disait. Il prétendait être un physicien là-bas à Cracovie, avant qu'ils ne le renvoient pour... euh, ses expériences."

Déguisement

"Je place les morceaux de miroir devant mes yeux, comme le ferait un noble avec deux monocles. Une fois que je sens le flot de sang couler sur mes joues, je monte jusqu'à lui et j'attends de voir à qui il pense avoir affaire. Si tout cela fonctionne comme dans mes cauchemars, il pensera probablement que je suis son frère décédé."

Discretion

"Tous les taulard et tous les cambrioleurs, dans le Norfolk le savent, si vous portez un cœur de crapaud, ils ne peuvent pas vous repérer. Ce qu'ils ne savent pas et que j'ai appris par expérience, c'est que vous devez le porter à côté de votre cœur. Avalez-le, je veux dire. Aujourd'hui certains d'entre eux, ont un cœur de crapaud à côté de leur cœur tout le temps. Mais vous savez ce qu'ils disent de Norfolk."

Electricité

"Vous savez comment les radios captent ces signaux datant de plusieurs années ? C'est quand ils se branchent sur la fréquence fantôme. Il est alors temps de cracher du sang dans une bouteille de rhum pour avoir la paix. Je vais essayer et voir si cela peut résoudre notre problème. Comment j'ai entendu parler de ça ? Je ne me rappelle pas au juste - attendez, je crois que c'était sur une émission de radio dont je n'avais jamais entendu parler avant ni depuis d'ailleurs."

Equitation

"Je tiens le Mot magique, de la société des Horsemen's Word, de mon père, qui le tenait de son oncle, qui le tenait de John Solomon Rarey, qui l'avait eu du Diable lui-même ou des Indiens peau-rouge. Dans une situation comme celle-ci, vous avez juste besoin du Mot, et peut-être de l'os pelvien d'une grenouille que vous mettez dans l'aube du cheval. Pour la chance, ou un truc dans le genre."

Explosifs

«Ce bon vieux Blessingame, le meilleur démineur du circuit, m'a toujours dit que votre moitié gauche - la moitié sinistre, non ?- veut que les choses aillent le plus vite possible. Vous pensez qu'il y a là quelque chose de réellement délicat, la clé est de planter une aiguille à travers votre annulaire gauche, briser le lien de votre main gauche à votre cœur. C'est pourquoi les vrais démineurs ne peuvent pas se marier.»

Filature

«Les plaques de laiton décoratives pour les chevaux, c'est pour éloigner le Mauvais Œil, non ? Le médaillon sur le côté du taxi, c'est donc, logiquement pareil. Ce que vous devez savoir - et voici ce que ça m'a appris - c'est comment voir ce qu'ils ont vu. Si vous voyez ce qu'un médaillon de taxi voit, vous voyez beaucoup plus que ce que vos yeux ne le feront jamais.»

Fuite

«Je fonce jusqu'au tableau d'aiguillage. Là, j'écoute ce que disent les interrupteurs et je choisis la bonne voie pour que les éplucheurs ne puissent pas me suivre. J'espère simplement que les interrupteurs ne diront pas ces autres choses, avec leurs horribles voix sans timbre. Des cliquetis qui me mènent sur des pistes dont je ne me souviens pas. Que voulez-vous dire "où ai-je appris ça" ? Est-ce que personne d'autre n'entend les interrupteurs ?

Hypnose

«Maintenant, j'ai besoin que vous m'écoutez. Vous n'avez jamais vu la Chose, et le livre est inutile. Ce livre n'est pas ce que vous pensez, et vous êtes heureux de le donner contre quelques shillings. Ces souvenirs ont disparu, comme cette fleur que mes associés ont arrachée de votre jardin. Elle a fini au feu. Cela n'a jamais eu lieu, il n'y a pas eu de Chose, ce qui signifie que le livre vous est inutile ...»

«Oh, vous reconnaissez la technique de la fleur, n'est-ce pas ? Avez-vous, vous aussi, reçu l'enseignement de M. Kragin à Strasbourg ?»

Mécanique

«Non, c'est quelque chose que nous avons beaucoup vu pendant la guerre. Vous avez une machine comme celle-ci, qui a pris une vie, ou a été témoin d'un drame, et bien, cela marche comme ça. Tu dois la nourrir avec quelque chose, sinon, elle est de mauvaise humeur. Pourquoi me regardez-vous comme ça ? Il n'avait pas besoin de ses doigts là où il allait, et si ce bateau tombe en panne, vous serez heureux que je les ait conservés, vous verrez.»

