
CTHULHU
JÉRÔME '07

CRÉDITS

Auteur du jeu "Trail of Cthulhu"
Kenneth Hite

Système Détective/Gumshoe
Robin D Laws

Maquette
Florent et Jérôme Huguenin

Couverture
Jérôme Huguenin

Illustrations
Jérôme Huguenin

Traduction
Neko et Kristoff Valla

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

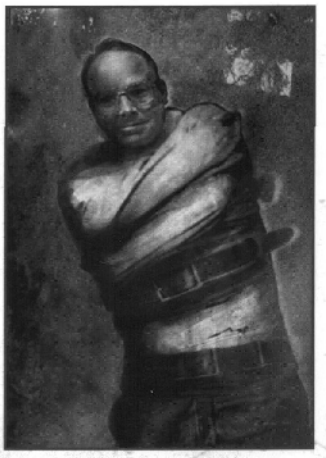
Neko tient à remercier Jérôme Huguenin ainsi que Simon Rogers et Pelgrane press pour leur appui et leur confiance.

Remerciements spéciaux à toute l'équipe du site TOC, pour son soutien et la source d'inspiration lovecraftienne qu'est leur site http://www.tentacules.net

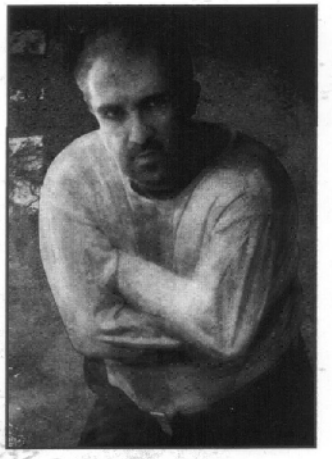
© 2007 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement with Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.
Version française Copyright 2008 Le 7ème Cercle
Http://www.7emecercle.com



Jérôme Huguenin



Kenneth Hite



Robin D Laws



Simon Rogers

L.C

INTRODUCTION 6

Pourquoi écrire ce jeu ? 6
Puriste, Pulp ou les deux ? 7

L'INVESTIGATEUR 9

Professions 9
Aliéniste 10
Antiquaire 10
Archéologue 10
Artiste 11
Criminel 11
Détective privé 11
Dilettante 12
Ecclésiastique 12
Écrivain 13
Infirmière 13
Journaliste 14
Médecin 14
Militaire 14
Officier de Police 15
Parapsychologue 15
Pilote 16
Professeur 16
Scientifique 16
Vagabond 16
Motivations 17
Arrogance 17
Atavisme 17
Besoin de Savoir 17
Choc Soudain 18
Curiosité 18
Goût de l'Aventure 18
Goût pour les Antiquités 18
Ennui 18
Malchance 19
Sens du Devoir 19
Sensibilité Artistique 19
Soif de Connaissance 20
Suiveur 20
Vengeance 20
Acquérir des Compétences 20
Compétences professionnelles 21
Limitations 22
Répartir mes Points de Création ? 22
Niveaux et Compétences 23
Compétences d'Investigation 24
Anthropologie culturelle 24
Architecture 24
Art 24
Artisanat 24
Astronomie 26
Bibliothèque 26
Biologie 26
Bureaucratie 26
Chimie 26
Comptabilité 27
Connaissance de la nature 27
Connaissance de la rue 27
Crochetage 27
Cryptographie 27
Empathie 27
Expertise légale 27
Flatterie 28
Géologie 28
Histoire 28
Histoire de l'Art 29
Histoire Orale 29
Interrogatoire 29
Intimidation 29
Jargon policier 29
Langues 29
Loi 29
Médecine 29
Mythe de Cthulhu 31
Négociation 31
Niveau de vie 32
Occultisme 33
Pharmacologie 33
Photographie 33
Physique 33
Psychologie 33
Réconfort 34
Recueil d'indices 34
Théologie 34
Compétences Générales 34
Armes à feu 34
Athlétisme 35
Bagarre 35
Camouflage 35
Conduite 35
Déguisement 35
Discrétion 35
Électricité 36
Équilibre Mental 36
Équitation 36
Explosifs 37
Filature 37
Fuite 37
Hypnose 37
Mécanique 38
Mêlée 38
Organisation 38
Pilotage 39
Piquer 39
Premiers soins 39
Psychanalyse 39
Santé 39
Santé mentale 39
Sixième Sens 40

INDICES, TESTS ET OPPOSITIONS 43

Indices 43
Rassembler des indices 44
Dépenses et Bénéfices 44
Indices discrets 46
Tests 47
Test simple 47
Test collectif 48
Test en Coopération 48
Test, Poursuites et Combats 48
Combat 50
Mêlée générale 51
Armure 51
À couvert 52
Blessures et Mort 53
Cadence de tir 54
Munitions 54
Portée 55
Explosifs et Explosions 55
Autres Dangers 56
Acide 56
Températures extrêmes 56
Noyade et Suffocation 56
Chute 56
Feu 56
Poison 56
Équilibre et Santé mentale, Folie 57
Perte d'Équilibre mental 57
Expérience et Équilibre Mental 60
Motivations et Equilibre Mental 60
Perdre de la Santé mentale 61
Chocs liés au Mythe 61
Compétence Mythe de Cthulhu 62
Pilliers de Santé mentale 62
Perte de Santé mentale 62
Eviter perte de Santé mentale 62
Déni 62
Évanouissement 63
Maladie mentale 64
Choc post-traumatique 64
Troubles liés au Mythe 64
Délire 64
Folie meurtrière 65
Mégalomanie 65
Personnalités Multiples 65
Obsession 65
Paranoia 65
Phobie 65
Amnésie Sélective 65
Récupérer son Équilibre mental 66
Aide psychologique 66
Confiance en soi 66
Récupération 66
Réserve d'Investigation 66
Réserve des Générales 66
Réserve de la Santé 67
Équilibre mental 67
Récupérer de la Santé mentale 67
Se triturer les méninges 67
Améliorer votre Investigateur 68

LE MYTHE DE CTHULHU 69

Dieux et Titans 71
Azathoth 72
Chaugnar Faugn 74
Cthugha 74
Cthulhu 75
Dagon 7 6
Daoloth 76
Ghatanothoa 76
Gol-Goroth 77
Hastur 77
Ithaqua 78
Mordiggian 78
Mormo 78
Nodens 79
Nyarlathotep 79
Quachil Uttaus 80
Shub-Niggurath 80
Tsathoggua 81
Y'golonac 81
Yig 81
Yog-Sothoth 82
Grimoires et Magie 84
Grimoires 84
Une bibliothèquedu Mythe 85
Al Azif, de Abd al-Azrad 85

Necronomicon 85
Azathoth et autres poèmes 85
Les Fragments de Celaeno 85
Cultes des Goules 85
De Vermis Mysteriis 85
Les Tessons d'Eltdown 85
Geheimes Mysterium von Asien 85
Le Roi en Jaune 86
Livre d'Ivon 86
Les Manuscrits Pnakotiques 86
Les Révélations de Glaaki 86
Les Sept Livres Cryptiques 86
Le Testament de Carnamagos 86
Prodiges Thaumaturgiques 87
Treizième Sonate (Op 76) 87
Unaussprechlichen Kulten 88
Sorts 88
Apprendre des sorts 88
Lancer un sort 88
Incantations du Mythe 89
Concocter l'hydromel de l'Espace 89
Contacter une Chose-Rat 90
Contacter Cthulhu 90
Contacter une Goule 90
Contacter les Mi-Go 90
Contacter Nyarlathotep 90
Contacter les Profonds 91
Contacter un Rejeton des Etoiles 91
Contacter Tsathoggua 91
Créer un Portail Dimensionnel 91
Elixir de Tikkoun 91
Enchanter un objet 92
Flétrissement 92
Formule de Dho-Hna 92
Huile d'Alhazred 92
Incantation de Hoy-Dhin 93
Incantation de Vach-Viraj 93
Inv./Cont. un Byakhee 93
Inv./Cont. une Horreur 93
Inv./Cont. une Maigre Bête 94
Inv./Cont. un Serviteur 94
Inv./Cont. un Sombre Rejeton 94
Inv./Cont. un Vagabond 94
Inv./Cont. un Vampire Stellaire 94
Redoutable Nom d'Azathoth 94
Poudre d'Ibn-Ghazi 96
Préparer le Liao 96
Signe des Anciens 96
Signe d'Eibon 97
Signe de Koth 97
Signe de Voor 97
Quelques Rituels du Mythe 97
Angles de Tagh Clatur 97
Appeler/Renvoyer Cthugha 98
Appeler/Renvoyer Hastur 98
Appeler/Renvoyer Ithaqua 98
Appeler/Renvoyer Yog-Sothoth 98
Contacter Nodens 98
Malédiction de la Pierre 99
Hurlement de Pan 99
Échange d'Esprits 99
Résurrection 100
Rituel de Saaamaaa 100
Créatures 101
Perte de Santé des Créatures 101
Réserves de Compétences 101
Caractéristiques des Créatures 101
Il est folie de connaître ... 102
Races Extraterrestres 102
Anciens 102
Byakhee 103
Chien de Tindalos 103
Chose-Rat 104
La Couleur Venue de l'Espace 105
Dhole 105
Rejeton de Yog-Sothoth 106
Gnoph-Keh 106
Goule 107
Grande Race de Yith 108
Habitants des Sables 108
Horreur Chasseresse 110
K'n-Yani 110
Larves Amorphes de Tsathoggua 111
Lémuriens 111
Lloigor 112
Maigres Bêtes de la Nuit 113
Mangeuses d'espace 114
Masqut 114
Mi-Go 115
Peuple-Serpent 115
Polypes Volants 117
Profonds 118
Serviteurs des Autres Dieux 118
Shan 119
Shantak 120
Shoggoth 120
Rejeton de Shub-Niggurath 122
Tcho-Tcho 122
Vagabond Dimensionnel 123
Vampire Stellaire 123
Xothien 123
Animaux et Monstres 124
Allosaure 125
Crocodile 125
Gorille 125
Horde de Rats 125
Lion 125
Loup 125
Momie 126
Monstre du lac 126
Ours 126
Requin 126
Serpent 126
Vampire 128
Yeti 128
Zombie 128
Cultes et adeptes 129
Ahnenerbe 129
Société du Dragon noir 131
Fraternité du Signe Jaune 131
Culte de Cthulhu 131
Culte du Crâne 132
Secte de la Sagesse Étoilée 133
Culte des Sorcières 133
Agents Yithiens 134

LES ANNÉES TRENTE 136

Une décennie de désespoir 136
Pauvreté 138
Famine 138
Guerre 138
Les Contrées du Cauchemar 142
Abyssinie 142
Allemagne 142
Antarctique 142
Arabie Saoudite 143
Brésil 143
Burma 144
Congo belge 144
Egypte 144
Espagne 144
Groenland 145
Haiti 145
L'Île de Pâques 145
Louisiane 146
Mandat des îles du Pacifique 146
Mongolie 146
Pérou 146
Roumanie 146
Tibet 146
Union soviétique 147
Technologie, Armes et Equipements 149
Véhicules 149
Armement 150
Quincaillerie et objets divers 153

C'EST À VOUS DE JOUER ! 155

Conseils aux joueurs 155
Ayez foi en votre succès 155
Une raison d'être là 155
Les Motivations...t 156
Dans une impasse... 156
Parlez aux gens 156
Allez de l'avant 156
Accordez-vous tous les droits 156
Conseils aux Gardiens 156
Concevoir des scénarios 157
La Structure du Mystère 157
Ossature 157
Indices-clés mobiles 158
Indices Leviers 158
Caractéristiques des PNJ 159
Faire appel aux Compétences 159
Utiliser les livres d'Histoire 160
Le scepticisme des autorités... 161
Diriger les Scénarios 162
Flexibilité ou dirigisme 162
Toutes les directions 165
Finir les Scènes 166
Plan de coupe 166
Sensation de danger 166

TRAME DE CAMPAGNE 167

Contexte 167
Style 167
Mythe 167
Investigateurs 167
PNJ récurrents 1668
Variantes de règles 168
Présentation 1668
Le groupe d'enquête Armitage 169
Contexte 169
Style 169
Mythe 169
Investigateurs 169
PNJ récurrents 169
Dr Henry Armitage 169
Dr Ferdinand Ashley 169

Dr William Dyer 169
Dr Tyler M. Freeborn 170
Dr Cyrus Llanfer 170
Dr William Moore 170
Dr Francis Morgan 170
Dr Nathaniel Peaslee 170
Mme Agatha Warren Pickman 170
Dr Warren Rice 170
Dr Ephraim Sprague 170
Dr Albert N. Wilmarth 170
Variantes de règles 170
Présentation 170
Projet Alliance 170
Contexte 171
Style 171
Mythe 171
Investigateurs 171
PNJ récurrents 171
Cleveland Drew 171
Dr David Frushour 171
Emile Grabatowski 172
Capitaine Robert Harrow 172
Capitaine Curtis Henley 172
Colonel JosephMaines 172
Agent spécial Albert Ryan 172
Variantes de règles 172
Agent Fédéral (Profession) 172
Militaire 172
Présentation 172
Chasseurs de livres à Londres 172
Contexte 173
Style 173
Mythe 173
Investigateurs 174
PNJ récurrents 174
Variantes de règles 174
Nouvelles Compétences 174
Bibliographie 174
Analyse de Documents 175
Contrefaçon 175
Analyse de Texte 175
Mise en avant des compétences 175
Magie personnalisée 175
Présentation 175

L'HORREUR DE KINGSBURY 176

La structure 176
Prologue 177
Le shériff O'Donnell 178
Au premier coup d'oeil 178
L'appartement de Frank 178
Fouiller l'Appartement 178
Rencontre avec Frank Dolezal 180
Frank Dolezal 180
Cleveland "by night" 180
La Taverne de Lester 180
L'atelier de tatouage de Nadie 180
Recueil d'indices 180
Connaissance de la rue 180
"Los Psychos" 181
L'image dans la taverne 181
Recueil d'indices 181
Architecture 181
Une date est visible 182
Rencontre avec Willie 182
Willie le Manchot 182
Réconfort 182
Le Grec fou 182
Langues 182
Archéologie 182
Psychanalyse 182
Teiresh, le grec fou 182
Détective Merylo 183
Jargon policier 183
L'élite de Cleveland 183
Les remous de Charybde 183
Scylla et de van Schaen 184
Le tableau 184
Niveau de vie / Art 184
L'Université 184
Cartographie locale 184
Géologie 184
Scylla et Charybde 184
Orem H. van Schaen 185
Le manoir van Schaen 185
Connaissance de la rue 185
"Onze" et "Douze" 185
Recueil d'indices 185
Expertise légale 185
Réserve du dossier 185
Sens du danger 186
Craignez la mort par noyade 186
Recueil d'indices 186
Affronter van Schaen 186
Orem van Schaen 186
Scylla 186
Charybde 187
La Pierre Rouge 187
Fin ouverte et autres pistes 187

APPENDICES 190

BRP et DETECTIVE / GUMSHOE 190
Le style GUMSHOE 190
Convertir le BRP 190
Caractéristiques Investigateurs 190
Compétences Investigateurs 190
Créatures 191
Livres du Mythe 192
Sorts 192
Sources et Ressources 192
HP Lovecraft 192
Robert E. Howard et Auguste Derleth 193
Autres auteurs du Mythe 193
Appendice n° 3: Documents utiles 193

FEUILLE DE PERSONNAGE 194

NOTES DE TRAME DE CAMPAGNE 195

FICHE DES PNJ RÉCURRENTS 196

INDICES 201

INDEX 202

INTRODUCTION

Dans les brumes de la préhistoire, des Dieux et des monstres venant du cosmos arrivèrent sur Terre. Ils luttèrent sur notre planète, provoquant l'effondrement des continents et l'ébullition des mers grâce à leurs savoirs cosmiques et leur puissance inconcevable. Épuisés, ou peut-être vaincus, Ils sombrèrent dans un sommeil qui dura des éons. La race humaine évolua, s'empara de la Terre, sans avoir conscience de fouler leurs tombeaux. Mais certains tentent de redécouvrir ces fragments de savoir qu'Ils ont laissés derrière eux, qui veulent apprendre les secrets des étoiles, et les véritables noms des dimensions, cherchant à accaparer le pouvoir de ces Dieux morts. À Les réveiller .

Vous faites partie des rares personnes qui suspectent la vérité sur ces Dieux déments résidant au centre de l'univers, sur ces Grands Anciens qui rêvent de balayer la Terre, sur ces créatures extraterrestres qui se servent d'humains pour leurs expériences, sur ces anciennes légendes d'un mal éternel et inaltérable. Vous devez vous assurer que personne d'autre n'en sera jamais conscient, au risque de voir toute l'humanité sombrer dans la folie.

Vous devez maintenir closes les portes de l'Au-delà, quoiqu'il en coûte, en vies ou en santé mentale. Vous devez rassembler les pièces du mystère à partir de livres reliés en peau humaine, de corps éviscérés baignés d'une humeur immonde et d'inscriptions gravées sur des murs érigés bien avant que l'humanité n'émerge de la pangée originelle. Vous devez cherchez les réponses là où elles se trouvent, et prendre les mesures nécessaires.

Mais oserez-vous seulement suivre ... la trace de Cthulhu ?

Pourquoi écrire ce jeu ?

Pour adapter tout simplement le plus grand des jeux de rôles, L'Appel de Cthulhu, à un système de règles différent, le système Détective/Gumshoe. Pourquoi donc faire une chose pareille ? Tout d'abord, ce qui rend L'Appel de Cthulhu si fascinant, c'est son thème. Son ambiance désespérée s'inspire directement de l'oeuvre du plus grand écrivain d'horreur du XXe siècle, HP Lovecraft. Cela, nous l'avons respecté.

Ensuite, ce qui rend L'Appel de Cthulhu si prenant est le choix délibéré de rendre les personnages si vulnérables face aux horreurs qui les menacent, mais de leur offrir l'occasion de se montrer extraordinairement braves pour que leurs actions puissent avoir des conséquences cruciales dans le jeu. Cela aussi, nous l'avons aussi conservé.

Alors, qu'avons-nous donc changé ? Abordons la question sous un autre angle. William Shakespeare est l'un des plus grands auteurs, le Roi Lear une de ses oeuvres majeures. Pourquoi Akira Kurosawa a-t-il voulu en faire un film ? Pourquoi avoir transposé l'action dans le Japon féodal pour créer Ran ? Parce que la plupart des gens veulent – ou préfèrent— voir un film qu'une pièce de théâtre. De plus, situer l'histoire au Japon rend paradoxalement ces thèmes plus lisibles que de les conserver dans le monde qui nous est plus "familier", décrit par Shakespeare. Ran met-il en lumière le *Roi Lear*, ou le rend-il obsolète ? La question est ridicule. Cela valait-il la peine d'effectuer ces changements sur le *Roi Lear* ? Absolument.

Revenons à notre sujet : une autre partie de ce qui fait de L'Appel de Cthulhu un excellent jeu est qu'il s'appuie sur des enquêtes, le recueil d'indices plutôt que de trésors. Détective/Gumshoe a été conçu pour simplifier ce genre d'approche et la simuler à la perfection. Détective/Gumshoe existe afin de résoudre un problème reproché à L'Appel de Cthulhu : un mauvais jet de dé peut mettre fin à l'aventure. Vous ne trouvez pas le journal, donc vous ne découvrez pas le sort, donc soit Arkham est détruite, soit le Gardien improvise rapidement et fait apparaître, plus ou moins adroitement, le journal ailleurs.

Dans Cthulhu, le système Détective/Gumshoe vous garantit que vous trouverez le journal (mais nous ne promettons pas de ne pas détruire Arkham pour autant). Ce n'est pas tout ce qu'il peut vous offrir, mais ce n'est que le point de départ de ce système centré sur le principe d'investigation.

Certains Gardiens, et mêmes certains joueurs, aiment voir les choses mal tourner, et se complaisent dans la destruction, certes créative, du scénario. D'autres préfèrent trouver des solutions qui leur sont propres, face aux problèmes posés, leurs antisèches du Roi Lear, si vous voulez. Nous espérons qu'ils trouveront dans ces pages assez de matière pour les satisfaire, mais Cthulhu reste avant tout destiné à des Gardiens et des joueurs privilégiant l'investigation, et recherchant des mécanismes adaptés. Ce jeu s'adresse à des fans de procédures d'enquête comme dans *Docteur House* ou *Les Experts*. Ici, le mystère ne tourne pas autour de la question "Quand aurons-nous les résultats du laboratoire" mais plutôt "Que signifient donc ces résultats ?" Cela ne veut pas dire qu'il n'arrivera jamais rien de mal aux joueurs. En fait, leurs problèmes ne viendront pas de l'absence d'indices, mais plutôt de l'usage qu'ils en font et des conclusions qu'ils en tirent. Ce jeu s'adresse aux joueurs intrigués par Cthulhu, et qui souhaitent suivre sa Piste jusqu'au bout.

Concepts de base

Jeu de rôles : nous supposons que vous savez déjà de quoi il s'agit. Dans le cas contraire, lisez dans tout autre livre de jeu de rôles le chapitre "Qu'est-ce qu'un jeu de rôles", ou posez la question à un ami qui le pratique.
Gardien : le Meneur de jeu, ou MJ.
Investigateurs : les personnages des joueurs, ou PJ.
Compétences d'Investigation : elles comprennent les Compétences académiques, relationnelles et techniques. Ces Compétences fonctionnent toujours. Elles servent à rassembler des indices.
Compétences Générales : les autres Compétences, dont celles de combat et les "caractéristiques" comme la Santé, la Santé mentale et l'Équilibre mentale. Leur utilisation apporte du suspens dans le jeu, il est possible d'échouer.
Équilibre Mentale : Il correspond à une mesure immédiate de l'intégrité mentale de votre Investigateur. Il s'effrite rapidement au cours de l'aventure, mais en général régénère par la suite.
Santé mentale : Elle mesure sur le long terme la bienheureuse ignorance de l'Investigateur sur tout ce qui touche à l'horrible réalité du Mythe. Elle diminue progressivement, et ne s'améliore que très rarement par la suite.
Le Mythe : Ou plutôt le Mythe de Cthulhu. Il s'agit de la cosmogonie créée par H.P. Lovecraft, et qui apparaît dans la plupart , voire la totalité des événements qui composent les aventures ou les campagnes de Cthulhu.
H.P. Lovecraft : Écrivain d'horreur américain (1890-1937). Toutes les citations de ce livre sont issues de ses nouvelles ou de ses poésies.
Indice : Un aspect de chaque scène consiste à découvrir un indice menant à la solution du mystère final. Un Investigateur possédant la bonne Compétence pourra l'utiliser. Une fois cet indice découvert, la scène s'achève à moins qu'une confrontation ne se profile aussitôt. Les indices mènent vers d'autres scènes, mais ils ne sont pas tous forcément "pertinents."

Puriste, Pulp ou les deux ?

Le jeu Cthulhu vise à mettre en scène des scénarios de découverte des mystères occultes et horribles du Mythe de Cthulhu. En général, les parties appartiennent à l'une ou l'autre des deux catégories suivantes :

La première correspond à une approche fidèle, le mode Puriste, puisant son inspiration dans les derniers écrits de H.P. Lovecraft, également les plus intenses (*La Couleur tombée du ciel, Les Montagnes hallucinées, Dans l'Abîme du Temps, Celui qui chuchotait dans les Ténèbres*). Le narrateur cherche alors à recréer une ambiance "d'horreur philosophique," où le fait de révéler la vérité condamne à la fois l'investigateur, mais aussi toutes les personnes ayant le malheur de l'avoir approché, à un destin funeste.

La seconde constitue l'approche "Pulp", ou mode "Pulp", qui lorgne plutôt vers les récits "d'aventures désespérées" que le Mythe de Cthulhu a inspiré à Robert E. Howard (*La Chose ailée sur le toit, Le feu d'Asshurbanipal*). Cette fois, la narration se concentre sur la lutte des héros (plus particulièrement une lutte physique) contre le Mythe. Ce combat peut prendre un aspect des plus nobles comme se révéler totalement futile et sans issue. Ce mode offre également plus de chances de survie pour les personnages, que le précédent.

H.P. Lovecraft a, bien entendu, imaginé certaines histoires en tenant compte de ces deux approches. "L'Affaire Charles Dexter Ward", "L'Horreur de Dunwich," et "La Maison maudite" mettent toutes en scène des Investigateurs plus ou moins résolus à chasser les monstres qui s'apprêtent à répandre sur Terre le Mal cosmique. Ce sont des aventures élaborées selon une approche très « Howardienne ». Inversement, Robert E. Howard écrivit également au moins une nouvelle sur le mode Puriste : *La Pierre noire*.

Certaines des meilleures histoires du maître, comme *L'Appel de Cthulhu* (faisant intervenir à la fois des érudits neurasthéniques dévoilant la vérité et une descente de police contre des cultes maléfiques) et *Le Cauchemar d'Innsmouth* (une poursuite désespérée à travers une cité décrépite et le récit de la corruption psychologique des personnages) puisent leur force dans ces deux modes à la fois. Ce n'est pas notre rôle de vous dire de quelle manière vous devez appréhender ce jeu (en réalité, c'est le cas, mais nous y reviendrons dans un autre chapitre), il nous semble intéressant de traiter les horreurs « cthulhoïdes » comme H.P. Lovecraft le faisait lui-même.

Cependant, pour ceux qui souhaiteraient mettre plus précisément l'accent sur l'une des deux approches, nous avons indiqué clairement les règles et les éléments du jeu plus adaptés au mode Puriste par le symbole :



Ceux qui veulent privilégier le mode Pulp doivent se référer à celui-ci :



Le Gardien décide s'il intégre ou pas ces différents éléments afin d'insuffler dans ses parties l'ambiance horrifique qu'il recherche. Le dosage final vous appartient.

Un index des règles associées aux modes Pulp et Puriste se trouve page 201.


GUN 03

L'INVESTIGATEUR

"Un homme qui sachant ce que je savais sur le Mont des Tempêtes chercherait à découvrir seul la peur qui y rôdait, serait anormal... Je n'en continuai pas moins mes recherches, mon zèle augmentant à mesure que les événements devenaient de plus en plus monstrueux."
– La Peur qui rôde

Dans Cthulhu, les personnages des joueurs sont des "Investigateurs". Cela correspond parfaitement à ce qu'ils entreprennent : enquêter sur les mystères occultes, souvent horribles, derrière lesquels se dissimule la réalité du Mythe de Cthulhu. Les Investigateurs peuvent très bien être des enquêteurs professionnels comme des détectives privés, des policiers ou des agents gouvernementaux. Mais parfois ce ne sera pas le cas et ils se mettront alors en quête de vérité pour des raisons plus personnelles. Dans les deux cas, dévoiler les secrets du Mythe est devenu leur principale occupation.

Les étapes de la création d'un Investigateur

Demandez au Gardien comment la structure de la campagne (voir p. 167) affecte la phase de création du personnage. Cela peut, par exemple, altérer la nombre de points de création disponibles.

En fonction de l'orientation de la campagne, choisissez la profession de base (page 9) de votre Investigateur. Décidez si c'est toujours son activité principale, ou si, au contraire, il a abandonné ce travail pour s'impliquer totalement dans sa quête du Mythe. Ceci signifie également qu'il a sans doute perdu son statut social et la majeure partie de ses revenus. Dans le cadre d'une aventure isolée, vous n'aurez peut-être même pas l'opportunité de démissionner !

Selon votre conception de la personnalité de l'Investigateur que vous allez incarner et de son histoire personnelle, choisissez votre Motivation (page 17).

Répartissez les Points de Création (page 21) parmi vos Compétences (page 24) en vous assurant que votre groupe possède ainsi un panel de Compétences aussi vaste que possible.

Définissez les Piliers de votre Santé Mentale (page 39) et les Sources de votre Équilibre Mental (page 36), si votre campagne intègre cet élément. Enfin, choisissez vos contacts.

En prenant une fois de plus en compte le type de campagne que vous allez jouer, imaginez les circonstances dans lesquelles votre groupe d'Investigateurs s'est formé.

Choisissez un nom, un lieu de naissance pour votre personnage, ainsi que la marque de ses cigarettes favorites, ses croyances religieuses, ou tout autre élément qui vous permettra de mieux comprendre et incarner votre Investigateur.

PROFESSIONS

Avant d'être confronté au Mythe, votre Investigateur exerçait une autre occupation. Il peut toujours pratiquer cette activité qui constitue pour lui un point d'ancrage auquel se raccrocher, au risque de perdre les deux. Il s'agit de sa Profession. Celle-ci permet de cerner le champ de Compétences qui lui est accessible.

Les Professions typiques des personnages « Lovecraftiens » (Antiquaire, Artiste, Écrivain, Dilettante, Médecin, Journaliste, Policier Détective et Professeur) sont précédées du symbole du mode Puriste. Les autres Professions de la liste correspondent à des professions caractéristiques des années trente et permettent d'envisager de nombreuses rencontres plus ésotériques.

Chaque Profession décrit les Compétences professionnelles qui lui sont associées, le Niveau de Vie qui y correspond (voir p. 32), et toutes les aptitudes ou règles spéciales qui en découlent.

Vous achetez les Compétences de Profession à moitié prix, aussi veillez à choisir une Profession correspondant aux domaines d'activités que vous voulez voir pratiqués par votre Investigateur.

Liste des Professions

Aliéniste
Antiquaire
Archéologue
Artiste
Criminel
Détective privé
Dilettante
Docteur
Écclésiastique
Écrivain
Infirmière
Journaliste
Militaire
Officier de police
Parapsychologue
Pilote
Professeur
Scientifique
Vagabond

Aliéniste

Spécialiste des maladies mentales, vous pouvez être un psychanalyste formé à l'école de Vienne, un neurologue étudiant les fonctions du cerveau ou un médecin passionné par le mouvement comportementaliste. Bien que les théories freudienne commencent à s'imposer partout, elles s'avèrent encore loin d'être universellement comprises ou acceptées.

Compétences professionnelles : Biologie, Langues (Allemand et Latin), Bibliothèque, Médecine, Pharmacologie, Psychanalyse, Psychologie, Empathie et deux autres Compétences Relationnelles de votre choix.
Niveau de vie : 3-4
Règle spéciale : à l'aide de Médecine ou d'une Compétence Relationnelle, vous pouvez consulter les dossiers psychiatriques et les rapports des asiles psychiatriques, données normalement inaccessibles au public. Si vous possédez un doctorat en Médecine (soit un niveau de 2 ou plus en Médecine), vous pouvez faire la même chose avec les dossiers médicaux des patients et les documents d'un hôpital.

Pour chaque Point de Psychanalyse dépensé lors d'une Séance Thérapeutique, votre patient récupère 3 Points d'Équilibre Mental, au lieu de 2. Vous ne dépensez qu'un seul Point de Psychanalyse, au lieu de 2, pour stabiliser le comportement d'un personnage en crise. Vous pouvez user de cet effet sur vous pour récupérer votre propre Équilibre Mental, cependant ce bénéfice est réduit à 1 Point pour chaque Point de Psychanalyse dépensé.

Vous pouvez utiliser Empathie afin de réaliser une expertise Psychologique. En analysant les éléments d'une scène de crime, vous savez, en appuyant vos conclusions sur des cas présentant des similitudes, établir le profil psychologique du criminel. Vous pouvez ainsi déterminer son âge, son groupe ethnique et son sexe, ses habitudes, ses comportements et son histoire personnelle, probables. Vous devrez sans doute rappeler au Gardien cette aptitude lorsque vous souhaiterez l'utiliser.

Vous pouvez allouer des Points de Création, et utiliser la Compétence Hypnose (voir p. 37).

Antiquaire

Plus qu'un simple métier, c'est une véritable passion qui vous pousse à explorer le passé à travers ses plus belles réalisations. Vous vivez peut-être d'une rente ou vous êtes responsable d'une galerie d'art ou d'un musée. Ou vous devez vous résigner à faire commerce de ces antiquités, de ces livres et de ces objets d'art d'une époque qui vous fascine tant.

Compétences professionnelles : Architecture, Histoire de l'Art, Marchandage, Histoire, Langues, Loi, Bibliothèque, et n'importe quelle autre Compétence d'Investigation en tant que spécialité personnelle.
Niveau de vie : 2-5
Règle spéciale : Une fois par aventure, vous pouvez trouver dans votre collection un élément d'information ou un objet utile à l'enquête en cours. Ainsi, un bouquiniste ou un libraire dispose d'un livre traitant d'un sujet approprié (comme une thèse ou un pamphlet publié à



compte d'auteur par un illuminé). Un antiquaire négociant des objets en argent trouve des dagues ornementales dans son arrière-boutique. Un marchand spécialisé en import-export découvre "un étrange masque tribal du Congo." Afin de se souvenir qu'un tel objet existe et pour le retrouver, le personnage doit utiliser la Compétence adéquate (par exemple : Histoire de l'Art ou Bibliothèque).

Cet élément peut vous donner accès à un Indice principal afin de résoudre l'énigme en cours. Il peut également servir d'arme ou un support technique. Dans le premier cas, vous évitez d'avoir à vous infiltrer dans la vieille église abandonnée à la recherche de la retranscription d'un cantique blasphématoire. Vous possédez une copie de ce chant sur un vieux disque de shellac. Dans le second, pas besoin de retrouver le sort de la Flûte enchantée qui permet de renvoyer les Lloigor. Vous avez sous la main une flûte de Pan qui servait lors des rites orphiques de la décadente Cyrène (l'efficacité de cet objet dépendra ici du nombre de Points dépensés pour son acquisition)

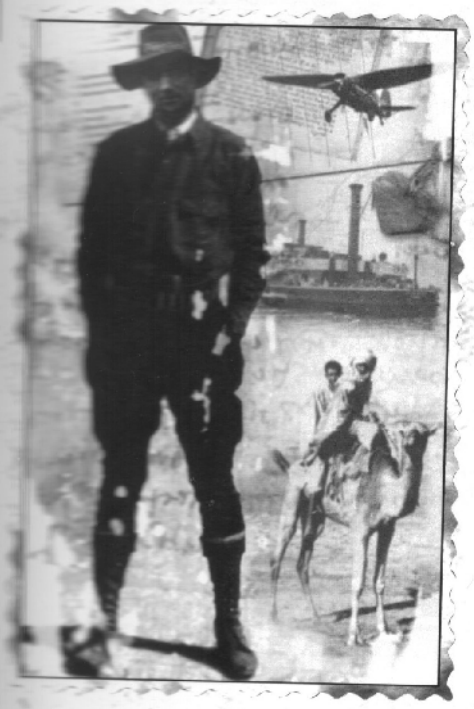
Si vous quittez la ville et donc votre collection ou votre magasin, vous n'aurez sans doute plus accès à cette capacité spéciale (et certainement pas facilement). Bien entendu, un assistant zélé, et en qui vous avez toute confiance, peut toujours tenter de le retrouver et vous l'expédier par la Poste... Si vous pouvez attendre une semaine de le recevoir pendant que les adeptes construisent leur vortex destructeur.

Le Gardien est en droit de vous refuser la possession de tout puissant artefact en relation avec le Mythe, livres de sorts ou autre. C'est lui qui décide si un élément peut être ou non introduit dans sa campagne afin de limiter tout abus ou effet sans aucune logique narrative. De même, il peut très bien décréter que votre objet possède des effets secondaires encore ignorés.

Archéologue

Vous visitez des lieux étranges, des régions lointaines à la recherche des traces du passé. Vous pouvez être un érudit méticuleux, passant la plupart de son temps dans des bibliothèques et consacrant toute sa vie à une seule recherche. Peut-être ressemblez-vous plus à un pilleur de tombes, armé de votre fouet et d'un pistolet, en quête de nombreux trophées à exposer dans le musée qui vous emploie. Vous dépendez de la découverte de ces trésors afin de financer vos prochaines expéditions, ou vous pouvez avoir la chance de recevoir des subventions de la part d'universités et de fondations.

Compétences professionnelles : Archéologie, Athlétisme, Recueil d'indices, Premiers soins, Histoire, Langues, Bibliothèque, Équitation, ainsi que deux autres Compétences d'Investigation de votre choix.



Niveau de vie : 4-5
Règle spéciale : grâce à la Compétence Archéologie ou à une Compétence Relationnelle adéquate, vous pouvez vous faire ouvrir les réserves des musées ou être autorisé à étudier certains objets rares (il reste cependant peu probable qu'on vous laisse les emporter). Si vous possédez de plus un statut académique reconnu, (soit à la fois un niveau en Archéologie de 2 ou plus et un Niveau de Vie de 3 ou plus), vous pouvez accéder aux départements interdits des bibliothèques universitaires.

Artiste

Que vous soyez un peintre, un musicien, un sculpteur, un architecte, ou même un comédien, une muse vous guide au quotidien. Sensible mais doué d'un fort tempérament, à moins qu'il ne s'agisse que d'une simple réputation, vous vivez déjà dans un monde fantastique que bien peu de gens peuvent seulement appréhender.

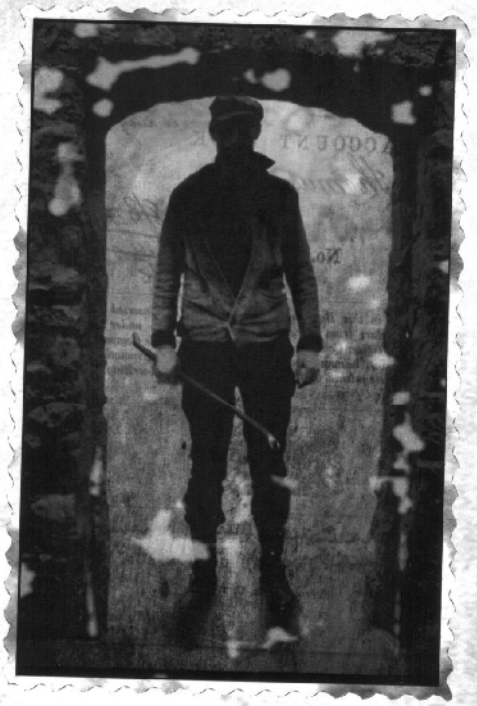
Compétences professionnelles : Architecture, Art, Histoire de l'Art, Artisanat, Déguisement, Recueil d'indices, Flatterie, Photographie, Psychologie, ainsi que deux autres Compétences (Académiques et/ou Relationnelles) en tant que spécialisations personnelles.
Niveau de vie : 1-4
Règle spéciale : vous regagnez un Point dans la Compétence correspondant à votre activité artistique (Art, Architecture, Artisanat, Photographie, etc.) lors d'une période creuse de l'aventure. Vous ne pouvez bénéficier de cet effet que 4 fois au maximum par session de jeu. Ceci représente le temps passé en répétition, étude graphique ou autre. Le Gardien autorisera ou non cette activité en fonction du temps et des ressources accessibles au personnage artiste.

Criminel

Ceux qui vivent en marge de la loi sont déjà conscients qu'il existe un monde secret dégénéré, désespéré et maléfique, au-delà de la civilisation. Certains criminels ont élaboré leurs propres codes et leurs lois afin de se protéger contre l'idée que tout ordre humain s'écroule sous la volonté de quelques uns. D'autres se réjouissent de cette découverte.

Compétences professionnelles : Marchandage, Intimidation, Crochetage, Bagarre, Sixième Sens, Filature, Discrétion, Camouflage, Connaissance de la rue ainsi qu'une autre Compétence Relationnelle, Technique ou encore Générale en tant que spécialisation personnelle.

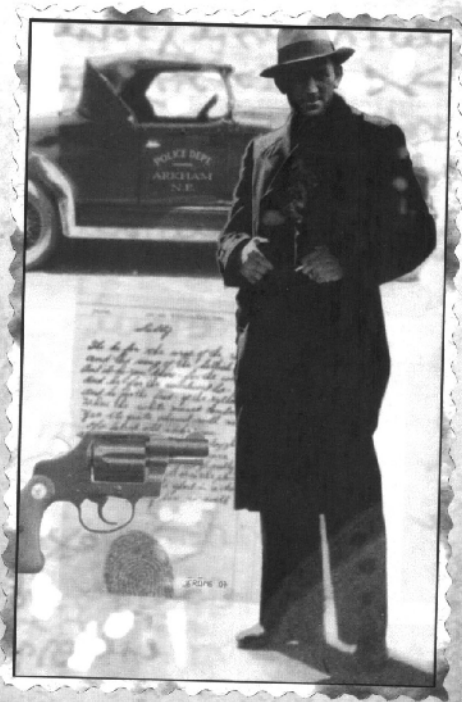
Niveau de vie : 0-4,
Sixième sens
Règle spéciale : les criminels avec une Réserve de Points en Piquer ou Filature peuvent effectuer leur dépense après avoir lancé les dés. Le résultat de ce jet de dés est augmenté de +1 pour chaque groupe de 2 points dépensés ainsi. Cet effet s'applique uniquement si le personnage est totalement concentré dans son action et que personne ne l'observe directement. Il est impossible d'y faire appel durant une opposition. Vous devez également décrire ce qui a failli clocher et expliquer la manière dont vous avez rattrapé le coup à la dernière seconde (même s'il ne s'agit que d'un simple coup de chance).



Les membres de la Mafia disposent d'un Point gratuit à allouer en Langues (Italien). Les membres d'autres organisations criminelles peuvent bénéficier d'un bonus similaire si le Gardien le décide.

Détective privé

Il y a des choses que les flics ne peuvent pas faire, et d'autres qu'ils ne voudront pas faire. Vous gagnez votre vie en agissant à leur place dans ces situations. Parfois, vous fourrez votre nez dans des affaires où les flics préféreraient ne pas vous voir, mais vous poursuivez tout de même votre enquête au moins pour les obliger à conserver la droiture dont ils doivent faire preuve. Et vous, qu'est-ce qui vous pousse à rester honnête ? En fait, il s'agit là d'un vrai mystère, n'est-ce pas ?



Compétences professionnelles : Comptabilité, Déguisement, Conduite, Loi, Crochetage, Photographie, Psychologie, Réconfort, Bagarre, Empathie, Filature.
Niveau de vie : 2-3
Règle spéciale : un détective privé possédant un niveau en Déguisement ou Filature peut dépenser des Points après avoir lancé les dés du Test

Professions : homme ou femme ?

En 1930, environ un quart des femmes américaines occupait un poste professionnel hors de leur foyer. Durant la Grande Dépression, afin de restreindre l'accès aux rares emplois, réservés à ceux qui sont censés nourrir leurs familles, vingt-six États sur quarante-huit interdirent le travail des femmes. Cette loi eut cependant peu d'effet. En 1940, la proportion de femmes intégrées dans le milieu du travail ne cessa d'augmenter. Elles occupaient essentiellement des postes administratifs, dans des magasins ou de domestiques. Certaines trouvèrent une place dans les usines, essentiellement dans l'industrie légère ou textile. Mais durant cette décennie, moins de 10% des femmes américaines travaillaient autrement que comme infirmières ou institutrices.

Ceci n'a aucune incidence dans Cthulhu. Fondamentalement (et selon nos propres critères) si vous pouvez, le temps du jeu, imaginer d'immenses monstres tentaculaires, alors pourquoi pas une femme médecin ? En mode Puriste, les personnages seront sans doute essentiellement masculins, mais la culture populaire de l'époque célèbre les femmes belles et aventureuses, à la fois imaginaires (la soeur de Doc Savage, Patricia, l'espionne Margo Lane ou Nita Van Sloan, la fiancée et acolyte de Spider) et réelles (l'aviatrice Beryl Markham, l'évangeliste Aimee Semple McPherson, la criminelle Ma Barker). Dans les films, les années trente représentent l'âge d'or de l'héroïne indépendante et dangereuse. Des auteurs féminins, tout comme aujourd'hui, occupent les premières places des ventes de best-sellers et la "femme reporter" constituait déjà un stéréotype lorsque Lois Lane en devint l'archétype en 1938.

Des femmes érudites ont depuis longtemps battu en brèche les préjugés. L'égyptologue et anthropologue Margaret Murray est sans doute la femme que Lovecraft mentionne le plus dans ses récits. la première enquêtrice américaine rejoignit l'agence Pinkerton avant la Guerre Civile, et dans les années trente, il existait des femmes flics au sein du NYPD, en général affectées aux Moeurs.

Même dans une partie réaliste, la seule véritable profession interdite aux femmes est celle de Militaire. Dans un contexte historique, une femme Investigateur souffrira sans doute d'une attitude condescendante de la part des hommes qui l'entourent, et elle subira des avances malvenues et les effets d'une galanterie parfois déplacée, parmi d'autres comportements sexistes stupides. Mais, tout comme Miss Marple (ou l'agent historique du NKVD nommée Melita Norwood, qui commença sa carrière d'espionne pour Staline en 1937), elle en jouera peut-être pour mettre au jour certains secrets. En mode Pulp, la seule limite est le ciel. Demandez-donc à Amelia Earhart.

demandé. Le résultat de ce jet de dés est augmenté de +1 pour chaque groupe de 2 Points dépensés ainsi. Cet effet s'applique uniquement dans le cas où le personnage est totalement concentré sur son action et que personne ne l'observe directement. Il est impossible d'y faire appel durant une opposition. Vous devez également décrire ce qui a failli clocher et expliquer comment vous avez rattrapé le coup à la dernière seconde (même s'il ne s'agit que d'un simple coup de chance).

Les Compétences professionnelles ci-dessus correspondent au modèle de Détective Privé typique des années trente, dont la majeure partie du boulot consiste à filer et photographier des maris et des épouses adultères, ou encore de retrouver la trace d'argent mystérieusement disparu. Un détective privé plus musclé (et plus dans l'ambiance Pulp ou sur le modèle des héros de Chandler-Hammett) utilisez la liste suivante : Jargon policier, Conduite, Intimidation, Crochetage, Empathie, Bagarre, Déguisement, Connaissance de la rue.

Nouvelles Professions

Il peut arriver qu'un joueur souhaite incarner un type d'Investigateur différent de ceux proposés dans cette liste déjà longue. Le Gardien devra d'abord déterminer si la profession proposée ne corrrespond pas simplement à une version spécialisée d'une autre déjà existante. Par exemple, Auteur, Criminel, Dilettante, Professeur et Scientifique se prêtent particulièrement bien à de telles variations. si c'est le cas, le Gardien et le joueur devraient travailler ensemble à modifier la liste des Compétences prédéfinies afin de l'adapter à la vision du joueur. En général, échanger une ou deux de ces Compétences suffit. Par exemple, remplacer Conduite par Athlétisme transforme le Pilote en Marin (l'accès à un avion devenant l'accès à un navire).

Une Profession entièrement nouvelle devrait donner accès à sept à neuf Compétences professionnelles. Une profession offrant plus de choix ou de meilleures Compétences spéciales, n'en aura que sept (inutile de préciser qu'aucune ne devrait avoir Niveau de Vie, Mythe de Cthulhu, Santé, Santé Mentale ou Équilibre mental comme Compétences professionnelles).

En vous appuyant sur les exemples donnés, et le paragraphe associé p. 32, il devrait être assez simple d'extrapoler le Niveau de Vie potentiel de cette nouvelle Profession.

Les Règles Spéciales des Professions se classent généralement en deux catégorie : un accès privilégié à certains éléments du scénario ou à des sources d'indices potentielles (dossier de police, etc.) ou un avantage mécanique sympathique (comme les dépenses à posteriori autorisées pour le Criminel ou le Détective Privé). Le premier type est plus facile à imaginer et à justifier. Le Gardien devrait éviter d'introduire une règle spéciale du second type, à moins d'avoir trouvé quelque chose de vraiment épatant et d'avoir la certitude que cela ne va pas totalement déséquilibrer le jeu.

Dilettante

Vous êtes financièrement indépendant, profitant d'un héritage, de placements rentables, ou d'une autre source de revenus. Libéré de toute contingence matérielle, vous avez la chance de pouvoir pratiquer les activités de votre choix.

Compétences professionnelles : Niveau de vie, Flatter, Équitation, et cinq autres Compétences de votre choix.
Niveau de vie : 3+
Règle spéciale : Vous pouvez utiliser la Compétence Niveau de vie pour contacter une connaissance personnelle, quelqu'en soit le domaine de spécialisation. Ces contacts représentent en général des membres de votre famille, d'anciens camarades d'école et d'autres personnes issues de la même classe sociale que vous.

Ecclésiastique

Prédicateur itinérant ou affecté à un lieu particulier, vous avez répondu à l'appel divin. Vous pouvez incarner un curé que tout le monde connaît dans le voisinage, un rabbin érudit ou un mission-

naire passionné. Si les divers types de vie cléricale prédisposent à croire dans le surnaturel, l'ecclésiastique reste cependant vulnérable face aux terribles révélations maltheistiques du Mythe.

Compétences professionnelles : Histoire, Langues (Latin, Grec, Araméen, ou Hébreu), Bibliothèque, Psychanalyse, Psychologie, Réconfort, Théologie, Empathie et une autre Compétence Relationnelle de votre choix.
Niveau de vie : 2-5
Règle spéciale : grâce à Théologie ou Réconfort, vous pouvez accéder aux archives de l'Église généralement interdites au public. La plupart des positions à l'intérieur de l'Église ne suffisent cependant pas à ouvrir les portes de la Collection "Z" de la bibliothèque du Vatican ou de tels départements secrets. Mais, une Dépense suffisante (c'est à dire « très conséquente ») et un Gardien bien disposé peuvent rendre une telle chose possible.

Si vous vous présentez comme écclesiastique (ou si portez une tenue traditionnelle), vous regagnez, une seule fois par séance, un Point dans une Compétence Relationnelle en discutant simplement avec l'un de vos corcligionnaires (mais pas un autre Investigateur).

La Psychanalyse ne fait pas partie de vos Compétences professionnelles.

Vous effectuez vos tests de Psychanalyse pour un Soutien Psychologique (voir p. 33) contre une Difficulté de 3, au lieu de 4.

Un prêtre Catholique Romain peut bénir de l'eau, sauver les âmes des mourants grâce à l'extrême-onction, utiliser un crucifix pour tenir les vampires à distance et enfin exorciser des démons (mais pas les entités du Mythe) dans un Test en opposition (son Équilibre Mental contre la Santé du démon). Des membres d'autres religions peuvent bénéficier de pouvoirs rituels semblables. En fonction de la structure de la campagne (voir p. 167), cet avantage sera ou non accessible.

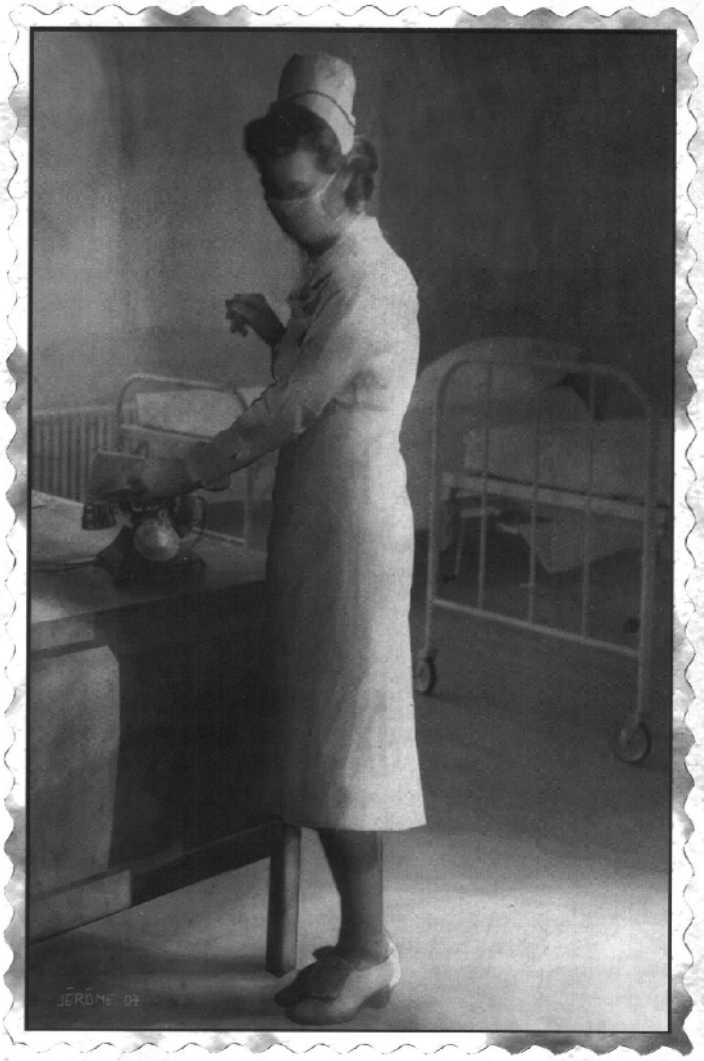
Écrivain

Vous savez retranscrire le sens de l'existence par la magie des mots ou bien vous dissimuler derrière eux. Vous pouvez révéler dans vos écrits de grandes vérités ou encore vendre des histoires imaginaires à des lecteurs ayant perdus leurs illusions durant la Grande Crise. Peut-être un peu de tout cela à la fois. Vous travaillez seul, isolé du monde extérieur, et vous n'en tirez souvent qu'un bien maigre profit. Parfois, vous devez faire face à de trop longues périodes d'oisiveté. Pourtant, avec un peu de discipline et un minimum de talent, même un auteur de "pulps" à deux sous peut réussir à garder la tête hors de l'eau.

Compétences professionnelles : Art, Histoire, Langues, Bibliothèque, Histoire orale, Psychologie, Empathie et trois autres Compétences en tant que spécialisations personnelles héritées d'emplois précédents.
Niveau de vie : 1-3
Règle spéciale : lors d'une période creuse du scénario en cours, vous pouvez récupérer un Point de la Réserve d'une Compétence académique, et ceci quatre fois au maximum par session. Ceci représente le temps passé à lire, prendre des notes, etc. Le Gardien autorisera ou pas cette activité en fonction du temps et des ressources accessibles au personnage. Toutefois, les aventures dans Cthulhu regorgent de bibliothèques qui poussent un auteur à déclarer : "Vous autres, vous fouillez le reste de la maison, je vais y passer une heure ou deux pour voir ce que contiennent ces livres."

Infirmière

Une infirmière est une assistante médicale de formation (un homme occupe plus rarement cette fonction). Elles ont généralement une reconnaissance et une paie bien inférieures à celles des médecins, mais elles se montrent également moins distantes ou insensibles.



Compétences professionnelles : Biologie, Premiers soins, Médecine, Pharmacologie, Empathie, Réconfort. Et avec l'accord du Gardien, une infirmière habituée au travail administratif de l'hôpital peut prendre Bureaucratie. De même, si elle a l'habitude de gérer des médecins arrogants, accordez-lui Flatter.
Niveau de vie : 2-4
Règle spéciale : avec Médecine ou Réconfort, vous avez accès aux dossiers médicaux des hôpitaux, normalement inaccessibles au public. Si vous exercez votre profession dans le cadre d'un hôpital, d'une maison de repos, ou tout autre établissement de soins, vous pouvez automatiquement faire appel à la Compétence Réconfort pour accéder à toutes les zones de l'institution, depuis l'armoire aux produits toxiques jusqu'aux chambres froides.

Lorsque vous utilisez la Compétence Premiers soins, chaque Point dépensé permet de guérir 3 Points de Santé, au lieu de 2 normalement (vous gagnez 2 Points de Santé plutôt qu'un seul si vous l'employez sur vous-même.) Vous savez comment stabiliser l'état d'une victime gravement blessée. Il ne vous en coûte pour cela qu'un seul Point en Premiers soins, au lieu de 2. (voir p. 39)

Journaliste



Vous travaillez pour la presse, des magazines ou encore la radio. Votre travail consiste à rassembler des éléments de la vie quotidienne, pour en faire une histoire valant la peine d'être racontée, à révéler la vérité sur ce qui nous entoure. Vous pouvez tenter de prendre du recul par rapport à vos reportages, surtout s'ils parlent de corruption et d'égoïsme, mais comment prendre de la distance par rapport à vos propres mots ?

Compétences professionnelles : Jargon policier, Déguisement, Recueil d'indices, Langues (pour un correspondant à l'étranger), Histoire orale, Photographie, Psychologie, Réconfort, Empathie, Filature, ainsi qu'une autre Compétence Relationnelle de votre choix.
Niveau de vie : 2-4
Règle spéciale : à l'aide de Réconfort, vous pouvez accéder aux archives des journeaux. Dans votre propre journal, vous pouvez agir de la même manière afin d'obtenir le registre des articles parus et y trouver rapidement toute mention d'une affaire qui vous intéresse. Vos collègues journalistes peuvent aussi vous confier certaines rumeurs et histoires non officielles, à moins que vous ne soyez en compétition avec eux sur un scoop.

Médecin

Vous considérez que votre profession symbolise ce qu'il y a de meilleur dans la société : rationalité, humanisme, propreté et altruisme. Si seulement cette société pouvait être soignée ou amputée de ses maladies comme vous guérissez les corps grâce à des médicaments ou de la chirurgie ! Mais les médecins les plus riches et les plus reconnus se trouvent bien loin des sanies et du sang, pourtant les bases de leurs louables intentions.

Compétences professionnelles : Comptabilité, Biologie, Premiers soins, Expertise légale, Langues (Latin), Médecine, Pharmacologie, Psychologie, Empathie, Réconfort.
Niveau de vie : 4-6
Règle spéciale : à l'aide de Médecine ou d'une Compétence Relationnelle, vous pouvez consulter les dossiers médicaux des hôpitaux, normalement inaccessibles au public. Si vous exercez votre profession dans le cadre d'un hôpital, d'une maison de repos, ou tout autre établissement de soins, vous pouvez automatiquement faire appel à la Compétence Réconfort pour accéder à toutes les zones de l'institution, du placard des produits toxiques jusqu'aux chambres froides.

Lorsque vous utilisez la Compétence Premiers soins, chaque Point dépensé permet de guérir 3 Points de Santé, au lieu de 2 normalement (vous gagnez 2 Points de Santé plutôt qu'un seul si vous l'employez sur vous-même.) Vous savez comment stabiliser l'état d'une victime gravement blessée. Il ne vous en coûte alors qu'un seul Point en Premiers soins, au lieu de 2. (voir p. 39)

Journalisme Amateur

Bien avant l'Internet, les fans obsessionnels avaient déjà inventé des moyens de partager leurs opinions sur leurs sujets favoris. Dans les années trente, ils se donnaient le nom de "journalistes amateurs ". Ils publiaient ainsi de la poésie, des nouvelles de fiction, des commentaires politiques et le résultat de leurs recherches grâce à l'hectographie, les duplicateurs à alcool (ou "machines Ditto, " pour les diplômés des années 60), voire même en se faisant imprimer. Certains de ces journalistes amateurs possédaient leur propre organe de presse, (souvent simplement en payant les services d'un imprimeur local). Généralement, un unique rédacteur en chef collectait les contributions de tous les participants (dont ceux des correspondants des "Mailing Bureaux" créés afin de distribuer les copies finales). Il les réunissait en un seul magazine et les envoyait aux abonnés. Au sein de certaines APA (Amateur Press Associations ou associations amateurs de presse), seuls les participants pouvaient s'abonner, mais la plupart étaient disponibles pour le grand public.

Un journaliste amateur dans les années trente publiera le plus souvent des récits de fiction ou des commentaires politiques, mais dans Cthulhu, rien n'empêche le rédacteur d'une APA de se spécialiser sur des phénomènes inexpliqués, du folklore, des fantômes, et des recherches dans le domaine psychique (un numéro exceptionnel pourrait même être considéré comme un ouvrage du Mythe !). HP Lovecraft (Président de l'United Amateur Press Association,1917-1918; Président de la National Amateur Press Association, 1923) pourrait même faire partie de ses abonnés !

Un journaliste amateur peut embrasser n'importe quel type de carrière ou de profession, bien que celles d'Auteur et de Dilettante soient les plus communes. Avec l'accord du Gardien, il peut également choisir la Compétence Artisanat (Imprimerie) en tant que Compétence professionnelle à la place de l'une de celles indiquées sur sa liste.

Militaire

Vous vous placez spontanément entre le danger et les autres, pour l'argent, pour le drapeau, par loyauté envers vos camarades ou parce que vous n'avez pas vraiment d'autres choix. Votre vie, c'est l'ennui et la routine, la bureaucratie, la poussière et l'exercice. Parfois, elle se teinte bien sûr de folie, de mort, de sang et de cauchemars.

Compétences professionnelles : Athlétisme, Armes à feu, Intimidation, Connaissance de la nature, Bagarre, Mêlée.
Armée de terre / Corps des Marines : ajouter Conduite, Discrétion, Camouflage.
Intendance/ Corps Médical : ajouter Premiers soins, Médecine, Réconfort.

Génie / Artillerie : ajouter Explosifs, Mécanique.
Marine : ajouter Astronomie, Mécanique, Pilotage.
Officier (tous les corps) : ajouter Bureaucratie, Équitation ou Pilotage, Réconfort.
Niveau de vie : 2-5 (officiers); 2-4 (hommes du rang)
Règle spéciale : tant que votre propre Équilibre Mental est supérieur à zéro, vous pouvez dépenser 2 Points de votre Réserve de Réconfort pour apaiser un personnage en proie à la panique ou au comportement étrange (voir p. 64).

Si vous êtes toujours en service, vous pouvez faire appel à vos Compétences Relationnelles afin d'entrer dans les établissements militaires de votre nation (sauf en cas de base secrète à l'accès restreint). Si vous ne souhaitez pas vous y faire remarquer, il faudra trouver un autre moyen d'entrer.

Si vous êtes vétéran d'une guerre, le Niveau de Difficulté (en particulier le Seuil de Blessure des adversaires) pour vos Compétences utilisables en combat (Athlétisme, Armes à feu, Bagarre, Mêlée) ne subit pas de modificateur de +1 tant que vous n'avez pas atteint un score de -5 en Équilibre Mental ou en Santé. Mais si vous êtes un vétéran, votre niveau d'Équilibre Mental ne peut excéder 10.

Cependant certains événements menaçant votre Équilibre mentale bénéficient d'un Niveau de Difficulté inférieur (voir Jouer l'instabilité p. 64)

Officier de Police

Vous suivez le code des flics, appris sur les bancs de l'école de police ou en patrouillant les bas-fonds. Vous êtes le garant de la frontière entre les flics, les délinquants et les citoyens. Et tout va pour le mieux lorsque personne ne franchit ces lignes. Lorsque la Loi et la Justice ne sont plus d'accord entre elles, c'est vous qui décidez alors où se situe la limite.

Compétences professionnelles : Athlétisme, Jargon policier, Conduite, Recueil d'indices, Armes à feu, Interrogatoire, Loi, Psychologie, Empathie, Sixième sens.
Niveau de vie : 3-4
Règle spéciale : grâce à une utilisation judicieuse du Jargon policier, vous pouvez non seulement sympathiser avec des flics, mais également accéder à des fichiers criminels, des dossiers en cours, des pièces à conviction, rencontrer des prisonniers, hors de la portée des simples civils. Si vous vous trouvez loin de votre juridiction, il vous faudra sans doute, non seulement user du Jargon policier, mais aussi avoir un bon plan d'action.

Dans votre propre juridiction, vos points de Jargon policier permettent d'accéder aux laboratoires de la police (afin de réaliser une expertise légale ou des tests ballistiques, par exemple) voire même à la morgue.

Parapsychologue

Les universitaires vous regardent avec suspicion, et ceux qui ont la foi doutent de la sincérité de votre démarche. Vous êtes écartelé entre raison et superstition, entre croire et prouver. Vous pensez que le surnaturel correspond surtout à des mystères naturels non élucidés, ou peut-être que la méthode scientifique peut explorer, infirmer ou confirmer les dits de la théologie.

Parapsychologie professionnelle

Dans les années trente, tout comme aujourd'hui, la plupart des parapsychologues ne sont que des journalistes en quête de papiers à sensations, de simples excentriques ou, au mieux, des savants possédant quelques Compétences avérées dans d'autres domaines (JB Rhine, qui étudia l'ESP en tant que directeur du Laboratoire de Parapsychologie de l'Université de Duke au cours de cette décennie, était en fait un botaniste réputé). La profession de parapsychologue représente donc plus un passe-temps qu'un métier.

Dans le mode Pulp, des "détectives de l'étrange" et des parapsychologues de formation seront plus fréquents et mieux acceptés. Pourtant, dans les années trente historiques, peu d'organisations sont dédiées aux études parapsychologiques :

La Society for Psychical Research (Société pour la Recherche Psychique), fondée en 1882 par des professeurs de Cambridge, elle a son siège à Londres et ses archives à Cambridge. La SPR publie un journal trimestriel auquel participent des savants comme des amateurs éclairés. La branche française, fondée en 1885, se nomme Société Française pour la Recherche Psychique.

The Ghost Club (le Club des Fantômes) : une version moins formelle de la SPR, qui accepte les théories mécanistes, magiques ou spiritualistes sur les fantômes. Fondée en 1862, elle décline durant la plus grande partie des années trente jusqu'à ce que l'emphatique chasseur de fantômes Harry Price en prenne la direction en 1938. Son siège se trouve à Londres.

London Spiritualist Alliance (Alliance Spiritualiste de Londres) : une institution majeure dans les études médiumniques, fondée en 1884. Elle publie un magazine, Light (Lumière), dirigée (curieusement) par le pionnier de la théorie psychanalytique des phénomènes de hantise, Nandor Fodor.

American Society for Psychical Research (Société Américaine pour la Recherche Psychique) : de plus en plus dominée par des spirites et de simples amateurs après le schisme provoqué par le cas du médium "Margery" en 1925, l'ASPR est une association prospère. Basée à Boston, elle a ouvert des antennes à New York, Cleveland et San Francisco. Elle a perdu en contrepartie son crédit et sa respectabilité. Son journal mensuel mise de plus en plus sur le sensationnalisme.

Boston Society for Psychical Research (Société Bostonienne de Recherches Psychiques): ce groupe de savants rationalistes et respectables s'est séparé de l'ASPR en 1925 après une controverse autour du cas "Margery". Ses deux cents membres sont actifs dans tout le pays, mais leur base d'opération se situe en Nouvelle Angleterre.

American Psychical Institute & Laboratory (Laboratoire et Institut Psychique Américain): en dehors du laboratoire de Rhine à l'Université de Duke, il s'agit du seul établissement de recherches parapsychologiques basé en Amérique. Fondé par l'écrivain et savant anglais Dr Hereward Carrington en 1921, il ferme ses portes en 1923, pour rouvrir dix ans plus tard à New York.

International Spiritualist Federation (Fédération Internationale Spirite) : la vitrine anglaise du mouvement spirite. Elle publie le "Psychic News" (Nouvelles Psychiques").

Institut Métapsychique International : le I.M.I fut fondé à Paris en 1918 par un spirite français fortuné, mais il se compose uniquement de scientifiques rigoureusement objectifs. On ne peut en devenir membre que par parrainage.

Institute for Brain Research (Institut de Recherche sur le Cerveau) : un institut établi dans l'université de Leningrad et dirigé par Leonid Vasiliev. Ses travaux sur les perceptions extra-sensorielles (ESP) ont cessé sur l'ordre de Staline en 1927, bien qu'il reste membre du I.M.I.

Compétences professionnelles : Anthropologie, Électricité, Bibliothèque, Mécanique, Occultisme, Photographie, Psychologie, Empathie, Sixième sens.
Niveau de vie : 2-3
Règle spéciale : tout comme l'Aliéniste, vous pouvez allouer des points et faire appel à la Compétence Hypnose (voir p. 37). Dans le cadre d'une option totalement Pulp, vous pouvez disposer de véritables pouvoirs psychiques, ou être en relation directe avec de telles personnes (ces "médiums" peuvent être d'autres Investigateurs ou, comme dans les histoires de Lovecraft, des PNJ sacrifiables.) Les règles et la description de quelques talents psychiques sont présentées dans Terreurs.

Pilote

Vous vivez pour voler, et vous volez pour vivre. Vous pouvez être un vétéran de la Grande Guerre, à la recherche du frisson que vous y avez connu dans les meetings aériens, ou un pilote espérant gagner assez d'argent pour créer sa propre entreprise de transport aérien. Vous pilotez peut-être l'avion privé dernier cri d'un milliardaire, ou avez construit le vôtre grâce à des pièces détachées récupérées. Quelle que soit la manière dont vous vous envolez, le ciel est le seul endroit où vous avez envie d'être.

Compétences professionnelles : Astronomie, Conduite, Électricité, Mécanique, Piloter, Sixième sens.
Niveau de vie : 2-3
Règle spéciale : vous disposez d'un accès régulier à un avion. Sa taille et sa puissance dépendent de votre Réserve de Points en Niveau de vie.

Professeur

Vous pouvez être une personne calme et solitaire, dispensant la sagesse acquise avec l'âge, entre deux bouffées de pipe. Vous pouvez avoir l'esprit d'un gamin prisonnier d'un corps d'adulte, totalement incompétent si ce n'est en allemand médiéval, vous raccrochant à cette vaine gloriole. Vous pouvez être dans le deuxième cas, et penser que vous êtes comme le premier, au grand amusement de votre entourage.

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Langues, Bibliothèque, une Compétence relationnelle au choix ainsi que trois Compétences Académiques (dans ce cas précis, vous pouvez ajouter Astronomie and Chimie).
Niveau de vie : 3-5
Règle spéciale : Aussi longtemps que vous bénéficiez d'un statut académique reconnu (soit un niveau de vie de 3 ou plus), l'utilisation de Bureaucratie vous permet d'accéder sans presque aucune restriction aux départements fermés des bibliothèques, aux laboratoires de recherches et même à la plupart des archives privées ou gouvernementales.

Si votre Niveau de vie est égal à 5 ou plus, vous êtes titulaire d'une chaire universitaire et vous ne pourrez pas perdre les avantages de cette position à moins de preuves publiques et irréfutables de turpitudes morales dont vous seriez l'auteur.

Scientifique

Vous cherchez à faire avancer la science, peut-être pour améliorer le monde ou mettre à jour certaines réalités trop longtemps ignorées. Vous pouvez vous considérer comme plutôt adroit dans un laboratoire (trois incendies, ça peut arriver à tout le monde !). Vous avez juste besoin de plus d'équipement, plus de temps, plus d'échantillons et surtout de collègues plus compréhensifs. On se moque peut-être de vous à l'université... Tous des imbéciles ! Vous allez leur montrer !

Compétences professionnelles : Électricité, Recueil d'indices, Langues, Bibliothèque, Photographie ainsi que deux autres Compétences choisies parmi : Astronomie, Biologie, Chimie, Cryptographie, Expertise légale, Géologie et Physique.
Niveau de vie : 3-5
Règle spéciale : vous avez accès à un laboratoire adapté à vos recherches, et vous pouvez utiliser votre Compétence Niveau de vie pour demander à vos collègues, dans d'autres établissements, de réaliser pour vous des tests et des expériences. Vous pouvez également obtenir des équipements spéciaux ou des machines. Si vous bénéficiez d'un statut académique reconnu (soit un Niveau de vie de 3 ou plus et au moins un niveau de 2 en Astronomie, Biologie, Chimie, Géologie ou Physique), vous pouvez vous faire ouvrir les portes des départements inaccessibles au public des bibliothèques universitaires.

Vagabond

Vous n'êtes pas simplement l'un de ces millions de chômeurs de la Grande Dépression de 29. Vous êtes d'une autre espèce, un seigneur de la route. Vous suivez les rails pour rester en marge de la société, ne cherchant un emploi et un coin où poser votre baluchon que lorsque le besoin s'en fait sentir. Vous êtes un peu voleur à l'occasion, mais vous n'en faites pas plus votre métier que toute autre activité plus légale.

Compétences professionnelles : Athlétisme, Marchandage, Piquer, Connaissance de la nature, Sixième sens, Discrétion, Connaissance de la rue.
Niveau de vie : 0. A moins que le Gardien ne vous autorise à changer d'une manière définitive votre mode de vie (par un mariage ou en étant appelé dans l'armée par exemple), vous ne pourrez jamais attribuer des Points à la Compétence Niveau de vie.
Règle spéciale : En plus de leur usage courant, vous pouvez utiliser Sixième sens ou Connaissance de la rue pour déchiffrer des signes de gens comme vous et découvrir ainsi les spécificités de la région où vous arrivez. Vous pouvez faire appel à la Connaissance de la rue pour joindre votre réseau de contacts parmi les autres vagabonds. Vous pouvez connaître des communistes (comme des membres itinérants du I.W.W., syndicat ouvrier international), des gardes-barrières amicaux, des membres d'oeuvres de charité, ou une dame localement connue pour sa compassion à l'égard de vos semblables.

Martin Harvesson, Investigateur

Josh crée son premier Investigateur pour jouer à Cthulhu. En discutant avec le Gardien, les autres joueurs et lui décident de s'orienter vers une campagne assez traditionnelle, avec des voyages à travers le monde, des ennemis armés de flingues, et beaucoup d'horreurs se cachant dans les recoins sombres des villes. Il faut préciser que Josh est plus fan de Humphrey Bogart que d'H.P. Lovecraft, aussi il choisit d'incarner un détective privé, un dur à cuire. Josh donne à ce personnage le nom de Martin Harvesson.

MOTIVATIONS

"Nos motivations après cela, je les laisse aux psychologues. Nous savions que quelque terrible prolongement des horreurs du camp devait s'être glissé dans cette sépulture ténébreuse des temps immémoriaux, nous ne pouvions douter plus longtemps qu'une situation abominable, actuelle ou du moins récente, ne nous attende dans l'immédiat. Pourtant nous nous laissâmes entraîner par la seule ardente curiosité, ou l'angoisse, ou la fascination, ou un vague sentiment de responsabilité vis-à-vis de Gedney, ou que sais-je."
– Les Montagnes hallucinées

Qu'est-ce qui pousse un Investigateur à agir ? Pourquoi explorer des ruines dévastées ou encore vouloir découvrir certaines choses qu'il aurait mieux valu ne jamais exhumer ? Simplement parce que certaines personnes – peut-être ni les plus chanceuses ni les plus braves – se sentent «poussées» à le faire. Chaque Investigateur doit être soumis à une Motivation, une soif inextinguible qui le pousse à se confronter à l'étrange, un besoin irrépressible de découvrir la vérité au prix parfois de ce qu'il possède de plus cher. En fin de compte, il s'agit d'un désir bien plus important à ses yeux que sa propre vie ou sa santé mentale. Bien entendu, d'un point de vue psychologique, un Investigateur peut réagir à des motivations complexes impliquant différents aspects de sa personnalité. Les joueurs s'amuseront sans doute à interpréter des rôles fondés sur une telle complexité. Mais, du point de vue du système de jeu, chaque personnage ne se voit assigner qu'une seule Motivation directrice.

Attention ! Le fait de refuser de se plier à la Motivation d'un Investigateur, coûte une perte d'Équilibre Mental. Mais y succomber peut amener le personnage à nier temporairement la réalité du danger qui le menace. Il conserve ainsi son Équilibre Mental, mais accepte de s'enfoncer encore plus loin dans les ténèbres (voir p. 67). Mais si votre Santé mentale se trouve par trop menacée, vous perdrez également ce bénéfice (voir p. 44).

Toutes les Motivations de la liste ci-dessous peuvent s'adapter à tous les types d'Investigateur. Quelques Professions semblent plus disposées que d'autres. De telles associations privilégiées sont alors précisées. Il y a également des Motivations mieux adaptées au mode Pulp ou au mode Puriste. Toutefois, n'importe quelle Motivation peut être associée à n'importe quelle Profession, dans les deux modes de jeu.

Motivations
Arrogance
Atavisme
Besoin de savoir
Choc soudain
Curiosité
Ennui
Goût de l'aventure
Goût pour les antiquités
Malchance
Sens du devoir
Sensibilité artistique
Soif de connaissance
Suiveur
Vengeance

Arrogance

"Je vous le dis, j'ai atteint des profondeurs que votre cervelle étroite ne peut même pas se représenter ! J'ai dépassé les limites de l'infini, et j'ai ramené des démons des étoiles..."
-- De l'Au-delà

Votre propre réussite suffit à justifier tous vos actes. Aucune chance qu'elle vous échappe, car vous désirez vous en emparer. Les règles que suivent les petites gens ne s'appliquent pas à vous. Pas plus que vous ne connaissez leurs craintes et leurs envies mesquines.

Particulièrement adapté à : Aliéniste, Scientifique
Exemples : Herbert West, Crawford Tillinghast dans "De l'Au-delà," Denys Barry dans "La Tourbière hantée"

Atavisme

"Je trouvai la pièce, les livres et les gens sinistres et inquiétants, mais comme une vieille tradition de mes ancêtres m'avait convié à d'étranges célébrations, je me décidai à m'attendre à des choses bizarres."
-- Le Festival

Très franchement, vous n'êtes pas très sûr des raisons pour lesquelles vous revenez sans cesse dans ce tombeau décrépit, ou relisez et encore toujours ces mêmes textes antiques. Il semblerait que les comportements étranges soient la norme dans la famille. Peu importe, les gens en dehors de votre cercle familial ne comprendraient pas...

Particulièrement adapté à : Antiquaire, Dilettante
Exemples : Charles Dexter Ward, Arthur Jermyn, Delapore dans "Les rats dans les murs" et le narrateur dans "Le Festival." Thurston, le narrateur de "L'Appel de Cthulhu," hérite des recherches de son oncle. Olmstead, le narrateur dans "Le cauchemar d'Innsmouth," agit sous l'influence de ses ancêtres, bien qu'il n'en ait pas conscience. Un tel secret, peut-être honteux, donne une Motivation tout a fait valable pour un Investigateur dans Cthulhu. Un joueur peut même demander à son Gardien d'imaginer lui-même les tenants et aboutissants d'une telle Motivation. Son personnage découvrira alors ce secret de famille au cours du jeu.

Besoin de Savoir

"J'étais sûr d'être sur la piste d'une vraie religion, très ancienne et très secrète, dont la découverte ferait de moi un éminent anthropologue."
-- L'Appel de Cthulhu

La vocation des véritables érudits est de découvrir la vérité. Voilà sans doute la raison pour laquelle vous passez tout votre temps dans les bibliothèques, vous traquez les rares survivants d'un culte rural oublié, vous apprenez des langues qui n'ont pas été conçues pour être prononcé par des gorges humaines. Que vous recherchiez la fortune, la considération de vos collègues ou simplement la satisfaction d'avoir participé à l'accroissement des connaissances humaines, vous enquêtez afin de découvrir le vrai sens de chaque chose.

Particulièrement adapté à : Archéologue, Professeur, Scientifique
Exemples : le professeur Angell et son neveu Francis Thurston dans "L'Appel de Cthulhu," le professeur Dyer et son groupe dans "Les Montagnes hallucinées".

Choc Soudain

"Avait-il alors été témoin de quelque effroyable rite antique ou tombé par hasard sur un symbole terrifiant et révélateur dans le prieuré ou à proximité ?"
-- Les rats dans les murs

Quelque chose vous a dessillé les yeux. Vous ne pouvez plus croire désormais à l'Enfant Jésus ou en Roosevelt. Qu'il s'agisse de votre grand-père, pourtant décédé depuis longtemps, se livrant à des rites cannibales dans la cave, les choses que vous avez vues lors du raid sur Innsmouth, ou simplement une rencontre fortuite avec ce qui existe au-delà, vous ne pouvez que chercher à en savoir plus. Parce que, de toute façon, vous ne pouvez plus reculer.

Le joueur devra déterminer les événements qui ont provoqué ce Choc Soudain, à moins qu'il ne préfère que son Investigateur soit frappé d'amnésie (d'origine hystérique, traumatique ou induite par la Grande Race de Yith). Cette dernière option permet au Gardien de préparer toutes sortes de désagréments pervers envers ce personnage. Nous vous la recommandons donc chaudement.

Particulièrement adapté à : Parapsychologue, tous les autres aussi en fait.
Exemples : Walter de la Poer dans "Les rats dans les murs" le professeur Nathaniel Peaslee dans "Dans l'Abîme du Temps."

Curiosité

"Toute mention d'une ville ni indiquée sur les cartes ordinaires, ni mentionnée dans les guides récents m'aurait intéressé, mais la manière étrange dont l'employé y avait fait allusion éveilla une sorte de réelle curiosité."
-- Le cauchemar d'Innsmouth

Confronté à un mystère, vous ne pouvez pas résister au besoin d'en savoir plus. Peu importe les risques, s'il se passe quelque chose, vous devez absolument découvrir de quoi il s'agit ! Dans le cas contraire, vous deviendriez fou à force de vous tourmenter avec toutes ces questions restées sans réponse.

Particulièrement adapté à : Journaliste, Parapsychologue, Officier de Police, Détective privé, Scientifique
Exemples : Randolph Carter dans "La quête onirique de Kadath l'inconnue," et les narrateurs dans "Par delà le mur du sommeil," "La Peur qui rôde," "La Couleur tombée du ciel," et "Le cauchemar d'Innsmouth."

Goût de l'Aventure

"Tout ce programme m'excitait beaucoup. Le combat lui-même promettait d'être spectaculaire, et la pensée de cette scène au sommet de l'antique construction dominant le plateau antédiluvien de Gizeh....faisait vibrer les fibres de mon imagination."
-- Prisonnier des pharaons

Rien ne vous motive plus que la promesse d'un peu d'action, d'un beau combat ou d'une expérience étrange et inédite. Vous êtes dépendant à l'adrénaline et s'il faut boire la coupe jusqu'à la lie pour vous satisfaire, qu'il en soit ainsi ! Le simple fait d'aborder une situation avec à l'esprit l'idée de ne pas prendre de risques reviendrait à admettre que vous avez vécu jusque-là une existence sans aucun sens.

Particulièrement adapté à : Criminel, Militaire, Parapsychologue, Pilote
Exemple : Harry Houdini dans "Prisonnier des Pharaons."

Goût pour les Antiquités

"Avec les années, son attachement aux choses anciennes grandit ; si bien que l'histoire, la généalogie, l'étude de l'architecture, du mobilier, et de l'artisanat de l'époque coloniale finirent à la longue par repousser tout le reste de sa sphère d'intérêt. Il faut se rappeler ses goûts à propos de sa folie..."
--L'affaire Charles Dexter Ward

Le passé représente le seul refuge où vous vous sentez réellement vivant. Découvrir quelque vérité perdue à travers les âges, ou se retrouver face à de magnifiques et très anciens objets ou bâtiments, voilà le sens de la vie. Les gens qui méprisent les enseignements du passé car ils le trouvent sans saveur ne sont que des lourdauds vulgaires et incultes.

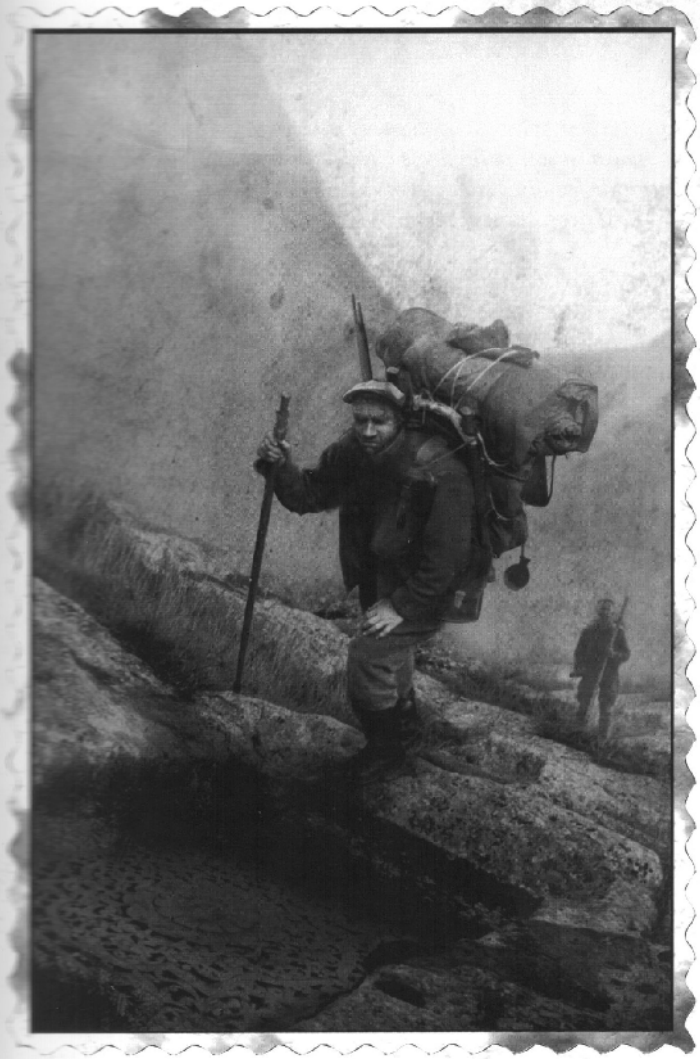
Particulièrement adapté à : Antiquaire, Archéologue, Ecclésiastique, Professeur
Exemples : Charles Dexter Ward, Elihu Whipple dans "La maison maudite," et le narrateur de "Lui"

Ennui

"Finalement, il ne nous resta plus que les stimuli plus directs encore, des expériences et des aventures personnelles les plus surnaturelles."
-- Le molosse

Vous avez peut-être vécu une expérience que vous désespérez de reproduire, ou bien l'avez-vous simplement lu dans ces romans décadents aux couvertures jaunes. Vous avez essayé tant de choses, mais rien n'y fait. Alors qu'importe si cela doit vous tuer ? Au moins, cette quête aura le mérite de sortir un peu de l'ordinaire.

Particulièrement adapté à : Artiste, Dilettante, Militaire
Exemples : St. John et le narrateur dans "Le molosse," Randolph Carter dans "La Clé d'argent," Thomas Olney dans "L'étrange maison haute dans la brume" et d'une certaine manière Jervas Dudley dans "La Tombe."



Malchance

"Il était généralement admis que le choc subi et l'infirmité résultant de cette épreuve étaient la conséquence d'un faux pas malencontreux ; Birch s'était enfermé dans le caveau provisoire du cimetière de Peck Valley ..."
-- Dans le Caveau

Les ennuis semblent tout simplement vous poursuivre. Que vous déterriez une antique statuette, décidiez de passer la nuit dans la mauvaise demeure sur la plage ou que vous tentiez de voler un vieil homme sinistre, les choses tournent toujours mal. À ce niveau, c'est un peu comme une malédiction. (voir p. 60 la manière dont la Malchance et la Malédiction interviennent dans les règles sur les Motivations).

Particulièrement adapté à : Criminel, Vagabond
Exemples : Gustaf Johansen le marin dans "L'Appel de Cthulhu," les narrateurs d'"Air froid," "Dagon," "La musique d'Erich Zann," et "L'Image dans la Maison déserte."

dans un contexte où la fatalité cosmique est moins inéluctable, un personnage peut acquérir de la malchance : dans "Le Temple," le capitaine von Altberg-Ehrenstein attire cette malédiction sur lui-même et son équipage après avoir torpillé le cargo Victory.

Sens du Devoir

"Le devoir l'emporta ; et bien qu'il y eût une bonne centaine d'officiants métis, les policiers, se fiant à leurs armes à feu, plongèrent résolument au milieu de la horde immonde."
-- L'Appel de Cthulhu

Vous avez beau savoir que ce n'est pas une très bonne idée, et que cela s'avèrera sûrement dangereux, il faut tout de même que quelqu'un descende cet escalier ou empêche ce culte de nuire. Et c'est à vous que revient cette tâche, parce que si vous ne faites rien maintenant, la situation ne fera qu'empirer. Si vous n'agissez pas, qui d'autre le fera ? Il n'est pas question de fermer les yeux et d'attendre tranquillement la retraite. Une telle attitude serait ridicule.

Particulièrement adapté à : Ecclésiastique, Médecin, Militaire, Officier de Police
Exemples : l'inspecteur Legrasse dans "L'Appel de Cthulhu" et le Détective Malone dans "Horreur à Red Hook," les marins et les commandos qui interviennent dans "Le cauchemar d'Innsmouth," le groupe qui brûle Curwen dans "L'affaire Charles Dexter Ward", le professeur Armitage dans "L'abomination de Dunwich ."

Sensibilité Artistique

"Car après tout, la victime était un écrivain et un peintre qui se consacrait au domaine du mythe, du rêve, de la terreur, et la superstition, toujours en quête d'effets et de scènes étranges et spectrales."
-- Celui qui hantait les Ténèbres

Vous ressentez déjà naturellement que ce monde est plus fantastique que la réalité quotidienne ne le laisse transparaître. C'est cette impression que vous cherchez à retranscrire dans votre art. Vous vous sentez obligé de suivre votre muse partout où elle vous invite. Vous n'êtes que l'argile qu'elle modèle entre ses mains expertes. Rien, et encore moins les contingences du quotidien, ne peut vous éloigner de votre recherche d'inspiration.

Particulièrement adapté à : Artiste, Écrivain, Dilettante
Exemples : Robert Blake dans "Celui qui hantait les ténèbres" Richard Pickman dans "Le modèle de Pickman", le sculpteur Henry Wilcox dans "L'Appel de Cthulhu," et sans doute Erich Zann. Walter Gilman dans "La maison de la sorcière" correspond également à ce schéma, si l'on considère les mathématiques avancées comme un art.

Soif de Connaissance

"Je ne voudrais pas vous faire courrir de risques, et je suppose devoir vous avertir que détenir la pierre et l'enregistrement ne sera pas sans danger ; mais vous jugerez, je le pense que cela en vaut le peine dans l'intérêt de la science."

-- Celui qui chuchotait dans les Ténèbres

Vous devez – vous devez absolument ! – découvrir les secrets du cosmos. Il ne s'agit pas d'un besoin d'érudition purement théorique. Il s'agit d'une quête de la vérité absolue. Vous ne cherchez pas à apporter votre contribution à l'ensemble des connaissances humaines, les gens – ce méprisable troupeau – refusent, ou se moquent, de savoir ce qui se cache au-delà du mur de la réalité. Vous seul (et peut-être quelques autres initiés) désirez ardemment connaitre ces secrets. Et vous seul avez la volonté de payer le prix nécessaire à leur découverte.

Particulièrement adapté à : Archéologue, Parapsychologue, Professeur
Exemples : Henry Akeley et Albert Wilmarth dans "Celui qui chuchotait dans les ténèbres," Harley Warren dans "Le témoignage de Randolph Carter," les narrateurs de "La cité sans nom" et "La peur qui rôde."

Suiveur

"...car ces études terribles je les poursuivis plus par une fascination mêlée de répugnance que par véritable inclination. Warren me dominait et il m'arriva même de le craindre."

-- Le témoignage de Randolph Carter

Ce n'était vraiment pas votre idée à la base, et vous aimeriez bien que tout le monde en soit conscient. Mais certains, des personnes importantes pour vous, quelle qu'en soit la raison, ont décidé d'emprunter ce tunnel, et il vaut mieux que les suiviez afin de vous assurer qu'ils vont bien. Ou qu'ils n'auront pas besoin de choisir quelqu'un d'autre pour s'occuper la prochaine fois du téléphone de campagne.

Au cours d'une campagne de Cthulhu, vous pouvez sélectionner un autre Investigateur (de préférence le plus téméraire de tous) comme étant la personne que vous suivez partout. S'il venait, par malheur, à décéder, vous pourriez aussitôt trouver un nouveau "leader," ou remplacer cette Motivation par Vengeance.

Particulièrement adapté à : Médecin, Militaire, Officier de Police
Exemples : Randolph Carter dans "Le témoignage de Randolph Carter," l'assistant de Herbert West, et les narrateurs dans "Le modèle de Pickman" et "Hypnos." Ils peuvent également être des amis ou des membres de la famille tels que le narrateur de "De l'Au-delà," le Dr. Willett dans Charles Dexter Ward, Daniel Upton dans "Le Monstre sur le seuil " Norrys dans "Les rats dans les murs" ou encore Ammi Pierce dans "La Couleur tombée du ciel."

Vengeance

"Ezra Weeden, même si ses périodes d'espionnage étaient forcément brèves....montrait une opiniatreté vindicative qui manquait généralement à l'esprit des citadins et des fermiers...."

-- L'affaire Charles Dexter Ward

On vous a fait du mal. À vous ou à quelqu'un qui compte (ou comptait) pour vous. Donc, ceux qui vous ont blessé doivent payer. Ils doivent être détruits, incinérés, abattus, humiliés... Peu importe la manière ou ce qu'il vous en coûtera pour parvenir à vos fins. Chaque piste qui mène vers l'accomplissement de votre vengeance est une voie que vous devez suivre jusqu'à sa conclusion, même destructrice pour vous.

Particulièrement adapté à : Criminel, Détective privé
Exemples : Ezra Weeden dans "L'affaire Charles Dexter Ward", et le narrateur de "La Peur qui rôde" après la mort de son ami Munroe. Des suiveurs tels que le Dr. Willett (dans Charles Dexter Ward) peuvent remplacer leur Motivation d'origine pour celle-ci si leur associé est tué, aspiré à travers un portail dimensionnel, ou contraint (d'une manière ou d'une autre) à disparaître.

Martin Harvesson, Investigateur

Josh apprécie les mots de Raymond Chandler qui affirment "un homme doit arpenter ces rues, un homme sans crainte et sans lassitude " pourtant il pense que la Motivation « Sens du devoir » ne correspond pas à sa manière de jouer. Aussi, il se tourne plutôt vers la phrase suivante : "lorsque le partenaire d'un homme est tué, il ne peut pas laisser ce crime impuni" et sélectionne la Vengeance comme Motivation pour Martin. Le partenaire de Martin a découvert quelque chose de mauvais sur les docks, et il en est mort. Martin ne laissera pas ses meurtriers s'en tirer à bon compte.

Acquérir des Compétences

Une fois choisies la Profession et la Motivation de l'Investigateur, il est temps de déterminer ses degrés de Compétence. Le joueur dispose d'un nombre de Points de Création variable pour acquérir des Compétences d'Investigation. Il bénéficie également de 65 Points de Création pour acheter des Compétences Générales.

Les Compétences d'Investigation comprennent les Compétences Académiques, Relationnelles et Techniques. Les Compétences Générales regroupent toutes les autres, en particulier la Santé, la Santé mentale et l'Équilibre mental.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Vous obtenez deux Niveaux dans une Compétence Professionnelle pour chaque Point de Création investi dans celle-ci. Par exemple, 12 Niveaux répartis dans vos Compétences Professionnelles ne vous coûtent que 6 Points de Création. Les demi-points non affectés sont perdus, aussi attribuez des nombres pairs aux Compétences Professionnelles. Vous ne pouvez pas sélectionner Fuite, Niveau de Vie, Mythe de Cthulhu, Santé, Santé mentale ou Équilibre mental en tant que Compétences Professionnelles.