Mêlée

«Une vieille astuce, qui remonte à l'époque romaine. Les druides utilisaient ça sur eux, je l'ai lu dans ce livre. Boyes a dit qu'il valait rien. Vous voulez qu'une plaie faite par un couteau continue de saigner ? Jetez le couteau qui l'a faite dans la Tamise, et ça va saigner tant que la rivière coule. Bien sûr cela signifie que j'ai perdu mon couteau, et il saigne, mais il est pas encore mort.»

Organisation

«Pas dans le sac, hein ? Nous allons y remédier. Mettez quelque chose dedans - un rat, si nous n'avons rien de mieux. Chuchoter dans son oreille "casque de mineur." Allez à St. Pancras et regardez dans le casier 47. Tournez autour de la station dans le sens inverse des aiguilles d'une montre trois fois, et quand nous reviendrons, je pense que nous

allons trouver tous les casques de mineur dont nous avons besoin. Ma vieille nounou faisait comme ça pour m'obtenir des jouets, avant que nous ne la renvoyons.»

Pilotage

«Ne vous inquiétez pas à propos de la brume. J'ai pris un clou de la jetée lorsque nous y étions ce matin, et je l'ai chargé comme les Tsiganes dès eaux me l'ont appris. Maintenant, je le plante en face de la boussole, et nous suivrons simplement l'aiguille.»

Premiers soins

«Attendez, vous vous rappelez le papyrus, que nous avons vu au British Museum ? Nous nous sommes demandés pourquoi le prêtre d'Anubis avait mutilé un cadavre, mais ... et s'il transférait les blessures des vivants aux morts ? Je sais que cela paraît fou, mais nous devons essayer quelque chose ou le jeune Dempsey est mort. Et puis ce n'est pas comme si nous n'avions pas assez de cadavres ici pour tenter le transfert.»

Santé

«Je dois rester conscient, afin de me concentrer sur le brûleur à gaz. Une fois débarrassé de ces Choses-Rats, je le déboulonnerai de la paroi et le ramènerai à mon appartement - je ne peux courir le risque qu'il soit utilisé par quelqu'un d'autre, maintenant qu'il a un peu de ma conscience en lui. Je sais que le fakir bengalais vivait dans une cabane pleine de torches. J'espère juste ne pas finir comme lui.»

Sixième sens

«Je sais que nous sommes à la recherche de vampires. Alors j'ai pris le Stoker en vitrine, et j'ai rédigé le Psaume 107 sur la couverture, à l'envers, comme le professeur Arminius l'a suggéré, et maintenant, j'attends que les pages tournent d'elles-mêmes. Ou qu'elles saignent, mais j'espère qu'elles ne vont pas saigner, parce que nous devons le brader ensuite.»

Enquêtes personnelles

Le Gardien peut s'il le souhaite autoriser l'usage de la Magie personnelle pour amplifier les Compétences d'enquête, pour donner une saveur particulière ou parce qu'il a mis plus de moments de gloire potentiels que les joueurs ont de réserve de points. Si vous utilisez cette règle optionnelle, la Magie personnelle fonctionne de la même façon que pour les Compétences générales : à la suite de Test d'Équilibre Mental, le joueur peut dédier des points de sa réserve d'Équilibre Mental (ou de Magie) pour une Compétence d'investigation. Toutes les autres restrictions, notamment la nécessité d'un rituel cool et qui donne la chair de poule, s'appliquent.

Si le joueur ou le Gardien n'a pas un usage immédiat à l'esprit pour cette réserve de points, l'Investigateur peut les garder pour les utiliser plus tard dans l'aventure. Le Gardien peut aussi les utiliser pour faire jaillir chez l'Investigateur une horrible révélation à propos du mystère (peut-être une qui facilite la vie aux joueurs ou qui lève le voile sur un aspect particulièrement épineux du problème), un peu comme si l'Investigateur avait utilisé Mythe de Cthulhu. Mais là où Mythe de Cthulhu révèle la part de Mythe dans les coulisses, une telle perspicacité ne devrait mener que vers de banals indices : l'emplacement d'entrepôts de contrebande, l'identité du mystérieux observateur ou le nom de la fille décapitée.



JÉRÔME
D.R.

LOVECRAFT ET LES THÉORIES SUR LA MAGIE

“LA SORCELLERIE ET LA MAGIE, L'OCCULTISME ET LA DÉMONOLOGIE, L'OCCUPAIENT À PRÉSENT ; ET QUAND LES RESSOURCES DE PROVIDENCE SE RÉVÉLAIENT INSUFFISANTES, IL PRENAIT LE TRAIN POUR BOSTON OÙ IL EXPLOITAIT LES RICHESSES DE LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE DE COPLEY SQUARE, LA BIBLIOTHÈQUE WIDENER D'HARVARD, OU LA ZION RESEARCH LIBRARY DE BROOKLINE, OÙ L'ON TROUVE CERTAINS LIVRES RARES SUR DES SUJETS BIBLIQUES.”