Le nombre de Points de Création que chaque joueur dépense en Compétences d'Investigation dépend du nombre de personnages qui composent régulièrement le groupe d'Investigateurs (voir le tableau ci-dessous).

Nombre de joueurs réguliers	Points de Création en Investigation
2	24
3	18
4+	16

Les joueurs qui ne peuvent être présents que sporadiquement reçoivent le même nombre de Points de Création que les autres, mais ne comptent pas pour déterminer la taille du groupe et calculer le nombre de Points alloués.

Votre Gardien pourra vous fournir une Réserve de Points non attribués afin de compenser une présence irrégulière (voir p. 66).

Chaque Compétence est associée à un chiffre appelé Niveau qui représente la maîtrise du personnage dans ce domaine. Vous possédez au départ quelques Niveaux de base dans certaines d'entre elles : chaque Investigateur bénéficie de 4 Points en Santé mentale, ainsi que d'1 Point alloué gratuitement à son Équilibre ainsi qu'1 Point à sa Santé.

De plus, le personnage a un Niveau de vie minimum, égal au chiffre le plus bas figurant dans le paragraphe correspondant de la Profession choisie. Vous pouvez échanger des Points de ce Niveau de vie contre des Points de Création à investir dans les Compétences d'Investigation, sur une base de 1 pour 1. Cependant, il vous faudra justifier cette perte de ressources dans votre conception de cet Investigateur.

Un Investigateur exerçant la Profession de Scientifique débute normalement la partie avec un Niveau de vie égal à 3. Ce chiffre correspond à son degré de respectabilité, et reflète peut-être son travail dans un laboratoire de recherche. Mais un "savant fou" vivant dans une cave humide, ou encore un chercheur discrédité pour avoir affirmé que le spectre ultraviolet dissimule des monstres, peut ne posséder qu'un Niveau de vie égal à 2, voire 1. Cela dépend de son éloignement actuel avec ses anciens collègues.

En général, chaque Niveau coûte un Point de Création, sauf les Compétences professionnelles, la Compétence Fuite (voir sa description, p. 37), et le Niveau de vie.

Liste des Compétences par Famille

Compétences d'Investigation
Les Compétences d'Investigation comprennent les Compétences académiques, relationnelles et techniques.

Compétences Académiques
Anthropologie
Archéologie
Architecture
Bibliothèque
Biologie
Comptabilité
Cryptographie
Géologie
Histoire
Histoire de l'Art
Langues
Loi
Médecine
Mythe de Cthulhu
Occultisme
Physique
Théologie

Compétences Relationnelles
Bureaucratie
Connaissance de la rue
Flatterie
Histoire orale
Interrogatoire
Intimidation
Jargon policier
Niveau de vie
Négociation
Psychologie
Réconfort

Compétences Techniques
Artisanat
Arts
Astronomie
Chimie
Connaissance de la nature
Crochetage
Expertise légale
Pharmacologie
Photographie
Recueil d'indices

Compétences Générales
Armes à feu
Athlétisme
Bagarre
Camouflage
Conduite
*Déguisement
Discrétion
* Électricité
Empathie
Équilibre Mental
Équitation
* Explosifs
Filature
Fuite
Hypnose
* Mécanique
Mêlée
Organisation
Pilotage
Piquer
Premiers soins
Psychanalyse
Santé
Santé mentale
Sixième sens

* Dans certaines circonstances, quelques Compétences Générales peuvent servir de Compétences d'Investigation. Elles sont cependant toujours acquises en tant que Compétences Générales.

S'enfuir reste l'activité physique la plus facile à faire. Après tout, il s'agit d'une évolution naturelle de l'homme. Ce comportement correspond bien à l'ambiance voulue dans ce jeu, aussi, nous avons décidé de le récompenser : si votre Niveau en Fuite est supérieur au double de celui d'Athlétisme, vous pouvez acheter les Niveaux suivants à coût réduit. Vous gagnez 2 Niveaux par Point de Création dépensés (si vous pensez utiliser cette règle, décidez au départ de votre Niveau d'Athlétisme. Cela vous facilitera ensuite le calcul). Aussi, si votre Niveau d'Athlétisme est égal à 0, tous ceux de Fuite se retrouvent à moitié prix.

Zachary décide que son personnage dilettante, Willoughby Boothroyd, sait faire bonne figure dans un match de polo ou au tennis, mais qu'il n'est pas vraiment un athlète. Il n'achète que 2 Niveaux en Athlétisme. Zachary désire ardemment que Boothroyd puisse vivre un peu plus longtemps, aussi

Création alternative de personnages

Croyez-le ou non, certains testeurs ont trouvé que leurs personnages étaient trop puissants et trop compétents. Nous saluons leur attachement à l'esprit des héros de Lovecraft, à la fois incompétents et limités.

Pour de tels joueurs, réduisez le total de Points de Création des Compétences Générales de 65 à 60 et distribuez les Points de Création des Compétences d'Investigation selon le barème ci-dessous. Vous obtiendrez des Investigateurs irrémédiablement condamnés, mais extrèmement spécialisés.

Nombre de joueurs réguliers	Points de création en Investigation
2	16
3	12
4+	10

Afin de créer des personnages plus héroïques, augmentez le total de Points de Création des Compétences Générales de 65 à 75, mais gardez le tableau original des Points de Création des Compétences d'Investigation. Les équipes d'Investigateurs en mode Pulp devraient tirer profit de la règle optionnelle des Échanges de Points.

Certaines structures de campagne peuvent introduire des restrictions particulières pour les Compétences. Par exemple, une partie se déroulant dans un orphelinat limitera sans doute le nombre total de Points de Création disponibles. D'autres forceront la spécialisation des personnages en limitant le nombre de Compétences Académiques ou Techniques que vous pourrez achetez.

Composer une équipe d'Investigateurs

C'est une bonne idée, à la fois du point de vue des règles mais aussi narratif, de vous assurer que le choix des Compétences de votre équipe d'Investigateurs recouvre les champs les plus vastes possibles. Chaque Investigateur possède idéalement un certain nombre de Compétences utiles, et chacun possède quelque chose de sympa dans lequel il se montre meilleur que ses camarades. Lorsque vous créez les Investigateurs, parcourez la liste des Compétences et vérifiez que vous couvrez un vaste éventail d'aptitudes. Chaque Investigateur devrait également avoir le potentiel de jouer le premier rôle à un moment ou un autre de l'histoire.

Echanger des Points

Cette règle optionnelle permet de resserrer les liens entre les personnages d'une même équipe. Ils peuvent s'échanger des Points de Création. Si vous utilisez cette règle, un joueur peut échanger avec un autre, 1 Point de Création d'Investigation (et non pas un Niveau) contre 3 Points de Création Généraux (et non pas des Niveaux). L'inverse est bien sûr possible. Ainsi, le personnage orienté vers le côté Académique peut fournir 6 Points de Création Généraux à celui qui incarne le costaud de l'équipe (pour améliorer ses scores en Mêlée et Explosifs, par exemple). Il reçoit en échange 2 Points de Création d'Investigation (et s'améliore en Astronomie). Chaque joueur a ici la possibilité de mettre l'accent sur les points forts de son Investigateur, l'équipe en devient plus stéréotypée. Ce qui veut dire également meilleure d'un point de vue purement narratif.

il choisit de monter son niveau de Fuite à 8. Les 4 premiers Points (jusqu'au double du score final d'Athlétisme) lui coûtent les 4 Points de Création normaux. Mais les 4 suivants ne lui en coûtent plus que 2.

Chaque Niveau en Niveau de vie coûte 1 Point de Création jusqu'au maximum prévu sauf pour les Dilettantes, qui ne sont pas affectés par cette limitation.

Shari crée le personnage d'un Professeur, le Dr Lunedi. Elle peut acheter un Niveau de vie égal à 5 pour 2 Points de Création (une base minimum de 3 plus 2). Mais si elle veut atteindre le niveau 6, il lui en coûtera 2 Points supplémentaires, pour un total de 4.

Le Niveau de vie ne compte pas comme une Compétence dans la liste des Professions. Il ne s'agit d'une Compétence professionnelle que dans le cas des Dilettantes. Le Gardien a tout à fait la possibilité de limiter l'évolution du Niveau de vie s'il préfère ne pas mener des parties jouées par de flics et des détectives privés millionnaires.

Vous ne pouvez normalement pas commencer à jouer avec déjà 1 Niveau en Mythe de Cthulhu (voir p. 31)

Limitations

En mode Puriste, la Santé et la Équilibre Mental sont limitées à 12. On ne peut pas acquérir de Niveaux supplémentaires, ni ajouter des Points d'Expérience pour les monter à des Niveaux supérieurs. La Santé Mentale est limitée à 10, et ne peut jamais être supérieure à 10 moins votre Niveau en Mythe de Cthulhu.

Les Investigateurs en mode Pulp peuvent être aussi téméraires et enthousiastes qu'ils le veulent mais nous recommandons qu'ils demeurent proches de la limite des 12 Points en Santé et en Équilibre Mental, si vous voulez conserver un peu de tension dans les affrontements. Certaines campagnes peuvent limiter d'autres Compétences, par exemple si l'action se déroule dans une école, la limitation peut atteindre les Compétences Académiques, Techniques et certaines Compétences Générales, voire les rendre indisponibles.

Comment répartir mes Points de Création ?

Lorsque l'on choisit des Compétences d'Investigation, il vaut mieux avoir un grand nombre de capacités différentes avec des Niveaux assez bas. Même un Niveau d'1 Point est intéressant. Vous ne dépenserez guère plus de 3 ou 4 Points dans une quelconque Compétence liée à l'enquête.

Les Compétences Générales suivent d'autres règles que celles concernant l'Investigation, ce qui engendre de possibles échecs.

En choisissant les Compétences Générales, vous tenterez de concentrer tous vos Points dans peu de Compétences, ce qui vous donnera des Niveaux plus élevés que dans les Compétences en



Investigation. Vous verrez qu'il est nécessaire d'avoir des scores proches de 8 dans les Compétences de base comme Santé, Équilibre, Armes à feu, Bagarre, ou Santé mentale.

Il existe une limitation spécifique aux Compétences générales : le second plus haut score doit être égal à au moins la moitié du meilleur. Ceci vous coûtera moins de Points avec une Profession qui compte beaucoup de Compétences Générales comme Compétences Professionnelles (chaque Niveau coûte alors moitié moins cher), mais soyez vigilant.

Craig souhaite que son Investigateur dispose d'un Niveau en Bagarre égal à 30. Ceci implique qu'il doit posséder également au moins une autre Compétence au Niveau 15. Il ne lui resterait alors plus que 20 Points pour acheter d'autres Compétences Générales (ou 27 s'il achète une Compétence Professionnelle au niveau 16 pour 8 Points). Craig revient alors sur sa décision, pour y allouer moins de Points afin d'utiliser les autres Points de Création comme il l'entend.

Si vous le désirez, vous pouvez mettre de côté des Points lors de la création du personnage pour les utiliser plus tard. Si votre Gardien fait jouer une campagne de Cthulhu, vous pourrez encore accumuler de nouveaux Points en cours de partie.

Niveaux et Compétences

Le système de jeu ne prend pas en compte le fait que votre niveau élevé en Athlétisme provient de vos années de semi-professionalisme dans la ligue de baseball ou juste de votre agilité et de votre vitesse naturelle. Que vous soyez un génie intuitif ou un érudit bûcheur et méticuleux, les deux cas expliquent indifféremment votre score en Archéologie. C'est à vous de faire ce choix lorsque vous personnaliserez votre Investigateur. Ce qui importe du point de vue des règles du jeu, c'est ce que le personnage peut accomplir. La manière dont il y parvient ne dépend que de vous.

Tout Niveau dans une Compétence signale un haut niveau d'accomplissement professionnel ou un talent naturel remarquable. Si vous avez la Compétence correspondant à la tâche en question, vous réussirez automatiquement en découvrant une information quelconque ou vous surmonterez tous les obstacles, ce qui vous permettra d'avancer plus loin dans l'aventure.

Martin Harvesson, Investigateur

L'équipe de Josh se compose de cinq joueurs, dont deux qui ne viennent que sporadiquement, pour des raisons de distance et de travail. Aussi, le Gardien donne à Josh et à ses camarades 18 Points en Investigation, pour trois joueurs réguliers, en plus des 65 Points de Création standards pour les Compétences Générales. Avant de se lancer dans la création de son personnage, Josh feuillette le livre de règles afin de se faire une idée de chacune des Compétences.

Josh marque d'un astérisque * sur la feuille de personnage les Compétences professionnelles de Martin : Comptabilité, Loi, Crochetage, Photographie, Empathie et Réconfort. Il décide d'ignorer Comptabilité, achète un Niveau 1 en Loi, 3 en Crochetage, Empathie et Réconfort, et 2 en Photographie pour un total de12 Niveaux en Points de Compétences Professionnelles. Ici, sur une base de 2 pour 1, l'ensemble ne coûte à Martin que 6 Points d'Investigation. Le Niveau de vie minimum lié à son choix de Profession est égal à 2, Josh décide de le laisser ainsi : c'est bien assez élevé pour un détective privé obsédé par sa vengeance. Il parcourt la liste des Compétences d'Investigation restantes. Il considère que Jargon policier, Intimidation et Connaissance de la rue correspondent bien à l'image qu'il se fait de Martin. De même, Recueil d'indices et Expertise légale sont trop utiles pour qu'il les laisse de côté. Il divise donc les 12 points restant de la manière suivante : 3 pour chacune des Compétences relationnelles, 2 en Recueil d'indices et enfin 1 Point en Expertise légale.

Josh se tourne maintenant vers les Compétences Générales, dont celles qui font partie de ses Compétences Professionnelles : Déguisement, Conduite, Bagarre et Filature. Une fois de plus, il les marque d'un astérisque *. Il essaie tout d'abord d'attribuer 5 Niveaux à chacune d'elles, pour un coup de 10 Points de Création (encore à moitié prix). Josh monte la Santé mentale de Martin à 10 (depuis la base de 4), et dépense 7 Points pour augmenter son Équilibre mental jusqu'à 8 (en plus du premier Niveau gratuit). Il arrive à une somme totale de 23 Points. Josh ajoute 5 Points au Niveau de base de Santé de Martin, pour un maigre 6 final. Josh veut que Martin soit capable de se débrouiller seul dans une poursuite ou une bagarre, aussi il se dote d'un niveau d'Athlétisme égal à 8 (ce qui monte son Seuil de Blessure à 4), Armes à feu à 5 (il peut désormais utiliser deux pistolets à la fois) et Mêlée à 2. Le nouveau total se monte maintenant à 43. Josh répartit 8 Points entre Sixième sens et Discrétion, deux Compétences qu'il pense nécessaire à un détective. Nous voilà à 59. Avec un score de Conduite de 5, Martin sera probablement le chauffeur de l'équipe. Josh dépense donc les 6 derniers Points en Mécanique afin que Martin puisse effectuer une réparation d'urgence en cas de besoin.

Chaque Niveau vous apporte une Réserve de Points à dépenser dans des situations liées à la Compétence de base. Vous pouvez vouloir dépenser des Points pour gagner des avantages spéciaux. Parfois c'est le Gardien qui vous offrira l'opportunité de dépenser des Points. Dans d'autres circonstances, il pourra accepter vos suggestions concernant le gain d'avantages spéciaux. Utilisez-les avec parcimonie. Les Points dépensés le sont définitivement jusqu'au début de la prochaine enquête.

Les Compétences Générales utilisent d'autres règles et se mesurent avec une autre échelle que les Compétences d'Investigation. Les deux types de Compétences se gèrent différemment car elles remplissent des fonctions narratives distinctes.

Le but d'un scénario de Cthulhu consiste à résoudre des mystères et se confronter avec la (ou les) créature du Mythe qui se cache derrière. Cette confrontation doit être pleine de suspens et d'incertitude. Voilà pourquoi les règles gérant les Compétences Générales introduisent la possibilité d'échec. Cependant, ces scènes d'actions s'avèrent indispensables afin que l'aventure soit pleinement satisfaisante et excitante. C'est pour cette raison que l'enquête – afin de parvenir à cette confrontation finale – doit aboutir. Un bon scénario de Cthulhu récompensera les joueurs pour leur astuce et leur faculté à résoudre avec classe un mystère en faisant de la scène finale un moment encore plus mémorable (pour de plus amples informations sur la création de scénarios, voir p. 157)

Compétences d'Investigation

Les Compétences d'Investigation représentent la base des Investigateurs de Cthulhu.

Leur description commence par des généralités, suivies de quelques exemples de leur utilisation en jeu. Ce n'est pas une liste exhaustive ! Laissez des joueurs créatifs faire preuve d'imagination et les utiliser autrement quand leurs personnages feront face à des situations inattendues.

Dans certaines situations, quelques Compétences Générales peuvent éventuellement s'utiliser comme des Compétences d'Investigation. Elles sont toujours achetées avec des Points de Création de Compétences Générales. Il s'agit de Déguisement, Électricité, Explosifs et Mécanique.

Certaines actions spécifiques peuvent se résoudre avec des Compétences différentes. Par exemple, vous pouvez analyser (ou synthétiser) un poison opiacé soit avec Chimie soit avec Pharmacologie. Vous pouvez également identifier une idole romaine grâce à l'Archéologie, l'Histoire de l'Art, l'Occultisme ou encore la Théologie. Vous pouvez vous faire ouvrir la porte de l'asile avec Bureaucratie, Déguisement ou Psychanalyse.

Quelques Compétences, comme Bibliothèque, sont constamment utilisées. D'autres peuvent s'avérer utiles au cours d'un scénario, puis plus du tout par la suite. Lorsque vous créez votre Investigateur, veillez à équilibrer les Compétences de base fiables, et leurs contreparties plus spécialisées. Essayez également de répartir ce choix entre tous les Investigateurs de votre groupe. Une campagne de Cthulhu est plus amusante, et les personnages ont plus de chance d'y survivre, si le groupe possède un éventail quasi-complet de Compétences.

Anthropologie culturelle (Académique)

Vous êtes un expert de l'étude des cultures humaines, depuis l'Âge de pierre jusqu'à l'avènement du Jazz (l'anthropologie physique est couverte par la Compétence Expertise légale.) Vous pouvez :

- Identifier des objets et des rituels issus de cultures vivantes.
- Décrire et anticiper les coutumes d'un groupe étranger ou d'une sous-culture locale.
- Extrapoler les pratiques d'une culture inconnue à partir d'autres similaires.

Archéologie (Académique)

Vous extrayez et étudiez les structures et les artefacts des cultures historiques et les civilisations. Vous pouvez :

- Dire depuis combien de temps un objet est enfoui.
- Identifier des artefacts par leur culture et leur usage. Distinguer les vrais artefacts des faux.
- Voous déplacer aisément dans les ruines et les catacombes.
- Décrire les coutumes d'anciennes cultures historiques.
- Dénicher des tombes dissimulées et des sous-sols cachés.

Architecture (Academique)

Vous savez comment les immeubles sont conçus et construits. Vous pouvez :

- Deviner ce qui se cache au coin d'une structure inconnue.
- Déterminer la solidité relative de matériaux de construction.
- Identifier l'âge d'un immeuble, son style architectural, son utilisation originale, et l'historique de ses modifications.
- Construire des structures temporaires stables
- Identifier les éléments vitaux pour l'intégrité d'un immeuble.

Art (Technique)

Vous pratiquez une forme d'art – musique, peinture, danse, sculpture, chanson, poésie, théâtre, etc. Vous pouvez choisir de vous concentrer sur l'un d'eux ou bien vous diversifier : pour chaque niveau que vous possédez en Art, vous pouvez choisir un autre mode d'expression artistique dans lequel vous êtes également doué. Vous pouvez le préciser lors de la création de l'Investigateur, ou bien choisir opportunément cette option au cours du jeu. Vous révélez alors que votre personnage est, disons, un contralto amateur mais compétent si les circonstances l'exigent.

Créer une grande oeuvre d'art (ou remarquable) nécessite la Dépense de Points (voir p. 44). Des Points alloués ainsi à cette tâche ne pourront plus être dépensé dans le cadre d'une autre forme d'art par la suite.

Artisanat (Technique)

Vous savez fabriquer des objets usuels et utiles. Vous travaillez le bois, le métal, le diamant ou autres. Bien que la commode, le chaudron ou l'anneau que vous avez créés puissent être très beaux, vous cherchez avant tout à produire des objets utiles, pas des oeuvres d'art. Comme pour la Compétence Art, vous pouvez vous spécialiser dans un seul artisanat (forge, menuiserie, tonnelerie, etc.) ou vous diversifier dans plusieurs. Les mêmes règles s'appliquent.


JEROME 07

Vous pouvez appliquer votre Compétence à des fins d'investigation : pour découvrir un tiroir secret dans un bureau si vous êtes menuisier, par exemple.

Astronomie (Technique)

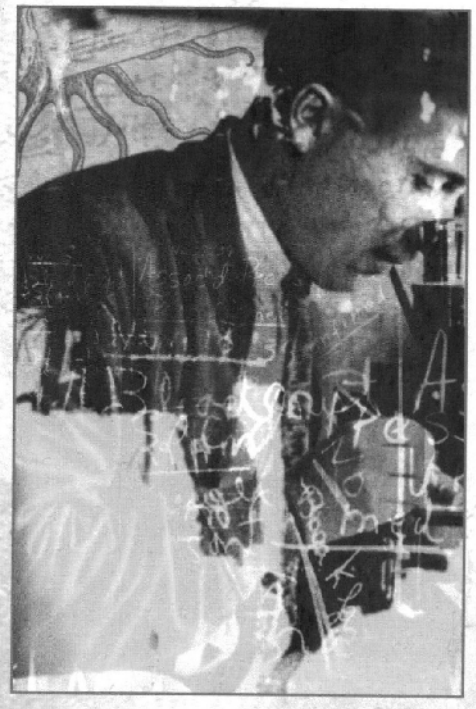
Vous étudiez les objets célestes, ce qui comprend les étoiles et les planètes. Vous pouvez :

- Déchiffrer des textes astrologiques
- Définir le mouvement des étoiles et des planètes, en particulier savoir lesquelles sont visibles dans le ciel à un moment donné.
- Prévoir les éclipses, le passage de comètes, les pluies de météorites et autres phénomènes astronomiques prévisibles.

Bibliothèque (Académique)

Vous savez dénicher des informations au milieu de piles de livres, de compte-rendus, de dossiers, d'archives, de journaux et d'amas de lettres et autres télégrammes. Si l'information recherchée est contenue dans l'un de ces documents, et que vous pouvez y accéder, vous la trouverez. Vous pouvez également extraire certains schémas de ces données – qui a écrit quoi et à qui, quels types de livres peuvent avoir de la valeur aux yeux d'un collectionneur excentrique, quels éléments manquent dans un dossier officiel, la manière dont sont rédigés certains fichiers et par qui, etc.

Biologie (Académique)



Vous étudiez l'évolution, le comportement, et l'aspect physique des organismes vivants. Vous savez :

- Quand un animal se comporte étrangement
- Si la présence d'un animal ou d'une plante est normal dans un environnement donné.
- Identifier un animal d'après des échantillons de poil, de sang, d'os ou d'autres tissus.
- Analyser des ichors inconnus, des écailles, ou de la bave.
- Identifier une plante à partir d'un échantillon.
- Isoler et détecter des poisons et des venins naturels

Bureaucratie (Relationnelle)

Vous savez louvoyer dans les organisations bureaucratiques, qu'elles soient gouvernementales ou privées. Vous obtenez ce que vous voulez assez rapidement et sans trop de soucis. Vous pouvez :

- Convaincre des fonctionnaires de livrer des informations sensibles.
- Trouver le bon interlocuteur dans la hiérarchie.
- Vous renseigner sur la structure, l'histoire et les buts de l'organisation.
- Découvrir la personne qui sait vraiment ce qui se passe.
- Localiser les bureaux et les archives.
- Emprunter de l'équipement et des fournitures.

Bureaucratie n'est pas une Compétence générique qui permet de dénicher toutes les informations. Les bureaucrates veulent donner l'impression qu'ils sont occupés et harcelés que ce soit vrai ou non. Beaucoup d'entre eux prennent un malin plaisir à se renvoyer la balle. Lorsque les joueurs tentent d'utiliser Bureaucratie pour des choses plus aisément accessibles par d'autres Compétences (comme Recherche), leurs contacts leur conseilleront de faire eux-mêmes leur recherches.

Chimie (Technique)

Vous savez faire des analyses de substances chimiques. Si vous avez accès à un laboratoire, Vous pouvez :

- Identifier des drogues, des produits pharmaceutiques, des toxines et des virus dans un large choix d'autres substances.
- Créer des explosifs, des poisons, des gaz et des acides simples.
- Pratiquer des analyses ballistiques sur des balles, de la poudre ou d'autres résidus.
- Comparer des échantillons de poussière ou de végétaux venant d'une preuve ou d'une scène de crime.
- Pratiquer une analyse chimique sur un document (encre et papier).



Comptabilité (Académique)

Vous savez lire un livre de comptes et comprenez les procédures comptables. Vous êtes apte à tenir des registres financiers. Vous pouvez :

- Différencier les affaires légales des affaires criminelles.
- Reconstituer les mouvements financiers à partir d'archives anciennes (pour y découvrir par exemple des cas de contrebandes ou de trafic d'esclaves).
- Repérer les signes révélant des malversations, des détournements d'argent, des corruptions, des pots-de-vin ou des compagnies bidons.
- Remonter jusqu'à la source de paiements.

Connaissance de la nature (Technique)

Vous êtes habitué à travailler ou vivre en extérieur ou dans des zones sauvages. Vous pouvez être fermier, cowboy ou encore garde-forestier. Vous êtes peut-être un amateur (ou un professionnel) de la pêche ou de la chasse, un employé au service des espaces verts. Sans doute avez-vous passé votre enfance à la campagne ou avez été scout. Votre personnage peut également avoir servi dans une unité militaire avec une formation suffisante pour se débrouiller "en milieu naturel. Vous pouvez :

- Déterminer si un animal agit étrangement.
- Déterminer si un animal ou une plante se trouve dans son environnement naturel.
- Trouver des plantes commestibles, chasser et pêcher.
- Faire un feu et survivre en extérieur la nuit ou dans des conditions météorologiques difficiles.
- Vous orienter, bien que de manière moins précise qu'avec une boussole et une carte.
- Suivre une piste humaine, animale, ou laissée par un véhicule à travers une zone herbeuse ou forestière.
- Chasser avec un chien, en particulier avec un limier, si toutefois vous avez un tel animal dans votre entourage.

Connaissance de la rue (Relationnelle)

Vous savez comment vous comporter avec les escrocs, les membres de gang, les camés, les prostituées et autres habitués des allées sombres. Vous pouvez :

- Utiliser le code de conduite des criminels pour éviter les combats et conflits.
- Repérer les lieux louches et les gens dangereux.
- Rassembler des rumeurs du Milieu.
- Faire appel à des contacts parmi le milieu du crime (recéleurs, vendeurs du marché noir, vendeurs de drogue ou d'armes, etc.
- Où et comment acheter des marchandises illégales comme de la drogue, des objets volés ou des armes
- Déterminer si un criminel endurci ou un escroc vous ment, comme si vous utilisiez la Compétence Psychologie.

Crochetage (Technique)

Vous savez ouvrir des portes et des serrures, ainsi que désactiver des alarmes, sans les clefs (vous savez également trouver des fenêtres ou des soupirails pouvant être forcés le cas échéant.) De nombreuses serrures nécessitent cependant un outillage spécifique. En posséder un, sans être serrurier de métier, relève d'une infraction dans laplupart des juridictions. Des serrures piégées ou très complexes peuvent requérir une Dépense afin d'être ouvertes rapidement, de s'ouvrir sans bruit ou sans les abîmer ou tout simplement pour pouvoir les verrouiller à nouveau derrière soi.

Utiliser le Crochetage est, d'une certaine manière, un moyen pour obtenir des indices. Une serrure qui ne s'ouvre pas est comme un témoin qui refuse de parler ou une piste que vous ne remarquez pas. Il s'agit, dans l'approche d'une enquête selon le système GUMSHOE adapté à Cthulhu, d'un obstacle rédhibitoire. Seuls les coffres forts, les coffres de banque et autres serrures participant à l'intensité de l'action, plutôt que des fermetures donnant simplement accès à des indices, nécessitent un Test contre la difficulté.

Cryptographie (Académique)

Vous savez créer ou déchiffrer des codes rédigés dans toutes les langues que vous maîtrisez. Avec un peu de temps et un dictionnaire, vous pouvez reconstituer un alphabet étranger et traduire ainsi un texte au mot à mot.

Empathie (Relationnelle)

Il s'agit ici de l'aptitude humaine à juger et deviner les motivations et la personnalité de ses interlocuteurs. Dans un premier temps, cette Compétence permet de déterminer si une personne vous ment et (avec une Dépense) de se faire une opinion valable quant aux motifs d'un tel agissement.

Tous les mensonges ne prennent pas une forme verbale. Vous savez également dire si une personne tente de donner une image erronée à travers son langage corporel.

Certain individus (escrocs, comédiens et autres) sont si entraînés à mentir qu'un détecteur de mensonges ne pourrait pas les confondre. Certaines personnes croient fermement à leurs propres mensonges. Les personnalités psychotiques ou sociopathes (comme le sont la plupart des sorciers) et les fanatiques mentent compulsivement et sans aucun sens moral. Ils n'émettent plus alors les signes nécessaires pour déceler la supercherie. Ceux qui ont eu trop souvent des relations avec les entités inhumaines et intelligentes du Mythe se tromperont parfois dans leurs intuitions mais, de la même manière, leurs mensonges seront difficilement perceptibles pour un esprit sain.

Vous pouvez également utiliser la Psychologie afin de déceler des indices pertinents lors d'une séance divinatoire ou médiumnique, d'un entretien téléphonique et ainsi de suite.

Expertise légale (Technique)

Vous étudiez les scènes de crimes et pratiquez des autopsies afin de déterminer la cause et les circonstances du décès. Vous pouvez obtenir des détails physiques à partir d'éléments du squelette du défunt (âge, sexe, état de santé, parfois même la profession). En cas de mort violente, votre examen permet d'identifier:

- La nature de l'arme utilisée.
- L'heure approximative de la mort.
- La présence de drogues ou d'autres substances étrangères dans le sang ou sur la peau.
- La composition du dernier repas de la victime.
- Dans la plupart des cas, vous pouvez reconstituer la séquence des événements ayant conduit au décès de la victime d'après les blessures constatées sur le cadavre.



Bien que, dans le monde réel, cette technique ne fasse son apparition que dans les années 60, vous pouvez déterminer le moment (et parfois le lieu) de la mort en observant les insectes présents sur la scène du crime (ou leurs oeufs et leurs larves sur le cadavre).

Flatterie (Relationnelle)

Vous êtes doué pour convaincre les gens de vous aider, en les complimentant aussi directement ou subtilement qu'ils l'aiment. Ceci fonctionne mieux avec des personnes qui vous trouvent attirant, mais ce n'est pas une condition obligatoire. Vous pouvez les pousser à :

- Révéler des informations.
- Vous accorder de petites faveurs.
- Vous considérer comme digne de confiance.
- Vous accorder un rendez-vous (si c'est possible)

À vous de déterminer si votre haut score en Flatterie signifie que votre allure physique est charismatique et entraînante, ou si vous dégagez simplement une sorte de magnétisme sans aucun lien avec votre apparence ou votre comportement.

Géologie (Académique)

Vous êtes un expert en matière de roches, terres, minéraux et en ce qui concerne l'origine et la formation de la Terre. Vous pouvez :

- Analyser des échantillons de terre, des cristaux, des minéraux, etc.
- Déterminer l'âge d'une strate géologique.
- Dater et identifier des fossiles.
- Évaluer un sol en vue d'une exploitation agricole ou industrielle.
- Identifier les sites pouvant recéler du pétrole, des métaux ou de l'eau, etc.
- Anticiper une activité volcanique, un séisme, des avalanches et autres phénomènes géologiques.

Histoire (Académique)

Vous êtes un expert de l'histoire humaine et surtout de ses évolutions politiques militaires, économiques et technologiques. Vous connaissez également les outils habituels des historiens, documents et livres d'archives. Vous pouvez :

- Reconnaitre d'obscures allusions historiques.
- Récapituler les événements importants ou pertinents au sujet d'une région ou d'une ville donnée.
- Identifier d'anciennes langues et formes d'écritures.

- Pratiquer une analyse de texte sur un manuscrit ou un livre afin de le dater ou d'identifier son auteur.
- Déterminer l'âge d'un document.
- Dater et localiser la fabrication d'un objet historique.
- Identifier l'époque à laquelle appartient un costume ou un article de mode.

Histoire de l'Art (Académique)

Vous êtes un expert en oeuvres d'art. Vous pouvez :

- Distinguer les oeuvres authentiques des faux.
- Savoir quand quelque chose a été retouché ou altéré.
- Identifier l'âge d'un objet par style et matériel utilisé.
- Se remémorer les détails historiques sur les artistes et leur entourage.

Histoire Orale (Relationnelle)

Vous savez trouver des gens prêts à vous parler, gagner leur confiance et réunir (en général de très longs) témoignages oraux sur des événements historiques, des traditions locales, du folklore, des légendes familiales ou de simples commérages. C'est un excellent moyen d'effectuer des recherches dans des régions où la population est plus ou moins totalement illettrée. Mais cela fonctionne également dans des zones rurales ou au sein de petites communautés. Cette Compétence permet également de prendre des notes brèves ou d'enregistrer les témoins sans pour autant les effrayer.

Interrogatoire (Relationnelle)

Vous êtes entraîné à extorquer des informations à des suspects et des témoins. Le sujet doit être interrogé dans un lieu officiel, dans lequel il est enfermé ou se sent menacé d'emprisonnement, et il doit reconnaître votre autorité, réelle ou supposée.

Intimidation (Relationnelle)

Vous obtenez la coopération de suspects en paraissant physiquement imposant, en envahissant leur espace personnel et en adoptant une attitude de supériorité psychologique. L'Intimidation peut comprendre des menaces voilées ou directes de violence physique mais ne relève le plus souvent que de la domination mentale. Vous pouvez :

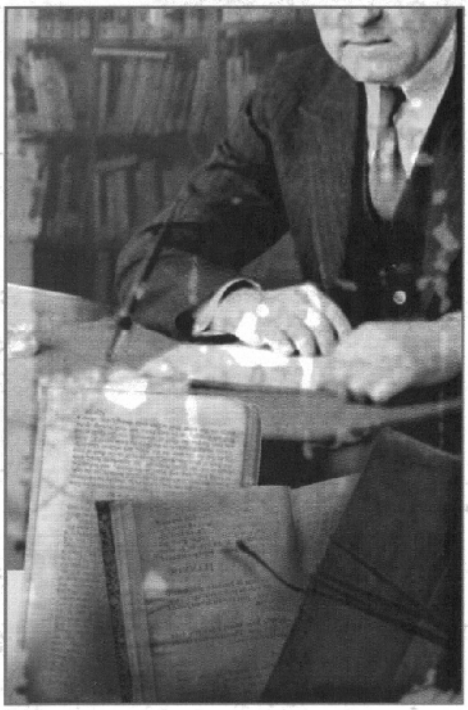
- Obtenir des informations.
- Pousser un individu à quitter les lieux.
- Dissuader une personne d'attaquer quelqu'un d'autre ou vous-même.

Jargon policier (Relationnelle)

Vous savez utiliser le jargon des officiers de police et les mettre en confiance. Vous êtes peut-être un flic ou un ancien flic, ou simplement le genre de personne qu'ils considèrent comme un citoyen fiable et digne de confiance. Vous pouvez :

- Leur soutirer en douceur des informations confidentielles.
- Ne pas être ennuyé pour des infractions mineures.
- Laisser penser que vous êtes un collègue, autorisé à participer à leurs enquêtes.

Langues (Académique)



Pour chaque Niveau en Langues, vous parlez couramment et lisez une langue supplémentaire, en plus de votre langue maternelle. Vous pouvez choisir parmi celles-ci une langue morte qui n'est plus parlée. Cependant, le Gardien peut vous refuser l'accès à certaines langues anciennes, occultes ou à des langages inhumains tels que l'Aklo (la langue du Peuple-serpent), le Naacal (la langue de Mu) ou le Pnakotique (la langue de Yith). Le Gardien peut également autoriser des regroupements parmi ces langues. Par exemple, un Investigateur parlant couramment le norvégien peut raisonnablement se débrouiller en suédois (du moins suffisamment pour se faire comprendre). Dans ce cas, cela ne demande pas l'attribution d'un second Point.

Vous pouvez indiquer les langues que vous parlez lors de la création du personnage, ou les choisir de manière opportune durant une session de jeu, révélant que vous savez lire, disons, l'assyrien lorsque les circonstances l'exigent. Vous n'avez bien entendu pas une connaissance instantanée de cette langue, mais vous révélez un détail non mentionné auparavant au sujet de votre personnage.

Loi (Académique)

Vous connaissez bien les lois pénales et civiles de votre juridiction et superficiellement les systèmes étrangers. À un Niveau 2 ou supérieur, vous êtes avocat inscrit au barreau. Vous pouvez :

- Juger des risques légaux encourus lors d'une action précise.
- Comprendre le jargon juridique.
- Discuter avec la police et les procureurs.

Médecine (Académique)

Vous savez établir un diagnostic pour des maladies humaines, des blessures, des empoisonnements et autres altérations physiques. Vous pouvez également transposer ces connaissances à la médecine vétérinaire. Avec un score de 2 ou plus, vous pouvez exercer une profession médicale. Vous pouvez :

- Diagnostiquer des maladies, des empoisonnements et autres maux.
- Prescrire un traitement à un malade.
- Pratiquer un accouchement
- Identifier les causes et l'étendue des blessures d'une personne inconsciente.


JÉRÔME 07

- Détecter un état physique anormal chez une personne liée à une prise de drogue, une malnutrition ou déterminer si une femme est enceinte.
- Établir un bilan de santé général.
- Identifier des anomalies médicales.
- Comprendre le jargon médical.
- Faire appel à des collègues médecins ou à des contacts dans ce milieu pour obtenir faveurs et avis.

Selon le bon vouloir du Gardien, le personnage peut être formé à une spécialisation médicale, comme il peut n'être que généraliste. Le Gardien peut également (ou non) autoriser l'Investigateur à pratiquer des expertises légales élémentaires ("Le tueur s'est servi d'un outil contondant. La mort a été instantanée").

Mythe de Cthulhu (Académique)

Vous avez commencé à rassembler les éléments qui vous révèlent les lois secrètes du monde réel, au-delà des affirmations ignorantes de la physique ou de la religion. Vous savez reconnaitre les principaux noms, et les vérités qu'ils cachent. Si vous avez lu un ouvrage du Mythe, grâce à cette Compétence vous pouvez vous souvenir de détails ou de faits relatifs à votre situation présente.

Cependant, utiliser cette Compétence vous coûte à la fois de la Santé mentale et de l'Équilibre mental (voir p. 62).

Le principal usage de cette Compétence consiste évidemment à "assembler les pièces du puzzle" au cours de l'enquête. Vous percevez grâce à ces connaissances effroyables, que vous auriez préféré oublier, la logique des événements en cours. Le Gardien vous fournit le résultat de vos intuitions, mettant en relation les éléments que vous avez découverts avec les connaissances du Mythe que vous possédez (voir p. 62) pour de plus amples informations sur la manière de gérer cette Compétence pour le Gardien.) Vous ne trouverez sans doute pas ainsi la "solution" de l'énigme, mais ces informations pourront guider vos pas dans la bonne direction. Selon le bon vouloir du Gardien, une Dépense peut justifier l'obtention de réponses plus précises (et donc potentiellement plus dangereuses).

Considérons la nouvelle "L'Abomination de Dunwich" comme une aventure pour Cthulhu. Le professeur Armitage fait appel à sa Compétence Mythe de Cthulhu et réalise que le vieux Whateley a trouvé le moyen d'incarner Yog-Sothoth sur Terre. Dans le récit, il lit alors le journal de Wilbur et y découvre qu'il lui faut à la fois une incantation particulière et de la Poudre d'Ibn-Ghazi pour détuire le rejeton de Yog-Sothoth. S'il n'avait pas mis la main sur ce document, Armitage aurait pu utiliser sa Compétence Mythe de Cthulhu pour "deviner" que Yog-Sothoth doit être rendu visible avant de pouvoir le bannir efficacement. De plus, la Dépense d'un Point de sa Réserve lui aurait appris que la Poudre d'Ibn-Ghazi permet d'obtenir un tel effet. Aucune Dépense ne fournit cependant la formule de la Poudre, mais peut donner une indication sur le livre où se trouve une telle information.

Négociation (Relationnelle)

Vous êtes un expert pour négocier avec d'autres individus, pour les convaincre que le meilleur arrangement en votre faveur l'est également pour eux. Vous pouvez :

- Négocier le prix de biens et de services.
- Être médiateur lors de prises d'otages ou de crises diplomatiques.
- Échanger des faveurs ou des informations avec d'autres personnes.
- Évaluer le prix correct d'un objet, en particulier celui qu'un individu sera prêt à payer pour l'acquérir.

Acquérir un Niveau en Mythe de Cthulhu

Comme dans l'Appel de Cthulhu, nous considérons dans Cthulhu qu'il n'est pas possible d'acheter des Niveaux en Mythe de Cthulhu à l'aide de Points de Création. Ceux-ci ne peuvent être acquis qu'au cours de la partie, essentiellement en lisant des ouvrages impies.

Cependant, de nombreux personnages de Lovecraft, comme Danforth et Dyer dans "Les Montagnes Hallucinées", débutent leurs aventures avec une certaine connaissance du Mythe de Cthulhu. Pour représenter cela (ou plonger directement dans le vif du sujet), le Gardien peut autoriser les joueurs à créer leurs Investigateurs avec des Niveaux en Mythe de Cthulhu. Mais même dans ce cas, cette Compétence ne peut jamais devenir une Compétence Professionnelle.

Contacts et réseaux de connaissances

Lorsque vous utilisez les Compétences Bureaucratie, Jargon policier, Niveau de vie, Connaissance de la rue ou toute autre faisant appel à un contact professionnel ou personnel, vous devez fournir au Gardien son nom, son lieu de résidence et son lien particulier avec l'Investigateur.

Si vous devez effectuer une Dépense, son montant détermine l'attitude du contact envers votre Investigateur, la valeur (ou l'importance) des informations qu'il détient et/ou sa position dans son domaine d'influence. Bien entendu, les indices principaux seront toujours gratuits

Le Gardien est encouragé à faire intervenir régulièrement ce contact dans la partie. Si cela prend un sens dans la campagne, les contacts devraient y devenir des personnages récurrents (en particulier si vous utilisez souvent la Compétence idoine). Ces mêmes contacts vous demanderont parfois des faveurs en paiement de leur service, attireront vos PJ dans leurs propres problèmes ou disparaitront tout simplement lors de meurtres sanglants, offrant toutefois des pistes pour les événements à venir.

Le Correspondant Intime

Vous pouvez avoir un mentor, un protégé, un membre proche de votre famille, un ecclésiastique ou une autre personne à laquelle vous confiez les détails de vos enquêtes, vos terreurs personnelles, vos doutes au sujet de votre santé mentale, etc. Si vous choisissez de gérer un correspondant, donnez au Gardien tous les détails le concernant, comme pour les autres contacts. À partir de cet instant, on suppose que vous lui écrivez régulièrement (et recevez des réponses de sa part).

Une note pour les petits malins : les Gardiens qui savent ce qui est bon pour leur campagne pourraient offrir un ou deux Points de Création supplémentaires aux joueurs qui écriraient réellement de telles lettres.

Si votre Investigateur venait à mourir ou à sombrer dans la folie, vous disposez alors d'un remplaçant ayant l'avantage d'être déjà au courant de la majeure partie des éléments de l'enquête.

Ajouter de nouvelles Compétences d'Investigation

Si cela semble approprié dans le cadre de sa campagne, le Gardien peut diviser des Compétences en domaines plus spécialisés ou en introduire de nouvelles. Tant que ces ajouts apportent quelque chose au jeu, et qu'ils restent pertinents, le MJ peut en effectuer autant qu'il le souhaite. Par exemple, dans le contexte de campagne Chasseurs de livres (voir p. 172), on ajoute les Compétences Bibliographie, Contrefaçon, Analyse de Documents et Analyse de Textes. Il est possible de suivre la même démarche avec les Compétences Générales.

Niveau de vie (Relationnelle)

Vous connaissez les codes du groupe économique auquel vous appartenez. Cela implique effectuer des transactions commerciales, vous mêler aux gens de votre classe sociale, obtenir des invitations ou des introductions auprès de certaines personnes, collecter des rumeurs ou demander des faveurs à des contacts professionels ou sociaux. Des Investigateur sans la Compétence Niveau de vie sont des sans-abris ou des vagabonds. Peut-être se méfient-ils des banques ou sont-ils incapables de s'insérer dans la société. Votre "Classe économique " est définie selon le score de Niveau de vie comme indiqué ci-dessous :

La Compétence Niveau de vie fonctionne différemment des autres. En effet, elle correspond à la fois à la description des conditions de vie du personnage et à une Réserve de Points. On peut y voir huit Compétences différentes : Niveau de vie (indigent), Niveau de vie (classe ouvrière), Niveau de vie (classe moyenne inférieure), etc. Il s'agit tout de même d'une Réserve car, comme vous vous en rendrez rapidement compte (et ceci est particulièrement vrai dans les années trente) plus votre classe sociale est élevée, plus la société vous offre des opportunités. En d'autres mots, ces ressources sociales augmentent en général proportionnellement avec le statut et la fortune.

Les aspects sociaux du Niveau de vie peuvent varier d'une à deux lignes si le Gardien considère cela comme plausible. Un médecin possédant un Niveau de vie égal à 5 peut facilement connaître (et demander une faveur) à un électricien issu de la classe moyenne ou un autre médecin spécialiste de classe supérieure.

Le Niveau de vie ne définit pas nécessairement l'importance de votre compte en banque, mais plutôt votre capacité à interagir avec une catégorie socio-économique donnée. Vous pouvez atteindre un certain Niveau de vie par un mariage, un héritage, par l'intermédiaire de votre famille ou grâce à des amis et ne rien faire d'autre que préserver les apparences. H.P. Lovecraft, par exemple, ne bénéficiait pas d'un revenu annuel supérieur à celui de la " Classe ouvrière", cependant son comportement social et ses réseaux relationnels correspondaient plus à un Niveau de vie égal à 4, voire à 5. De même, la Grande Dépression provoqua la ruine de nombreuses personnes d'influence, laissant pourtant intacts les autres paramètres que représente la Compétence Niveau de vie. Dans l'Angleterre des années trente, où la notion de classe sociale se trouvait bien définie (et pour beaucoup prenait bien plus d'importance) par rapport à la notion de catégorie économique, le Niveau de vie pourrait pleinement correspondre au "statut social" du personnage.

Cette Compétence devient primordiale lors d'aventures insistant sur l'aspect social de l'époque, pour des campagnes urbaines impliquant des PNJ de toutes les catégories (des Niveaux de vie divers parmi les Investigateurs pourraient s'avérer très utiles), et peut-être même lors de scénarios fondés sur les capacités académiques des PJ. Dans ce cas, le Niveau de vie correspondra plus à leur statut et leur reconnaissance académique que leurs revenus effectifs.

Enfin, le Niveau de vie permet d'évaluer rapidement les possibilités financières des personnages. Ainsi, acheter un billet sur un paquebot transatlantique lors d'une aventure autour du globe revient à annoncer "Lionel possède un Niveau de vie 5 : je considère qu'il prend un billet en première classe."

Niveau de vie	Niveau Économique	Description (profession, domicile, transport, vie quotidienne)	Revenus annuels approximatifs
0	Indigent	Vagabonds; clochards; pas de domicile fixe; débrouille et fouille des poubelles	$0-$150
1	Pauvre	Domestiques ou portiers ; asile de nuit, chambre de bonne, domicile familial; bus; gamelle de soupe ou de haricots	$150-$250
2	Classe ouvrière	Travail à l'usine ou domestiques qualifiés; chapeau; studio; bus; repas de viande presque quotidien	$250-$1250
3	Classe moyenne inférieure	Fonctionnaire ou agent de service très qualifié; cravate; vieil appartement; voiture au bout du rouleau; de bons repas le dimanche	$1250-$1500
4	Classe moyenne	Contremaître, professionnnel; un costume de qualité; petite maison ou un appartement décent; petite voiture; un restaurant à l'occasion; une femme de ménage à temps partiel	$1500-$3000
5	Classe moyenne supérieure	Professionnel reconnu; des costumes bien taillés; maison ou grand appartement; une voiture neuve ou deux voitures usagées; une bonne alimentation, soirées au restaurant, un domestique à demeure	$3000-$10.000
6	Classe supérieure	Rentes ou professionnel de haut niveau; costumes sur mesure; manoir ou loft; voitures de prix; table excellente; nombreux domestiques	$10.000-$75.000
7+	Riche	Propriétaire terrien ou fortune industrielle; nombreux bijoux; château sur un parc; yachts ou avions privés; grand chef personnel en cuisine; très nombreux domestiques pour chaque poste	$75.000+

Occultisme (Académique)

Vous êtes expert en étude de l'histoire de la magie, des superstitions et de la sorcellerie depuis l'âge de pierre jusqu'à l'époque actuelle. Des Théosophes au Vaudou en passant par l'Aube Dorée, vous connaissez les dates, les lieux, les différents mouvements et les légendes. Vous pouvez :

- Identifier les traditions culturelles liées à un rituel en examinant les traces physiques qui en résultent.
- Récapituler les faits historiques et les anecdotes concernant diverses traditions occultes, légendes et différents démons.
- Deviner les effets attendus d'un rituel en examinant les traces physiques qui en résultent.
- Identifier des activités occultes comme l'oeuvre de pratiquants bien informés ou de simples dilettantes en mal de sensations fortes.
- Simuler une séance de spiritisme, de divination ou d'autres activités occultes.
- Lire et établir un horoscope
- Identifier du matériel occulte, des grimoires, des symboles et des codes.

Cette Compétence ne vous permet pas de pratiquer de la magie ou d'invoquer des entités surnaturelles, même si la campagne intègre l'existence d'une sorcellerie non issue du Mythe. Vous pouvez croire en l'occulte ou non. Cette Compétence fonctionne de la même manière dans les deux cas.

En fonction du contexte de campagne, un score d'Occultisme de 4 ou plus peut signifier que vous avez déjà entendu prononcer des noms obscurs tels que "Cthulhu" ou "Yog-Sothoth". Cependant, sans un score en Mythe de Cthulhu, vous considérez cela comme sans importance ou l'associez à des cultes locaux issus de variations autour de ceux de Tiamat ou de Choronzon.

Si vous possédez un score à la fois en Mythe de Cthulhu et en Occultisme, vous pouvez identifier (même de manière fortuite) un rituel occulte donné comme appartenant réellement à la magie du Mythe. Ceci compte comme une utilisation de la Compétence Occultisme, et ne vous coûte ni Santé mentale, ni Équilibre Mental.

Pharmacologie (Technique)

Vous êtes capable d'identifier, d'administrer et de composer des drogues et des médicaments. Vous pouvez :

- Identifier des drogues et des potions, et citer leurs effets secondaires et leurs contre-indications.
- Identifier des poisons et déterminer leurs antidotes.
- Manipuler ou préparer de la morphine, de la cocaïne, et d'autres substances à l'usage réglementé.

Photographie (Technique)

Vous êtes formé à l'utilisation d'appareils photographiques. Vous savez prendre des clichés de sujets fixes ou en mouvement. Vous pouvez :

- Prendre des clichés pertinents sur une scène de crime ou lors d'une expédition.
- Développer une pellicule ou une plaque argentique et en agrandir les détails.
- Utiliser des filtres et des projecteurs afin de saisir des éléments visibles uniquemet aux infrarouges ou aux ultraviolets.
- Repérer des retouches manuelles ou des trucages sur une photographie ou un négatif.
- Prendre des photographies truquées grâce à des doubles expositions ou autres méthodes.
- Retoucher et modifier des photographies de manière convaincante.

Physique (Académique)

Vous étudiez les forces fondamentales de l'univers : la pression, l'électromagnétisme, le mouvement, la gravité, l'optique et la radioactivité. Vous pouvez :

- Créer ou recalibrer des appareils de tests expérimentaux qui détectent ou manipulent les forces et les énergies physiques.
- Obtenir et faire fonctionner du matériel de laboratoire rare et onéreux tel que des tubes de Crookes, compteurs Geiger ou magnétomètres.
- Comprendre et utiliser des mathématiques avancées, dont en particulier la géométrie non-euclidienne.

Essayer de comprendre des technologies de pointes ou extraterrestres.

Notez que la fabrication de machines expérimentales relève en général des Compétences Mécanique ou Electricité, pas de la Physique, bien que celle-ci puisse agir comme un prérequis dans certains cas.

Le Gardien peut autoriser ou non un Investigateur physicien à "inverser" les effets des fusils lumineux yithiens, à inventer des rayons de la mort, etc. Il faudra toujours utiliser ici les Compétences Mécanique ou Electricité pour fabriquer de tels objets, cependant un tel travail nécessite de posséder la Compétence Physique comme prérequis.

Psychologie (Relationnelle)

Il ne s'agit pas ici de l'étude académique ou professionnelle de l'esprit humain, mais de l'aptitude à juger et deviner les motivations et la personnalité de ses interlocuteurs. Dans un premier temps, cette Compétence permet de déterminer si une personne vous ment et (avec une Dépense) d'avoir une bonne opinion quant aux motifs d'un tel agissement.

Tous les mensonges ne prennent pas une forme verbale. Vous savez également dire si une personne tente de donner une fausse image par son langage corporel.

Certain individus (escrocs, comédiens et autres) sont tellement entraînés à mentir qu'un détecteur de mensonges ne pourrait pas les confondre. Certaines personnes croient fermement à leurs propres mensonges. Les personnalités psychotiques mentent compulsivement et sans sens moral. Elles n'émettent plus alors les signes nécessaires pour déceler la supercherie. Ceux qui ont eu trop souvent des relations avec les entités inhumaines et intelligentes du Mythe se tromperont parfois dans leurs intuitions mais leurs mensonges seront également peu perceptibles pour un esprit sain.

Vous pouvez également utiliser la Psychologie afin de déceler des indices pertinents lors d'une séance divinatoire ou médiumnique, d'un entretien téléphonique et ainsi de suite.

Réconfort (Relationnelle)

Vous obtenez ce que vous désirez des gens en les mettant à l'aise. Vous pouvez :

- Obtenir des informations et de petites faveurs.
- Apaiser la peur et la panique chez autrui.
- Instaurer le calme en situation de crise.

Recueil d'indices (Technique)

Vous savez comment aborder un site d'enquête et comment trouver, recueillir et identifier des indices pertinents. Vous pouvez :

- Repérer des objets cachés ou dignes d'intérêt (en particulier des douilles sous un lit, ou des gouttes de gelée bleutée derrière un bureau) sur une scène de crime ou tout autre site d'enquête.
- Relever les relations entre les objets sur une scène de crime afin de reconstituer la chronologie des événements qui y ont eu lieu.
- Trouver, relever, et comparer des empreintes.
- Comparer un type de lettrage avec ceux d'une machine à écrire donnée.
- Comparer un échantillon d'écriture avec un autre.
- Classifier des objets en vue d'analyses sans contaminer vos échantillons.

Théologie (Académique)

Vous étudiez les religions humaines sous toutes leurs formes, à la fois anciennes et modernes. Vous pouvez :

- Récapituler des informations sur les pratiques et les croyances religieuses.
- Citer des passages pertinents des principales Écritures.
- Reconnaître les noms et les attributions de divers saints, dieux et autres figures religieuses adorés par des fidèles.
- Identifier si une pratique religieuse donnée relève de l'orthodoxie ou de l'hérésie.
- Simuler (ou dans certaines traditions, diriger) une cérémonie religieuse

Cette Compétence ne permet pas de réaliser des miracles, de bannir des démons, de communier avec des divinités ou d'invoquer d'une quelconque manière des puissances surnaturelles, même si le Gardien admet dans sa campagne l'existence de divinités étrangères au Mythe. Vous pouvez appartenir ou non à l'une de ces religions. Le fonctionnement de cette Compétence en reste inchangé.

Si vous possédez un score à la fois en Mythe de Cthulhu et en Théologie, vous pouvez identifier (même de manière fortuite) une cérémonie donnée comme appartenant réellement au Mythe. Ceci compte comme une utilisation de la Compétence Théologie, et ne vous coûte ni Santé mentale, ni Équilibre Mental.

Certains problèmes et indices relèvent à la fois de la Théologie et de l'Occultisme, ou encore se situent à la frontière entre les deux. Par exemple, dans les années trente, la plupart des autorités considéraient que le Vaudou était une pratique liée à l'Occultisme (ou relevant de l'Anthropologie). Les chapelles secrètes au fond des bois appartiennent au champ de la Théologie et le Satanisme oscille entre ces deux domaines. Le Gardien tranchera si nécessaire. En cas de désaccord, il vaut sans doute mieux opter pour l'application possible des deux Compétences.

Compétences Générales

Armes à feu

Vous savez vous servir d'une arme à feu, mais aussi les réparer ou les identifier. Cette Compétence couvre également, pour des raisons de simplicité, l'usage des arbalètes et autres armes de ce type.

Vous pouvez dépenser 2 Points de votre Réserve afin de tenter d'atteindre une cible à longue distance avec un pistolet, ou jusqu'à 500 mètres avec un fusil (voir p. 150) Cette Dépense ne modifie pas le lancer de dé, il le rend juste possible.



Si votre Niveau en Armes à feu atteint 5 ou plus, vous pouvez dépenser 1 Point de votre Réserve afin de faire feu au cours du même round avec deux pistolets, un dans chaque main. Si vous visez deux cibles différentes, le Seuil de Blessure de l'une d'entre elles augmente de +2 (à vous de choisir). Un tableau des caractéristiques des armes à feu se trouve en page 150.

Autres types d'Armes à distance

Les Tcho-Tchos, comme d'autres tribus primitives, se servent généralement d'arcs, de sarbacanes ou d'autres armes de jet dénuées de mécanismes de tir. S'il le désire, le Gardien pourra renommer cette Compétence afin de refléter cette particularité dans leur description.

Dans les rares cas où un Investigateur devra, lors de sa création, se montrer capable de tirer avec un arc, ajoutez simplement une Compétence Archerie.

Les Mi-Go et les Yithiens attaquent le plus souvent à l'aide de projecteurs d'énergie ou d'autres armes de tir tout aussi terrifiantes. Une fois encore, le Gardien pourra choisir de renommer la Compétence Armes à feu afin de mieux représenter ce fait. Les Investigateurs ne pourront jamais se familiariser suffisamment avec de tels gadgets extraterrestres. Ils les manieront toujours comme s'ils ne possédaient pas la Compétence adéquate .

Athlétisme

L'Athlétisme vous permet d'accomplir des prouesses physiques, de la course à pied au saut, du lancer d'un bâton de dynamite à l'esquive d'un objet arrivant sur vous. Toute action physique qui n'est pas déjà couverte par une autre Compétence dépend certainement de l'Athlétisme.

Si votre Niveau d'Athlétisme est supérieur ou égal à 8, votre Seuil de Blessure, le Nombre Cible que vos adversaires utilisent pour tenter de vous atteindre en combat, devient 4. Sinon, ce Seuil de Blessure est égal à 3.

Bagarre

Vous assurez dans un combat au corps à corps, que vous désiriez tuer, assommer, immobiliser ou échapper à votre adversaire. À vous de voir si un haut niveau dans cette Compétence signifie la maîtrise d'une technique particulière (telle que la boxe, la lutte ou la savate), une habitude des bagarres de bar ou juste un crochet du droit dévastateur.

L'utilisation de poings américains, de poignets de force ou tout autre artifice du genre dépend également de la Compétence Bagarre.

Camouflage

Vous pouvez dissimuler des choses afin qu'elles échappent aux regards ou à une fouille. Vos méthodes incluent le camouflage naturel, cacher des objets sur vous, les faire disparaître dans un tiroir lorsque personne ne regarde, construire des compartiments secrets ou même de maquiller ces choses et en changer l'apparence.

Cette Compétence vous permet également de découvrir des objets cachés intentionellement par d'autres.

Conduite

Quiconque a suivi quelques leçons peut conduire une voiture sur la route sans avoir besoin de recourir à cette Compétence. Vous, d'un autre côté, vous êtes plutôt un as du volant capable d'obtenir les meilleures performances de l'automobile la plus récalcitrante, d'un pickup, d'un camion ou même d'un bus. Vous pouvez :

- Mener une poursuite ou échapper à vos poursuivants.
- Eviter des collisions ou du moins minimiser leurs effets.
- Repérer les modifications apportées à un véhicule.
- Effectuer de longs trajets, lire une carte et vous orienter.
- Effectuer des réparations d'urgence.

Par tranche de deux Points supplémentaires investis dans la Compétence Conduite, vous pouvez ajouter un nouveau type de véhicule terrestre à votre répertoire. Par exemple : moto, camion, locomotive, bétaillère ou tramway. Vous pouvez également sélectionner des engins plus exotiques tels les tanks ou les fiacres, mais il reste peu probable d'en voir souvent dans un jeu fondé sur l'investigation. Comme pour les Langues additionnelles, ou des types d'Art ou d'Artisanat supplémentaires, vous pouvez choisir opportunément d'attribuer en cours de jeu les points "non assignés" à un véhicule selon les besoins du moment. Votre Réserve peut être utilisée avec n'importe quel Test de Conduite, quel que soit le véhicule.

Vous trouverez un tableau regroupant les caractéristiques des véhicules en p.149.

Déguisement

Il s'agit de l'aptitude à modifier son apparence physique, sa gestuelle et sa voix afin de se rendre méconnaissable. L'attitude et le langage corporel sont des éléments importants de tout bon déguisement. Cela nécessite des efforts un peu plus complexes que simplement se coller une fausse moustache ou mettre un chapeau. De tels artifices, utilisés sur soi ou une autre personne, ne valent que pour une brève période.

Se travestir afin de jouer le rôle d'une tierce personne que votre auditoire connait déjà relève de l'exploit. Une simple imitation vocale requiert un Test contre un Niveau de Difficulté égal à 4. dans une relation de face à face, ne pas se faire démasquer implique de réussir un Test contre un Niveau de Difficulté égal à 7, renouvelable toutes les cinq minutes passées en présence des personnes succeptibles de relever la supercherie.

La Compétence Déguisement fonctionne comme une Compétence d'Investigation lorsqu'elle sert à rassembler des indices. Vous pouvez :

- Créer et endosser une fausse identité afin d'approcher des gens qui ne se méfient pas.
- Jouer un rôle générique, tel que celui d'un garde ou d'un courrier.
- Vous présenter brièvement sous un faux jour, comme lors d'un entretien téléphonique ou à la réception d'un bâtiment officiel.

Discrétion

Vous savez vous déplacer ou rester immobile sans vous faire remarquer. Vous pouvez :

- Vous déplacer sans bruit
- Vous dissimuler dans l'ombre ou vous mettre à couvert.
- Éviter les gardes (fréquents) ou les caméras (très rares)
- Écouter aux portes ou aux fenêtres sans vous faire repèrer.

Utilisez Discrétion quand vous désirez avancer furtivement sans vous faire remarquer. Si vous désirez semer un poursuivant en rusant, utilisez plutôt Camouflage (à la course, ce sera Athlétisme ou Fuite)

Électricité

Vous êtes doué pour fabriquer, réparer, manipuler et même mettre hors d'usage des appareils électriques, depuis un simple système d'alarme jusqu'aux radios les plus complexes. Vous pouvez également faire démarrer une voiture avec une induction électrique, la plupart sont construites ainsi depuis les années vingt (et non plus avec une manivelle). Si vous disposez des éléments nécessaires sous la main, vous pouvez fabriquer de petits appareillages à l'aide de pièces détachées.

La Compétence Électricité fonctionne comme une Compétence d'Investigation lorsque vous l'utilisez pour :

- Évaluer la qualité de fabrication d'un objet.
- Déterminer la fonction d'un gadget électrique donné.
- Intercepter une ligne de téléphone ou de télégraphe.
- Effectuer des enregistrements fidèles sur un disque, un cylindre de dictaphone ou une bande.
- Lire le morse.
- Mettre en oeuvre un appareil électrique dans le but de recueillir des indices.

Équilibre Mental

Qu'ils soient provoqués par la charge d'un Shoggoth, une horde de Goules ou un tortionnaire du NKVD, les chocs psychiques et la peur effritent la résistance du système nerveux et la volonté des personnages. Les périls du Mythe, et les autres, peuvent pousser les Investigateur à la panique, dans un état catatonique ou à réagir par frénésie aveugle. Votre niveau d'Équilibre Mental indique ce degré de résistance aux traumatismes mentaux.

Bien que la révélation subite (ou la confirmation) de la réalité du Mythe de Cthulhu puisse fragiliser votre Équilibre Mental, il en va de même si l'on a participé à la Grande Guerre ou perdu des êtres chers dans un incendie. Ainsi, si perdre de la Santé mentale peut affecter votre Équilibre Mental, les deux ne sont pas directement liés (voir p. 57) Un adorateur de Hastur, possédant une Santé mentale égale à 0, peut bien être un cannibale grimaçant vivant au fond des bois (avec un très faible Équilibre Mental par conséquent) ou bien un riche critique d'art maniéré, disposant d'un Équilibre Mental supérieur à celui des Investigateurs qui cherchent à contrecarrer ses plans.

Lors de la création du personnage, vous recevez gratuitement un Point d'Équilibre mental.

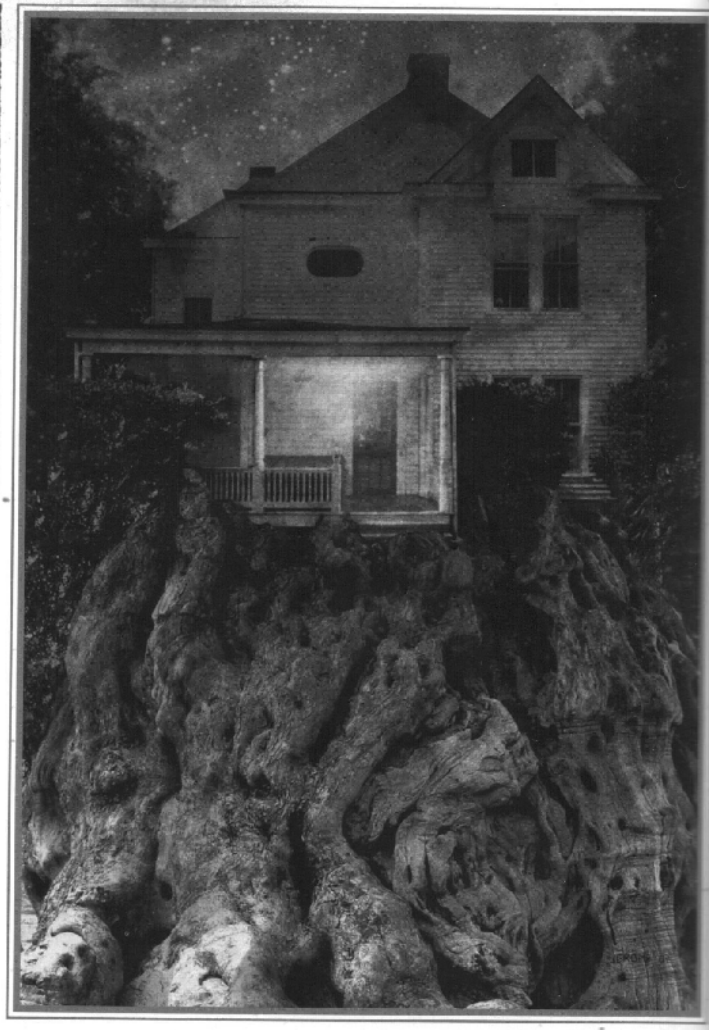
Dans le mode Puriste, votre Équilibre mental est limitée au maximum de 12.

Sources de l'Équilibre Mental

Cette option est appropriée pour les campagnes insistant sur les relations entre les personnages et leur entourage.

Pour chaque tranche de 3 Points investis en Équilibre Mental, vous devez nommer une personne qui vous permet de rester sain lorsque les horreurs du monde menacent de lacérer votre psychée. Ce réseau d'amis et de parents vous fournit la motivation nécessaire pour continuer la lutte et oser affronter chaque nuit cette terreur.

Un nom et une simple phrase d'identification demeurent suffisants pour chacun d'eux. Vous ne devriez pas choisir ici d'autres Investigateurs. Ils seront exposés aux mêmes dangers que vous et vous rappelleront évidemment les horreurs auxquelles vous êtes confronté. Il est autorisé, mais très risqué, que plusieurs Investigateurs choisissent les mêmes personnes dans ce cadre.



Pouvoir se reposer sur les autres représente une force, mais également un danger. Une fois que vous aurez attiré l'attention des entités ou des adeptes du Mythe, elles sauront sans doute utiliser vos relations contre vous. Elles peuvent les convertir au mal, les posséder ou les soumettre à d'indicibles tortures. Si des choses horribles leur arrivent, vous n'aurez pas à faire face immédiatement à de difficiles Tests d'Équilibre Mental, mais vous perdrez de manière permanente les Niveaux qu'ils incarnent. Votre épouse, votre mère ou votre enfant ne seront plus aptes à apaiser votre âme si, du fin fond d'un hôpital-psychiatrique, ils ne vous donnent plus à voir que le spectacle de leur corps et leur esprit à jamais détruits.

Équitation

Se maintenir sur le dos d'un cheval paisible avançant au pas (et sur un terrain plat qui plus est) reste relativement aisé une fois l'habitude prise. De même, monter une mule ou un âne s'avère sans doute encore plus simple. Mais vous êtes un cavalier émérite. Vous pouvez mener au galop même les plus récalcitrantes des montures, mules, ânes ou chevaux ombrageux. Vous savez les maîtriser malgré les distractions et les mener sur n'importe quel terrain. Vous pouvez :

- Mener ou échapper à une poursuite.
- Soigner et vous occuper de vos montures.
- Préparer et entretenir du matériel d'équitation comme les selles et les brides.
- Calmer une monture nerveuse.
- Conduire un chariot attelé ou une voiture à cheval.
- Manier une arme sur le dos de votre monture.

Pour chaque tranche de deux Niveaux supplémentaires que le personnage possède en Équitation, vous pouvez choisir un autre type de monture: chameau, buffle de Sumatra ou éléphant. Vous ne pouvez pas sélectionner une créature du Mythe, comme les Shantaks, en tant que monture.

Votre Réserve peut être utilisée avec n'importe quel Test d'Équitation, quelle que soit la monture.

Explosifs

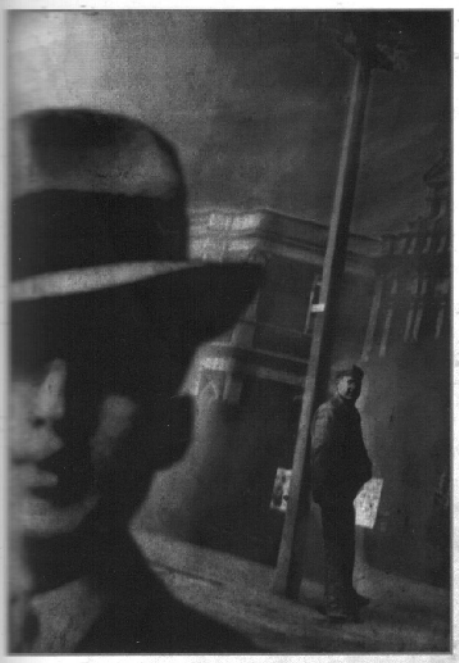
Vous êtes expert en bombes et pièges explosifs. Vous pouvez :

- Désamorcer des bombes et des pièges.
- Manipuler avec un minimum de risques de la nitroglycérine et autres matières dangereuses et instables.
- Si on vous en laisse le temps, ouvrir des coffres-forts sans en endommager le contenu.
- Élaborer un composant explosif à partir de substances chimiques courantes.
- Fabriquer sans danger des engins explosifs.

La Compétence Explosifs fonctionne comme une Compétence d'Investigation lorsque vous l'utilisez pour :

- Reconstituer les éléments d'une bombe qui a explosé.
- Déterminer la méthode et les matériaux employés pour fabriquer une bombe, puis en déduire le degré de maîtrise, l'origine et les intentions du poseur de bombe.

Filature



Vous êtes doué pour suivre des suspects sans révéler votre présence. Vous pouvez :

- Diriger une équipe qui file un suspect lors de courtes périodes, organiser les rotations afin que le sujet ne se doute pas qu'il est suivi.
- Utiliser des jumelles ou des télescopes pour surveiller à distance une cible.
- Trouver des cachettes parfaites.
- Vous camoufler même sous le regard des gens.
- Anticiper les angles morts dans votre filature et planifier leur couverture, ou les utiliser pour semer vos propres poursuivants.

Fuite

La fuite est une excellente Compétence de survie. Même dans le mode Pulp, vos personnages en feront sans doute un très bon usage. Comme beaucoup des protagonistes des histoires de Lovecraft, fragiles à la fois physiquement et mentalement, vous pouvez vous montrer doué lorsqu'il s'agit de prendre la fuite, alors que vos autres aptitudes physiques frisent la nullité. Aussi, la Fuite prend-elle la forme d'une Compétence à part entière, à laquelle vous pouvez faire appel en lieu et place de l'Athlétisme quand vous vous retrouvez poursuivi. Par contre, ceci ne vous rend pas plus efficace si c'est vous qui poursuivez quelqu'un.

Si le niveau de Fuite est supérieur au double du Niveau d'Athlétisme, vous pouvez améliorer le Niveau de Fuite à un coût réduit. Pour chaque Point de Création alloué à cette Compétence, son Niveau augmente de 2. Ainsi, si votre Niveau d'Athlétisme est égal à 0, vous achèterez ceux de Fuite à moitié prix.

Hypnose

Seuls les Aliénistes (voir p. 10) et les Parapsychologues (voir p. 15) peuvent choisir et utiliser cette Compétence, et uniquement dans un cadre Pulp.

Cette Compétence correspond à la pratique de l'hypnose médicale et non au mesmérisme psychique ou à la technique de contrôle de l'esprit du Dr. Caligari. Vous ne pouvez hypnotiser qu'un sujet consentant, et seulement une personne à la fois. Le recours à l'Hypnose nécessite un Test contre un Niveau de Difficulté variant selon l'usage que vous voulez en faire.

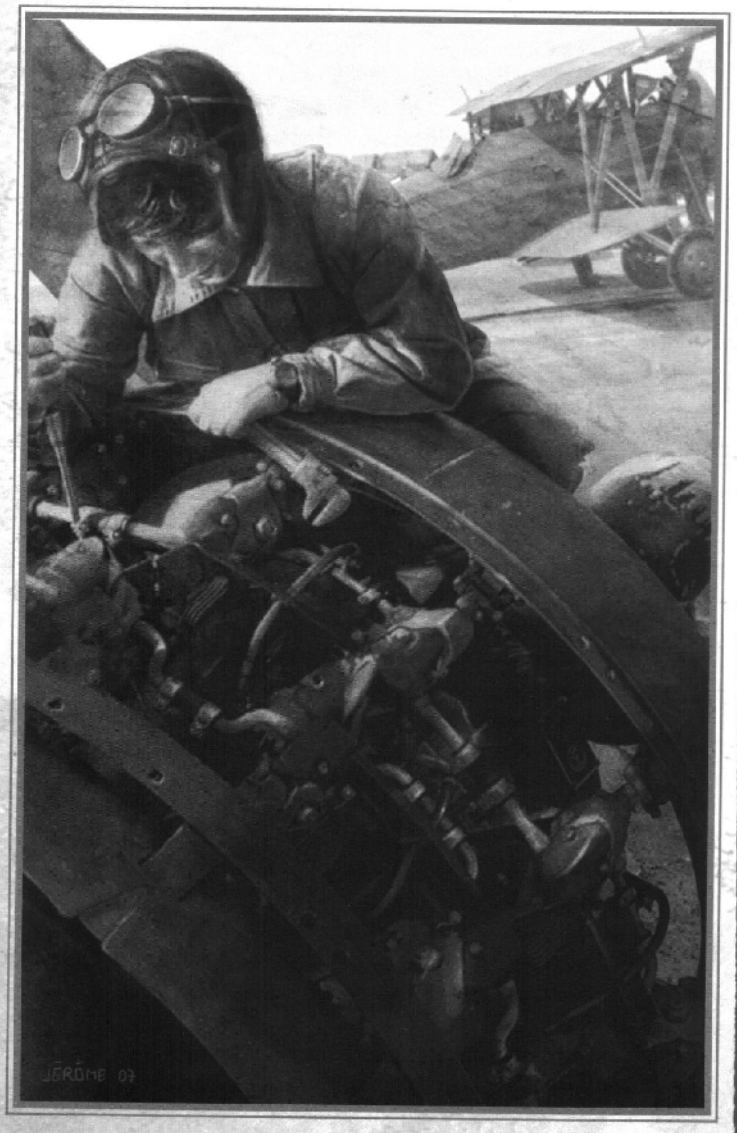
- **État hypnotique superficiel** : il sert à placer le patient dans une transe hypnotique, le Niveau de Difficulté est égal à 3. Celui-ci reste calme et placide tout au long de cette transe.
- **Etablir un rapport analytique** : une fois le patient hypnotisé avec succès, votre Réserve de Psychanalyse augmente de 3 pour tout usage ultérieur de cette Compétence sur ce même patient. Votre Niveau de Psychanalyse doit cependant être déjà égal à 3 ou plus pour bénéficier de cet avantage. De plus, ces 3 Points de bonus ne peuvent être utilisés qu'avec ce même patient
- **Retrouver un souvenir** : les souvenirs enfouis ou fragmentaires du patient, mais aussi ses rêves, ses traumatismes ou les images d'attaques monstrueuses et obscures, peuvent être «ramenés à la surface» et «revécus». Ceci correspond à un Niveau de Difficulté de 4. Revivre une expérience qui coûte de l'Équilibre Mental impose au patient une nouvelle perte égale à la première, à moins que vous ne puissiez pratiquer en parallèle et immédiatement un soutien psychologique (voir p.57) afin de minimiser cet effet. Le Gardien peut très bien introduire ici de faux souvenirs s'il considère que vous posez des questions tendancieuses.
- **Suggestion post-hypnotique** : une fois sorti de sa transe, vous pouvez obliger le patient à réaliser une unique action sans en avoir conscience. Il vous faudra sans doute recourir à une "phrase inductrice" ou plus simplement spécifier un événement déclencheur ("une fois de retour chez vous, vous laisserez le livre en apparence sur le bureau"). Le lancement d'un sort et d'autres activités complexes de ce type ne peuvent pas être induits ainsi. Le patient rejettera toute suggestion contraire à son comportement normal. Il s'agit d'un Test contre un Niveau de Difficulté égal à 4 au minimum. Le Gardien pourra augmenter ce chiffre en fonction de la nature de la suggestion.
- **Apaiser la souffrance** : vous pouvez calmer les douleurs symptomatiques du patient. Cet effet permet d'annuler les malus de blessure (voir p. 53), et perdure jusqu'à ce que le patient soit à nouveau blessé. Il requiert un Test contre un Niveau de Difficulté au moins égal à 4. Le Gardien pourra modifier ce chiffre en fonction de l'intensité de la souffrance ressentie. Cet effet ne fonctionne pas dans des situations de combat.
- **Faux souvenirs** : vous pouvez implanter intentionnellement dans l'esprit du patient de faux souvenirs, ou en enfouir de réels. Cette pratique est totalement contraire à toute éthique si elle ne vise pas un

effet thérapeutique immédiat (par exemple, apaiser les conséquences d'un traumatisme). Il s'agit d'une Opposition entre votre Compétence Hypnose et l'Équilibre Mental du patient. Votre Niveau de Difficulté est égal à 5, le patient résiste avec un Niveau de Difficulté égal à 4. Une fois de plus, le Gardien peut altérer ce chiffre en fonction de l'importance du changement désiré dans les souvenirs du patient. Selon le bon vouloir du Gardien, si le patient subit un nouveau traumatisme par la suite (comme par exemple si son Équilibre Mental descent à -5), celui-ci pourrait retrouver immédiatement ses vrais souvenirs.

Mécanique

Vous êtes doué pour monter, réparer, utiliser et démonter des objets depuis le simple piège à souris à la plus complexe des machines ou des turbines à vapeur (avec une exception toutefois, tout ce qui utilise un système de serrure nécessite l'utilisation de la Compétence Crochetage.) Si vous avez sous la main les composants nécessaires, vous pouvez fabriquer des machines à partir de pièces détachées.

La Compétence Mécanique fonctionne comme une Compétence d'Investigation lorsque vous l'utilisez pour :



- Évaluer la qualité de fabrication d'un objet.
- Déterminer la fonction d'un gadget mécanique donné.
- Utiliser un objet mécanique de la bonne manière.

Pour chaque niveau en Mécanique, vous pouvez faire fonctionner et (lorsque cela est possible) conduire un type de machinerie lourde tel que : tank, moissoneuse, grue de chantier ou encore pelle mécanique à vapeur. Vous pouvez choisir des engins plus exotiques comme les moteurs à vapeur d'un transatlantique ou l'artillerie lourde, mais il reste peu probable d'en voir souvent dans un jeu fondé sur l'investigation. Comme pour les Langues additionelles, ou des types d'Art ou d'Artisanat supplémentaires, vous pouvez choisir opportunément d'attribuer en cours de jeu les points "non attribués" à une machine particulière selon les besoins du moment. Ainsi, vous vous «rappelez soudain» que vous avez été mécanicien sur un vapeur ou avez travaillé pendant un été sur une chantier de démolition.

Mêlée

Vous êtes habile avec des armes commes les couteaux, les épées, ou les fouets. L'utilisation de poings américains, de poignets de force ou tout autre arme serrée dans le poing dépend ici de la Compétence Bagarre (voir p. 35).

Organisation

Vous savez parfaitement anticiper les besoins d'une mission en sachant empaqueter tout le matériel nécessaire. À condition d'avoir accès à votre sac, vous pouvez sortir n'importe quel objet dont l'équipe a besoin pour surmonter un obstacle. Vous faites un Test simple (page 47). Si vous réussissez, vous avez l'objet désiré. Vous n'avez pas à le prévoir à l'avance, ne décidant du contenu de votre sac que lorsque le besoin se fait sentir.

Pour les objets absolument indispensables pour mener une enquête sur le Mythe, pas besoin de Test. Cela inclut, mais cette liste n'est pas exhaustive, un carnet ou du papier, de quoi écrire, une lampe torche, des bougies et des allumettes, de la craie de couleur, des outils d'usage courant, un couteau suisse, une loupe, des miroirs de poche, une corde, de sandwichs et du cognac.

D'autres Compétences impliquent la possession de l'équipement nécessaire à leur mise en oeuvre. La possession de Premiers soins implique celle d'un kit de secours, Photographie celle d'un appareil et d'accessoires, Armes à feu celle d'une arme à feu, etc. Organisation ne piétine pas leurs plates-bandes mais couvre l'équipement d'investigation plus général avec quelques objets plus loufoques qui pourraient bien se révéler utiles pendant le scénario.

Le genre d'objets que vous pouvez sortir sur le champ ne dépend pas de votre Niveau ou Réserve, mais de la crédibilité de son apparition à ce moment de l'histoire. Si le Gardien décide que le fait que vous possédiez un tel objet pourrait sembler ridicule ou déplacé, vous n'avez pas à jeter les dés : vous ne l'avez pas du tout. Point. Tout objet faisant pouffer de rire le groupe est à proscrire.

Il est aussi difficile de définir ce qui constitue une utilisation inappropriée de cette Compétence que de définir ce qui est de la pornographie. Mais dans les deux cas, votre Gardien saura les reconnaître quand il les verra.

Pilotage

Bien que presque tout le monde soit capable de faire avancer un canoë ou même de diriger un dinghy, vous savez piloter de petits bateaux (motorisés ou à voile) ou bien de petits avions monomoteurs (avions d'épandange par exemple) avec un aplomb professionnel et une confiance sereine en vos capacités. Vous pouvez :

- Mener une poursuite ou échapper à vos poursuivants.
- Éviter des collisions ou du moins minimiser leurs effets.
- Repérer les modifications apportées à un véhicule.
- Effectuer de longs trajets en vous repérant aux étoiles ou avec une boussole, lire une carte et vous orienter.
- Effectuer des réparations d'urgence.
- Anticiper de mauvaises conditions météorologiques.

Un Niveau de 1 en Pilotage vous permet de sélectionner soit un bateau, soit un avion. Pour chaque tranche de deux Points supplémentaires investis dans la Compétence Pilotage, vous pouvez ajouter un nouveau type de véhicule aérien ou maritime à votre répertoire. Par exemple : petits bateaux, monomoteurs, planeurs, avions de ligne, yachts ou grands voiliers. Vous pouvez également sélectionner des engins plus exotiques comme des zeppelins, des sous-marins ou des autogires, mais il reste peu probable d'en voir souvent dans un jeu fondé sur l'investigation. Comme pour les Langues additionnelles, ou des types d'Art ou d'Artisanat supplémentaires, vous pouvez choisir opportunément d'attribuer en cours de jeu les points "non attribués" à un véhicule selon les besoins du moment. Votre Réserve peut être utilisée avec n'importe quel Test de Pilotage, quel que soit le véhicule.

Un tableau regroupant les caractéristiques des avions existants se trouve p.149.

Piquer

Vos doigts agiles vous permettent de manipuler discrètement de petits objets. Vous pouvez :

- Faucher des objets au nez et à la barbe des gens qui vous regardent.
- Faire les poches.
- Cacher des objets sur des personnes sans qu'elle ne se doutent de rien.

Premiers soins

Vous pouvez appliquer les Premiers soins à un individu malade ou blessé. Le fonctionnement de cette Compétence est expliqué p. 53.

Psychanalyse

Vous apportez du réconfort, du recul et un soulagement à ceux dont l'esprit est troublé. Vous pouvez être un thérapeute, un conseiller, un prêtre ou un pasteur, ou simplement une personne intuitive et douée d'empathie. Vous savez ramener le calme chez des personnages paniqués, et traiter les maladies mentales à long terme qu'ils ont pu accumuler au cours de leurs enquêtes.

Vous pouvez ramener au calme des Investigateurs pris de panique (voir p. 57), les aider à récupérer les Points d'Équilibre mental perdus et traiter une maladie mentale acquise par ceux-ci au cours de leurs dangereuses activités.

Santé

La Santé détermine votre capacité à guérir des blessures, résister aux infections et survivre aux effets des toxines. À chaque coup reçu, votre Réserve de Santé diminue. Une Réserve plus importante vous permet de prolonger le combat avant de succomber à vos blessures.

Lorsque votre Réserve est vide, vous pouvez être étourdi, blessé ou six pieds sous terre. Pour plus de détails à ce sujet, lisez Épuisement, blessures et mort atroce, page 57.

Votre Santé est limitée à un niveau maximum de 12.

Santé mentale

Chaque fois qu'il se trouve exposé aux horreurs du Mythe de Cthulhu, l'esprit humain s'en trouve ébranlé. L'illusion rassurante d'une humanité dominante, bonne par nature et évoluant sous le regard d'un Dieu bienveillant s'écroule. Il ne reste bientôt plus rien d'autre que la vision terrifiante d'un inéluctable nihilisme cosmique. Votre Niveau de Santé mentale indique le degré de résistance de vos croyances humaines et fondamentales face à cette terrible réalité. Contrairement aux autres Compétences, vous n'effecturez jamais de Test de Santé mentale ni ne dépenserez de Points de votre Réserve. Ceux-ci disparaitront en raison d'agressions extérieures.

Lorsque votre Santé mentale atteint 0, vos anciennes croyances – et ce que vous considériez jusque-là comme votre âme – ont été totalement anéanties sans espoir de retour. En termes de jeu, ce personnage devient un PNJ, se retrouve enfermé à jamais dans un asile psychiatrique, si toutefois vous avez de la chance. Dans l'autre cas, il sert désormais de toute son âme les ignobles desseins des Grands Anciens.

Il est important de noter que les initiés du Mythe peuvent posséder une Santé mentale égale à 0 et sembler pourtant parfaitement normaux. Ils reconstruisent en effet leur psyché autour de la réalité cosmique qu'ils ont découverte. D'un autre côté, un dément qui se prend pour la réincarnation de Jésus Christ peut posséder un certain Niveau de Santé mentale – si son délire ne provient que d'une psychose d'origine humaine, et non pas la conséquence d'une rencontre avec Yog-Sothoth.

Si cependant vous possédez un niveau en Mythe de Cthulhu, votre Niveau de Santé mentale ne pourra jamais plus excéder le score de (10 moins votre Niveau en Mythe de Cthulhu). Mais si vous ignorez tout du Mythe, votre Santé mentalepeut être aussi élevée que vous le souhaitez. Dans le cadre d'une campagne à long-terme, d'un jeu plus pulp ou pour permettre aux Investigateurs de survivre plus longtemps, le Gardien peut décider d'ajuster ce plafond vers le haut. Au contraire, afin de rendre ses aventures plus horribles et mortelles, ce seuil pourra être rabaissé. Vous trouverez d'autres règles sur la Santé mentale p. 57.

À sa création, un personnage reçoit gratuitement 4 Niveaux de Santé mentale.

Les Piliers de la Santé mentale

Pour chaque tranche de 3 Niveaux que possède l'Investigateur en Santé mentale, vous devez définir un Pilier de Santé mentale. Il s'agit de concepts humains dans lesquels il croit et place toute sa confiance. Les Piliers de la Santé mentale représentent des principes abstraits, et non pas des individus ou des objets particuliers. Ils peuvent être détruits ou atteints par les révélations du Mythe (voir p. 62).

Voici quelques exemples possibles :

- La foi religieuse (qu'il s'agisse d'un credo en particulier ou bien de la croyance générale en une divinité rationnelle ou bienveillante)
- La famille (plus particulièrement l'honneur familial, la pureté de la lignée, etc.)
- La dignité et la valeur de la vie humaine.
- Le progrès scientifique ou la primauté de l'intellect sur la matière.
- Les lois du monde physique et la réalité définie par le savoir scientifique
- La bonté, la beauté ou le respect de la Nature et de l'environnement
- La bonté innée de l'Humanité.
- Des principes moraux.
- Des principes esthétiques ou l'importance de l'art.
- L'épicurisme, vivre pleinement sa vie.
- Le patriotisme et la vertu nationale.
- L'attachement à sa ville ou à son village.

Comme on pourrait s'y attendre, les révélations du Mythe de Cthulhu qui sapent ces Piliers coûteront de la Santé mentale au personnage.

Martin Harvesson, Investigateur

Martin possède un Niveau de Santé mentale égal à10 et un Niveau d'Équilibre mental égal à 8. Josh doit choisir trois Piliers de Santé mentale et décide que Martin suit un code moral, adore Chicago et se raccroche à la notion de valeur humaine. Le premier et le troisième s'intègre dans sa Motivation de Vengeance contre la personne, ou la chose, qui a tué son partenaire.

Le Gardien choisit d'utiliser la règle des Sources d'Équilibre mental, car il souhaite enraciner ses aventures dans le milieu urbain tout autant que gérer des expéditions à travers le monde. Josh ne doit en choisir que 2 qui aident Martin à conserver les pieds sur terre. Il sélectionne la secrétaire du personnage, Joan (une fille courageuse et bavarde avec un petit faible pour Martin) et son ancien partenaire dans la police, le lieutenant McAllen (un flic honnête dans une ville pourrie). Josh décide que Martin a quitté la police après avoir dû étouffer une affaire qui aurait pu porter préjudice à McAllen, ce qui explique son faible Niveau de vie aujourd'hui.

Sixième Sens

Cette Compétence vous permet de repérer (soit visuellement ou par l'intermédiaire des autres sens) les dangers potentiels qui vous guettent vous ou vos camarades. Par exemple, vous pouvez :

- Entendre le bruit du plongeon d'un Profond surgissant derrière vous dans les égouts.
- Apercevoir une silhouette voletant devant le disque lunaire.
- Sentir les relents puissants de genièvre dégagés par Ceux qui marchent dans la poussière, quand ils approchent subrepticement.
- Repérer des restes humains hâtivement cachés derrière un chevalet.
- Avoir un mauvais pressentiment face à l'étrange prêtre bossu au coeur de la cathédrale déserte.

Les joueurs ne connaissent jamais le Niveau de Difficulté d'u Test de Sixième sens avant de décider du nombre de Points qu'ils so haitent y investir, et même dans une partie où le Gardien donne gén reusement ce genre d'information. Les joueurs doivent effectuer choix en aveugle. Le Gardien ne lance pas le dé en secret aussi, mêr un Test raté permet au groupe de se douter que quelque chose l menace. Par contre, il n'a aucune idée de ce qui se passe. Vous pouv considérer cela comme une adaptation au jeu de la musiqu effrayante qui survient dans les films d'horreurs.

Les Gardiens ne devraient jamais recourir à cette Compétence af que les personnages découvrent des indices à leur portée. Préférez l'util sation de Compétences d'Investigation, ou à défaut de Recueil d'indic lorsqu'aucune ne semble appropriée à la situation. Le Sixième sens inte vient plutôt dans les scènes d'action du scénario.

Donc, si ne pas remarquer un élément vous met en péril, un Te de Sixième sens est nécessaire.

Ajouter de nouvelles Compétences Générales

Si c'est approprié dans le cadre de sa campagne, le Gardien peut séparer certaines Compétences en domaines plus spécialisés ou en introduire de nouvelles. Par exemple, dans le contexte d'une campagne orientée sur de grands voyages à travers le monde, la Compétence Pilotage pourra devenir Pilotage (Maritime) et Pilotage (Petits avions). Le Gardien peut également ajouter la Compétence Spéléologie.

N'introduisez de nouvelles Compétences Générales que si la complexité supplémentaire reste inférieure aux avantages pour les joueurs. Reportez-vous également au paragraphe « Ajouter de nouvelles Compétences d'Investigation ».