-- L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD

Si vous voulez lancer une dispute amusante, demandez à un anthropologue, un historien des sciences, et un occultiste de définir la « magie ». Prenez un prêtre cultivé comme arbitre, et vous n'aurez plus une bouteille intacte dans le salon de la faculté. La définition anthropologique classique de Marcel Mauss (ou de ses détracteurs), compare la magie à la religion : la magie est antisociale, par exemple, alors que la religion est sociale. La magie est surtout tout ce qui est différent, exclu ou en dehors de la société normale. Les historiens définissent la magie (avec plus ou moins de gêne) comme James George Frazer l'a fait dans les années 1890 : en tant que « science incorrecte et primitive », l'application de conceptions prélogique de cause, d'effet et d'identité à propos du monde naturel. Quelques Frazériens tardifs définissent également la magie comme une « religion incorrecte et primitive », comme des appels au surnaturel proferés par des personnes trop terrorisées ou rustiques pour inventer des temples et une théologie. Laissons Aleister Crowley parler pour les occultistes : “La Magi”, dit-il, utilisant cette orthographe à dessein “, est la Science et l'Art de provoquer le Changement en accord avec l'Esprit.” Inutilement, Crowley déclare ensuite que publier un livre et casser le nez de quelqu'un sont des actes magiques.

Mais les trois points de vue, comme les aveugles avec les éléphants, ont un point commun. Dans presque toutes les cultures, la magie est différente, secrète et personnelle. Elle est également clairement impliquée dans les premiers jours de la science - John Dee était un mathématicien, Newton était un alchimiste - et de la religion monothéiste - les premiers Mages, après tout, étaient des prêtres zoroastriens. Et Crowley, comme à son habitude, est plus efficace quand il admet que dans sa pratique actuelle, la magie est de l'art (exigeant de la créativité) et de la science (selon les hypothèses admises sur la façon dont l'univers fonctionne). Même l'étymologie nous renvoie à Crowley : le mot “magie” en fin de compte vient de *magh*, une racine indo-européenne

qui signifie “capacité”, ou “pouvoir”. Qui possède, peut. Qui possède et veut, agit. La magie chez Lovecraft partage également les trois points de vue : c'est une connaissance interdite, déformée de la science, et faustienne dans son fonctionnement.

Magies Lovecraftiennes

“IL ÉTAIT BOULEVERSAANT D'ENTENDRE LES PLUS AFFREUX DES MYTHES SECRETS EXPOSÉS EN TERMES CONCRETS, DONT L'HORREUR MORBIDE DANS SA NUDITÉ ÉTAIT BIEN PIRE QUE LES ALLUSIONS LES PLUS AUDA- CIEUSES DES MYSTIQUES DE L'ANTIQUITÉ ET DU MOYEN- ÂGE. J'EN VINS INÉLUCTABLEMENT À CONCLURE QUE LES PREMIERS QUI RAPPORTÈRENT CES CONTES MAUDITS AVAIENT DÛ S'ENTREtenir COMME AKELEY AVEC CEUX DU DEHORS, ET VISITER PEUT-ÊTRE DES UNIVERS EXTRA- COSMIQUES, AINSI QU'IL SE PROPOSAIT DE LE FAIRE.”

-- “CELUI QUI CHUCHOTAIT DANS LES TÉNÈBRES.”

Dans plus de cinquante histoires, écrites en une vingtaine d'années, les représentations que Lovecraft offre de la Magie varient, sans surprise. Lovecraft a dépeint la Magie selon les besoins de l'histoire, pas selon une théorie personnelle, ou un dessein sous-tendant son oeuvre. Dans sa propre vie, Lovecraft était un matérialiste pur et dur, qui méprisait toute forme d'occultisme ou de pseudo-science. Il était particulièrement cavalier en ce qui concernait ses recherches sur la Magie, copiant tout d'abord d'autres récits d'horreur et le chapitre sur la Magie dans l'Encyclopedia Britannica. Il ne possédait qu'un livre sur la Magie, l'Encyclopédie de l'Occultisme de Spence, même s'il a également utilisé une copie du Dogme et Rituel de Haute Magie d'Eliphas Lévi (traduction de E.A. Waite) pour ses incantations fortement goétiques dans “L'Affaire Charles Dexter Ward”. Plus tard, il est tombé sur la Théosophie et y a fait allusion entre autres, dans “L'Appel de Cthulhu” et “Dans l'abîme du Temps”. Mais la Magie de Lovecraft sort essentiellement de son imagination. Et bien que toutes ses histoires présentent différentes théories et pratiques magiques, on peut parfaitement rassembler tout un corpus de tropes distinguant la Magie Lovecraftienne dans les nouvelles. Choisir lesquelles accentuer dans un scénario donné ou une campagne revient au Gardien.