Josh

Santé mentale [1]			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Seuil de blessure [3] 4			

Équilibre mental			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Santé			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1) Mode Pulp, pour la Santé mentale récupérable, marquez les pertes de Réserve par un trait, la perte de Niveaux par une croix.
2) Les Compétences professionnelles sont à moitié-prix. Marquez les d'un * avant d'attribuer les Points.
3) Le Seuil de Blessure est à 3, 4 si vous avez 8 ou plus en Athléstisme.

(1) Ces Compétences Générales doublent en tant que Compétences d'Investigation
4) Vous ne pouvez commencer avec du Mythe de Cthulhu. La Santé mentale est limitée à 10- Mythe de Cthulhu.
5) Mode Pulp : si votre Niveau en armes à feu est de 5, vous pouvez tirez de deux pistolest à la fois.
6) Enregistrez ici les Langues attribuées durant la partie. Une par Point.
7) Tout Niveau de Fuite supérieur à deux fois le Niveau d'Athlétisme, coûte 1 Point pour 2.
8) Seuls les Aliénistes et les Parapsychologues peuvent acquérir Hypnose et seulement en mode Pulp.
9) Vous débutez avec 4 Points gratuits en Santé mentale, 1 en Santé, et 1 en Équilibre mental.

Nom de l'Investigateur : Martin Harvesson
Motivation : Vengeance (Collègue mort)
Profession [2] : Détective privé
Avantages professionnels : Déguisement / Filature : 2 points = +1 au jet de dé
Piliers de Santé mentale : Code Moral, Aime Chicago, Conscient de la valeur humaine
Points de Création : 0



Compétences Académiques		Compétences Relationnelles		Compétences Générales	
Anthropologie		Bureaucratie		Athlétisme	8
Archéologie		Con. de la rue	3	Armes à feu [5]	5
Architecture		*Flatterie		*Bagarre	
Bibliothèque		Histoire orale		Camouflage	
Biologie		Interrogatoire		*Conduite	10
*Comptabilité		Intimidation	3	*Déguisement [(1)]	10
Cryptographie		Jargon policier	3	Discrétion	8
Géologie		Niveau de vie	2	Electricité [(1)]	
Histoire		Négociation		Equilibre Mental [9]	8
Histoire de l'Art		*Psychologie	3	Equitation	
Langues [6]		*Réconfort	3	Explosifs [(1)]	
				*Filature	10
				Fuite	
				Hypnose [8]	
				Mécanique [(1)]	6
*Loi	1	Compétences Techniques		Mêlée	2
Médecine		Artisanat		Organisation	
Mythe de Cthulhu [4]		Arts		Piquer	
Occultisme		Astronomie		Pilotage [7]	
Sciences		Chimie		Premiers soins	
Théologie		Con. de la nature		Psychanalyse	
		*Crochetage	3	Santé [9]	6
		Expertise légale	1	Santé mentale [9]	10
		Pharmacologie		Sixième sens	8
		*Photographie	2		
		Recueil d'indices	2		

Source d'Équilibre	Contacts et Notes
Lt MacAllen (ancien coéquipier) Joan (Secrétaire volubile, courageuse)	


JÉRÔME

INDICES, TESTS ET OPPOSITIONS

"À travers des rêves ombreux ils font surgir
D'autres formes ombreuses, des allusions et des perspectives,
Échos des vides du dehors et subtils indices
De choses qu'eux-mêmes sont incapables de définir."
– Les Fungi de Yuggoth : Appels du Port

Une fois votre Investigateur créé, c'est au Gardien que revient la tâche de le plonger, lui et ses compagnons, au coeur d'un mystère horrifique. Chaque scénario de Cthulhu offre ce genre d'énigme, cachant nombre de vérités horribles. Quelque chose de terrible s'est produit. En général, quelqu'un ou quelque chose en est à l'origine. Les Investigateurs cherchent à comprendre ce qui se passe, qui agit dans l'ombre et comment l'en empêcher pour que cela ne se reproduise plus jamais.

Le Gardien imagine (ou prépare dans une aventure déjà écrite) le quoi, le qui et le comment avant que la partie ne débute. Son rôle consiste ensuite à aider les joueurs à raconter l'histoire de leurs héroïques Investigateurs cherchant ce quoi, ce qui et ce comment. Les notes du Gardien sur le scénario ne forment pas seules une histoire. Celle-ci se crée alors que vous, les joueurs présents, donnez vie à cette intrigue de base grâce aux actions de vos Investigateurs. Le récit se déroule de scène en scène, découvrant à votre rythme les indices et les assemblant petit à petit. Les Investigateurs explorent divers lieux, recueillent des preuves matérielles, interagissent avec les PNJ joués par le Gardien, et rassemblent des témoignages directs ou d'experts.

Alors que le Gardien déroule l'intrigue scène après scène, et que vous rencontrez des gens (et parfois d'horribles monstres) dans différents endroits, l'histoire se poursuit. L'introduction vous présente le mystère qu'il vous faudra résoudre. Vous pouvez le découvrir par hasard, être contacté à ce sujet par votre ancien mentor ou vous intéresser de vous-même à un fait curieux. Vous entamez ensuite vos démarches : fouiller les bibliothèques, discuter avec les flics, réunir les légendes locales ou vous renseigner sur d'inquiétants étrangers. Votre but consiste à rassembler des informations pour vous faire une idée plus précise de ce qui se trame. Chaque scène contient sa part d'éléments d'information vous menant à une autre, et ajoutant quelques détails à l'ensemble de l'intrigue. Certaines scènes peuvent mener vos investigations dans de nouvelles directions, en particulier si vous découvrez que le Point de départ n'était que la face cachée de l'iceberg. Pour progresser de scène en scène, et résoudre finalement le mystère, vous devez recueillir des indices. Ils conditionnent votre avancée.

Pendant que vous accumulez les indices, vous devez les lier entre eux pour parvenir enfin à trouver la solution. Les Investigateurs traquent un culte malfaisant, un sorcier dément, un phénomène étrange ou une entité extraterrestre responsable de l'horreur. Dans Cthulhu, la clef du mystère mène le plus souvent à la confrontation (ou s'y révèle)avec quelque monstruosité maléfique. Une fois que les joueurs savent où se cachent leurs ennemis, ils peuvent envoyer leurs Investigateurs les affronter. Ici, les règles sur les Tests en opposition et les situations périlleuses prennent toute leur importance.

INDICES

"On n'y retrouva toutefois aucun des enfants volés, malgré les rumeurs de cris, et une écharpe rouge ayant appartenu à l'un d'entre eux, qu'on trouva dans le voisinage. Pourtant, les peintures et les inscriptions grossières qui ornaient les murs en ruines de la plupart des pièces convainquirent le détective qu'il était sur la piste de quelque chose d'extraordinaire."
-- Horreur à Red Hook

Le système Détective/Gumshoe, utilisé dans Cthulhu, sépare le fait de rechercher des indices de celui d'affronter (ou fuir) des adversaires. Dans les oeuvres de fiction, qu'il s'agisse d'un roman, d'une série télévisée, policière comme Columbo, médical comme Dr House, ou d'enquêtes comme Les Experts ou NewYork Police criminelle, le recueil des indices se place au premier plan. En général, les héros croulent sous les indices. Lorsque cela devient nécessaire, un paragraphe vous narre comment Holmes inspecte le tapis avec sa loupe, ou une scène vous montre une équipe de gars sérieux armés de lampes à infrarouges et de sacs en plastique. Cependant, l'action commence réellement après cette phase où les enquêteurs – nos Investigateurs – ramassent ces indices.

DANS UN SCÉNARIO D'ENQUÊTE, IL NE S'AGIT PAS DE TROUVER LES INDICES. LE BUT EST DE LES INTERPRETER UNE FOIS QUE VOUS LES AVEZ EN VOTRE POSSESSION.

Imaginer le plan d'ensemble de l'intrigue est déjà une tâche complexe pour un groupe de détectives rivés à leur siège sans qu'en plus, on les empêche d'avoir accès à tous les éléments nécessaires pour alimenter leurs réflexions. Dans Détective/Gumshoe, au contraire, trouver les indices est presque automatique (tant que vous êtes au bon endroit et que vous possédez la Compétence adéquate). En fait, ici le plaisir commence au moment où les joueurs tentent de rassembler toutes les pièces du puzzle en un ensemble cohérent.

Des recherches simples

De nombreux indices peuvent de toute façon être découverts sans avoir recours aux Compétences. Si une personne ordinaire peut trouver de manière crédible un indice simplement en regardant au bon endroit, sa découverte surviendra automatiquement. Vous, lecteur, n'avez pas besoin d'être rompu aux techniques d'enquête pour remarquer sur le tapis du salon une empreinte sanglante, ou pour repérer une enveloppe kraft scotchée sous une table du bar local. Suivant cette même logique, un Investigateur n'a pas besoin de Compétence particulière dans ces situations. Lorsque les joueurs précisent qu'ils fouillent une zone en quête d'indices, ils effectuent ce que nous appellons une recherche simple. Dans ce cas, ils doivent focaliser leur attention et spécifier leurs actions sur les éléments constituant la scène:

"Je jette un coup d'oeil dans le casier à cylindre."

"Il y a quelque chose dans la baignoire ?"

"Le Dr Markesan cache ses bouteilles dans la cuisine."

D'un autre côté, les personnages possédant les Compétences adéquates relèveront ces indices sans avoir besoin de se montrer aussi précis dans leur démarche. Un Recueil d'indices donne au joueur accès aux indices présents en déclarant simplement qu'il les cherche.

Rassembler des indices

Rassembler des indices est assez simple. Tout ce que vous avez à faire, c'est :

1) Vous rendre dans un endroit où on peut récupérer des informations pertinentes
2) Posséder la Compétence adéquate pour découvrir l'indice.
3) Dire au Gardien que vous l'utilisez

Tant que vous suivrez cette procédure, vous ne raterez jamais une information nécessaire. Cela ne dépend pas d'un jet de dé. Si vous allez chercher l'information, vous l'aurez.

Vous pouvez préciser ce que vous désirez accomplir : "J'utilise Histoire de l'Art afin de savoir si cette idole date véritablement de l'époque Minoenne tardive."

Vous pouvez également adopter face au Gardien une approche plus généraliste : "J'utilise Histoire Orale pour trouver l'ivrogne local et le faire parler des légendes du coin." Vous devinez que cette agglomération recèle d'étranges mystères, mais vous n'avez pas envie d'aller de PNJ en PNJ afin de cerner ce que cache le Gardien. De toute façon, cela n'est pas nécessaire.

Dans cette exemple, si le Gardien avait prévu que la commère du coin possédait les informations désirées par les joueurs, il peut facilement changer cette source d'information, passer de ce PNJ à l'ivrogne qu'il cherchent. Il peut également vous dire quelque chose du genre : "avant que vous n'ayez eu le temps d'adresser la parole au vieux Silas, une femme en bigoudis vient le chasser de là. Par chance, il semblerait qu'elle adore s'étendre sur les histoires de famille de ses voisins."

Vous pouvez également vous lancer dans une pêche aux informations plus informelle : "J'utilise Recueil d'indices pour fouiller la rue" ou encore "J'utilise Chimie pour analyser la météorite."

Le Gardien peut demander si quelqu'un possède à l'instant une Compétence particulière.

Si l'action que vous suggérez correspond à un indice dans les notes du scénario, le Gardien vous fournit l'information qui en ressort.

Le très dilettante et languissant Willoughby Boothroyd suit la trace d'un culte d'alchimistes déments et adorateurs de Yog-Sothoth. Il arpente Beacon Hill à la recherche de leur quartier général à Boston. Le joueur, Zachary, déclare : "je sillonne les rues au coucher du soleil, à la recherche de verre alchimique aux fenêtres." Il n'a rien de plus à faire pour trouver l'information nécessaire afin de passer à la scène suivante, une confrontation avec le chef du culte à Boston, Aussi, le Gardien annonce : "Tu vois un éclair violet révélateur illuminer la coupole d'un ancien manoir victorien bâti tout au bout de Wellington Court." Notez que Zachary aurait pu faire appel aux Compétences d'Architecture, de Chimie, d'Occultisme ou même de Niveau de vie (arpentant les environs comme s'il en était originaire) de Boothroyd pour obtenir cet indice.

Dépenser des Points pour ce genre de bénéfice vous donne des avantages à la fin du scénario, lorsque vous recevez des Points pour améliorer votre Investigateur. Aussi, vous avez tout intérêt à proposer de tels bénéfices au Gardien, même s'ils ne sont pas précisés dans le scénario.

On appelle Dépense le fait de mettre des Points dans des avantages. Les notes dans le scénario du Gardien peuvent spécifier que vous obtenez l'avantage X pour la Dépense de 1 Point, ou l'avantage Y pour une Dépense de 2 Points.

Les Gardiens dotés d'une grande agilité mentale et qui ne voient pas d'objections à donner de l'influence à leurs joueurs sur le narratif peuvent leur permettre de déterminer les détails d'un avantage spécial.

Si vous désirez faire une Dépense alors que le Gardien n'a aucun avantage spécial à vous offrir, et ne voit pas lequel conviendrait à l'enquête, vous ne perdez pas les Points que vous souhaitiez dépenser.

Pour chaque scène, le Gardien crée un indice principal. C'est celui dont vous avez absolument besoin pour avancer vers la scène suivante, et donc pour achever l'enquête. Les Gardiens éviteront de fabriquer des indices accessibles uniquement par le biais d'obscures Compétences. (À ce sujet, le système de création de personnage est réglé pour que le groupe ait accès à toutes ou presque toutes les Compétences.) Même si l'Investigateur ne réclame pas un indice, le Gardien fera savoir à toute personne possédant la Compétence nécessaire, que cet indice est à sa portée.

Plus vous vous familiariserez avec le système Détective / Gumshoe, plus vous saurez comment mettre en scène vos Compétences, et plus le Gardien saura comment introduire les indices nécessaires en fonctions de vos actions.

Dépenses et Bénéfices qui en découlent

Certains indices vous permettent de gagner des Bénéfices spéciaux en dépensant des Points de la réserve d'Investigation adéquate. Chaque Bénéfices coûte 1 ou 2 Points, selon la difficulté de l'action

Exemples de Bénéfices

Voici quelques Bénéfices spéciaux que vous pouvez obtenir en dépensant des Points des Réserves de vos Compétences d'Investigation.

Ces bénéfices vous mettent en situation favorable pour gérer les oppositions à venir nécessitant de recourir aux Compétences Générales.

- Vous vous apercevez que le réservoir d'essence de votre voiture est vide avant de vous en servir.
- Vous découvrez que les Shoggoths adorent l'électricité peu de temps avant d'en rencontrer un.
- Vous remarquez qu'il y a un trou dans le grillage à l'arrière du complexe ou que les gardes quittent les lieux à 18h.
- Les plans indiquent que la bombe doit rester horizontale pour ne pas se déclencher.
- Le Niveau de vie peut vous permettre de rencontrer un psychanaliste ou un médecin.

Une bonne première impression correspond à un bénéfice dans ce cas-là.

- Vous reconnaissez et récupérez une oeuvre d'art volée avant de la rendre à son légitime propriétaire. Pour vous remercier, il est prêt à vous aider.
- Vous effectuez une Dépense pour découvrir une chambre secrète où est retenu captif un otage. Il peut vous fournir des informations utiles ou vous aider grâce à ses Compétences.
- Vous utilisez votre Niveau de vie pour couvrir une erreur ou payer des gens pour faciliter vos manoeuvres.

Le bénéfice peut prendre la forme d'une scène en flashback.

- Vous trouvez un insecte et vous vous souvenez de l'époque où vous étiez en Amazonie, seul avec toutes ces bestioles qui rampaient sur vos jambes. Après tout, elles n'étaient pas venimeuses.
- L'indice prend la forme du souvenir d'une conférence faite par votre mentor.

Le Point dépensé peut vous aider à résoudre un dilemne moral. Si votre personnage considère que l'action peut avoir un aspect négatif pour lui, il peut l'éviter en dépensant un Point.

- Intimider un type du coin peut vous permettre de trouver la bonne information, et gratuitement. Mais en dépensant deux Points de Réconfort avec cette même personne, vous obtiendrez la même chose sans le pousser à bout.
- La Flatterie, suivie d'une bonne nuit de débauche peut vous apporter un indice important. Mais si cela va à l'encontre du sens moral de l'Investigateur (ou de son mode de vie), une Dépense en Niveau de vie (pour accéder à une salle de spectacle ou à un restaurant) peut vous apporter la même information.

Les Points dépensés peuvent accélérer les événements.

- Une Dépense en Bureaucratie, accompagnée de Points de la Réserve Flatter ou Niveau de vie peuvent vous permettre d'obtenir vos photographies un jour plus tôt, faire réparer votre voiture plus rapidement.
- Le délai incompréhensible qui retardait la délivrance de votre visa s'évanouit avec une judicieuse Dépense en Niveau de vie.

Un Point dépensé peut vous fournir des Points spécifiques.

- Une Dépense en Bibliothèque vous permet de découvrir un livre vous octroyant une Réserve en Histoire (Nouvelle Angleterre).

Une Dépense avec une Compétence technique vous permet de créer un objet particulièrement remarquable. Une autre avec une Compétence Académique, vous aide à écrire un article qui fait mouche ou à rejoindre les rangs d'une communauté particulière.

- Une Dépense en Art vous permet de créer une superbe peinture ou une sculpture.
- Une Dépense en Géologie pousse la Société Royale de Londres à publier votre article sur les artefacts anormaux découverts dans des feuilles d'ardoise datant du Précambrien ancien.

Une Dépense importante peut même vous permettre de récupérer des Points d'Équilibre mental.

Réserves de Points spécifiques

Parfois, le Gardien pourra vous allouer des Points de bonus dans une Réserve spécifique que vous ne pourrez utiliser que dans des circonstances données et sur un sujet donné. Il s'agit de Réserve de Points spécifiques. Ils proviennent en général de la lecture de livre contenant certains savoirs, d'une communion soudaine avec un mode de perception étranger, une maladie mentale ou d'autres stimuli spécialisés. Dans la plupart des cas, cette Réserve de Points spécifiques est notée à côté de votre Niveau réel. Par exemple, si vous possédez un Niveau 2 en Archéologie, et que vous lisez un ouvrage vous octroyant 2 points de Réserve spécifique au sujet des ruines Valusiennes, vous disposez de 4 points à dépenser en Archéologie, dont 2 ne peuvent servir que dans le cas de recherches sur les reliques et les vestiges de l'ancien royaume du Peuple Serpent.

Dans un sens, cette démarche correspond par exemple à la séparation entre Jargon policier et Réconfort. Toutefois, à trop vouloir restreindre le champ des Compétences, il deviendrait difficile de donner vie à des personnages compétents.

supplémentaire et l'importance du Bénéfice acquis. Le fait de payer des Points dans ce sens est appelé une Dépense. Le scénario du Gardien spécifie quel type de Bénéfices vous obtenez pour une Dépense de 1 ou de 2 points.

En vous demandant si vous désirez l'acquérir, le Gardien vous dit toujours combien il coûte. Pendant les premiers scénarios, votre Gardien vous offrira les opportunités de dépenser des Points supplémentaires, au fur et à mesure que les indices sont découverts. Après, c'est à vous de vous demander s'il y a quelque chose à gagner à passer plus de temps sur un indice particulier. Vous pouvez également proposer des moyens spécifiques d'améliorer encore de bons résultats ; si vos suggestions sont amusantes ou convaincantes, le Gardien peut vous gratifier d'un avantage spécial non mentionné dans ses notes.

Des informations supplémentaires peuvent agrémenter le jeu, mais ce n'est jamais indispensable pour résoudre l'enquête ou passer à une autre scène. La plupart du temps cela donne l'impression que le personnage est malin, héroïque ou puissant. Cela peut aussi vous octroyer des avantages utiles plus loin dans le scénario, souvent en faisant un effet favorable sur les PNJ.

Elles peuvent aussi vous fournir des informations intéressantes pour de futurs affrontements mettant en jeu des Compétences Générales : découvrir par exemple que les Shoggoths adorent l'électricité, que le réservoir de votre voiture est vide, ou que votre fusil a été déchargé.

Cela vous permet de faire un bond dans l'histoire en gagnant un indice qui, sinon, ne serait arrivé que dans une scène ultérieure. À l'occasion, des informations supplémentaires ajoutent une dimension émotionelle au scénario ou la création de liens dans le passé du personnage ou la vie civile. Si vous imaginez votre partie de Cthulhu comme une série télévisée, un avantage de plus, met l'acteur qui joue votre personnage en plein sous les projecteurs.

"Existe-t-il une autre issue à ce manoir?" demande Zachary. Le Gardien sait qu'il y a d'anciens tunnels de contrebandiers sous la plupart des maisons du quartier. Cette information n'est pas nécessaire pour aller plus loin, frapper directement à la porte d'entrée amènera plus rapidement à la confrontation. Mais une telle initiative devrait toujours être récompensée lorsque c'est possible.

"Préfères-tu dépenser 1 Point en Architecture ou 2 en Niveau de vie ?" demande le Gardien. Si Zachary choisit l'Architecture, Boothroyd "se souviendra subitement" qu'il a aperçu des tunnels de contrebandiers dans une maison du même type géorgien dans le voisinage. Mais Zachary opte pour la dépense la plus importante, espérant un plus grand bénéfice. Il abaisse sa réserve de Niveau de vie de son maximum de 6 jusqu'à 4, et le Gardien déclare "En y repensant, vous assistiez à une soirée chez le jeune Brickman le mois dernier, et il vous a montré l'ancien tunnel de contrebandiers débouchant dans sa cave à vins. Il prétendait l'avoir exploré jusqu'aux caves de toutes les maisons des environs, du moins toutes celles bâties avant 1750 selon ses propres mots. Il habite à une rue de là, et vous êtes persuadés qu'il se montrera ravi de vous aider et de vous laisser emprunter son tunnel.

Cette option offre à Boothroyd un allié ou un contact possible, une possibilité de retraite sûre où une approche inattendue et une scène où le personnage est particulièrement mis en avant, tout cela pour 2 points.

Boothroyd fait retentir la sonnette de Brickman. "Je pensais que nous aurions pu voir si votre petit Médoc s'est encore amélioré," dit-il. "Et puisque l'on parle de votre cave..."

Un bon Gardien essaiera toujours de trouver quelque chose de cool pour récompenser vos Dépenses de Points, qu'un Bénéfice spécial soit ou non prévu par le scénario. En effet, cela rend la partie plus attrayante et plus intéressante pour tout le monde. Dépenser des points pour en retirer un Avantage encourage le Gardien à impliquer encore plus profondément les Investigateurs dans l'histoire et dans le monde. Vous pouvez ainsi mettre une pression psychologique subtile sur lui afin d'aider vos personnages à survivre. Vous trouverez également une règle optionnelle pour le mode Pulp. Celle-ci vous permet de regagner quelques Points d'Équilibre mental grâce à une Dépense conséquente dans un moment dramatique. Aussi, vous avez tout intérêt à proposer au Gardien des Bénéfices stimulants.

Si vous prévoyez d'effectuer une Dépense dans une situation où le Gardien n'avait prévu aucun Bénéfice spécial, et qu'il ne parvient pas à en inventer un immédiatement, vous ne perdez pas les Points que vous souhaitiez investir dans cette action.

Indices discrets

"Un jour où j'examinai les spécimens en réserve disposés sans ordre sur des étagères dans ue arrière-salle du musée, mon regard s'arrêta sur l'un des vieux journaux étalés sous les pierres."
-- L'Appel de Cthulhu

Parfois, les personnages remarquent quelque chose sans avoir à chercher activement. Souvent cela se produit lorsqu'ils ne font que se déplacer et ne considèrent pas que les lieux valent un examen plus poussé. L'équipe peut passer près d'une porte cachée, repérer une goutte de sang sur le sol en marbre de la réception d'un palace, ou s'approcher d'une bombe dissimulée sous un véhicule. Les Compétences Relationnelles peuvent également être utilisées pour détecter des indices trop discrets.Un exemple classique est le personnage que les tics de comportement rendent suspect.

Il n'est pas raisonnable d'attendre des joueurs qu'ils utilisent leurs différentes Compétences dans ce qui semble être une scène de transition anodine. Sinon, il leur faudra passer de précieuses minutes de temps de jeu avec chaque changement de scène, et parcourir sans arrêt la liste de leurs capacités. Là se niche la folie.

Au lieu de ça, le Gardien demande quel est le personnage qui a la plus grande Réserve de la Compétence en question. (S'il doute de la Compétence à choisir pour une recherche de base, le Gardien doit utiliser Recueil d'indices.)

Si deux Réserves ou plus sont égales, il prend celle avec le plus haut niveau. Si là aussi, il y a égalité, les personnages découvrent l'indice en même temps.

Boothroyd et une amie artiste, Laetitia Vandiver, retournent chercher le reste de leur groupe d'Investigateurs afin de visiter cette nuit même les tunnels de contrebandiers. Ils passent sans le savoir devant la vitrine d'une galerie d'art utilisée par le culte afin de recruter de riches membres.
Le Gardien décide qu'Histoire de l'Art révélera que les peintures exposées sont des travaux récents d'artistes considérés comme décédés depuis longtemps. Les deux personnages possèdent cette Compétence ; Boothroyd a 2 points dans sa réserve, Laetitia 3.
"Laetitia," déclare le Gardien, "tu as toujours adoré Vernet, et tu jurerais voir un Vernet inédit exposé dans la vitrine de la galerie – si toutefois il n'était pas mort depuis plus d'un siècle."

Qui l'a découvert ?

Parfois, vous savez qu'un indice sera immanquablement découvert durant une scène donnée, mais devez décider quel Investigateur met le doigt dessus. Le plus souvent, bien que cet indice puisse être mis à jour grâce à une recherche minutieuse, il s'agira d'un indice discret. La trace de sang se trouve peut-être sous un meuble. La table avec l'enveloppe scotchée est sans doute de l'autre côté de la salle. Puisqu'il s'agit d'un indice discret, il est inconcevable que tout le monde le repère au même moment.

Si un ou plusieurs joueurs possèdent une Compétence appropriée, choisissez celui qui bénéficie de la Réserve la plus élevée. Si personne ne possède la Compétence nécessaire, ou qu'aucune ne semble s'appliquer à la situation, demandez-vous quel joueur a le plus besoin d'être mis en avant à cet instant. Choisissez soit l'Investigateur qui a été le plus en retrait jusqu'à maintenant, ou qui a subi le plus de revers durant cette séance de jeu.

Cette technique de partage des moments importants en fonction des ressorts dramatiques souhaités peut également s'appliquer aux autres bénéfices, depuis une avancée chanceuse jusqu'à une opportunité amoureuse. Dans tous ces cas, aucune Compétences ne semble correspondre clairement à la situation.

TESTS

Un Test est réclamé lorsque le résultat d'une Compétence est mis en doute. Les Tests s'appliquent seulement aux Compétences Générales. Contrairement aux tentatives pour rassembler des informations, les Tests impliquent une grande part d'échec. Ils peuvent entrainer de graves conséquences si vous perdez, et vous apporter des Bénéfices si vous réussissez, voire les deux.

Même dans le cas de Compétences Générales, le Gardien doit demander des Tests uniquement à des moments importants au niveau de l'intensité dramatique du scénario, et pour des tâches extrêmement difficiles. La plupart des utilisations des Compétences Générales devraient permettre les succès automatiques, avec des bonus pour les Points dépensés, comme pour les Compétences d'Investigation.

Il existe deux sortes de Tests : les Test simples et les Tests en opposition.

Jets de dé

Dans *Cthulhu* avec le système *Détective/Gumshoe*, vous n'avez besoin que d'un dé à 6 faces.

Niveau de Difficulté et rythme du scénario

Comme le système de Cthulhu conserve le rythme du scénario en rendant accessibles les indices principaux aux personnages, les Gardiens doivent s'assurer que les Tests simples et en opposition essentiels au déroulement du scénario, puissent être réussis. Attribuez des Niveaux de Difficulté égaux ou inférieurs à 4 à ces Tests cruciaux. Réservez les Niveaux de Difficulté les plus élevés aux obstacles qui apportent des Bénéfices intéressants mais non essentiels.

Par exemple, si les personnages doivent passer devant les gardes nazis dans un entrepôt de Hambourg pour la confrontation finale, accordez un Niveau de Difficulté relativement bas, 4 par exemple, à l'action. S'il semble plus réaliste qu'ils aient plus de mal, ajoutez un détail qui justifie leur aisance. On va dire, par exemple, que le type censé être de garde sur cette section du port pourrait être retrouvé la gorge déchirée par les Profonds invoqués par les nécromants SS sans assez de précautions.

Pour éviter ce genre de situation il suffit de ne pas faire reposer la suite de l'aventure sur un simple et unique Test (hormis ceux liés à une opposition physique ou mentale). Il faut alors offrir aux joueurs d'autres options, moins plaisantes. Par exemple, s'ils ne parviennent pas à escalader le grillage, ils peuvent toujours ramper dans les égoûts.

Option – Vous réussissez toujours

Cette situation n'a jamais posé de véritable problème autour d'une de nos tables de jeu, si ce n'est en théorie. La règle qui suit se fonde sur le principe de base du système Détective/Gumshoe, mais ne plaira pas à tout le monde. Lorsqu'il apparaît essentiel de surmonter un obstacle, laissez les personnages réussir, quel que soit le résultat du Test. En contrepartie, ils devront affronter des conséquences négatives liées à leur échec au dé. Par exemple, les Investigateurs escaladent le grillage mais se blessent au cours de la manoeuvre.

Test simple

Un Test simple est nécessaire quand le personnage tente une action sans résistance active d'une autre personne ou entité. Par exemple, cela peut être conduire sur une route dangereuse, sauter un ravin, se faufiler dans un immeuble, bander une blessure, tirer sur une cible, ou rester serein face à une horreur squameuse.

Le Gardien détermine la difficulté d'une action donnée en lui attribuant un Niveau de Difficulté allant de 2 à 8. C'est-à-dire que 2 représente de faibles chances d'échouer et 8 est une action pratiquement impossible à réussir. Le joueur ne lance qu'un dé ; si le résultat est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté, le personnage a réussi l'action. Avant de lancer le dé, le joueur peut décider de dépenser un Point de la Réserve correspondant à la Compétence utilisée, et l'ajoute au résultat du jet. Les joueurs qui oublient de spécifier combien de Points ils veulent dépenser avant le lancer de dé, ne peuvent modifier le résultat.

Dans le jeu, cette dépense des Points de Réserve représente l'effort particulier et la concentration du personnage, durant une enquête.

Martin veut escalader un haut mur de cimetière afin de vérifier si des Goules rôdent de l'autre côté. Le Gardien a besoin que le groupe franchisse ce mur, aussi il affecte un Niveau de Difficulté assez bas à cette tâche, soit 3. Le joueur qui incarne Martin, Josh, possède une Réserve complète égale à 8 Points en Athlétisme. Il décide qu'il veut absolument réussir et dépense la moitié de cette Réserve pour ce Test. Le dé indique un 5. En y ajoutant les 4 Points dépensés, il obtient un résultat final de 9. Faisant preuve d'une aisance athlétique impressionnante, Martin bondit au-dessus du mur.

Le mode Puriste de Cthulhu implique un environnement difficile et mortel physiquement et psychiquement. Perdre des Points est censé être douloureux et les Investigateurs sont souvent distraits, ne pouvant faire confiance à leurs sens. Pour retranscrire cette impression, le Gardien ne révèle jamais les Niveaux de Difficulté.

Dans le mode Pulp, les Investigateurs de Cthulhu sont des aventuriers vétérans, instinctivement conscients de leurs propres limitations et du genre d'obstacles auxquels ils doivent faire face. Ici, le Gardien peut choisir de révéler ces Niveaux de Difficulté, en particulier pour des obstacles conventionnels comme des murs, des membres des Tong ou des chiens de garde. Les Niveaux de Difficulté pour les Tests de Sixième sens (voir p. 40) seront toujours gardés secrets.

Ce Test représente la meilleure chance de réussite du personnage. S'il le rate, il a brûlé ses cartouches et ne peut retenter l'action sauf s'il l'accompagne d'une action supplémentaire crédible qui augmente ses chances de succès. S'il y est autorisé, il doit dépenser plus de Points que pour la première tentative. S'il ne peut pas, il ne peut pas essayer à nouveau.

Martin vient d'échouer dans son Test de Mécanique pour réparer la pompe en panne du bateau où lui et les autres Investigateur se trouvent piégés. Le navire est en train de sombrer. Josh a dépensé 2 Points de la Réserve de Martin dans cette tentative infructueuse. Le Gardien décide qu'il dispose d'une seconde chance avant que le bateau ait coulé. Mais cette fois, il doit dépenser au moins 3 points de sa Réserve en Mécanique. Il lui en reste heureusement 4. Le Niveau de Difficulté est fixé à 5. Josh lance un 6, et ajoute 3 Points pour un résultat final de 9. La pompe crachote puis démarre, juste à temps pour les sauver de la noyade.

Test collectif

Lorsqu'un groupe d'Investigateurs décide d'accomplir ensemble une tâche, il désigne un meneur. Ce personnage fait un Test simple, dépensant ce qu'il veut de sa propre Réserve pour accomplir cette tâche comme d'habitude. Tous les autres personnages donnent un Point de la Compétence concernée pour profiter des avantages de l'action du leader. Ces Points ne s'ajoutent pas au résultat du jet de dé du meneur. Pour tout personnage incapable de payer le prix de cette aide, soit parce qu'il n'a pas de Points, soit parce qu'il n'a pas la Compétence, le Niveau de Difficulté de la tentative augmente de 2 Points.

Boothroyd, Martin, Laetitia et le professeur Swinburne tentent de s'infiltrer dans les bureaux de la galerie d'art utilisée par le culte et repérée plus tôt par Boothroyd et Laetitia. Ils cherchent à en savoir plus sur ce Vernet. Martin, avec un niveau de Discrétion égal à 8, prend la tête. Boothroyd, Laetitia, et le professeur possèdent respectivement 4, 0, et 2 Points dans leur Réserve de Discrétion. Boothroyd et le professeur paient 1 Point chacun; leur Réserve descend à 3 et 1. Mais Laetitia ne peut rien dépenser, aussi le Niveau de Difficulté de leur tentative passe de 4 à 6 (si le groupe la laisse derrière lui, cette action deviendrait plus aisée, mais c'est elle l'artiste.) Martin dépense 3 Points pour ce Test, mais le joueur lance un 1. Il aurait pourtant dépassé le Niveau de Difficulté si Laetitia n'avait pas été présente. Laetitia a renversé un vase, provoquant un fracas effroyable et laissant indubitablement une trace du passage des Investigateurs.

Dans beaucoup de cas, il n'est pas logique que le groupe agisse de concert. Par exemple, Il n'y a qu'un seul personnage au volant d'une voiture. Deux personnages avec Organisation, vérifient leurs paquetages en même temps plutôt que l'un après l'autre.

Test en Coopération

Lorsque deux personnages coopérent dans le même but, ils décident ensemble lequel des deux s'occupe de la tâche et lequel l'assiste. Le meneur peut dépenser les Points de Réserve qu'il désire, et les ajoute au résultat du jet de dé. L'assistant peut payer autant de Points qu'il veut. Tous sauf un seront ajoutés au résultat.

Martin et Laetitia tentent de réparer une vieille bagnole rouillée pour s'échapper de la casse avant qu'un gang de Chicago ne surgisse pour les tuer. Il ne reste que 3 Points dans la réserve de Mécanique de Martin. Laetitia en a 2. Ils décident que Martin se charge de la réparation, et Laetitia l'assiste. Tous les deux décident de dépenser dans cette action tous leurs Points restants. Martin ajoute 3 Points au lancer de dé. Laetitia dépense 2 Points, mais un seul est pris en compte. Le joueur qui incarne Martin obtient un 3, pour un résultat final de 7. Il dépasse le Niveau de Difficulté fixé à 6.Tous les deux s'enfuient en faisant rugir le vieux moteur, alors que les balles de Thompson crépitent sur les carcasses accidentées qui bordent l'allée.

TEST EN OPPOSITION, POURSUITES ET COMBATS

"Il n'est pas courant de tirer six coups de feu à la suite alors qu'un seul suffirait. Mais il faut avouer que toute l'existence de Herbert West avait un caractère d'exception."

-- Herbert West , Réanimateur"



Les Tests en opposition sont nécessaires lorsque deux personnages, souvent un personnage-joueur et un personnage non-joueur contrôlé par le Gardien, tentent de se mettre en échec. Bien que ces Tests puissent résoudre pas mal d'affrontements physiques, le Test en opposition dans un jeu d'horreur concerne souvent la poursuite, pendant laquelle les Investigateurs s'enfuient loin d'entités bavantes bien déterminées à les démembrer lentement.

Dans une opposition, chaque personnage agit à son tour. Le premier à rater un jet de la Compétence utilisée perd. Le Gardien décide qui agit en premier. Dans une poursuite, le personnage qui décampe de la scène, agit en premier. Lorsqu'il semble que les personnages réagissent en même temps, celui qui a le niveau le plus bas dans la Compétence concernée agit en premier. En cas d'égalité, les personnages non-joueurs agissent avant les personnages-joueurs. En cas d'égalité entre personnages-joueurs, le joueur qui est arrivé en dernier à la partie, agit en premier dans l'opposition.

Le premier personnage qui agit doit faire un Test de la Compétence concernée. S'il rate, il a raté le Test. S'il réussit, le personnage suivant fait alors le Test. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un personnage perde, c'est-à-dire que son opposant gagne.

En général, chaque personnage doit tenter de passer une Difficulté de 4.

Martin fuit devant un adepte armé d'une dague à travers les rues entêtrées d'Arkham. Sa réserve d'Athlétisme s'élève à 6; celle de l'adepte à 1 le considérant comme un vrai dur, Martin a choisi d'investir des Points en Athlétisme plutôt qu'en Fuite.) Puisque le fuyard a commencé la poursuite, il est donc le premier personnage à agir. Le joueur, devant atteindre un Niveau de Difficulté de 4, dépense 1 Point. Il lance un 4, et Martin dévale Fish Alley jusqu'aux docks.

Tests en opposition pendant une enquête

Il est possible de concevoir des situations impliquant une confrontation entre des Compétences d'Investigation. Par exemple : Négociation afin d'acquérir une dague enchantée dans le grand bazar, à peine trois minutes avant que l'éclipse ne soit totale, Niveau de vie dans une vente aux enchères de livres rares, ou encore Psychologie lors d'une partie d'échecs ou de poker, etc. Des exemples moins évidents incluent l'usage d'Architecture pour s'enfuir d'une maison hantée et vivante, ou Connaissance de la nature afin de quitter un labyrinthe naturel dédié à Shub-Niggurath.

Cette approche des plus intéressantes risque cependant de vider très rapidement les Réserves des Compétences d'Investigation, même si celles-ci restent toujours utilisables. Aussi, de telles opportunités ne devraient survenir uniquement lorsqu'il s'agit de confrontations centrales pour l'intrigue, comme peuvent l'être les scènes de combat.

S'il s'agit simplement d'une scène d'ambiance, ou une situation permettant de donner accès aux joueurs à un indice, ne vous embêtez pas avec un Test en opposition : contentez-vous de laisser l'Investigateur faire appel à sa Compétence, réussir et ainsi briller devant le groupe. Si une confrontation apparaît nécessaire en tant qu'élément central d'une scène, l'adversaire ne devrait pas disposer d'une Réserve supérieure de plus d'1 Point à celles des Investigateurs (et encore, seulement pour les adversaires les plus dangereux ou véritablement plus compétents qu'eux).

Dans toutes les situations, perdre l'opposition ne devrait pas empêcher la progression de l'intrigue. Elle doit cependant impliquer des conséquences néfastes pour les personnages. Par exemple, un PNJ important les considère avec mépris, leurs ennemis sont avertis de leur présence ou encore le périple jusqu'à la prochaine scène se révèle plus dangereux que prévu.

L'adepte dépense 1 Point également, le Gardien obtient un 3. Il saute par-dessus une pile de bois pourri et avance en agitant sa dague, l'écume aux lèvres.
Martin dépense un autre Point, abaissant sa Réserve d'Athlétisme à 4. Le joueur lance un 2, pour un résultat final de 3, ce qui n'est pas assez pour s'échapper. Martin se retrouve engagé sur un ponton, bloqué devant les eaux huileuses de la rivière Miskatonic. L'adepte avance sur lui. Maintenant, Martin n'a plus d'autres choix que de faire face et de se battre.

Lorsque les chances de succès sont ouvertement en faveur d'un des protagonistes, le Gardien peut attribuer des Difficultés différentes à chacun. Un personnage ayant un avantage conséquent aura un Niveau de Difficulté à atteindre plus bas. Celui qui est affligé d'un handicap évident devra atteindre un Niveau de Difficulté plus élevé. Dans le doute, le Gardien attribue seulement le Niveau le plus bas au participant le plus avantagé.

S'enfuyant dans un égout drainant des eaux de pluie, Martin a beaucoup plus de mal à avancer que les Profonds, créatures aquatiques, qui le poursuivent. Dans cette situation, il devra sans doute atteindre un Niveau de Difficulté égal à 4, alors que les monstres aux yeux globuleux lancés à ses trousses ne devront faire face qu'à une Difficulté de 3.

Durant toute l'opposition, le Gardien et les joueurs doivent collaborer pour ajouter du piment à chaque résultat, expliquant ce que les personnages font pour rester dans la course. Plutôt qu'abandonner la narration pour tomber dans des calculs sans fin, il faut garder vivant le monde fictif dans lequel ils évoluent.

Et ne parle pas des lézards !

Parfois un PNJ désire soutirer une information à un Investigateur. Si cela reste peu fréquent dans les jeux de rôles d'enquête (ou dans le cadre des récits écrits par Lovecraft), ce genre de situation est courant dans la littérature populaire des années trente, en particulier dans les histoires pulps ou de détectives.

En dehors de tout contexte officiel, les Investigateurs seront autorisés à faire usage de la Compétence Psychologie afin de remarquer qu'une personne tente de leur tirer les vers du nez, scrutent leur moindre geste, etc. S'ils s'en rendent compte, laissez les joueurs décider de ce qu'ils veulent bien dire (s'ils poursuivent toutefois cette conversation). Une Dépense peut correspondre à l'idée de préférer des mensonges utiles ou des demi-vérités, ou aider à déterminer le moyen de sortir de cette situation.

Si cette approche est évidente ou officielle, faites appel aux Compétences Relationnelles des Investigateurs : dans une conférence académique, l'Investigateur peut utiliser Réconfort ou Archéologie afin d'éluder les questions centrées sur les mystérieuses ruines découvertes ; au poste de police, le Jargon policier permet de faire la même chose et Loi d'être relâché sans avoir à subir d'interrogatoire.

Si une longue confrontation est inévitable — disons, si un Investigateur est interrogé dans les caves d'un bâtiment de la Gestapo — il ne s'agit plus alors d'une confrontation, mais d'un ressort dramatique. Faites ce que vous avez à faire afin que l'histoire se poursuive plutôt que de tenter de palier à la situation sans recours du personnage. Peut-être les autres Investigateurs pourront-ils concocter un plan d'évasion et sauver le prisonnier avant qu'il ne révèle tout ce qu'il sait au sujet des Hommes-Serpents.

COMBAT

Les combats correspondent à des Tests en opposition légèrement plus complexes et font appel aux Compétences suivantes :

- Bagarre vs. Bagarre, Bagarre vs. Mêlée, ou Mêlée vs. Mêlée : les personnages luttent au corps à corps.

- Armes à feu vs. Armes à feu : les personnages sont éloignés les uns des autres et tentent de s'atteindre avec des armes à feu ou des armes de jet.

L'agresseur est le premier personnage qui engage le combat. Lorsque les statuts agresseur et défenseur sont peu évidents, les combattants comparent le nombre de Points dans les Compétences qu'ils vont utiliser dans l'affrontement. Le personnage ayant le plus de Points choisit le statut d'agresseur ou de défenseur. (Contrairement à une opposition classique, dans un combat, il est souvent plus avantageux de frapper en premier.)

Un Test d'opposition est effectué entre les deux Compétences. Lorsque des combattants utilisant Bagarre ou Armes à feu font de bons jets, ils peuvent faire des dégâts aux antagonistes.

Combattre sans posséder les bonnes Compétences

Un personnage ne possédant aucun Niveau en Armes à feu n'y est pas pour autant allergique. L'esthète le plus dépressif et languissant reste capable de brandir un revolver et de vider le chargeur en direction de son ennemi. De même, un personnage sans la Compétence Mêlée pensera tout de même à saisir la hache d'incendie pendue au mur lorsque les goules surgiront par la trappe au sol. Même la plus timorée des jeunes filles, sans la Compétence de Bagarre, tentera de mordre et de griffer de vulgaires agresseurs.

Cependant, de tels personnages utiliseront leurs armes de manière hésitante et peu efficace. Se servir d'une arme (ceci inclut les pieds et les poings) sans posséder la Compétence adéquate impose les désavantages suivants :

Vos dégâts sont automatiquement minorés par un -2.(les Gardiens peuvent annuler cette pénalité pour leurs PNJ tueurs psychopathes qui semblent toujours capables de provoquer des dégâts conséquents même avec une arme improvisée)

Vous devez déclarer votre action au début de chaque round et ne pouvez pas en changer si la situation tactique évolue entre cet instant et celui où vous pouvez agir.

Vous agissez automatiquement en dernier lors de chaque round de combat.

Si vous maniez une arme à feu, un jet de 1 signifie que vous avez tiré accidentellement soit sur vous-même, soit sur l'un de vos alliés, au choix du Gardien (ou du hasard). Ce tir occasionne des dégâts normaux (incluant votre pénalité automatique de -2).

Seuil de Blessure : chaque Investigateur possède un Seuil de Blessure soit de 3 (la valeur standard) ou de 4 (si le niveau en Athlétisme du personnage est égal ou supérieur à 8). Le Seuil de Blessure représente le Niveau de Difficulté que l'adversaire doit obtenir afin d'atteindre l'Investigateur. Des PNJ moins compétents présenteront parfois un Seuil de Blessure plus faible, mais les gros bras d'un culte, les agents de la Gestapo et d'autres ennemis du même acabit disposeront généralement de Niveaux comparables à ceux des Investigateurs.

Les créatures peuvent avoir des Seuils de 4 ou plus, quel que soit leur niveau en Athlétisme. Par contre, de très grandes créatures verront le plus souvent leur Seuil de Blessure inférieur de 1 Point à celui d'une autre du même type, mais de taille humaine.

Dans le mode Pulp, tous les adversaires anonymes comme les soldats nazis ou les membres d'un culte haïtien auront un Seuil de Blessure égal à 2 ou 3. Les créatures du Mythe – même en horde – auront des valeurs normales.

Matraques

Les nerfs de boeuf, poings américains, matraques, rouleaux de pièces tenus en main ou autres armes de ce genre subissent un malus de -1 aux dégâts, plutôt que le -2 habituel pour les attaques au poing. Elles dépendent de la Compétence Bagarre et non Mêlée. Dans une opposition de Bagarre contre Bagarre, celui qui utilise une telle arme agit en dernier.

Dégâts : Lorsque vous atteignez ou dépassez le Seuil de Blessure de votre antagoniste, vous pouvez lui faire des dégâts. Pour cela, vous faites un jet de dégâts, qui est alors modifié selon la dangerosité de votre arme, en respectant le tableau suivant :

Type d'armes	*Modificateur de Dégâts*
Coup de poing, coup de pied	-2
Armes improvisées de petite taille, matraque, nerf de boeuf, couteau	-1
Armes improvisées de grande taille, machette, gros bâton, armes à feu de petit calibre	0
Epée, armes à feu de gros calibre	+1

Les créatures surnaturelles bénéficient souvent de bonus aux dégâts encore supérieurs.

Pour une arme à feu, ajoutez +2 si elle est utilisée à bout portant. Tous les fusils à pompe sont considérés comme des armes de gros calibre lorsqu'ils tirent à bout portant. A bout portant ou à courte portée, ajoutez un +1 supplémentaire (pour un total de +3) si vous faites feu simultanément avec les deux canons d'un fusil de chasse (un tableau des armesse trouve p. 150.)

Ainsi, un fusil de chasse calibre 20 à double canon (qui est normalement un petit calibre associé à un modificateur de dégâts de +0), libérant ses deux cartouches à bout portant, bénéficie d'un bonus de +4. Il en va de même pour un calibre 12 (qui fait déjà partie de la catégorie des gros calibres avec un bonus de base de +1).

Le résultat final du jet de dégâts est alors soustrait à la Réserve de Santé de l'adversaire.

Lorsque la Réserve de Santé d'un belligérant tombe à 0 ou en-dessous, ce combattant s'effondre épuisé, incapable de poursuivre le combat. Tout adversaire engagé au corps à corps avec lui peut alors lui infliger des dégâts supplémentaires.

Contrairement à d'autres Tests, les combattants ne perdent pas lorsqu'ils ratent leurs jets de dé. Au lieu de ça, ils sont forcés de cesser le combat lorsqu'ils perdent connaissance ou sont gravement blessés (voir encart).

Mêlée générale

Le combat devient plus chaotique lorsque ce sont deux groupes de combattants qui s'affrontent ou un groupe contre un seul antagoniste. Le Gardien abandonne alors le modèle agresseur/défenseur. À la place, il détermine un ordre d'action, attribuant un rang à chacun des participants dans le combat selon leur Réserve actuelle dans les Compétences de combat avec lesquelles ils entameront le combat, Bagarre, Mêlée ou Armes à feu. En cas d'égalité, la priorité est donnée aux personnages ayant le plus haut Niveau dans ces Compétences. S'il y a encore égalité parmi les personnages, les Investigateurs ont priorité sur les non-joueurs, ceux qui sont arrivés tôt pour la partie sur ceux qui étaient en retard.

Le temps nécessaire pour que chaque personnage agisse s'appelle un round. Lorsqu'un round s'achève, on passe au suivant. Pour conserver une certaine rapidité de jeu, l'ordre d'action reste tel qu'il a été défini au début du combat, même si les Niveaux des Réserves ont changé entre temps. Lorsque c'est son tour, chaque personnage attaque son antagoniste selon ses armes. Certaines créatures surnaturelles peuvent attaquer plus d'une fois par round. On effectue chaque attaque l'une après l'autre ou on peut les diviser entre les antagonistes à portée, ou se concentrer sur un seul ennemi.

Une fois l'affrontement entamé, un combattant souhaitant faire autre chose que se battre – s'enfuir, sauter sur le buffet afin de s'octroyer un avantage tactique, lancer une grenade – voit son action repoussée en dernière position dans l'ordre d'initiative. En effet, on considère qu'il tourne alors le dos à l'adversaire, se trouve distrait du combat, s'emmêle les crayons, etc.

Les créatures peuvent choisir d'utiliser leurs actions pour faire des dégâts supplémentaires aux antagonistes diminués ou sans défense plutôt que se battre avec les antagonistes encore actifs. Elles font automatiquement une série de dégâts par action. Seuls les humains enragés et bestiaux se comportent ainsi.

Les personnages qui rejoignent un combat en cours agissent en dernier. Si plus d'un personnage se joint à la bagarre, le Gardien détermine l'ordre de jeu suivant les critères évoqués au-dessus.

Le combat continue jusqu'à ce que l'un des camps capitule ou prend la fuite, que tous ses membres soient inconscients ou dans l'incapacité de poursuivre.

Armure

Une armure peut réduire les dégâts de certains types d'armes. Si vous portez une protection efficace contre l'arme employée contre vous, vous soustrayez un certain nombre de points de chaque total de dégâts qui vous est infligé avant d'appliquer cette perte à votre Réserve de Santé.

Dans les années trente, il n'existe pratiquement aucun type d'armure personnelle hormis les casques portés par les soldats de la Grande Guerre. Un casque de chantier en métal réduit les dégâts causés par les balles, ainsi que par les armes tranchantes ou perforantes, de 2 points, et de 1 Point pour les armes contondantes. Bien sûr, cela ne fonctionne que pour les coups à la tête.

Selon le bon vouloir du Gardien, une veste de cuir rigide, un manteau épais en peau de raton laveur ou d'autres vêtements lourds peuvent diminuer d'1 Point les dégâts des petits couteaux, des armes improvisées, des armes naturelles ou des matraques.

Martin est poignardé avec une paire de ciseaux par une femme visiblement folle à lier. Le Gardien lance un 3 pour les dégâts, et ôte 1 Point car il s'agit d'une petite arme improvisée, pour un résultat total de 2. Le cache-poussière en cuir de Martin réduit encore ce chiffre d'1 Point supplémentaire. Sa Réserve de Santé passe de 6 à 5.

Les créatures ont souvent des valeurs d'armure élevées. Elles disposent de peaux dures, couvertes de plaques osseuses ou possèdent des anatomies monstrueuses qui leur permettent de supporter des blessures bien plus importantes que des organismes ordinaires. Beaucoup des créatures du Mythe ne sont pas tout à fait présentes dans notre monde physique. Donc, elles ne sont pas sensibles aux armes physiques.

Des armes à feu vraiment meurtrières

Vous seriez ébahi, ou peut-être pas, du nombre de joueurs qui, lors des parties-tests, se sont plaints qu'un seul tir ne suffisait pas à abattre leur personnage. Il y a également une part de chance lorsqu'on utilise des armes à feu. Une anecdote réelle rapporte l'histoire d'un échange de coups de feu, trois armes et plus de trente impacts, s'étant entièrement déroulé à l'intérieur d'une voiture de police, et au cours duquel personne n'a été blessé ! Tous les flics du monde connaissent une histoire à propos du gars qui "ne voulait pas tomber." On peut même avancer l'argument que, tant que les Points de Santé du personnage ne sont pas inférieurs à 0, cette Réserve fonctionne de la même manière abstraite que les autres. Ceci dit, nous reconnaissons les faits et plaidons coupables d'avoir voulu donner une chance aux Investigateurs de survivre à des tirs d'armes à feu afin qu'ils puissent poursuivre l'intrigue principale.

Après tout, un pistolet calibre .38 n'occasionnera en moyenne que 4 Points de dégâts par tir, ce qui signifie qu'il faudra atteindre deux fois une cible possédant un score de Santé de 6 pour le mettre en état Blessé. Cependant, si ces deux tirs se font à bout portant (6 points chacun), ce même adversaire se retrouvera Gravement Blessé et forcer de réussir un Test de Conscience. Il faudra deux tirs à bout portant, avec un résultat maximum aux dés (soit 6 à chaque fois) pour obtenir18 Points de dégâts et le tuer.

Donc, si vous préférez des dégâts plus réalistes pour les armes à feu, avec la possibilité de tuer quelqu'un d'un seul coup de feu, le plus simple consiste à considérer tout résultat Blessé pour les humains comme Gravement Blessé lorsqu'une telle arme est impliquée. Là où un combat au corps à corps se contente de secouer le personnage, dans un échange de tirs, si l'un d'eux abaisse votre réserve de Santé au-dessous de 0, vous recevez +6 Points de dégâts additionnels. Un unique tir à bout portant avec une arme de gros calibre peut désormais potentiellement tuer votre Investigateur sur le coup, si toutefois son niveau de Santé s'élève à 3 ou moins. Même si cette Réserve est égale à 9 ou moins, il est possible qu'il perde connaissance sous le choc. Ce qui reviendra sans doute au même, ou se révèlera pire dans certaines circonstances.

Les monstres, en particulier ceux du Mythe, ne subissent pas ces dégâts additionnels dû à un tir, à moins que le Gardien ne l'autorise explicitement.

Décider qu'un PNJ s'écroule à la suite d'un seul tir est facile à faire. Accordez-lui simplement une Réserve de Santé de 0 ou moins. Il ne s'agit pas forcément d'une mesure de son état actuel, mais plutôt d'un artifice narratif. Par exemple, le PNJ avec lequel parlent les personnages pourrait tomber raide mort à cause d'une seule balle avant d'avoir pu leur donner l'ensemble des informations en sa possession.

Dégâts non létaux

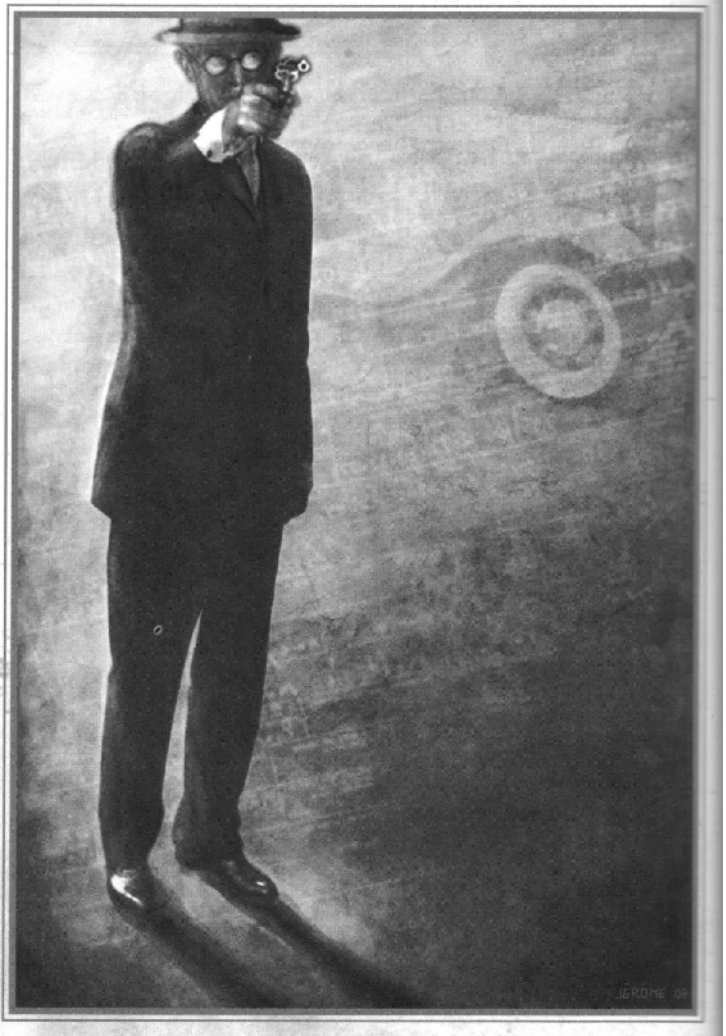
Les joueurs ont la possibilité d'annoncer que leurs Investigateurs se bagarrant cherchent à n'occasionner que des dégâts non létaux : étranglement, clefs de bras, coups, etc. de telles attaques ne permettent jamais d'abaisser la réserve de Santé de la cible en dessous du seuil fatidique de -11. Cependant, si cela devait être le cas, elle doit effectuer immédiatement un nouveau jet de conscience. Un Gardien compréhensif pourra également appliquer cette règle avec des armes contondantes.

Brandir un poignard, ou pire encore une arme à feu, au coeur d'un combat implique que l'attaquant cherche à tuer son adversaire. Il n'est pas possible d'occasionner des dégâts non létaux avec une arme à feu. Les joueurs qui préfèrent ne pas voir leurs Investigateurs inculpés pour meurtre ne devraient pas les laisser jouer avec ce genre d'armes lorsqu'ils affrontent d'autres humains.

À couvert

Dans un échange classique de coups de feu, les combattants tentent de se mettre à couvert, en se cachant derrière les murs, les meubles, ou autres obstacles, ne se montrant que quelques secondes, le temps de tirer sur leurs cibles pendant le round. Le système Détective/Gumshoe définit trois sortes de couvertures.

Exposition : Aucun obstacle ne se met entre vous et le combattant qui vous tire dessus. Votre Seuil de Blessure a un malus de 1.
Couverture partielle : La moitié environ de votre corps est exposée au tir. Votre Seuil de Blessure est inchangé.
Couverture totale : Sauf lorsque vous surgissez pour tirer, l'obstacle vous protège des nouveaux tirs. Votre Seuil de Blessure augmente de 1.



Blessures et mort

Contrairement aux autres Compétences, votre Réserve de Santé peut descendre en dessous de 0. Lorsque cela se produit, vous devez faire un jet de Conscience. Lancez un dé avec comme Difficulté la valeur absolue de votre Réserve de Santé actuelle (c'est-à-dire que vous traitez les négatifs comme des positifs : si par exemple votre Réserve de Santé est de -3, la Difficulté de ce jet est de 3). Vous pouvez tenter délibérément de rester conscient , en réduisant volontairement votre Réserve de Santé du nombre de votre choix. (Vous ne pouvez pas abaisser ainsi volontairement votre score de Santé en dessous de -11.) À chaque Point ôté, ajoutez 1 au résultat du dé. La Difficulté du jet de Conscience est basée sur votre Réserve de Santé avant réduction.

Le père Micah est poursuivi par des adorateurs d'Y'golonac à travers ce qu'il avait pris initialement pour un couvent. Ils l'ont blessé avec une antique Morning-star (masse à pointes), abaissant son niveau de santé à –2. Il veut à tout prix s'échapper, afin de ne pas être sacrifié dans un rituel sanglant dédié à leur dieu. Aussi, il doit absolument rester conscient. La valeur absolue de–2 est 2, ce qui correspond au Niveau de Difficulté du jet de Conscience. Il choisit de dépenser deux autres points qu'il n'a pas de sa Réserve de Santé, se propulsant vers les portes ornées de bas-reliefs obscènes. Il reçoit un bonus de +2 pour son jet. Il lance un 6, pour un résultat final égal à 8. Le père Micah parvient à s'enfuir mais maintenant sa Réserve de Santé est descendue à –4.

Si votre Réserve se trouve entre 0 et -5, vous êtes blessé, mais vous n'avez subi aucune blessure permanente, juste quelques coupures superficielles et des bleus. Toutefois, la douleur causée rend impossible la possibilité de dépenser des Points dans des Compétences d'Investigation. Cela augmente aussi les Niveaux de Difficulté de tous les Tests y compris en opposition, et cela inclut les Seuils de Blessure des antagonistes, de 1.

Premiers Soins : un personnage avec la Compétence Premiers soins peut améliorer sa condition en dépensant des Points de cette Compétence. Pour chaque Point dépensé, vous récupérez 2 Points de Santé, sauf si vous êtes vous-même celui qui soigne, et dans ce cas vous ne récupérez qu'1 seul Point. Cette Compétence ne peut restaurer que la Réserve que vous aviez avant l'incident pendant lequel vous avez reçu la dernière blessure infligée.
Par exemple, si on vous tire dessus et qu'on vous frappe durant le même combat, vous pouvez récupérer des deux. Si on vous tire dessus, que vous fuyez, engagez un nouveau combat où l'on vous frappe, vous ne pourrez soigner que ce deuxième coup.

Cette aide ne vous permet de revenir qu'à un tiers au maximum de votre total de Points de Santé. Toute guérison supplémentaire ne pourra être que le fait de la règle de Récupération des points de Santé . Cette option rend plus fragiles les Investigateurs blessés.
La personne qui soigne doit être en mesure de vous consacrer toute son attention pour pouvoir panser vos blessures.

Si votre Réserve se trouve entre -6 et -11, vous avez été gravement blessé. Vous devez faire un jet de Conscience.
Que vous réussissiez à rester conscient ou pas, vous n'êtes plus en état de vous battre. Jusqu'à ce que vous receviez des soins, vous perdez un Point de Santé supplémentaire toutes les demi-heures.

Premiers Soins et blessures graves : un personnage possédant la Compétence Premiers soins peut stabiliser votre état en en dépensant 2 Points. Mais il ne peut vous restituer des Points de Santé.
Même après avoir reçu les premiers soins, vous devez passer du temps en convalescence dans un hôpital ou un établissement similaire. Votre période d'inactivité forcée est d'un nombre de jours égal à la valeur positive de votre score de Réserve de Santé.
(Si vous étiez descendu à -8, vous serez hospitalisé durant 8 jours.) Le jour de votre sortie, votre Réserve de Santé augmente jusqu'à la moitié de sa valeur maximale. Le jour suivant, tout est récupéré.

Si votre Réserve se trouve à –12 ou moins, vous êtes mort. Il est temps de créer un autre Investigateur .

Perte de Santé des PNJ

En mode Puriste, les Investigateurs ne sont pas différents des autres personnes. Tous les humains subissent des pertes de Santé selon les mêmes procédures.

En mode Pulp, les Investigateurs se situent légèrement au-dessus de la moyenne. Les gens normaux, les sbires comme les passants, meurent simplement (ou dramatiquement, ou encore atrocement) lorsque leur score de Santé atteint 0. L'utilisation de cette règle accélère les combats. Aussi, même les Gardiens adeptes du mode Puriste pourraient souhaiter l'appliquer lors d'affrontements contre de vulgaires adorateurs. Le Gardien peut alors, s'il considère que c'est adapté à la situation, décider que certain PNJ bénéficie des règles de Santé propres aux Investigateurs.

Vêtements pare-balles

Ok, vous avez raison. Dans les années trente, les porte-flingues des gangs de Chicago et de New York portaient en fait des sortes de "vestes pare-balles" un assemblage de toile épaisse de coton et de toile de tente ou de jean. Certains y ajoutèrent même une couche de disques métalliques, avec des résultats peu concluants. Ces protections pouvaient stopper une balle de .22, ou même (à une certaine distance) de .38. En conséquence, certains services de police adoptèrent à partir de 1934 le calibre .357 comme standard. Le port de ces vestes restent limités aux milieux criminels et policiers, et des personnages sans la Compétence Connaissance de la rue ne devraient pas y avoir accès, pas plus que tout personnage non américain.

Ceci dit, il n'est pas totalement ridicule d'envisager l'apparition de ce genre de vestes, particulièrement dans le cadre d'une partie sur le mode Pulp à Chicago ou à New York. Une "veste de gangster" réduira de 2 Points les dégâts des balles ou des armes contondantes. En contrepartie, en porter une vous inflige une pénalité d'1 Point à votre réserve d'Athlétisme. Elle ne sert à rien contre les armes perforantes ou tranchantes.

Il est sans doute inutile de préciser que se promener dans la rue ainsi accoutré risque fortement d'attirer l'attention des autorités et de se voir arrêté pour "suspicion d'appartenance à une association de malfaiteurs" dans une société d'avant le code Miranda. La plupart des activités des Investigateurs supporteraient mal de se voir exposées au regard inquisiteur de la police.

Si le Gardien craint particulièrement de voir les Investigateurs ne pas survivre à un échange de tirs, la solution la plus simple consiste simplement à réduire d'1 Point tous les dégâts occasionnés par les tirs atteignant les personnages (et surtout ceux effectués par des ennemis anonymes).

Une bien meilleure approche consiste à ne pas inclure de fous de la gâchette parmi les adversaires présents dans le scénario, mais ceci nous ramène dans le mode Puriste.

Cadence de tir

À moins de se trouver en mode Puriste, les Investigateurs utiliseront ou affronteront occasionnellement des armes automatiques. Nous sommes à l'ère de la mitraillette Thompson, du "Schmeisser" et autres excellentes sulfateuses. Faire feu avec ces armes, en "automatique", vous apporte un bonus de 2 Points dans votre Réserve d'Armes à feu, si bien sûr vous en possédez une (si le Gardien s'est montré assez laxiste pour vous laisser en main une « Tommy » avec son chargeur de 100 coups, au lieu du modèle plus réglementaire de 20 ou 30 cartouches, ce bonus passe à 3 Points supplémentaires). Une fois ces Points dépensés, vous devez cessez le combat pour la durée d'un round afin de recharger (ou utiliser sans doute l'arme comme un gourdin).

Recharger une arme automatique ne permet pas de récupérer cette réserve spécifique. Celle-ci représente son impact initial sur le moral des cibles qui font face à un déluge de plomb. Comme on a pu l'observer durant la Grande Guerre, on peut s'habituer à n'importe quoi.

Une arme à feu, deux combattants

Si vous êtes à la merci d'un adversaire brandissant une arme à feu et prêt à en faire usage, il pourra vider tout sur son chargeur sur vous avant que vous ayez pu l'intercepter ou vous mettre hors de portée. Cette situation se produit par exemple s'il vous tient en joue de son revolver ou que vous tentez de le charger sur plus de deux mètres, sans obstacle entre lui et vous. Le niveau de Difficulté est fixé à 1 (une réussite automatique), 2 si votre niveau en Athlétisme est au moins égal à 8 et que vous êtes en mouvement. Il effectue un jet de dégâts, le résultat est ensuite triplé. Nous avons bien dit triplé. Et, oui, ce multiplicateur s'applique après que tous les modificateurs aient été pris en compte. Vous comprenez maintenant pourquoi peu de gens se jettent sur un homme armé lorsque celui-ci les tient en joue.

Si votre antagoniste a une arme à feu, mais qu'il ne s'apprête pas à tirer, vous pouvez tenter de lui sauter dessus et de lutter pour la lui prendre. S'il a son arme à feu bien en main mais n'est pas conscient de votre présence, vous pouvez également tenter de lui tomber dessus, mais c'est à la discrétion du Gardien. Le personnage démarre alors une Bagarre pour voir lequel des deux prend le contrôle de l'arme à feu et tire. Le gagnant tire les dégâts contre le perdant, en utilisant les Modificateurs de l'arme, y compris le bonus du tir à bout portant, +2.

Si vous bondissez sur un adversaire armé, mais qui n'est pas prêt à faire feu, un combat au corps à corps s'engage. Votre ennemi peut cependant utiliser son fusil comme un gourdin.

Un jet de 1, même si votre tir réussit, indique que l'arme s'enraye. L'arme est inutilisable jusqu'à ce que vous réussissiez un Test de Mécanique (souvent sous le feu ennemi) contre un Niveau de Difficulté égal à 4. Vous ne pouvez pas tirer durant le round ou vous effectuez cette tentative de réparation.

Les règles de Cthulhu ne font pas la distinction entre les mécanismes à pompe, à simple ou double action, les semi-automatiques, les revolvers et autres types d'armes à feu.

Une personne tirant avec une mitrailleuse "en automatique" peut tenter d'atteindre plus d'une cible en un seul et même round. Toutes celles-ci doivent se trouver à bout portant ou à courte portée (voir ci-dessous). Vous devez effectuer un Test d'Armes à feu pour chacune d'entre elles. Par cible supplémentaire au delà de la première, tous les Seuils de Blessure se voient augmentés de 1.

Par exemple, si vous visez trois cibles différentes, leurs Seuils de Blessure seront tous augmenté de +2. Au cours d'un seul round, vous ne pouvez pas prendre pour cible deux fois le même individu.

Munitions

En mode Puriste, nous vous déconseillons l'emploi d'armes à feu. Le Gardien peut soit conserver une trace de chaque balle tirée afin d'entretenir la tension ("il te reste trois balles, et il y a encore six goules") ou stipuler que tout jet de 1 lors d'Armes à feu (et non pas le résultat final) signifie que le chargeur de l'arme est vide ("le percuteur résonne dans le vide avec un sinistre clic métallique") et que celle-ci doit être rechargée (de plus, un jet de 1 indique un échec automatique). Après tout, les antiquaires renfermés possèdent rarement l'entraînement et la discipline nécessaire à l'usage des armes.

En mode Pulp, les Investigateurs n'ont besoin de recharger leurs armes que lorsque cela participe à la tension dramatique de la scène, ou lorsqu'ils ont vidé les deux canons de leurs fusils de chasse (voir ces types d'armes en p. 150 pour plus de détails). Sinon, on considère qu'ils ont la possibilité de glisser des balles dans l'arme entre deux tirs.

Lorsque recharger son arme devient critique, le Gardien peut réclamer un Test d'Armes à feu (Difficulté 3) pour agir rapidement. Les personnages qui échouent ne peuvent plus utiliser leur Compétence d'Armes à feu au cours de ce même round.

Séparé de ses compagnons et blessé, Martin rampe dans les ruines de la blanchisserie pour rejoindre la surface. Malheureusement pour lui, le bâtiment abrite une tribu de Tcho-Tchos dégénérés. Le Gardien décide que limiter les ressources disponibles vont aider à augmenter l'ambiance de terreur de cette scène. Il déclare qu'il n'y a plus que quatre balles dans le fidèle Colt .45 de Martin. De plus, il ne dispose plus que d'un seul chargeur de réserve. Le Gardien prévoie que les Tcho-Tchos se rassemblent pour attaquer, obligeant le personnage à effectuer un Test pour recharger rapidement alors que les sauvages le chargent.

Portée

Un jeu d'horreur n'a que faire de notions comme le positionnement tactique ou le décompte d'hexagones sur un plan. Il doit se focaliser sur l'adrénaline, l'odeur de cordite et les gerbes de sang. Pour vous encourager dans cette direction, les règles de Cthulhu ne prennent en compte que quatre portées :

Bout portant : vous vous trouvez littéralement à côté de votre adversaire, à portée de main. Toutes les bagarres se déroulent à cette distance. À cette portée, toutes les armes à feu occasionnent 2 Points de dégâts supplémentaires. Tous les fusils à pompe sont considérés comme des gros calibres et bénéficient d'un modificateur de dégâts de base égal à +1.

Courte : vous êtes dans la même pièce que votre adversaire, ou à moins de 10 mètres de lui. Un duel à l'épée ou un assaut de karaté peut être débuté à cette distance, mais pas plus loin. Il s'agit de la distance maximale à laquelle vous pouvez lancer un objet sur une cible avec précision, à moins que cet objet ne soit destiné spécifiquement au lancer (une grenade, un javelot).

Moyenne : vous apercevez distinctement votre adversaire, dans une rue ou un grand entrepôt, à moins de 30 ou 40 mètres de vous. À portée moyenne, tous les fusils de chasse sont considérés comme des armes légères et ne reçoivent plus de bonus aux dégâts, même si l'on fait feu avec les deux canons simultanément. Il s'agit de la distance maximale à laquelle vous pouvez atteindre une cible avec un pistolet ou un fusil de chasse, à moins que vous n'utilisiez la règle Pulp optionnelle présentée p. 43. Vous ne pouvez pas lancer d'objet au-delà de cette portée, que ce soit dans une direction générale (comme pour un bâton de dynamite) ou sur une cible (comme pour une balle de baseball).

Longue : votre adversaire se situe au maximum à 100m de vous. Au delà de cette distance, il n'est plus possible de viser correctement sa cible ce qui exclut tout combat. Il s'agit de la portée maximale pour les fusils, à moins que vous n'utilisiez la règle Pulp optionnelle présentée p. 43.

Le premier combat pour le Gardien

Le système de combat dans Détective/Gumshoe est conçu pour être rapide et rageur. Mais il dépend des Niveaux de Compétences relatifs des protagonistes, et de la manière dont ils gèrent leurs Réserves. Un groupe de testeurs a trouvé les combats un peu trop lents. Un autre, bien trop mortels. Pour votre première partie, nous vous recommandons de mettre en scène au moins un combat. Quel que soit le camp qui en sortira vainqueur, faites en sorte que les conséquences n'en soient pas mortelles pour les PJ. Une bagarre de bar, une attaque de bêtes sauvages ou un duel d'escrime constituent de bons exemples.

Ainsi, le Gardien pourra se faire une bonne idée des valeurs relatives de Santé, d'Armure, de Seuils de Blessure et de dégâts pour gérer au mieux ses PNJ par la suite.

Explosifs et Explosions

La vie des intrépides Investigateurs serait encore plus brève sans la possibilité de dynamiter les bâtiments abandonnés, de miner les égouts, etc. Placer une charge explosive ou une mine demande la Compétence Explosifs. Si la victime est en vue au moment de la mise à feu, l'explosion se produit automatiquement à bout portant. Si le groupe d'Investigateurs en est la cible, ceux-ci devraient pouvoir tenter un Test de Sixième sens (Difficulté 4 ou plus, selon le degré de Compétence de l'artificier) afin d'avoir le temps de plonger au sol (ou de pousser leurs camarades distraits). L'explosion est alors considérée à courte portée.

Lancer une grenade correspond à un Test d'Athlétisme dont la Difficulté dépend de la portée : 2 à bout portant, 3 à portée courte, 5 à portée moyenne. Si vous tentez d'atteindre ainsi un point particulier, (tel que l'écoutille d'un U-boat nazi), ce Niveau de Difficulté augmente de 1 à bout portant et à portée courte, de 2 points à portée moyenne.

Tous les Niveaux de Difficulté sont majorés de +1 en cas de lancer d'explosifs mal équilibrés comme les cocktails Molotov (techniquement, il s'agit plutôt à l'époque de "Bombes-bouteilles de Franco") ou les bâtons de dynamite.

Les lance-grenades (très à la mode durant la Grande guerre) font partie de l'équipement militaire, et ne sont donc pas accessibles aux civils. Faire feu avec cette arme implique un Test normal d'Armes à feu. L'usage de mortiers, de canons d'artillerie (et autres) nécessite un Test de Mécanique.

Le tableau page suivante indique les dégâts supplémentaires occasionnés par diverses sortes d'explosions, en fonction de la distance des cibles au point central (un X signifie que l'explosion n'a pas d'effet à cette portée).

Explosion	Bout portant	Portée Courte	Portée Moyenne	Portée Longue
Cocktail Molotov *	+1	0	X	X
Bombe-tuyau	+2	+1	-1	X
Bâton de dynamite	+3	+2	-2	X
Faisceau de dynamite	+7	+4	-1	X
Grenade à main ou lance-grenade	+3	+1	-2	X
Mine terrestre	+8	+3	-1	X
Bombonne de gaz (ou explosion de voiture dans le mode Pulp)*	+4	+2	0	-2
Coup de grisou	+6	+4	+1	-1
Conduites de gaz*	+9	+5	0	X
Obus de mortier, roquette*	+6	+3	0	X
Tir d'artillerie, bombardement*	+17	+8	+1	-2

Les explosifs ou les explosions marqués d'une astérisque (*) peuvent également déclencher des incendies. Si l'Investigateur qui a mis à feu cet engin possède la Compétence Explosifs, il peut décider de mettre en oeuvre cet effet incendiaire, de l'endroit où démarre le feu et s'il se répand ou non. Des explosions naturelles ou criminelles déclencheront des incendies si le Gardien considère que cela ajoute au caractère dramatique de la scène, ce qui est souvent le cas.

Dommages aux Véhicules

Un Investigateur conduisant un véhicule sous un déluge de tirs peut être amené à dépenser 1 Point de sa Réserve de Conduite par round (ou moins le Gardien considère que le véhicule n'est pas directement pris pour cible). Il évite ainsi de subir des dommages importants aux pneus, au moteur ou au réservoir d'essence, bien que l'habitacle (carrosserie, capote et vitres) soit, lui, destiné à se retrouver rapidement transpercé. Le personnage ne peut cependant pas utiliser d'autre Compétence alors qu'il tente d'échapper aux balles qui sifflent autour de lui. Le Gardien peut également opter pour ne révéler l'ampleur des dégâts qu'une fois la scène d'action terminée : "Il semblerait qu'un projectile ait atteint le réservoir, vous laissez une traînée liquide derrière vous. Vous roulerez peut-être encore dix minutes avant d'être à sec."

Viser les pneus, le réservoir ou le moteur d'un véhicule adverse et en mouvement augmente le Seuil de Blessure de 2. Par contre, tout tir réussi fait éclater le pneu. Le réservoir possède l'équivalent de 2 Points d'armure contre les balles, 4 Points d'armure pour le moteur dans les mêmes conditions.

Viser les passagers ou le conducteur suit la procédure standard décrite dans les règles p. 48.

Il n'y a que dans les parties les plus Pulp qu'un tir direct dans un réservoir de voiture peut provoquer son explosion. En réalité, il est plus probable que le véhicule se contente de laisser une traînée d'essence enflammée derrière lui.

Autres Dangers

Dans l'esprit de Cthulhu, la plupart de ces périls environnementaux se règleront essentiellement par la narration, plutôt qu'à l'aide de considérations techniques obscures.

Acide

Une fois atteint par un acide (généralement à la suite d'un jet de Bagarre d'un monstre, mais un Investigateur peut également lancer une bonbonne d'acide dans des cas extrêmes), celui-ci inflige ses dégâts à chaque round consécutif. Il faut un Test de Chimie ou de Médecine réussi pour en stopper l'effet (les Premiers soins ne vous préparent pas à ce genre de blessure). Effectuez un jet de dégâts lors du premier contact et utilisez ce résultat pour chaque nouvelle application des dégâts. Un malus de -2 modifie ce jet pour des acides faibles (ils se contentent de ronger vêtements et équipement vital si le résultat final est inférieur à 1). Des solutions très acides n'ont aucun modificateur. Les plus puissants d'entre eux (acide sulfurique, la plupart des venins monstrueux) reçoivent un bonus de +1 pour ce jet. Le Gardien peut décider qu'une attaque acide aveugle un Investigateur jusqu'à ce qu'il soit soigné, rendant tout combat (parmi d'autres activités) impossible.

Températures extrêmes

Exposé à un froid (ou une chaleur) intense, il devient difficile de se mouvoir ou même de garder l'esprit clair. Considérez l'Investigateur souffrant de ces conditions (au milieu des plaines de Leng sans parka par exemple) comme Blessé.

Noyade et Suffocation

S'il avait anticipé le fait de se retrouver sous l'eau ou dans une atmosphère irrespirable, un Investigateur peut retenir sa respiration. Sous l'eau, il effectue un Test à chaque round pour éviter d'inhaler du liquide, en plus de toute autre action qu'il souhaite entreprendre (comme tenter désespérément d'échapper à l'étreinte d'une créature).

Le Niveau de Difficulté est ici fixé à 3, majoré de +1 par round au-delà du premier. Dès que l'Investigateur échoue, il commence à se noyer.

Un Investigateur qui se noie perd automatiquement 1d6+1 Points de Santé par round, mais cette perte est temporaire si la victime est secourue et ranimée.

Chute

Une chute inflige des dégâts égaux au Facteur de Difficulté du mur de la paroi, ou de la falaise d'où le personnage tombe. Ajoutez +2 si la zone de réception est hérissée de piques, de rochers ou se trouve être du béton. Évitez cependant d'écrire des aventures dans lesquelles un Test d'Athlétisme manqué précipiterait les personnages vers la mort, du moins ceux des joueurs. Les PNJ peuvent chuter autant que vous le souhaitez dans des crevasses sans fond ou à flanc de montagne.

Feu

Une torche correspond à une arme improvisée, elle inflige des dégâts normaux minorés du modificateur de -1 habituel. Chuter dans un feu de camp occasionne des dégâts normaux sans aucun modificateur. Traverser un incendie implique un bonus de +1 à ce même jet de dégâts.

Si un personnage se trouve être la proie des flammes, effectuez un jet de dégât chaque round (sans modificateur) jusqu'à ce que le feu soit éteint d'une manière ou d'une autre (utilisez l'Athlétisme pour vous rouler au sol ou simplement plonger dans une pièce d'eau opportunément placée. Encore faut-il qu'elle ne regorge pas de Profonds !)

Enfin, les personnages pris dans un bâtiment en feu courent un risque sérieux d'asphyxie à cause des fumées. Reportez-vous alors aux règles de suffocation ci-dessus.

Poison

La grande variété de poisons existants est une bénédiction pour le Gardien, mais les possibilités sont beaucoup trop complexes pour être énumérées ici.

Il doit décider de la manière dont le poison est ingéré ou inoculé, du temps qu'il prend pour agir, des symptômes (qui impliquent en général des pertes de Santé ou un état Blessé, mais une paralysie, des convulsions et des vomissements restent également courants) et de son caractère létal ou pas pour la victime. En termes de narration, tout comme pour une chute dans un puits sans fond, une mort instantanée suite à la piqûre d'une mouche sud-africaine très rare devrait être réservée à des PNJ. Les Investigateurs devraient disposer d'une chance de dépenser 1 Point de Pharmacologie ou de Médecine pour se sauver, à moins que l'intérêt dramatique du poison soit justement son caractère implacable, comme le venin de Yig, par exemple.

Notez cependant qu'arrêter la propagation d'un poison relève des Premiers soins : s'il est possible de purger le poison ou (dans le mode Pulp) de l'aspirer hors de la blessure, les Premiers soins (ou Connaissance de la nature pour une morsure de serpent) guérira le blessé.

Équilibre mental, Santé mentale, et Folie

Ainsi que nous l'avons expliqué dans les Compétences, l'Équilibre mental et la Santé mentale se réfèrent à deux différentes notions pourtant liées. L'Équilibre mental est la resistance mentale et émotionnelle au traumatismes en tous genres, naturels, humains ou surnaturels. Considérez-là comme votre Réserve de Santé mentale et émotionnelle.

Votre Réserve d'Équilibre mental risque de diminuer rapidement au cours d'une aventure, mais elle peut également être récupérée entre deux scénarios. Il est peut-être plus simple de la voir comme une mesure à court terme de votre Équilibre mental.

La Santé mentale est la capacité à croire, vouloir protéger, se soucier de tous les aspects du monde ou de l'humanité que nous connaissons : religion, science, famille, beauté naturelle, dignité humaine, et même une immoralité "raisonnable". Par rapport à l'horrible réalité du Mythe, la Santé mentale mesure votre capacité à croire en un mensonge réconfortant, mais un mensonge nécessaire pour pouvoir jouir d'une vie d'être humain, plutôt que celle d'outil décérébré ou de jouet des Grands Anciens.

Votre Santé mentale va sans doute baisser petit à petit au fur et à mesure des aventures du personnage. A moins de rencontrer un Grand Ancien, de perdre l'un de vos Piliers de Santé mentale ou de faire face à la Grande Révélation (voir p. 62), vous ne perdrez probablement qu'un ou deux Points de la Réserve de Santé mentale dans une même aventure. Vous n'en perdrez peut-être même aucun ! Mais régénérer cette Santé mentale est un processus long et difficile. En mode Puriste, c'est même impossible. Considérez-la comme une mesure de la distance qui sépare le personnage d'une compréhension totale de l'horrible réalité cosmique.

En résumé, l'Équilibre mental indique si vous allez craquer aujourd'hui, la Santé mentale représente le chemin qu'il vous reste à parcourir pour découvrir la Vérité.

Perte d'Équilibre mental

Les affrontements, même non-surnaturels sont souvent déstabilisants, au niveau émotionnel. Toute rencontre violente vous fait courir le risque d'un Syndrome de Stress Post-Traumatique (page 64). Toute confrontation avec des horreurs surnaturelles, ou pire encore la perception des réalités du Mythe de Cthulhu vous fait risquer l'incident psychotique, ou une maladie mentale permanente.

Lorsqu'un incident met en péril votre fragile santé mentale, faites un Test d'Équilibre Mental avec une Difficulté de 4.

Comme tous les autres Tests de Compétence Générale, il vous est permis de dépenser des Points d'Équilibre mental pour obtenir un bonus au jet de dé. Cependant, il n'est pas recommandé d'investir plus de Points que ne vous en aurait coûté un échec. Vous pouvez mettre votre niveau actuel en négatif, si vous considérez que vous devez absolument lancer ce sort. Par contre, vous ne pouvez pas dépasser ainsi volontairement le score de -11.

En cas d'échec, vous perdez des Points de votre Réserve d'Équilibre Mental, en plus de ceux dépensés en bonus pour le Test lui-même. La gravité de cette perte dépend de la situation.

Les chocs liés au Mythe sont différents en nature des traumatismes classiques. Ils ajoutent au moins +1 au Niveau de Difficulté aux Tests d'Équilibre Mental. La plupart des entités du Mythe impliquent également des pertes d'Équilibre mental plus élevées, même pour les créatures surnaturelles comme indiqué dans leur description.

Les Gardiens devraient pouvoir estimer les Pertes d'Équilibre Mental pour les autres incidents en utilisant les exemples fournis comme une échelle de valeur.

Certaines créatures particulièrement importantes, comme les monstres du Mythe, peuvent imposer des Pertes d'Équilibre mental plus fortes lorsqu'elles sont vues de loin, de près ou occupées à vous dépecer. Dans les aventures, lorsqu'un Test d'Équilibre mental est nécessaire, un Test avec une perte potentielle de 4 Points est décrit comme un Test d'Équilibre mental à 4 Points".

Voici un exemple de Test d'Équilibre mental :

L'Équilibre mental actuel de Martin est à 8. Pendant qu'il surveille un entrepôt lugubre dans les faubourgs de Tanger, il aperçoit une silhouette grisâtre au mouvements saccadés, se matérialiser à partir du sable et s'envoler vers les montagnes. Comme il s'agit d'un djinn créé par la sorcellerie humaine, et pas une créature du Mythe, le joueur de Martin, Josh va lancer un dé contre une Dificulté de 4. Si cela avait été un Habitant des sables la Difficulté aurait été de 5. Se disant que la vision furtive d'une créature ne constitue qu'une vague scène, Josh choisit de dépenser un seul Point pour son jet. Pas de bol, il fait un 1, ce qui donne un résultat de 2, 2 Points de moins que la Difficulté. À cause de cet échec, Martin subit une perte d'Équilibre mental de 3. Comme il a dépensé 1 Point de son bonus et perdu 3 à cause de son échec, la réserve d'Équilibre mental de Martin est à présent à 4.

Le Gardien devrait limiter la perte totale d'Équilibre mental pour un incident donné à la plus importante possible si plusieurs sources d'effroi existent.

Par une après-midi nuageuse, Martin est son ami Daniel se trouvent au cimetière North End, à la recherche de données généalogiques sur un sorcier supposé immortel. Soudain, une petite horde de choses-rats jaillit d'une tombe ouverte et les attaque. (pour conserver l'aspect théatral, le Gardien choisit de ne demander qu'un unique Test d'Équilibre mental pour cette attaque, même si, techniquement, voir ces choses-rats est très perturbant). Martin échoue et perd 5 Points car il est la cible d'une attaque de créatures surnaturelles (s'il avait reconnu ces choses-rats, il en aurait perdu 6).

Martin fait une action d'éclat avec son fidèle Colt .45, chassant les créatures, mais pas avant qu'elles n'aient dévoré Daniel sous ses yeux, creusant son crâne et aspirant bruyamment sa cervelle comme l'intérieur d'un oeuf.

Josh, le joueur incarnant Martin, réalise un second jet, avec une perte potentielle d'Equilibre Mental égale à 8 (il assiste au meurtre horrible d'un ami). Mais comme il a déjà perdu 5 points, il n'en perdra que 3 de plus s'il rate encore son jet, pour un total de 8, la plus haute perte possible d'Équilibre mental dans cette scène.

Pourquoi deux Compétences distinctes ?

Le sytème Détective/Gumshoe fonctionne sans problème avec seulement l'Équilibre mental, mais l'Appel de Cthulhu utilise la Santé mentale pour mesurer à la fois la méconnaissance du Mythe et la santé mentale du sujet. Pourquoi donc les séparer ?

Il semble fondamentalement nécessaire de le faire pour créer autant de personnages et de scénarios de Lovecraft que possible. La Santé mentale régit avec succès, dans le jeu l'Appel de Cthulhu, un personnage de Lovecraft comme Francis Thurston qui côtoie la folie après avoir seulement lu quelques extraits de la presse et d'un journal intime. C'est "Dans L'Abîme du Temps" que le Professeur Nathaniel Peaslee devient fou après avoir découvert que ses cauchemars étaient en fait de véritables souvenirs et avoir vu sa propre écriture dans l'antique cité Ythienne de Pnakotus. Cela convient également à des personnages frappés de choc traumatique après avoir rencontré de véritables entités du Mythe, comme Robert Blake dans "Celui qui hantait les Ténèbres" ou le narrateur de Dagon.

Mais Lovecraft met également en scène des gens comme le Dr Armitage dans "l'Abomination de Dunwich", qui a lu deux fois au moins le Necronomicon, possède un niveau très élevé en connaissance du Mythe, et garde calme et tenue face à un Rejeton de Yog-Sothoth. Son Équilibre mental est très élevé, même si sa Santé Mentale, c'est-à-dire sa capacité à croire les pieuses légendes de la foi et de la science, est, elle, considérablement érrodée.

Le jeune Danforth dans les Montagnes hallucinées est un cas plus mitigé. Il est bouleversé devant la charge des Shoggoths et en conserve une peur morbide des souterrains. Mais il est capable de se reprendre et de piloter un avion hors de l'Antartique. Il ne s'écroulera qu'après avoir lu entièrement le Necronomicon et compris le sens horrible de sa dernière vision de Kadath.

Le narrateur de ce roman, Dyer, lui ausi a vu les Shoggoths (pas le dernier coup d'oeil) et il connait également un peu le Mythe de Cthulhu. Mais il reste assez calme pour conserver son poste académique. Dyer, toutefois, croit que simplement savoir que la cité des Anciens existe, est presque aussi dangereux que les Shoggoths qui y traînent.

On peut multiplier ainsi sans fin les exemples tirés des fictions de Lovecraft, mais on a tranché ainsi : bien que la connaissance du Mythe puisse être dangereuse pour la santé mentale, c'est uniquement en l'appliquant pour "rassembler les pièces du puzzle", ou en terme de jeu utiliser votre Compétence Mythe de Cthulhu, que la vérité commence à faire des dégâts. Ceci dit, être face à une masse de Profonds ou assister à l'avénement du Grand Cthulhu vous rendra complétement cinglé, quelle que soit votre interprétation personnelle des faits.

Tableau de Perte d'Équilibre mental

Événement	*Perte d'Équilibre mental*
Vous voyez un cadavre frais ; vous assistez à un meurtre.	1
Un être humain vous attaque avec l'intention évidente de vous blesser.	2
Vous avez un accident de voiture, ou autre véhicule, assez grave pour que vous soyez blessé.	2
Vous avez une anormale et forte impression d'intense de "déjà vu", de trous temporels ou des hallucinations.	2
Vous êtes le témoin d'actes de torture.	2
Un être humain tente de vous tuer.	3
Vous tuez quelqu'un dans un affrontement.	3
Vous assistez à un meurtre ou un accident praticulièrement macabre.	3
Vous apercevez au loin une créature surnaturelle.	3
Vous êtes le témoin d'un effet magique ou un présage (un mur couvert d'insectes horribles, un chat qui parle, ou une fenêtre qui saigne) pas forcément menaçant mais pas du tout naturel.	3
Vous voyez des centaines de cadavres ; vous êtes témoin d'une grande bataille.	4
Vous voyez de près une créature surnaturelle.	4
Vous passez une semaine enfermé, seul.	4
Vous apprenez qu'un ami, un être aimé ou une Source d'Équilibre mental a été brutalement assassiné.	4
Vous découvrez le cadavre d'un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental.	5
Vous êtes attaqué par une créature surnaturelle ou par un ami, être aimé, ou Source d'Équilibre mental.	5
Vous êtes témoin d'un meurtre clairement surnaturel ou impossible.	5
Vous êtes témoin ou subissez un effet magique ou un présage parfaitement surnaturel et menaçant, une main froide encercle votre coeur, un essaim d'abeilles sort de votre bouche.	5
Vous tuez quelqu'un de sang-froid ; vous torturez quelqu'un.	5
Vous voyez un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental assassiné.	6
Vous êtes torturé pendant une heure ou plus.	6
Vous découvrez que vous avez pratiqué le cannibalisme.	6
Vous êtes possédé par une force extérieure, mais vous restez conscient pendant qu'elle utilise indiciblement votre corps.	7
Vous parlez avec quelqu'un que vous savez être mort.	7
Vous êtes attaqué par une seule créature surnaturelle géante ou par une horde de créatures surnaturelles.	7
Vous voyez un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental assassiné d'une manière horrible sans que vous puissiez l'empêcher.	8
Vous assassinez un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental.	8

Perdre de l'Équilibre mental et jouer son rôle

Bien qu'il n'existe pas de conséquence mécanique à perdre de l'Équilibre mental, du moins tant que votre Réserve ne descend pas en dessous de 0, de nombreux joueurs apprécient de mettre en scène les effets d'une rencontre terrifiante sur le psychisme de leur personnage. Voici quelques repères pour leur faciliter la tâche :

Perte de 1-2 points : vous pouvez vous crisper nerveusement ou bégayer. Votre voix peut devenir plus aiguë, ou vous pouvez Vraiment. Garder. Le. Contrôle.