JÉRÔME
Dg.

Un Monde Suprasensible

Lovecraft maintient qu'il existe une réalité "supérieure" et "plus profonde", et ce très tôt, depuis "La Tombe" et jusqu'à "La Maison de la Sorcière", et même "Celui qui hantait les ténèbres" : "cet univers sans conscience, obscure entité, plus vaste et plus terrifiant que toute chose concevable, qui se trouve au-delà de la matière, du temps et de l'espace."

Ce n'est perceptible que pour les fous ("La Tombe"), ou dans l'ultraviolet ("De l'Au-delà"), ou dans les rêves ("La Clé d'argent" et "Hypnos") ou à la suite d'une expérience initiatique ("L'Étrange maison haute dans la brume").

Il est peuplé ("De l'Au-delà" et "La Maison de la Sorcière") et dangereux (également).

Unité Métaphysique

Le monde suprasensible n'est toutefois pas séparé de notre pauvre monde euclidien. Ils constituent un seul univers liés de manière dérangeante pour nos intellects habitués à trois dimensions. Comme conteste Wilmarth dans "Celui qui chuchotait dans les ténèbres" : "Whisperer in Darkness" : "Maintenant encore, je refuse absolument de croire ce qu'il donnait à entendre sur la nature de l'infini suprême, la juxtaposition des dimensions, et l'effroyable position de notre monde connu d'espace et de temps dans la chaîne sans fin des atomes cosmiques solidaires qui composent le sur-cosmos immédiat de courbes, d'angles et d'organisation électronique matérielle et semi-matérielle". En vérité, tous les mondes ne font qu'un potentiellement, et le temps est dans le même cas. Un mystère appelé horriblement "Yog-Sothoth" dans le Necronomicon, et de manière plus désinvolte dans "À travers les portes de la clé d'argent"

Illusion platonicienne

Bien sûr, notre monde est moins réel que les royaumes suprasensibles ! La Magie de Lovecraft est profondément platonicienne, avec notre monde soi-disant matériel, une illusion reflétant quelque monde idéal des Vraies Formes. Les sorciers débutants dans "Hypnos" comparent notre univers à des bulles de savon, et le mage de "Lui" le nomme quand il le voit : "Le monde tout entier n'est que la fumée de nos cerveaux. Le vulgaire disait-il, n'a aucune prise sur lui, mais le sage peut le traiter comme un simple nuage de tabac de Virginie. Nous pouvons faire de nous ce que nous voulons, et chasser ce que nous ne voulons pas."

Savoir originel

Ces théories et les méthodes pour les mettre en pratique, proviennent des temps anciens avec les civilisations extraterrestres ou pré humaines. Qu'il n'y ait qu'une seule ou plusieurs sources, la meilleure Magie est celle qui a été transmise depuis cette antiquité. Ce savoir pré humain pourrait être de la Magie ou de la super-science, ou les deux à la fois : les Choses anciennes pratiquaient la manipulation biotechno-

logique dans les Montagnes hallucinées, et la "Magie du Paléogène" dans "Le Cauchemar d'Innsmouth." Dans la nouvelle, "Dans l'abîme du temps" le Necronomicon lui-même se révèle n'être rien d'autre que le journal onirique d'un Ythien.

Même le savoir magique humain survit dans des endroits secrets, souvent littéralement sous terre : la Magie égyptienne dans "Sous les Pyramides", la cruauté picte dans les histoires du Prieuré d'Exham, l'étrange rite médiéval sous Kingsport, les cultes de sorcières à l'extérieur d'Arkham, et les "vestiges infernaux de la vieille magie et des cultes asiatiques de la fertilité" dans "L'Horreur de Red Hook", pour en citer à peine quelques uns.