Perte de 3-4 points : il vous faut sans doute faire une pause et respirer un grand coup. Vos yeux clignent sans cesse et vous suez sans doute. Lorsque vous parlez, les mots vous échappent. Raccrochez-vous à des actes qui vous rassurent comme essuyer le canon de votre fusil, siffloter l'hymne de l'université Miskatonic, ce genre de trucs...

Perte de 5-6 points : cela devient sérieux. Vous pouvez lâcher prise quelques instants. Un sentiment de "déjà vu" s'impose à vous. Un voile noir glisse devant vos yeux pendant quelques secondes. Rien de grave, bien sûr, vous allez très bien. Non ? Si vous parlez, vous pouvez lancer quelques encouragements à vos compagnons ! Il est peu probable qu'ils se sentent aussi bien que vous ! S'il existe un terrain favorable, vous souffrez de phobie ou d'un choc (voir p. 64), vous devenez très attentif à tous les détails qui pourraient déclencher une crise.

Perte de 7-8 points : comment faites-vous pour ne pas succomber maintenant ? Vous vous trouvez certainement en état de choc. Vous n'avez plus de vision périphérique, vos pieds et vos mains sont glacés. Vous bredouillez sans doute quelques confessions intimes qui vous échappent ("tu sais Tom, je t'ai toujours aimé ") ou juste quelques menaces incohérentes. Si vous devez faire appel à vos Compétences Relationnelles, elles sont toutes marquées par le sceau de la peur de ce qui va advenir.

Expérience et Équilibre Mental

Les Niveaux de Difficulté des Tests d'Équilibre Mental changent également en fonction de l'attitude du personnage face aux événements étranges. Ceux qui peuvent logiquement rester stoïques devant une scène donnée verront ce seuil abaissé à 3, alors que d'autres, qui y sont plus sensibles, devront atteindre une Difficulté de 5. Ainsi, un personnage formé aux soins des blessés (par exemple en temps de guerre), bénéficiera d'un Niveau de Difficulté plus faible lorsqu'il se trouvera face à des cadavres déchiquetés. Un soldat résistera mieux à une attaque violente ou à la mort de ses camarades. Par contre, aucun type de personnage ne recevra un tel avantage face à des créatures surnaturelles.

Des Investigateurs particulièrement inébranlables s'habitueront sans doute aux assauts de certaines créatures surnaturelles comme les zombis, voire même certaines menaces mineures du Mythe comme les Goules ou les Profonds. Une fois qu'un Investigateur a réussi un nombre de Test d'Équilibre mental égal au Niveau de Difficulté d'une créature donnée, ce Niveau de Difficulté baisse d'1 point pour chaque rencontre ultérieure avec ce type de monstre. Pourtant, même dans les parties les plus pulps, aucune entité du Mythe ne pourra être associée à un Niveau de Difficulté inférieur à 2.

Two-Gun Corrigan a déjà affronté de nombreux Profonds (ce sont des créatures du Mythe donc un Test d'Équilibre Mental de Difficulté 5 est nécessaire). Après un cinquième Test réussi face à ces monstres, il parvient en quelque sorte à s'endurcir. Le prochain Test d'Équilibre Mental qu'il devra réaliser face à ces immondes batraciens impliquera une Difficulté de 4. S'il réussit quatre nouveaux Tests dans les mêmes conditions, cette Difficulté baissera jusqu'à 3, augmentant ses chances de rester calme face à cette menace.

Motivations et Equilibre Mental

Si des rôlistes dirigeaient les pas des personnages de Lovecraft, il ne se passerait jamais rien d'horrible. Personne de sensé n'irait s'enfoncer dans des souterrains obscurs, réciter des incantations tirées d'ouvrages moisis, rassembler les notes éparses d'un vieil oncle décédé ou étudier les mathématiques non-euclidiennes à l'université de la Miskatonic.

Les Motivations vous encouragent à abandonner la pensée rationnelle du joueur plongé dans une partie. Elles insufflent au personnage ces impulsions irrésistibles qui inspirent aux héros des récits d'horreur gothique – et à certaines personnes réelles – des comportements bien peu raisonnables.

Le Gardien vous signalera le moment où ces Motivations vous pousseront vers une action intempestive et irréfléchie. En cas de doute, il vous expliquera ce que vous devez alors accomplir, afin de satisfaire cette même Motivation. Vous n'êtes jamais obligé de vous y conformer. Par un puissant effort de volonté, vous pouvez contrôler votre comportement.

A un certain prix.

Parfois, le Gardien utilisera ces Motivations dans son scénario, comme levier afin de faire progresser l'intrigue ou vous plonger dans les ennuis. Il s'agit ici d'une Motivation Forte. Lorsque vous tentez d'y résister, soit vous perdez aussitôt 4 Points d'Equilibre mental ou un tiers de cette Réserve, selon la perte la plus importante.

Dans d'autres occasions, une situation secondaire par rapport à l'intrigue principale peut vous conduire logiquement vers un comportement irraisonné. Il s'agit alors d'une Motivation Faible . Il ne vous en coûte que 2 points d'Equilibre Mental pour y résister. Le Gardien a toujours la possibilité d'invoquer une Motivation Forte, que cela soit ou non écrit dans son scénario. Dans une aventure essentiellement improvisée, il choisira d'y faire appel ou non en fonction de ce qu'il a en tête.

Dans aucun des deux cas vous ne pouvez réaliser un Test d'Equilibre Mental pour éviter cette perte. Elle est automatique.

Devenir cinglé

"Je perdis la raison et oubliant tout sauf l'impulsion animale de fuite, je m'élançai tout simplement et m'escrimai à escalader les décombres de la rampe comme si le gouffre n'existait pas."
– Dans L'Abîme du Temps

Tout comme la Santé, la Réserve d'Equilibre peut descendre en-dessous de 0.

Si votre Équilibre va de 0 à -5, vous êtes choqué. Vous pouvez encore faire votre boulot, mais vous semblez distrait. Vous ne pouvez pas dépenser des Points de votre Compétence d'Investigation. Le Niveau de Difficulté pour toutes les Compétences Générales augmente d'1 Point.

Si votre Équilibre va de -6 à -10, vous contractez une maladie mentale au choix du Gardien qui persistera même si votre Équilibre Mental revient à la normale. (Voir ci-dessous pour plus de détails). Vous souffrez également des effets de votre choc.

Vous ne pouvez que fuir sous l'effet de la panique ou attaquer furieusement face à ce que vous percevez comme un danger. Vous pouvez aussi choisir de ne rien faire mais de façon pittoresque : émettre des sons inarticulés, psalmodier le nom des stations du métro, tomber en catatonie, etc. De plus, vous perdez de façon permanente 1 Point de votre niveau d'Équilibre. Le seul moyen de le récupérer est de le racheter avec des Points de Création.

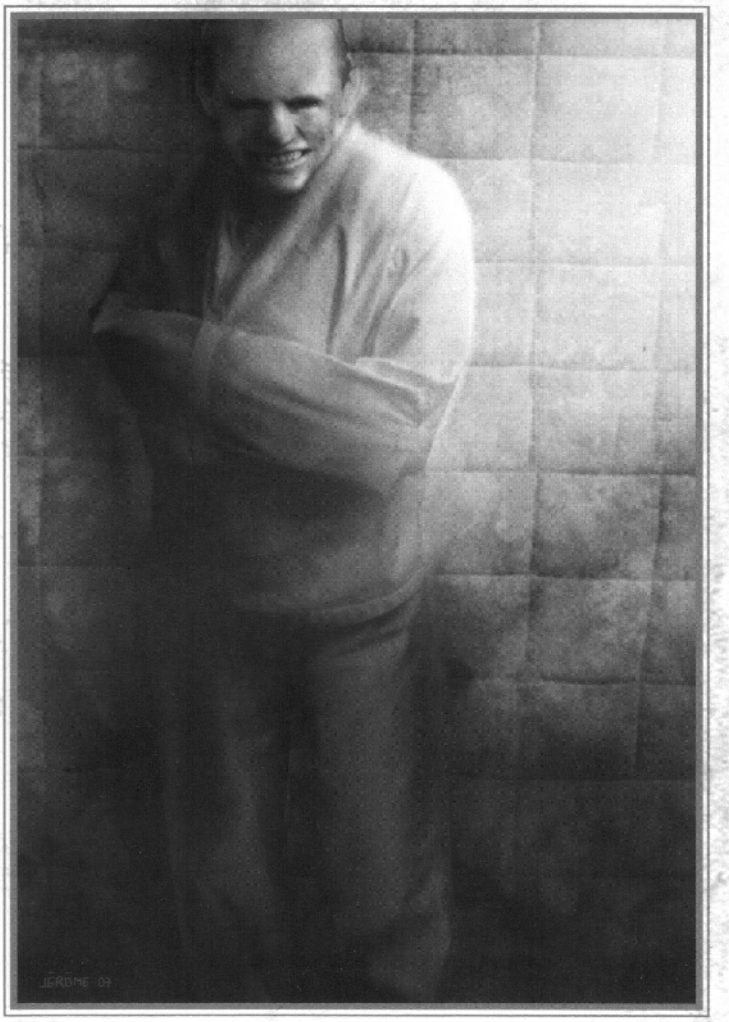
Si votre Équilibre tombe à -12 ou en-dessous, vous êtes définitivement fou. Vous pouvez commettre un dernier acte insensé, qui peut être un acte héroïque auto-destructeur ou purement auto-destructeur. Ou vous pouvez décider de baragouiner et baver gentiment. Si l'on considère que vous survivez à votre voyage dans la folie, votre personnage finira ses jours dans un charmant petit établissement psychiatrique où les amis et la famille viendront vous rendre visite et où les électrochocs achèveront de détruire ce qui reste de vous.

Il est temps de créer un autre Investigateur.

Mais, pour chaque bâton, il existe une carotte. Lorsque votre Investigateur suit sa Motivation, il regagne de l'Équilibre Mental, car elle justifie émotionnellement et intellectuellement son action. Son comportement en devient authentique, même s'il s'est fourvoyé. En obéissant à une Motivation Forte, vous récupérez 2 Points de votre Réserve d'Équilibre Mental, et seulement 1 Point pour une Motivation Faible. Un tel gain ne peut cependant pas augmenter votre Réserve au-delà du niveau maximum de votre Équilibre Mental.

Le Gardien est encouragé à garder un oeil sur les fiches des Investigateurs afin de se souvenir de leurs Motivations, et à en introduire (faibles ou fortes) d'adéquates pour chacun d'eux.

Les joueurs peuvent demander cette récompense en suggérant au Gardien des manières d'agir adaptées à leurs Investigateurs. Il n'accordera pourtant ces gains que si les actions entreprises font avancer indubitablement l'histoire ou si elles placent l'Investigateur ou ses camarades en péril.



Perdre de la Santé mentale

Votre Santé mentale est affectée directement par les expériences du Mythe de Cthulhu et en rassemblant les pièces du puzzle à partir de preuves découvertes durant les investigations. Aucun Test ne permet d'éviter une perte de Santé mentale.

Il y a deux manières principales de perdre de la Santé mentale:

- Un choc lié au Mythe amène votre Réserve d'Équilibre mental à 0 ou moins.
- Vous utilisez la Compétence Mythe de Cthulhu.

Faire face à l'un des dieux ou des titans du Mythe, et quelques autres stimuli spécifiques (magiques ou liés au Mythe), peuvent également vous coûter de la Santé mentale. Cependant, cela reste rare. De tels événements sont détaillés dans les paragraphes correspondants dans le chapitre sur le Mythe de Cthulhu.

Chocs liés au Mythe

Chaque fois que vous subissez un choc lié à une rencontre ou une attaque lié au Mythe (quand votre Équilibre mental tombe entre 0 et -5), votre Niveau de Santé mentale chute d'1 Point.

Chaque fois que vous êtes blessé par une attaque ou une rencontre du Mythe (quand votre Équilibre mental tombe entre -6 et -11), votre Niveau de Santé mentale chute de 2 Points. Vous ne pouvez subir qu'une seule perte de Niveau de Santé mentale (la plus sévère) durant une enquête donnée.

Utiliser la compétence Mythe de Cthulhu

Faire appel à sa compétence de Mythe de Cthulhu (voir p. 31), afin de "rassembler les pièces du puzzle" et avoir une intuition sur ce qui se passe dans l'aventure en cours, implique le risque d'une perte à la fois d'Equilibre Mental et de Santé mentale (si la vérité mise à jour est suffisamment terrifiante). Aucun Test ne permet d'éviter cette perte. L'ampleur de celle-ci ne dépend pas du nombre de points dépensés depuis cette Réserve, mais de la nature de la révélation obtenue.

Le Gardien ne devrait pas infliger un telle perte si le joueur déduit lui-même cette horrible vérité sans recourir pour autant à la Compétence de Mythe de Cthulhu de son Investigateur. Il s'agit plutôt d'une réflexion personnelle qui devrait être récompensée. L'un joueur peut toujours réclamer cette perte pour son personnage, mais il est beaucoup plus facile de faire simplement usage de la Compétence Mythe de Cthulhu pour y avoir droit et confirmer ses déductions.

Aucune perte de Santé mentale liée à l'utilisation de la Compétence Mythe de Cthulhu ne peut être annulée. Cette connaissance provient d'une intense convicton et l'Investigateur sait qu'il s'agit de la vérité.

Référez-vous aux exemples donnés dans le tableau précédent. Le Gardien devrait toutefois adapter le Niveau et la pertinence de ces révélations en fonction de chaque Investigateur.

Pilliers de Santé mentale

Un Investigateur qui perd 3 Points de Santé mentale peut décider que l'un de ses Piliers de Santé mentale (voir p. 39) s'est "effondré sur lui-même ". Il évite ainsi le choc de sa destruction. Le joueur devrait mettre en scène la manière dont le personnage renonce à cette croyance. Si le Pilier de Santé mentale est profondément lié à une Compétence (la foi religieuse et la Théologie, ou l'orthodoxie de la science et la Géologie, par exemple), l'Investigateur peut éclater en sanglots, ou se mettre à délirer, ou délirer en sanglotant, lorsqu'il doit l'utiliser. Comme cela n'a de conséquence que sur l'interprétation du personnage, si vous jouez avec la règle de récupération de Santé mentale du mode Pulp, ceci peut arriver régulièrement.

Les Investigateurs perdant leur dernier Pilier de Santé mentale, soit en le voyant s'effondrer, soit parce que leur Niveau de Santé mentale tombe en dessous de 3, ne conservent que l'instinct de survivre dans un monde d'horreur absolue. Ils subissent une pénalité de +1 sur tous leurs Niveaux de Difficulté pour les Tests d'Équilibre mental.

De la malchance, c'est déjà mieux que rien

Si un joueur décide de prendre la Motivation Malchance, alors le Gardien pourra légitimement s'acharner contre son Investigateur (il est la cible préférée des Profonds, laisse tomber la lanterne, lit les inscriptions, touche le câble électrique dénudé, etc.) Il devra également récompenser le malheureux (en terme de gain d'Équilibre Mental) comme si le joueur avait agit en accord avec cette Motivation (vous pouvez stipuler que l'Investigateur est tellement blasé de voir que l'univers entier lui en veut que constater que son inéluctabilité finit par le rassurer, mais il ne s'agit ici que d'un effet lié au méta-système de jeu). Puisque le joueur ne peut résister à la Malchance, contrairement aux autres Motivations, aucune perte d'Équilibre Mental associée à cet effort de contrôle ne pourra l'affecter.

Perte de Santé mentale et Motivation

Les Investigateurs faisant face à une révélation qui prouve la vacuité de leur Motivation ne peuvent plus gagner d'Équilibre mental grâce à celle-ci. Ils peuvent par contre toujours en perdre s'ils ne la respecte pas cette Motivation. Ils n'ont plus qu'à pester rageusement contre le destin cruel qui les enserre dans sa toile. Une fois de plus, il y a là de grandes opportunités pour les joueurs amateurs d'interprétation.

Éviter une perte de Santé mentale

Il est possible d'éviter la majeure partie d'une perte de Santé mentale, soit en niant avoir vu quoi que ce soit, soit en s'évanouissant avant que la situation n'empire.

Déni

"On peut espérer que que mon aventure fut en tout ou partie une hallucination, à celà en effet, il y avait de nombreuses raisons...Dieu merci, il n'y a pas de preuve, car dans ma terreur j'ai perdu l'épouvantable objet qui, s'il était réel et tiré en effet de ce dangereux abîme, en eût été le signe irréfutable."

-- Dans l'Abîme du Temps

Selon le souhait du Gardien, une perte de Santé mentale peut s'avérer uniquement temporaire. Si, à la fin de l'aventure, il n'existe absolument aucune preuve tangible des expériences horribles que

vous venez de vivre – échantillons, photographies, enregistrements, objets étranges – alors vous récupérez 1 Point de votre Niveau de Santé mentale. Ceci peut introduire un certain conflit entre les Investigateurs, les plus adeptes d'une «démarche scientifique» souhaitant sans doute collecter de tels éléments en vue d'études ultérieures. Le Gardien provoquera parfois une explosion salutaire, un incendie fort à propos ou l'effondrement d'un bâtiment suspect. Dans le cas contraire, n'hésitez pas à détruire vous-même toutes ces preuves matérielles dans un accès de frénésie incontrôlable.

Le Gardien demandera peut-être à votre Investigateur de sélectionner une maladie mentale (le délire, un syndrome de personnalité multiple, ou une amnésie sélective), ou du moins de fournir un excellent "faux souvenir" correspondant à ce que vous pensiez qu'il s'est vraiment produit. Si l'Investigateur utilise par la suite des connaissances du Mythe gagnées pendant cet épisode, le Gardien peut immédiatement vous sanctionner en abaissant son niveau de Santé mentale d'1 Point, puisque le souvenir traumatique ressurgit à cet instant.

Vous ne pouvez pas regagner de la Santé mentale sans en avoir perdu auparavant.

Si votre Santé mentale est devenue négative sous l'effet du choc, vous ne pouvez nier plus longtemps la terrible beauté du Mythe.

Évanouissement

"Elle s'évanouit alors, et reste incapable aujourd'hui de se rappeler exactement pourquoi. La mémoire a parfois d'heureuses défaillances."
– L'Affaire Charles Dexter Ward

Un Investigateur peut très bien ne pas résister à un tel choc et s'évanouir, son système nerveux préférant une fuite dans le néant plutôt qu'affronter l'horrible réalité des choses.

Au gré du joueur, celui-ci peut déclarer que son Investigateur s'évanouit plutôt que subir de plein fouet les effets d'une rencontre donnée avec le Mythe. Ce personnage perd aussitôt 1 unique Point de Santé mentale, mais il ne peut plus participer à cette scène. Les Investigateurs ne peuvent pas s'évanouir pour éviter la perte de Santé mentale liée à un sortilège qu'ils ont eux-mêmes lancé (bien qu'ils puissent s'arranger pour éviter de voir la chose qu'ils viennent d'invoquer), pas plus que lorsqu'ils utilisent la compétence Mythe de Cthulhu.

Le Gardien a toute latitude pour dépouiller le malheureux inconscient, le kidnapper, l'infecter avec un étrange sérum expérimental, l'ensevelir sous les décombres du bâtiment qui s'écroule, et lui faire subir toute sorte d'autres mauvais traitements, en particulier si ses camarades s'enfuient et l'abandonnent à son sort.

Mais, le Gardien devrait suivre dans ces circonstances deux directives. D'abord, si le sort du personnage doit ne pas être connu, le MJ doit préparer des indices pour résoudre ce mystère, même si la résolution de celui-ci pourra survenir au cours d'aventures futures. Ensuite, le Gardien devrait éviter de tuer le personnage inconscient. Un tel événement est mauvais d'un point de vue dramatique, et n'a que peu d'intérêt d'un Point de vue narratif. De plus, cela n'apporte rien au jeu. Les jeux de rôle d'horreur reposent sur une collaboration constante entre MJ et joueurs. En laissant son personnage s'évanouir, le joueur offre au Gardien une opportunité d'improviser une suite dramatique (et il lui prouve sa confiance). Ne gâchez pas cette occasion de compliquer la vie des Investigateurs.

Anagnorèse, ou la Grande Révélation

Le moment-clef des histoires de Lovecraft – ainsi que dans de nombreux récits – c'est l'instant où la vérité éclate et que l'enfer se déchaîne. Aristote y fait référence sous le nom *d'anagnorisis* ; en hommage à Raymond Chandler, nous l'appellerons "la Grande Révélation."

En mode Pulp, la Grande Révélation n'est rien d'autre que la résolution du mystère, ou plus prosaïquement réussir à voir le monstre en pleine lumière (ou à travers une lunette de visée). En mode Puriste par contre, c'est le moment où le personnage principal rassemble enfin les pièces du puzzle pour voir se révéler sous ses yeux la véritable nature du Mythe. Il en devient généralement fou.

C'est le sort de Wilmarth qui voit le visage et les mains sur le bureau, de Thurston qui réalise que le culte de Cthulhu perdure et part affronter son destin, de Olmstead qui comprend qu'il porte la marque des Profonds, du jeune Danforth qui ose un regard en arrière et découvre que Poe et Alhazred n'étaient ni des auteurs de fiction ni des mystiques.

Dans une partie de Cthulhu en mode Puriste, la Grande Révélation vous fait souvent comprendre la futilité ou la folie dissimulée derrière votre Motivation, en général par la découverte d'informations inédites sur vous-même ou votre famille. Les Investigateurs en quête de reconnaissance académique réalisent que le fait de publier leurs travaux conduira l'humanité à sa perte. Ceux qui poursuivent une vengeance personnelle comprennent que les personnes qu'ils aimaient se sont volontairement sacrifiées. Les assoiffés de pouvoir réalisent que celui-ci ne s'obtient qu'en abandonnant son libre arbitre aux mains de véritables monstres.

Une fois que la Grande Révélation a eu lieu, votre Investigateur n'a plus besoin d'aucune Motivation. Il souffre également d'une perte immédiate de 8 Points d'Équilibre Mental, ou du triple de la perte normale correspondant à l'incident ayant provoqué cette Grande Révélation (la plus importante). Si la Grande Révélation implique également une perte de Santé mentale, le montant de celle-ci est doublé.

C'est souvent la fin de l'histoire pour cet Investigateur. S'il y survit, il pourra se mettre à écrire ce qu'il sait, avant d'être traîné de force dans une institution spécialisée, ou bien de se lancer dans un dernier baroud d'honneur. Il peut également mourir d'une manière horrible (mais instructive), frappé d'un éclair opportun ou réduit en morceaux par ses ancêtres goules. Si son Niveau de Santé mentale est devenu négatif ou égal à 0, il peut même disparaître et rejoindre les agents du Mythe, devenant l'adversaire lors d'aventures futures.

Si un Investigateur survit à la Grande Révélation avec sa Santé mentale et sa personnalité intactes, il doit se retirer immédiatement afin de devenir apiculteur ou s'occuper de la culture des avocats. Il peut devenir une source d'informations à la fois énervante et compatissante pour de jeunes Investigateurs, mais plus jamais il ne dépensera le moindre Point de ses Réserves de Compétences pour combattre le Mythe.

Bien évidemment, ceci n'est qu'une règle optionnelle.

Pertes d'Équilibre mental et de Santé mentale

Révélation ou Intuition	Perte d'Équilibre mental	Perte de Santé mentale
Certains aspects du Mythe se cachent derrière ce mystère ; ses caractères plus spécifiques sont soit éloignés physiquement comme temporellement, soit non pertinents pour l'affaire en cours.	2	0
La réalité du Mythe représente une menace claire et immédiate pour des innocents ; cette vérité a des implications plus profondes ou plus vastes que vous ne l'aviez imaginé dans un premier temps.	3	1
La réalité du Mythe représente une menace claire et immédiate pour vous et vos proches ; cette vérité prend une ampleur globale pour le monde et l'époque.	4	1
La réalité du Mythe anéantit l'un de vos Piliers de Santé mentale.	6	2
La réalité du Mythe pourrait détruire le monde ou est en train de le faire, sans doute de manière inévitable ; cette vérité vous apporte la preuve de la vacuité de votre Motivation.	8	3

MALADIE MENTALE

Il s'agit d'effets à long terme lorsque votre esprit est détruit après une perte sévère d'Équilibre Mental. Le type de trouble dont vous souffrez dépend de l'origine de l'incident l'ayant provoqué.

Choc post-traumatique

Si ce qui vous a plongé dans la folie n'était pas (ou très peu) lié au surnaturel (et surtout n'avait aucun lien avec le Mythe), vous souffrez d'un choc post-traumatique. Vos nuits sont hantées par des rêves évoquant cet incident, et vous passez vos journées dans un état d'angoisse et de vigilance constant, comme si vous attendiez que ce moment horrible se reproduise à tout instant. Dès que vos sens enregistrent le moindre stimulus vous rappelant l'incident, vous devez réaliser un Test d'Équilibre Mental (Difficulté 4) ou vous vous figez sur place. Dans ce cas, vous ne pouvez plus entreprendre la moindre action pendant les 15 minutes suivantes et demeurez Choqué (voir ci-dessus) pour 24 heures.

Les Tests servant à vérifier si vous souffrez des symptômes d'un Choc post-traumatique n'entraînent pas de perte d'Équilibre Mental par eux-mêmes. De plus, vos Compétences d'Investigation ou relationnelles ne sont pas affectées par ce choc, à moins bien sûr de vous trouver face au stimulus adéquat et de rater le Test d'Équilibre Mental comme précisé ci-dessus.

Précision ennuyeuse mais néanmoins nécessaire

Ce jeu simule les maladies mentales telles qu'elles apparaissent dans les écrits de Lovecraft et ceux qu'il a inspirés. Il ne faut pas confondre ces règles avec une description de la psychologie réelle, même avec celle des années vingt et trente (bien qu'elle soit démodée). Bien que nous ne voulions pas manquer de respect aux personnes souffrant de troubles psychiques dans la vie réelle, nous présentons aux lecteurs de ce livre l'horreur comme étant source d'irresponsabilité, de perturbation et de bouleversements mentaux.

Troubles mentaux liés au Mythe

Si affronter un élément du Mythe vous conduit à la démence, il existe un grand choix de troubles mentaux possibles, car votre emprise sur la réalité vient d'être particulièrement fragilisée. Le Gardien lance un dé sur le tableau suivant (en ne considérant que les six désordres les plus appropriés) ou choisit l'un d'eux en fonction de l'élément déclencheur. Le joueur doit alors quitter la pièce pendant que le Gardien et les autres joueurs collaborent afin d'envisager la manière la plus efficace de mettre en scène ce nouveau sentiment de dépersonnalisation et de désorientation. Si vous trouvez d'autres approches de ce problème qui satisfont à la fois les joueurs et le Gardien, n'hésitez pas à les incorporer à celles proposées ci-dessous :

Délire

Les autres joueurs et le Gardien décident du détail du quotidien qui n'a plus d'existence réelle, et qui n'en a jamais eu. Par exemple, les écureuils n'existent pas, ou les voitures Studebaker ou encore le jus d'orange. Peut-être qu'Al Capone n'est qu'un personnage de fiction, ou bien un innocent fleuriste. L'Investigateur refuse de croire à l'existence de l'objet, de la personne ou de l'événement choisi.

Folie meurtrière

Le Gardien prend le joueur à part et lui annonce que son personnage sait que l'un des autres Investigateurs est une créature surnaturelle, et comment tuer ce genre de monstre.

Mégalomanie

Lorsque l'Investigateur échoue dans son action à un moment dramatique, le Gardien lui en décrit les conséquences comme s'il avait réussi, puis demande au joueur de quitter la pièce. Alors, le Gardien expose le résultat réel aux autres personnages, et rappelle leur compagnon souffrant de mégalomanie. Le Gardien et les autres joueurs peuvent aussi (cruellement) désigner l'une des Compétences de cet Investigateur. Celle-ci ne fonctionne pas, et n'a jamais fonctionné.

Syndrome des Personnalités Multiples

Lors de moments de stress, un autre joueur s'empare du contrôle de cet Investigateur, parlant et agissant comme s'il était une tout autre personne.

Obsession

L'Investigateur doit retirer 4 Points des Réserves des Compétences de son choix et créer une nouvelle Réserve entièrement dédiée au sujet de son obsession (voir p. 67). Il ne peut dépenser ces Points que lorsqu'il se trouve en présence, ou en relation, avec cet objet obsessionnel.

Paranoïa

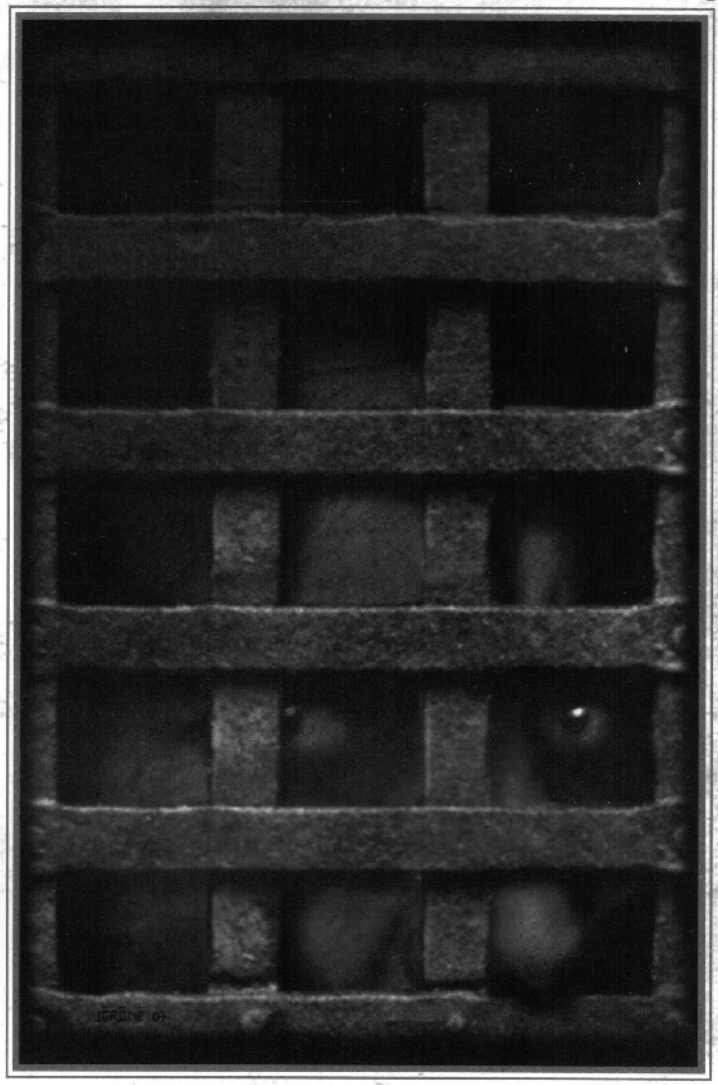
Les autres joueurs reçoivent la consigne de garder une attitude rigide lorsque leur compagnon revient. De temps en temps, ils peuvent échanger des notes, faire des signes au Gardien ou utiliser les codes sans signification, comme s'ils communiquaient des informations importantes que le personnage paranoïaque ne doit pas connaître.

Phobie

Le Gardien et les autres joueurs déterminent le type de stimulus adéquat, lié à l'élément déclencheur. Le Gardien demande ensuite à l'Investigateur phobique de réaliser des Tests de Sixième sens lorsqu'il se trouve confronté à ce stimulus. Il lui décrit alors avec force de détails le danger que représentent les entrées de métro, la température ambiante ou encore les PNJ présents.

Amnésie Sélective

Le groupe décide quel événement donné dans le monde réel a été oublié par l'Investigateur affecté. Il est marié, a tué quelqu'un ou a écrit un livre à succès sous un pseudonyme. Toutes les personnes qu'il rencontre font référence à cet élément dont il ignore tout.



Une autre approche de la folie

Lors des parties de test, certains joueurs ont réellement détesté cette approche fondée sur la collaboration. Si vous pensez que cela sera le cas pour l'un ou plusieurs des vôtres, travaillez tous ensemble afin de déterminer le trouble adéquat. Annoncez alors que le personnage est devenu paranoïaque, qu'il a une peur terrible du noir ou ferme les yeux dès qu'il croise un étranger.

Dans nos propres tests, nous avons utilisé les deux méthodes à la fois. Le joueur concerné simulait son amnésie, alors que les autres faisaient comme s'il avait toujours eu un nom différent. Aucun des deux groupes ne connaissait le choix de l'autre. La confusion qui en résultait s'est révélée particulièrement savoureuse.

Récupérer son Équilibre mental durant la partie

Les Investigateurs au bord de la folie peuvent regagner de l'Équilibre mental durant une aventure. Ils doivent pour cela compter soit sur les sages conseils de leurs amis, soit sur la satisfaction d'avoir atteint une forme d'accomplissement personnel (en mode Pulp).

Aide psychologique

Un Investigateur avec la Compétence Psychanalyse peut dépenser des Points de cette Réserve pour aider un autre personnage à récupérer des Points d'Équilibre mental. Pour chaque Point dépensé, le patient gagne 2 Points d'Équilibre.

Il ne peut entreprendre aucune autre action et doit réussir un Test de Psychanalyse contre une Difficulté de 4 (Difficulté 3 pour un Ecclésiastique ou un Aliéniste). En cas d'échec, il ne peut plus faire de nouvelle tentative sur cette même personne, jusqu'à ce que celle-ci perde de nouveau des Points d'Équilibre mental. Pour chaque Point de Psychanalyse dépensé (sans compter ceux investi lors du test), le bénéficiaire regagne 2 Points d'Équilibre mental.

Si un Investigateur agit de façon irrationnelle à cause d'une maladie mentale, un autre personnage peut dépenser des Points de Psychanalyse (1 Point pour un Aliéniste, 2 Points sinon) afin de le ramener dans un état de lucidité temporaire. Comme dans le cas précédent, celui-ci doit réussir un test de Psychanalyse (Difficulté 3). Le bénéficiaire se comporte alors rationnellement pour le reste de scène en cours ou jusqu'à ce qu'il subisse une nouvelle perte d'Équilibre mental.

Confiance en soi

Si un joueur propose une Dépense pour son Investigateur, et que le Gardien et les autres joueurs s'accordent à dire que le résultat de son action était particulièrement impressionnant, il peut alors récupérer de l'Équilibre mental. Il lance un dé et régénère autant de Points que le chiffre indiqué. Ceci vise à refléter le fait que l'Investigateur a repris confiance en lui. Un même joueur ne peut effectuer qu'un seul jet de ce type par séance. Il reste peu probable de toute façon que plusieurs opportunités ne se présentent au cours d'une session entière.

Des Profonds traquent Martin et son équipe, accompagnés d'un PNJ de plus en plus paniqué (la bibliothécaire Agnès Bowtree), à travers toute la bibliothèque Santiago. Les cris d'Agnès ont attiré l'attention de leurs maîtres et sans doute d'autres adeptes de Cthulhu. Josh décide de résoudre le problème. Il dépense 1 Point de la Réserve de Réconfort de Martin et le personnage regarde Agnès droit dans les yeux.

"Madame," dit-il sur un ton lent et calme, "je sais ce que vous ressentez. Je suis aussi passé par là. Ces choses ont assassiné mon partenaire, et presque réussi à me tuer. Mais je n'ai pas l'intention de les laisser y parvenir. Et je vous jure qu'elles devront me passer sur le corps avant de pouvoir vous faire le moindre mal. Mais ça n'arrivera pas, parce que nous allons tous nous en sortir ce soir."

L'excellente interprétation de Josh, combinée avec la révélation du passé tragique de Martin, a visiblement impressionné le Gardien et les autres joueurs. Le MJ décide immédiatement qu'Agnès se calme . . . et se souvient de l'existence d'une sortie de secours dans la bibliothèque. Le Gardien autorise également Josh à lancer un dé pour ce gain de Confiance en soi. Le joueur obtient un 4, et Martin récupère 4 Points dans sa Réserve d'Équilibre mental.

Récupération

"Ce répit, si bref fût-il, me donna la force physique et morale d'endurer les épreuves encore plus grandes de panique cosmique qui m'attendaient."
-- Prisonnier des Pharaons

Les Points dépensés dans les Réserves diverses sont récupérés différement, suivant les besoins de la narration.

Actualiser la Réserve des Compétences d'Investigation

Les Réserves de Compétences d'Investigation se récupèrent seulement à la résolution de chaque cas, sans considération pour le temps passé dans le monde du jeu. Les joueurs qui cherchent à gérer leurs ressources peuvent vous demander combien de temps dure en général une enquête, en temps réel. La plupart des groupes finissent leur scénario en 2-3 parties de jeu. Les joueurs peuvent revoir alors la gestion de leurs Points selon la vitesse à laquelle leur groupe résout les enquêtes.

Les Gardiens menant des enquêtes très longues et en plusieurs parties, peuvent prévoir certains événements permettant aux Investigateurs de souffler, et de remonter leurs Réserves. Par exemple, une enquête les faisant jouer les globe-trotters, dans laquelle l'équipe rencontre un groupe différent d'adeptes du Mythe à cinq endroits différents, peut permettre une remise à niveau des Réserves après la neutralisation de chaque équipe ennemie.

Actualiser la Réserve des Compétences Générales

Lorsque les personnages parviennent à se retrancher temporairement dans un abri sûr où ils ne risquent plus de subir d'attaques ou de

manifestations horribles pour au moins une heure, ils peuvent régénérer la totalité de trois de leurs Réserves de Compétences Générales, sauf la Santé, la Santé mentale et l'Équilibre Mental. Ils perdent cependant l'ensemble de ces Points récupérés si leur sanctuaire prétendument sûr est attaqué ou se révèle être un lieu dangereux. Les adeptes des armes à feu, plus spécialement en mode Pulp, devraient en profiter pour régénérer leur Réserve d'Armes à feu.

Les personnages ne pourront disposer que d'une seule opportunité de ce type par séance de jeu.

Les Réserves des Compétences physiques d'Athlétisme, Conduite, Bagarre, Armes à feu, Pilotage, Fuite, Équitation sont entièrement récupérées dans les 24 heures suivant leur Dépense. Le reste des Compétences générales se récupère à la fin de chaque enquête, comme les Compétences d'Investigation.

Actualiser la Réserve de la Santé

La Réserve de Santé se récupère avec le temps, 2 Points par jour de repos. (les personnages blessés guérissent différement, avec l'hospitalisation; voir page 53). Utiliser la Compétence Premiers soins peut faire reprendre un nombre limité de Points de Santé pendant une partie.

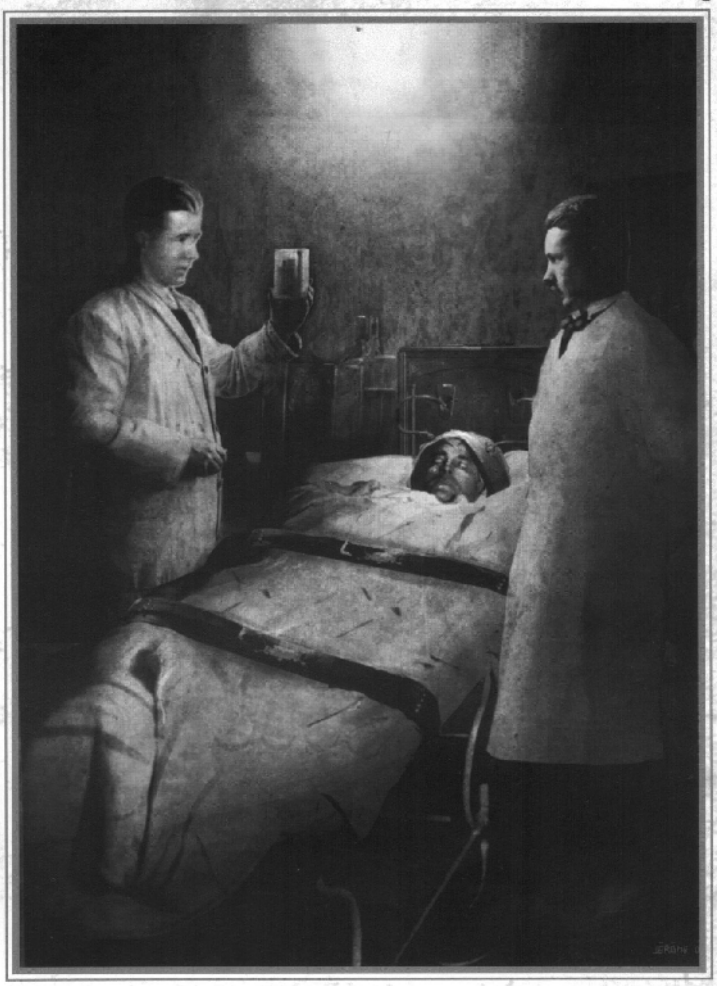
Récupérer de l'Équilibre Mental entre deux Aventures

En campagne, lorsque les vies personnelles des protagonistes ne sont qu'un détail sans importance, l'Équilibre mental d'un Investigateur régénère automatiquement entre deux aventures.

Dans des campagnes utilisant les sources d'Équilibre mental, l'Investigateur doit passer du temps au calme, sans être inquiété, avec des amis, des personnes aimées, sans se préoccuper des affaires sombres du Mythe. Les MJ qui souhaitent ajouter un élément "soap opera" dans les campagnes, dans lesquelles les personnages doivent équilibrer la pression de la vie de tous les jours avec leurs activités soutenues d'agents combattant le surnaturel, peuvent compliquer les choses. Dans ce type de campagne, les personnages doivent travailler à garder leur réseaux de soutien intacts. S'ils échouent, ils ne récupèrent pas d'Équilibre entre les épisodes.

Récupérer de la Santé mentale

Dans le mode Puriste, il n'est pas possible de désapprendre, et la drogue ou l'ivresse constituent les seules échappatoires. On ne retrouve jamais sa Santé mentale.



Après la conclusion d'une enquête Pulp, tous les Investigateurs ayant participé peuvent réclamer une récompense s'ils ont contrecarré les machinations du Mythe. "Contrecarrer les machinations du Mythe" sous-entend en général tuer ou bannir certains monstres, détruire un culte voué au Mythe ou sauver une personne ou une ville.

L'ampleur de cette récompense dépend du Gardien, et elle ne devrait jamais dépasser la valeur de la perte potentielle maximum de Santé mentale subie durant ce scénario. Une bonne fourchette se situe entre 1 à 2 Points de Santé mentale, plus si vous souhaitez un jeu plus Pulp. Dans ce cas, la réserve de Santé mentale d'un Investigateur pourra même se régénérer entre deux aventures !

Se triturer les méninges

"Plus je réfléchissais, plus mon raisonnement me semblait convaincant si bien que j'en arrivais à dresser un rempart efficace contre les visions et les impressions qui me hantaient toujours. Voyais-je la nuit des choses étranges ? Ce n'était rien que ce que j'avais entendu ou lu. Me venait-il des dégoûts, des conceptions, des pseudo-souvenirs bizarres ? C'étaient encore autant d'échos des mythes assimilés dans mon état second. Rien de ce que je pouvais rêver ou ressentir n'avait de véritable signification."

-- Dans l'Abîme du Temps

La maladie mentale peut être guérie grâce à des traitements prolongés en utilisant la Compétence Psychanalyse. Au début de chaque scénario, dans un prologue précédant l'action principale, le personnage traitant fait un Test de Psychanalyse (Difficulté 4). (dans le mode Puriste, il est égal au double du Niveau actuel du patient en Mythe de Cthulhu, ou à 4, selon le plus élevé des deux). Après 3 Tests réussis consécutifs, et 3 scénarios consécutifs dans lesquels le patient réussit à rester au-dessus de 0 en Équilibre quelles que soient les conditions, la maladie mentale disparaît.

Toutefois, si le personnage est à nouveau sujet à une maladie mentale, il récupère alors également son ancienne maladie traitée. Une guérison permanente est alors impossible.

Un tel traitement dans la durée permet également de remplacer un Pilier de Santé mentale anéanti par un autre, différent du premier. Un personnage ne peut effectuer qu'un seul et unique remplacement à la fois. De plus, on ne peut posséder qu'un seul Pilier par tranche de 3 Niveaux de Santé mentale.

La même méthode peut placer la Santé mentale d'un patient derrière un mur de déni et d'illusion. Il s'agit alors d'une élaboration psychologique, créant une "Santé mentale factice" égale à la moitié du total de Santé mentale perdue, ou à 10 moins le niveau en Mythe de Cthulhu, selon celui qui est le plus faible. Cependant, la prochaine fois que le patient perd 2 Points ou plus de Santé mentale, cette protection illusoire s'effondre, et la totalité de cette " Santé mentale factice" s'évanouit. Au cours des trois scénarios que dure le traitement, le patient ne peut pas faire usage de sa Compétence en Mythe de Cthulhu sans annuler tous les effets de la thérapie.

Le Dr .Pembrose tente de convaincre Martin que ses récentes expériences horribles ont une explication rationnelle. Il réussit la série de trois Tests de Psychanalyse. Martin a commencé le jeu avec un Niveau de Santé mentale égal à 10, et a perdu 6 Points au cours de la campagne. Son niveau en Mythe de Cthulhu est actuellement de 3. Le Dr. Pembrose peut manipuler sa psyché pour restaurer facticement la moitié de cette perte de Santé mentale, soit 3 Points, donnant au final un score de 7 à Martin (Si Martin avait eu un niveau de 4 en Mythe de Cthulhu, il n'aurait pu regagner que 2 Points grâce à la thérapie du Dr. Pembrose, car sa Santé mentale aurait atteint 10-4, soit 6.) Mais, la prochaine fois que Martin perdra 2 Points de Santé mentale, il verra également ces 3 s'évanouir, pour une perte totale égale à 5. S'il ne perd qu'un seul Point à la fois, Martin pourra désespérément continuer à se persuader que le monde tel qu'il le connaît a un sens.