La Magie de Randolph Carter

"Les collines au-delà d'Arkham sont pleines d'une étrange magie, que le vieil Edmund Carter, le sorcier, fit peut-être descendre des étoiles, et monter des cryptes de la terre inférieure quand, fuyant Salem, il s'y réfugia, en 1692. Dès que Randolph Carter fut revenu parmi ces collines, il sut qu'il était tout près de l'une de ces portes que quelques hommes audacieux et maudits ont ouvertes à travers les murs titanesques qui séparent notre monde de l'absolu. Il avait l'intuition qu'en cet endroit et en ce jour de l'année, il pourrait répondre avec succès au message que les mois précédents il avait déchiffré dans les arabesques de cette clé d'argent terni incroyablement ancienne. Il savait à présent comment la clé devait être tournée, comment elle devait être tenue au soleil couchant et quelles syllabes incantatoires devaient être psalmodiées dans le vide au neuvième et dernier tour. Dans un lieu aussi proche que l'était celui-là de la sombre polarité et de la porte promise, la clé ne pouvait faillir à ses pouvoirs originels."

La Clé d'argent

Mathématiques et Géométrie

Le meilleur moyen de décoder et exprimer de tels mystères pourrait bien être par le biais des mathématiques, et plus particulièrement la géométrie. Les symboles de la Magie goétique, les "idéogrammes blasphématoires" des Manuscrit Pnakotiques, et les arabesques de la Clé d'argent pourraient bien être en eux-mêmes de puissants noeuds de force.

"La Maison de la Sorcière" dévoile ce qui se cache entre les mathématiques avancées et la magie médiévale, et que le "grand-prêtre" Cthulhu niche dans une grotte non-euclidienne. Les Chiens de Tindalos sortent des "angles", alors que tout le reste est "courbe", et l'hyperespace est rempli d'entités qui ne peuvent être perçues que comme des formes géométriques. De l'anguleux Signe des Anciens au Trapezoèdre brillant, Lovecraft sous-entend que les expressions géométriques et mathématiques fournissent à la fois le pont et la barrière entre notre univers et le monde suprasensible.



JÉRÔME 08

Volonté et puissance mentale

Le mage dans "Lui" parle de la "volonté de l'humanité", et Randolph Carter réalise que seule sa volonté se met en travers du chemin menant à l'unification temps-perception dans les deux récits de la "Clé d'argent". Les puissantes réflexions de la Grande Race ont propulsé leurs esprits à travers le temps, et ont le pouvoir de contrôler les esprits inférieurs.

Différencier les psioniques de la Magie n'est pas facile dans les textes de Lovecraft, et il est clair que les Mi-go ou les Choses Anciennes se moqueraient de ce genre de querelles de paroisse. C'est simplement la façon dont vous percevez le monde suprasensible et altérez de simples dimensions locales.

Formule puissante

Cela signifie que comme la Magie traditionnelle, on y associe des mots de pouvoir, issus de formules magiques spécifiques. Le sort de résurrection de Curwen dans l'Affaire Charles Dexter Ward en est l'exemple le plus documenté, mais cela comprend jusqu'aux rituels des Mi-go et au chant liturgique "Cthulhu fhtagn!"

Les mots justes semblent être des signifiants puissants, supérieurs en tous points au monde matériel. De simples mots ont le pouvoir de désintégrer Curwen, et dans "Air Froid", nous lisons que le Dr Muñoz "ne méprisait pas entièrement les incantations médiévales, étant donné que pour lui ces formules secrètes mettaient en éveil des stimuli psychologiques rares, capables presque certainement d'exercer des effets assez imprévus sur la substance d'un système nerveux ayant perdu la faculté d'envoyer des pulsations vitales dans les organes." Dans "Surgi du fond des siècles", une inscription à Naacal protège son porteur de Ghatanothoa. Ces formules doivent souvent être décodées, comme dans le journal de Wilbur Whateley dans "L'abomination de Dunwich" ou les arabesques que Randolph Carter "déchiffre" à partir de l'artefact titulaire de "À travers les portes de la Clé d'argent".



9) Vous débutez avec 4 Points gratuits en Santé mentale, 1 en Santé, et 1 en Équilibre mental.

INTRODUCTION

Sorts et Objets

Nom	Description	Difficulté	Coût	Temps

Grimoires

Nom	Effets

Indices

[illegible]

CTHULHU

Materia Magica

"LE MÉDECIN NE VOULUT JAMAIS PARLER DE CE QU'IL AVAIT FAIT.
"JE NE PEUX RÉPONDRE À AUCUNE QUESTION, DIT-IL À MR. WARD,
MAIS DISONS QU'IL EXISTE DIFFÉRENTES SORTES DE MAGIE"

-- L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD

Ce supplément explore la Magie dans le Mythe. Il en présente la totalité, des connaissances et théories lovecraftiennes à de nouveaux sorts terrifiants en passant par des listes pratiques de noms magiques pour improviser ainsi que leurs variations pour embrouiller les esprits stupides des enquêteurs qui chérissent la cohérence.



9 782914 892612

ISBN : 2-914892-61-2

Prix de vente : 14,90€