Améliorer votre Investigateur

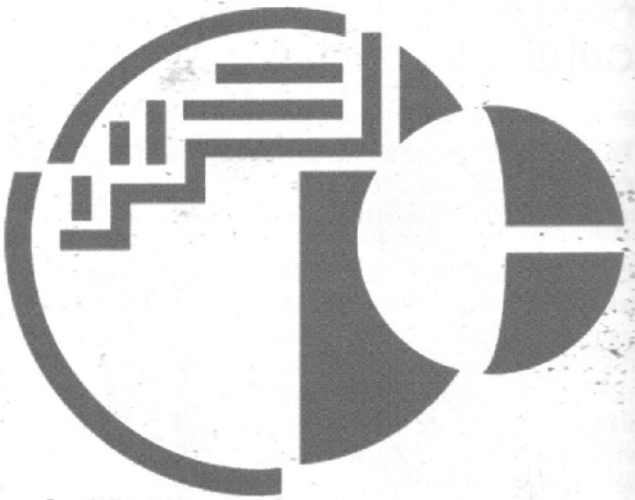
À la fin d'une enquête, chaque joueur reçoit 2 Points de Création pour chaque partie à laquelle il a assisté. (Cela suppose un petit nombre de parties de 3 à 4 heures; si vous faites des parties plus courtes, modifiez en conséquence). Les joueurs qui ont vu leur personnage mourir au cours de l'enquête ne reçoivent des Points que pour les parties auxquelles le nouveau personnage a participé.

Ces Points de Création peuvent être dépensés afin d'accroître soit les Compétences Générales, soit les Compétences d'Investigation. Cette augmentation s'effectue sur une base de 1 pour 1. Vous pouvez acquérir de nouvelles Compétences ou augmenter celles que vous possédez déjà. S'il paraît nécessaire de conserver une certaine crédibilité, expliquer l'acquisition de nouvelles Compétences comme des domaines d'expertise que vous possédiez déjà, mais que vous ne révélez que plus tardivement dans la série..

Vous pouvez également déplacer 1 ou 2 Points de Création en le justifiant par une baisse dans la Compétence " Je me suis un peu rouillé en Photographie, à force de passer tout mon temps dans les bibliothèques"

Vous ne pouvez pas ajouter ou réattribuer des Points en Niveau de vie, Mythe de Cthulhu ou Santé mentale. Le Gardien peut ajuster votre Niveau de vie à la hausse (si vous avez découvert un trésor enterré ou avez été décoré par le Général Fuller pour services rendus à la Couronne) ou à la baisse (si vous avez abandonné trop longtemps vos contacts et relations sociales pendant plusieurs aventures, ou si votre ferme s'est envolée durant une tempête de sable).

En mode Puriste lovecraftien, rien ne peut améliorer votre Investigateur. Il est déjà bien heureux d'avoir tenu bon dans cette expérience écrasante. Le Gardien peut toutefois vous permettre de réattribuer des Points.



Le Mythe de Cthulhu



LE MYTHE DE CTHULHU

Cthulhu vit encore... dans ce gouffre de pierre qui l'abrite depuis le temps où le soleil était jeune. Sa cité maudite est engloutie une fois de plus. Mais ses ministres sur Terre continuent à mugir, à caracoler et à danser dans des lieux solitaires, autour de monolithes couronnés de son image. Il a dû être piégé par le naufrage alors qu'il se trouvait dans sa propre citadelle, sinon à l'heure qu'il est, le monde entier hurlerait de terreur. Qui peut prévoir la fin ? Ce qui a surgi peut disparaître, et ce qui a sombré peut surgir à nouveau. L'abjection attend son heure en rêvant au fond de la mer, et la mort plane sur les cités chancelantes des hommes. Un jour viendra ..."

—L'Appel de Cthulhu

Pour Lovecraft, le « Mythe de Cthulhu » (un terme qu'il n'a jamais utilisé) était l'expression littéraire de ses plus profondes croyances philosophiques. Ainsi qu'il l'écrivit à Harold Farnese, "Toutes mes nouvelles sont construites sur la base fondamentale que les lois et les intérêts humains comme les émotions n'ont aucune signification ou valeur dans l'immensité du cosmos." Il propose un univers dans lequel la vérité, est presque au sens littéral du terme, inutile. "Le genre humain , " écrivait T.S Eliot, "ne supporte guère la réalité." Dans le monde de Lovecraft, voir ne serait-ce qu'un fragment de réalité nous mène à la destruction. John Tynes a très justement noté le mythe de Cthulhu de "plutonium mental". "Votre esprit se flétrit et meurt à sa seule perception".

DIEUX ET TITANS

Ils admiraient, dirent-ils, les Grands Anciens venus du ciel dans ce monde encore jeune, bien avant la naissance des hommes. Ces Anciens avaient disparu maintenant, au fond de la mer et dans les entrailles de la terre ; mais leur corps morts ayant communiqué en rêve leurs secrets aux premiers hommes, ceux-ci fondèrent un culte qui ne s'est jamais éteint."

– L'Appel de Cthulhu

Ceux qui étudient le Mythe font souvent la différence entre les entités parfaitement transcendantes et indifférentes qui d'une certaine manière sont à l'origine de l'univers, les vrais dieux, et les simples créatures (extraterrestres, multi-dimensionnelles ou les deux) dotées d'un pouvoir immense, en d'autres termes des titans. Le terme standard post-Lovecraftien pour le premier groupe d'êtres est "Dieu Extérieur", alors que les seconds sont désignés par le terme "Grands Anciens". Toutefois, cette classification bien nette est dérangée par des créatures comme Nodens ou Neptune (dieux historiques qui apparaissent dans "L'Étrange maison haute dans la brume" comme faisant partie des Très Anciens), les dieux cachés des rêves et les faibles dieux de la terre dans "À la Recherche de Kadath", les "Autres Dieux" et Hypnos, et ainsi de suite. Dans un scénario, il n'y a guère de différence. Ils ont tous des cultes, des grimoires qui leurs sont dédiés, certains plus que d'autres. Tous ont des pouvoirs paranormaux qui ressemblent à de la magie, mais peuvent être des capacités Psis, de la science extraterrestre ou autres techniques inconnues. En général, ils se tiennent à l'écart d'actions directes, n'étant invoqués ou échappant de leurs geôles seulement à l'apogée du scénario. Uniquement parce que ces entités sont par essence impossibles à arrêter par une force que les Investigateurs

Les Contrées du Rêve

Beaucoup des premières nouvelles se passent dans des décors de conte de fée ou fantastiques comme Sarnath, Ulthar, Celephaïs, etc. Dans le contexte de ces nouvelles, de tels endroits pouvaient très bien être d'antiques sites oubliés. Mais dans son adieu à ce monde imaginaire, la nouvelle "À la Recherche de Kadath" révèle que ces sites et d'autres, comme Leng, précédemment décrits comme de véritables endroits sur Terre, se trouvent en fait dans les Contrées du Rêve de la Terre.

Nous n'avons malheureusement pas la place ici de nous plonger dans les mystères du rêve. Pour résumer, Lovrecraft a proposé l'existence de certains rêveurs très puissants (comme Randolph Carter) capables de se déplacer à volonté entre la Terre et une autre dimension ou plan appelé Contrées du Rêve, en passant par des portails et autres passages. Certains rêveurs humains se rendent inconsciemment dans les Contrées du Rêves, et certains rêves humains (rêves ordinaires liés à l'anxiété) ne les atteignent pas du tout. Les rêves humains peuvent créer des Contrées du Rêve, ou celles-ci peuvent créer ou contaminer les rêves humains. Les chats, Goules et certaines autres espèces terrestres peuvent se déplacer sans difficulté de la Terre à ces Contrées et en revenir, à la fois en rêve et sous forme physique.

Les Contrées du Rêve sont un endroit plus magique et fantastique que notre Terre, et semblent figées dans un style médiéval des Mille et une nuit. Leur relation avec le reste du Mythe n'est jamais expliqué, bien que Nyarlathotep soit l'antagoniste principal dans "À la Recherche de Kadath" .

puissent maîtriser, sauf circonstances exceptionnelles, en utilisant la connaissance du Mythe, en prenant des risques ou en étant chanceux. (Oui, Johansen a percuté Cthulhu avec un bateau à vapeur dans "l'Appel de Cthulhu". Ca n'a rien donné). C'est au Gardien de calculer si l'apparition d'un dieu ou d'un titan dans l'aventure représente l'ultime défi à surmonter, ou le signe évident que les Investigateurs ont échoué.

C'est pour cette raison que nous n'avons donné que deux statistiques pour les dieux et les titans, les pertes d'Équilibre Mental et de Santé mentale supplémentaires subies lorsqu'on les rencontre. Tout le reste ne peut être qu'arbitraire et gigantesque. Combattre un Grand Ancien, c'est un peu comme affronter un barrage d'artillerie. Peu importe le nombre de fusils à pompe que vous avez emporté. Les plus puissantes entités du Mythe de Cthulhu sont difficiles à définir. Lovecraft les a délibérément laissé dans l'ombre, car il était d'abord interessé par la création de l'illusion d'un mythe archaïque, et par l'irruption de l'horreur venant de signes mystérieux et de légendes incomprises. Pour choisir un seul exemple, selon l'histoire, Lovecraft a utilisé le terme "Anciens" pour faire référence ou allusion à : des précurseurs interdimensionnels de l'Apocalypse associés à Yog-Sothoth, les entités qui ont scellé R'lyeh, les habitants à moitié matériels de K'n-Yan, une race d'extraterrestres crinoïdes découverte en Antartique, les créateurs d'un signe repoussant les Profonds, le rejeton de Cthulhu, et une catégorie de titanesques extraterrestres adorés comme des dieux par l'humanité ignorante.

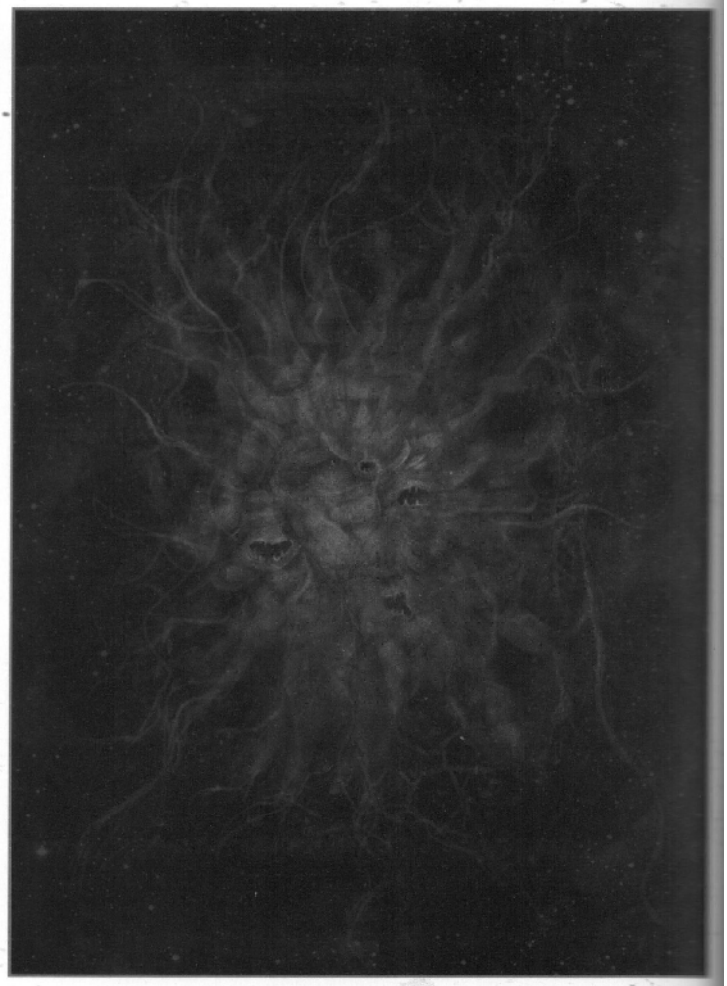
Ce livre imite son approche des ces êtres, fournissant autant d'explications contradictoires et de versions alternatives que possible aux poids lourds du Mythe. Certaines de ses versions viennent directement de Lovecraft, d'autres d'auteurs mineurs du Mythe, et d'autres des règles du jeu l'Appel de Cthulhu ou de l'ardente imagination de votre serviteur. C'est à vous, Gardien de choisir ce qui vous convient. Certaines ou toutes ces versions peuvent être de mauvaises interprétations par des érudits ultérieurs, différentes facettes de la même réalité, des formes alternatives de la divinité, des cultes secrets, des paraboles gnostiques, des traductions douteuses de mythes, ou des fictions réconfortantes véhiculées par des humains naïfs. Vos joueurs ne devraient jamais être en mesure de deviner ce que fait une entité donnée, ni pourquoi ou comment, du moins jusqu'à ce qu'ils rencontrent son rejeton ou lisent ses écritures moisies dans votre jeu. Et même alors, vous êtes libre de changer tout pour les adorateurs du prochain culte maléfique du même dieu. Après tout, pourquoi Nyarlathotep, "l'Horreur aux formes multiples" devrait-il n'avoir qu'une explication ?

Certaines de ces "versions alternatives" contiennent des concepts plus familiers aux joueurs du 21e siècle qu'à des Investigateurs des années trente. Nous considérons que c'est une bonne chose ; c'est amusant d'entendre les mots en vogue des temps modernes déclamés par les dingues et les sorciers du passé d'une ère pulp. Mais les années trente disposaient de tout un arsenal impressionant de savoir théorique et même pratique : Papez lia la structure du cerveau aux émotions et à la pensée en 1937, Yukawa prédisait l'existence des mésons (particules composites) en 1934, la radio-astronomie démarra en 1933 et Chandrasekhar décrivit les trous noirs en 1930, Einstein et Stern proposèrent l'énergie du point zéro ou énergie du vide en 1913, la mèmétique fût abordée par Semon dans un livre en 1904, et les questions sur l'esprit et la perception sont au moins aussi vieilles que Platon. Mais voilà, nous écrivons ce livre pour que vous, joueurs du 21e siècle l'utilisiez, donc nous allons user de la langue du 21e siècle pour vous dépeindre le Mythe.

Azathoth

"L'ultime souillure amorphe du magma le plus profond, au coeur de l'infini où bouillonne et blasphème Azathoth, le sultan insensé des démons, dont nulle bouche n'ose prononcer les noms à voix haute ... qui, informe et affamé, claque des mâchoires au milieu du battement exaspérant d'ignobles tambours, et de la plainte grêle et monotone de flûtes maudites."

-- La quête onirique de Kadath l'inconnue



• Azathoth, le dieu aveugle et idiot vit au centre de l'univers, au-delà du temps et de l'espace. Amorphe, il se contorsionne éternellement au son des instruments des démons flûtistes, accompagné des danses absurdes des dieux inférieurs. Azathoth, chef des Dieux Extérieurs, reste fort peu vénéré sur Terre, car il n'accorde aucune attention à ses adorateurs potentiels. Son invocation cause le ravage de la zone où il apparaît, ne laissant que des blocs de roches brisés, des mares d'eau alcaline, et des arbres morts.

• "Azathoth" est le nom donné dans le *Necronomicon* au monstrueux chaos nucléaire au-delà de l'espace euclidien, la personnification illusoire du Big Bang, tout comme Thor personnifie la foudre. L'invocation d' "Azathoth"est un code occulte pour la libération de l'énergie atomique.

• Azathoth est une intelligence émergente, un titan créé dans l'immense pression de l'horizon des réalités d'un gigantesque trou noir au centre de la galaxie (dans le Sagittaire). Le son démoniaque des flûtes est le hurlement des radiations haute-fréquences émises depuis sa prison, le rayon

La Mécanique des Dieux

Rencontrer (dans un rituel, un rêve ou pire encore, sur un îlot luxuriant du Pacifique) un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur implique une perte de Santé mentale et d'Équilibre mental plus importante que de voir tout autre immense et horrible monstre. Ces entités existent au-delà des degrés de perception normaux de l'humanité. Elles irradient une aura maléfique, réfutant toutes nos chères croyances en la logique, l'observation ou la décence. En général, vus les vastes pouvoirs psychiques de ces êtres, les voir en rêve n'est pas plus sécurisant que de se trouver face à leur corps déliquescents et informes. Cependant, les rêves et les visions peuvent au moins être niées.

Le tableau suivant vous donne, en cas de rencontres avec ces horreurs, les pertes additionnelles de Points d'Équilibre mental et de Santé mentale, à la place de celles indiquées sur le tableau de perte d'Équilibre mental (p. 61). Certaines entités sont si horribles qu'elles imposent une perte minimum automatique, peu importe le résultat du Test d'Équilibre mental. Ces pertes sont précisées entre parenthèses à la suite du premier nombre donné. Certaines présentent de possibles conditions spéciales pour ces Tests, ou impliquent des effets supplémentaires notés dans le tableau.

Entité du Mythe	Perte additionnelle d'Équilibre mental	Perte additionnelle de Santé mentale
Azathoth	+6 (5)	+5 (3)
Chaugnar Faugn (sous forme d'idole/vivant)	+1/+3	+0/+2
Cthugha	+3	+1
Cthulhu	+5 (3)	+3 (2)
Dagon	+1	+2
Daoloth (par round où il reste visible)	+3	+1
Ghatanothoa (drain automatique de 2 Niveaux d'Athlétisme ou de Fuite par round où il est vu ; à 0, le témoin est momifié)	+4 (2)	+2 (1)
Gol-Goroth	+3	+2
Hastur (pertes réduites de moitié sous sa forme invisible ou de Roi en jaune)	+5 (2)	+3 (2)
Ithaqua	+4 (2)	+3 (1)
Mordiggian	+3	+2
Mormo (forme de gorgone/forme de bête lunaire uniquement)	+3 (3)/+2	+1/+2
Nodens	+0	+1
Nyarlathotep (forme de l'Homme noir/forme monstrueuse uniquement)	+1/+5 (4)	+0/+4 (3)
Quachil Uttaus	+3 (1)	+2 (1)
Shub-Niggurath	+6 (5)	+4 (3)
Tsathoggua	+2	+2
Y'golona	+3 (2)	+2 (1)
Yig (forme humanoïde/forme de serpent)	+1/+3 (2)	+2/+2
Yog-Sothoth (pas de perte additionnelle sous sa forme encapuchonnée de Tawil at'Umr)	+6 (4)	+4 (3)

Le Gardien altérera plus volontiers encore ces chiffres pour les adapter à sa propre vision ou aux attentes de ses joueurs. Pourquoi Nodens devrait-il être moins terrifiant que Nyarlathotep ?

Le Grand Cthulhu s'élève depuis l'océan juste devant le pont du navire du Dr Pembrose. Celui-ci doit effectuer un Test d'Équilibre mental contre un Niveau de Difficulté de 5, 1 de plus que la Difficulté normale, puisque voir Cthulhu constitue véritablement un choc lié au Mythe. Normalement, "voir une créature surnaturelle de près" correspond à une perte potentielle d'Équilibre mental égale à 4. Mais Cthulhu est bien plus terrifiant qu'une simple créature surnaturelle. Suivant le tableau de la p. 59, il ajoute +5 à la perte potentielle d'Équilibre mental, pour un total de 9. Le Dr Pembrose rate son jet, et tombe de son Niveau actuel d'Équilibre mental(7) jusqu'à -2, ce qui le laisse Choqué (même s'il avait réussi ce jet, le tableau p. 59 précise qu'il aurait tout de même perdu 3 Points d'Équilibre mental et 2 points de Santé mentale). Se retrouvant Choqué à la suite d'une rencontre avec le Mythe, il perd maintenant 1 Niveau de Santé mentale, +3 à cause de l'horreur titanesque qu'est Cthulhu, pour une perte totale de 4 points de Santé mentale et 1 Niveau de cette même Compétence. Le joueur incarnant le Dr Pembrose devrait considérer que le bon docteur s'évanouit, lui laissant alors que l'horrible souvenir d'une île terrifiante et semblant animée d'une vie propre, et la perte d'un unique Niveau de Santé mentale.

de Schwarzchild du trou noir. Sa conscience existe dans l'hyperespace et maintient une communication instantanée par dipôles avec d'autres entités du trou noir, ses "suivants". L'explosion de Toungouska en 1908 était une tentative pour invoquer Azatoth sur Terre.

• Azathoth représente "le mal originel trop horrible pour être décrit". L'expression "Signer le livre d'Azathoth" est pour un adorateur une déclaration de pur nihilisme, exprimant la complète indifférence face à la torture, qu'il soit victime ou bourreau.

• Azathoth est un dieu Extérieur, une conscience créé par l'importance réelle des mathématiques conceptuelles au centre de l'univers. Les mathématiques impliquent dimensionnalité et valeur. Les équations qui produisent Azathoth sont simultanément assez claires pour imposer une résolution et assez complexes pour devenir une conscience rudimentaire. Ses hurlements sont les affres de sa naissance, ses cris de rage contre un univers qui le réduit à l'existence. Son seul souhait est de mourir et de tuer le cosmos qui l'a créé et ses voeux deviennent la fin incessante de toutes choses.

• Azathoth fût le chef d'une révolte contre les Anciens dieux qui imposèrent l'Ordre, sans lequel la matière elle-même n'existerait pas, à l'univers. Il échoua et fût rejeté dans le vortex sans fin du début des temps.

• Azathoth soit, n'existe pas, soit n'est qu'un titan idiot, utilisé par Nyarlathotep pour justifier son propre pouvoir en tant que "Messager d'Azathoth." Bien sûr, comme cette tromperie est suffisamment acceptée sur Terre et à travers la Galaxie, il est probable qu' Azathoth puisse exister dans quelque royaume perceptuel.

Chaugnar Faugn

"... Chaugnar Faugn, le probiscidien et d'autres blasphèmes ..."
-- L'horreur dans le musée.

• Chaugnar Faugn, "l'Horreur venue des collines", n'est qu'une parodie blasphématoire du dieu hindou Ganesh, un Grand Ancien vaguement humanoïde doté d'une tête d'éléphant. Ses oreilles sont membraneuses et munies de tentacules, et sa trompe suceuse de sang se termine par un gros disque, mais les analogies sont sinistres. Tombé sur terre à l'ère devonienne des amphibiens, il dort aussi immobile qu'une pierre, et ne se réveille que pour se nourrir de sang humain. Ce procédé prend en général des millénaires ou mêmes des éons. Actuellement, sous sa forme d'idole, il dort profondément sur le plateau de Tsang au Tibet.

• Chaugnar Faugn est un être extraterrestre qui perçoit le temps différemment des humains et de façon discontinue. Ce qui parait être une éternité d'immobilisme n'est en fait que de simples ossatures étendues de ce qu'il vit. Il a beaucoup de pouvoir (ou des effets secondaires) sur le temps et la décomposition. Ses gravures ne s'érodent pas et les blessures qu'elles causent ne guérissent jamais.

• Chaugnar Faugn est un amas mouvant de discontinuité consciente et malveillante qui abandonne des "dieux-éléphants" pétrifiés ou des idoles derrière lui lorsqu'il rentre en contact avec notre univers. Il change également parfois des hôtes humains en monstres proscibiens. L'énergie nécessaire à sa survie, il la prélève en tranchant la vie d'entités liées au temps, comme les humains ou le Peuple-serpent, et en buvant leur existence potentielle.

• Chaugnar Faugn est un dieu Extérieur, l'incarnation ou un aspect doué de conscience du Temps en tant que force de l'Univers.

Elémentalisme

On reproche fréquemment à la version du Mythe d'Auguste Derleth son adoption du schéma classique des quatre éléments, Feu, Air, Eau et Terre (Aristote ajouta un cinquième élément, l'Ether, la quintessence, décrivant la pure énergie-matière de l'espace translunaire). Dans ses textes, Derleth attribue divers éléments aux Grands Anciens et dieux Extérieurs. Il inventa Cthugha pour compléter avec un Élémentaire du Feu. On peut parfaitement critiquer tout traitement du Mythe, y compris celui de Lovecraft, selon ses goûts personnels, mais il est étrange de critiquer l'élémentalisme de Derleth sous prétexte qu'il n'est pas suffisamment "cosmique".

Après tout, les éléments classiques, par définition, soutiennent toute création. Tout ce qui existe est un mélange de ces quatre ingrédients. Si Derleth, ou Alhazred, dit en fait que toute matière et énergie dans l'univers est composée des dieux Extérieurs, cela semble largement assez cosmique. Les Grands Anciens sont les plus pures et donc les plus malveillantes concentrations de substances hostiles et implacables qui définissent et composent l'univers. Derleth a créé en bonus narratif, une rivalité et une hostilité entre Anciens, une extrapolation logique des guerres, évoquées par Lovecraft, entre les races anciennes sur Terre. Donc, considérez les affectations d'élémentaires comme des options dans les descriptions de ces divinités.

Si vous désirez utiliser l'élémentalisme dans vos parties de jeu, mais que vous désiriez rester sur un terrain scientifique avec des tubes électroniques et du diesel, voilà quelques petites choses qui pourront vous aider. Tout d'abord nous avons déjà effectué nos propres changement sur ce thème, en attribuant à des divinités de premier plan, les versions modernes des quatre éléments, les quatre interactions fondamentales en physique, la gravité, l'électromagnétisme, la force nucléaire faible et la force nucléaire forte. De plus, il n'est pas déraisonnable de supposer quelque chose comme : tout le Mythe de Cthulhu, finalement, n'est que le souvenir confus d'invasions extraterrestres et de super-sciences. Alhazred a utilisé la théorie des éléments de Pythagore comme un moyen médiéval d'exprimer la compréhension que les dieux et les titans hyper-évolués de l'univers incarnent des interactions cosmiques, et de la même façon qu'ils créent (ou du moins influencent) tous processus et toutes perceptions survenant dans notre espace-temps en quatre dimensions. Aussi, ces entités transcendantes doivent, par l'implacable logique de leur propre hyper-géométrie, s'opposer les unes aux autres afin de continuer à exister dans notre réalité.

Cthugha

"Cette forme n'était autre que celle dont le monde entier a peur depuis que Lomar sortit de la mer, et que les Enfants du Feu vinrent enseigner à l'homme l'Ancien Savoir."
-- A travers les Portes de la Clé d'Argent

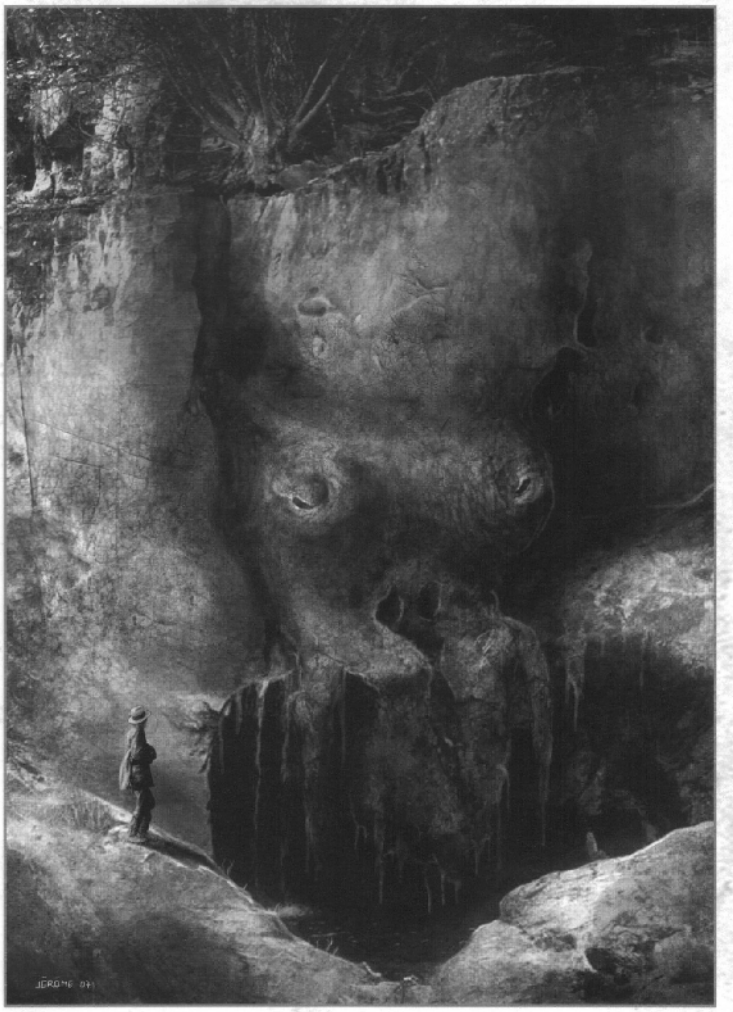
• Informe et constamment en flammes, Cthugha tourne en orbite autour de l'étoile Fomalhaut, depuis laquelle les sorciers peuvent l'invoquer, lui ou ses serviteurs, les vampires de Feu. Il n'est qu'un Grand Ancien éloigné et obscur, cité seulement dans une poignée de textes.

• Cthugha était adoré dans les temps anciens sous les noms d'Agni, Bel, Loge, Moloch, Melkart, Ormazd, Xiuhtecuhtli et autres divinités dont les sacrifices se faisaient dans le feu.
• Cthugha est l'un des Grands Anciens associés à l'élément du Feu, et donc peut-être *in extremis* invoqué pour contrer les Grands Anciens associés aux éléments"opposés" comme l'Eau ou l'Air, puisque les Grands Anciens se sont croisés ou alliés pour créer ces factions.
• Cthugha est un Dieu Extérieur, l'incarnation (ou la facette consciente) de l'électromagnétisme, l'une des quatre forces fondamentales dans notre espace-temps.
• Cthugha est une force neutre, un dépôt d'information énergétique. La race nommée Vampire du Feu a disséminé des caches pour Chtugha sur plusieurs mondes, y compris la Terre. Sous le masque des Mages, les anciens prêtres des Perses aryens, ils créèrent la Magie du Feu des Anciens, l'infrastructure qui permet l'accès à Chtugha à notre monde.

Cthulhu

"C'était une espèce de monstre ou de symbole de monstre, que seule une imagination morbide avait pu concevoir. Je ne trahirais certainement pas l'inspiration du sculpteur en disant que son oeuvre évoquait tout à la fois une pieuvre, un dragon et une caricature humaine. Une tête pulpeuse entourée de tentacules surmontait un corps écailleux et grotesque muni d'ailes rudimentaires : mais c'était le contour général qui la rendait particulièrement effroyable."
– L'Appel de Cthulhu

• Cthulhu le Grand Ancien réside au sein de la nécropole de basalte engloutie de R'lyeh, dans les profondeurs du Pacifique sud. Il y dort à jamais, envoyant des rêves effroyables aux mortels dont certains basculent dans la folie et d'autres dans son adoration frénétique. Un jour, R'lyeh surgira de l'océan et Cthulhu se réveillera, libre à nouveau de se livrer à des massacres dans son délire, libre de diriger le monde.
• Cthulhu est le titan grand-prêtre et dirigeant d'une race de créatures extraterrestres venant de l'étoile Xoth Ils se sont infiltrés sur Terre pendant l'ère Permienne et ont combattu les Anciens crinoïdes jusqu'à leur élimination. Leur civilisation sur Yhe succomba à un cataclysme lorsque le continent coula. Cthulhu lança alors le sort qui les mit, lui et son peuple, en animation suspendue. Durant son long sommeil, il recruta télépathiquement des adorateurs humains pour faire émerger à nouveau son lieu grâce à une science extraterrestre avancée au-delà de toute imagination, et que les humains superstitieux taxent de magie.
• Plusieurs textes soutiennent que R'lyeh et Yhe ont pu être engloutis il y a environ 250 millions d'années, ou avec Mu et la Lémurie, 200 000 ans avant Jésus-Christ, durant le premier âge de la sorcellerie humaine. Certains pouvoirs de Cthulhu (ou ses gènes) pourrait avoir survécus dans la descendance de Kathulos, le sorcier d'Atlantis.
• Cthulhu commande aux Profonds. Il est leur mandala, et leurs siècles de vénération télépathique et d'expérimentation biotechnologique l'ont fait s'incarner. Ils cherchent à propager sa semence en pratiquant la reproduction sélective avec les humains.
• Cthulhu est le chef des Grands Anciens associés avec l'élément Eau, et le rival de son demi-frère Hastur, le chef élémentaire de l'Air. Son programme n'inclut pas seulement sa libération de sa prison de R'lyeh mais également la défaite et l'élimination du culte terrestre d'Hastur. Contrairement à ce que radotent certains adorateurs, les ondes télépathiques de Cthulhu ne sont pas arrêtés par l'océan Pacifique, mais par le sceau gravé sur les portes de R'lyeh, par les Anciens dieux.



• Cthulhu est un dieu Extérieur, l'incarnation (ou la facette consciente) de la gravité, l'une des quatre forces fondamentales dans notre espace-temps.
• Cthulhu est un titan, une entité créée par les Anciens dans un but inconnu. Comme il est écrit dans le *Necronomicon*, "Le Grand Cthulhu est Leur cousin, donc il ne peut Les épier que faiblement." Leur création tire son énergie d'alignements cosmiques éloignés de vigintillions d'années, et demeure à moitié-conscient durant sa stase. Ils ont mis au point des configurations et autres hyper-géométries pour limiter ses activités jusqu'à leur retour, et il tente d'échapper à ces restrictions.
• Cthulhu est une entité infra-dimensionnelle qui n'a une existence conceptuelle que dans le cerveau "reptilien" humain, le pédoncule cérébral et le système limbique que nous ont légué nos ancêtres reptiliens. C'est pour cette raison qu'il n'apparaît que dans les rêves, dans des événements stressants (comme les naufrages) et les élans artistiques. Il tente de rassembler une foule de croyants pour pouvoir "émerger de R'lyeh" et ouvrir les yeux à tous.
• Cthulhu est une masse protoplasmique de tentacules palpitantes surmontée d'une tête informe à un seul oeil. Dieu Extérieur qui a entièrement rempli sa dimension native, R'lyeh, Cthulhu est informe et peu distinct dans notre monde. R'lyeh est tangent à notre dimension en un certain nombre de coordonnées hypergéométriques correspondant à des lieux sur Terre, comme Ponape et autres endroits sous le Pacifique sud, le Pérou, l'Arabie et au large du Massachusetts. Le différentiel en énergie entre notre continuum et R'lyeh créé des discontinuités et provoque la folie chez les êtres conscients, les changeant en formes morphogénétiques semblables à un poisson ou à un batracien, près des points de tangente, là où les sorciers humains peuvent capter du pouvoir magique ou psychique.

Dagon

"D'un aspect répugnant, d'une taille aussi imposante que celle d'un Polyphème, ce gigantesque monstre de cauchemar s'élança rapidement vers le monolithe, l'étreignit de ses grands bras couverts d'écailles..."
-- Dagon



• Père Dagon (et sa parèdre Mère Hydra) sont des Profonds de 6 à 10 mètres de haut et sûrement vieux de milliers d'années. Dagon se déplace librement sur la planète contrairement à Cthulhu, mais remonte rarement à la surface.
• Dagon est une mauvaise transcription de "Dagan" le dieu du blé des anciens syriens. Dagan est un avatar de Shub-Niggurath, et ses adorateurs pratiquent réellement le métissage avec les Profonds et autres êtres originels.
• Dagon est l'un des Profonds primordiaux qui apportèrent au Moyen-Orient la civilisation à l'humanité, il y a environ 6000 ans. Les Philistins le vénéraient et il conserva un culte dans le monde des humains, au moins jusqu'à 1628, lorsque Miles Standish démolit son temple de Merry-Mount ("Mounte-Dagon"), dans le Massachusetts.
• Père Dagon et Mère Hydra sont les deux autres dieux des Profonds (avec Cthulhu). Ils sont ou ressemblent à un croisement entre un Xotien et un Profond classique, mais ils peuvent tous deux changer de forme et de taille pour avoir l'air de Profonds normaux, de sirènes, de krakens, ou même d'humains natifs d'Innsmouth.

Daoloth

"Tous ces objets ... échappaient totalement à la description ou même à la compréhension. Gilman comparait quelques fois les masses inorganiques à des prismes, des labyrinthes, des grappes de cubes et de plans... ou diversement ... à des arabesques compliquées saisies d'une sorte d'animation ophidienne. Tout ce qu'il voyait était indescriptiblement menaçant ..."
-- La Maison de la Sorcière

• Daoloth, Celui qui déchire les voiles, ressemble à un ensemble complexe et inextricable de tiges de plastique et d'hémisphères métalliques. Des yeux semblent luire entre ces composants mais ne sont pas visibles. Apercevoir Daoloth entraîne la folie, car l'être humain tente de suivre les contours du Dieu Extérieur. Daoloth se meut en étendant sa forme ou en glissant à travers des micro-dimensions.
• Les astrologues-prêtres de Daoloth voient dans le passé et le futur. Ils peuvent également percevoir l'évolution des objets dans la dernière dimension. Ils gagnent le pouvoir de se déplacer dans les autres dimensions et de contempler d'autres types de réalité. Daoloth est d'abord vénéré sur Yuggoth et d'autres mondes extraterrestres. Les quelques humains adorateurs de Daoloth n'invoquent le dieu que dans le noir le plus absolu.
• Daoloth est le concept matérialisé de l'Apocalypse. Si ceux qui conceptualisent Celui qui déchire les voiles, ne conservent pas de solides barrières mentales contre lui, sa forme se développera et engloutira tout ce qui le perçoit, envoyant ses victimes conscientes dans des mondes lointains et obscurs d'où elles reviennent rarement.
• Daoloth est l'incarnation des mots magiques de pouvoir, la réelle structure et représentation du code source de l'univers. C'est une parole de Yog-Sothoth, et si on peut la lire, elle accorde un pouvoir immense.

Ghatanothoa

"J'avais vu se glisser et surgir hors de la trappe béante de la crypte cyclopéenne une monstruosité béhémothesque si incroyable que je ne pouvais pas douter de son pouvoir de tuer par sa simple vue. Même aujourd'hui je ne peux entreprendre de l'évoquer par aucun des mots dont je dispose."
-- Surgi du fond des siècles

• Les Mi-go amenèrent le Grand Ancien Ghatanothoa sur Terre et lui bâtirent un grand temple dans le volcan Yaddith-Gho (aujourd'hui éteint) sur le continent de Mu dans le Pacifique Sud. Quand Mu coula, Ghatanothoa, comme Cthulhu, resta prisonnier bien que des tremblements de terre remontent parfois Yaddith-Gho à la surface.
• Tous ceux qui contemplent Ghatanothoa, ou une image fidèle de Ghatanothoa, sont changés en momies vivantes, mais immobiles pour des éons.
• Les prêtres de Mu offraient des sacrifices humains à Ghatanothoa, mais seulement dans le but de renforcer leur propre pouvoir. Ils savaient que Ghatanothoa avaient été lui-même momifié par les Mi-go , qui ensuite se débarrassèrent de cette entité toxique sur leur colonie minière, la Terre.

• La pétrification de Ghatanothoa offense fondamentalement la monstrueuse Shub-Niggurath et elle soutient tous les efforts visant à la contrarier.
• Ghatanothoa est le premier Rejeton de Cthulhu, et a mené une faction de Xothiens dans une guerre civile contre R'lyeh. C'est ce qui causa l'engloutissement de R'lyeh tout comme celui de Mu.
• Ghatanothoa est l'archétype, le modèle sur lequel les Lloigors furent dupliqués, ou créés, ou duquel ils sont nés.

Gol-Goroth

"Du plus profond de mon rêve le grand oiseau chuchotait étrangement
Me parlant du cône noir au sein des déserts polaires.
Celui-ci se dresse sur la banquise solitaire et lugubre,
Battu et défiguré par des éons de tempêtes démentielles."
– Les Fungi de Yuggoth: Antarktos

• Gol-Goroth, le Pêcheur d'Ailleurs, est un Grand Ancien d'un mur profond et couvert d'écailles. Cette monstruosité dotée de tentacules, de sabots et d'une queue crochue, possède en outre une bouche semblable à un bec révélant des crocs dangereux, et des ailes courbes qui forment, repliées, une énorme bosse sur son dos. Il ressemble donc à la fois à un crapaud enflé et bossu et à un immense oiseau de mer. Il réside dans le volcan éteint d'une chaîne de montagnes en Arctique (ou en Antarctique). Il recherche sans cesse des adorateurs humains et leur promet des trésors ainsi que le savoir antique des pôles.
• Gol-Goroth, le Dieu de la Pierre Noire, était vénéré sur l'Atlantis et recevait des sacrifices humains. Il était le dieu tutélaire de Bal-Sagoth, un des vestiges d'Atlantis situé dans l'Atlantique sud proche de l'Antarctique. Son culte a persisté dans le Yucatan des Mayas, la Hongrie médiévale, et le Grand Zimbabwe. Gol-Goroth est toujours représenté dominant symboliquement ses adorateurs que ce soit, par exemple, sur le toit du temple ou en haut d'un obélisque.
• Gol-Goroth est la forme batracienne d'un dieu connu sous le nom de Seigneur des Ténèbres ou le Dieu oublié : sous forme d'oiseau, il est l'ombre de Gol-Goroth et se nomme Groth-golka.
• La grande idole de Gol-Goroth, comme celle de Chaugnar Faugn, émet la volonté du Grand Ancien ou l'incarne d'une certaine façon. Elle semble immunisée aux haches, pioches, et marteaux et est peut-être indestructible. Elle pourrait être la Pierre noire du Pôle, l'aimant mystique que recherche Arthur Gordon Pym.
• Gol-Goroth réside sur la Lune, et communique avec ses adorateurs terrestres par le biais d'animaux-totems (batraciens dotés de sabots et oiseaux noirs monstrueux) qu'il créé à partir d'ectoplasmes transmis par le corps des prêtres. Ils doivent se nourrir de chair et de sang pour survivre à ce procédé.
• Gol-Goroth est un avatar de Tsathoggua.
• Gol-Goroth est affamé de sensations. Son culte est orgiaque et violent. Boire l'hydromel sanglant de Gol-Goroth créé le lien ectoplasmique entre le dieu et ses serviteurs, transmettant au titan les sensations engendrées par la danse, la flagellation et le cannibalisme ainsi que les images et le savoir de l'Extérieur à ses prêtres. Il est lié à Tsathoggua.

Hastur

"Il existe tout un culte secret d'hommes malfaisants (votre érudition ésotérique vous fera comprendre pourquoi je les rattache à Hastur et au Signe Jaune) dont le seul but est de les capturer et de leur nuire pour le compte de puissances monstrueuses appartenant à d'autres dimensions."
-- Celui qui chuchotait dans les ténèbres

• Hastur l'Indicible, réside près de l'étoile Aldebaran dans la constellation du Taureau, peut-être prisonnier de la gravité d'une étoile à neutrons. C'est un Grand Ancien octopoïde assez semblable par sa forme à Cthulhu, au visage d'une insoutenable horreur. Il bénéficie d'un culte vivace sur Terre, tout particulièrement parmi les Tcho-Tchos et les artistes expérimentaux.
• Hastur est l'incarnation de l'entropie et de la dégradation. Tout comme l'intelligence n'est que la manifestation d'un ordre supérieur, Hastur en est l'image-mirroir, une sorte d'anti-intelligence qui se manifeste par la paranoïa, le désespoir, la futilité, l'irraisonné et l'ennui. Il est impossible d'attribuer à Hastur une existence réelle.
• Hastur n'est pas le vrai nom du dieu, mais l'un de ses centre de culte. Il vaut mieux le nommer le Magnum Innominandum ("Le grand Innommable") ou Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé. Selon une légende occulte, prononcer son nom trois fois invoque le dieu avec toutes les conséquences abominables que cela entraîne.
• Hastur, le Roi en jaune, est lié au Signe Jaune, à la ville onirique de Carcosa (située soit dans le système de l'étoile Hyades, soit en Mongolie originelle), et le lac mystique de Hali ainsi qu'aux êtres qui y résident.
• Hastur est le meneur des Grands Anciens associés à l'Elément de l'Air, et donc avec le vol au travers de l'espace. Ses serviteurs les Byakhee, volent à la fois astralement et physiquement entre Aldebaran et la Terre, et d'autres endroits où Hastur a fait connaître sa présence.
• Hastur est un même, un réplicateur culturel conscient (ou du moins doté de volonté propre) ou plutôt un complexe viral de mèmes centré sur l'aliénation, l'ennui et le désespoir. Si par exemple, un artiste dépeint des conversations futiles à la limite de la réalité, il fait entrer Hastur dans le système de croyance des spectateurs potentiels. "Voir le Signe Jaune" est un genre de stigmate perceptuel qui se produit lorsque le cerveau commence à être convaincu de la position centrale d'Hastur.
• Hastur, Celui Qui Festoie de Loin, est une entité volante noire fripée semblable à une raie manta aux tentacules dotées de griffes rétractiles. Ses yeux et son aura, iridescents, brillent d'une couleur inconnue. Il liquéfie et absorbe les cerveaux de ses victimes grâce à ses tentacules et mêle leur conscience à la sienne.
• Les pouvoirs d'Hastur sont plus grands sur les hauts plateaux (comme ceux de Leng ou Tsang) et le sommet des montagnes. Son culte incluait jadis les bergers qui craignaient sa colère, mais apprirent à l'apaiser et petit à petit en vinrent à le vénérer.
• Hastur ressemble à une grosse limace écailleuse et sans os, toute gonflée de fluides. Ceux qui se vouent à Hastur se changent lentement en ce genre de créature au fur et à mesure qu'ils gagnent en connaissance et pouvoirs étranges.
• Hastur est un dieu Extérieur, l'incarnation (ou la facette consciente) de la force nucléaire faible, de la dégénérescence radioactive, l'une des quatre forces fondamentales dans notre espace-temps. En tant que tel, Hastur est invisible et peut seulement être perçu psychiquement que comme un genre de pression écrasante.
• Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé est le dieu-consort de Shub-Niggurath. Ces deux divinités, représentant la décomposition et la fécondité, de l'entropie et du gigantisme, la mélancolie et la folie, sont à la base historique de toute religion humaine, le Dieu Mourant et la Déesse-Mère. Leur vénération se poursuit encore à K'n-yan.

Ithaqua

"Ce démoniaque battement de tambour s'enfla encore, jusqu'à couvrir les cris des hommes et des chevaux tandis qu'un vent glacé descendait des hauteurs interdites pour se lover avec une lenteur et une présence abominables, autour de chacun de nos hommes. Bientôt toute la cohorte se débattit en hurlant dans l'obscurité..."

-- Le Peuple ancien

• Le Grand Ancien Ithaqua, le Marcheur du Vent, réside dans les étendues de l'Arctique. Il enlève les voyageurs isolés ou ceux qui ont malheureusement attiré son attention, les entraînant sous les cieux glacés. On les retrouve des semaines ou des mois plus tard, congelés et mutilés, partiellement enfouis dans le sol comme s'ils étaient tombés d'une très grande hauteur et figés dans les affres d'une atroce agonie.

• Ithaqua ressemble à un gigantesque humanoïde (plusieurs kilomètres de haut, à moins que ces descriptions ne soient dues à des hallucinations consécutives au froid) aux jambes terminées par des moignons en lambeaux. Ses yeux luisent d'un rouge étincelant. Son apparence est identique aux descriptions du Wendigo, le monstre anthropophage des Chippewa, qui inspirait le cannibalisme à ceux qui le rencontraient. Ithaqua, de la même façon, transforme parfois sa victime à sa propre image la rendant insensible au froid.

• Tous ceux qui l'aperçoivent seront emportés par le Marcheur du Vent, au cours de la prochaine nuit froide et claire.

• Ithaqua est un Dieu Extérieur, incarnant l'inéluctabilité de la décomposition thermodynamique. Au fur et à mesure, les molécules se refroidissent et sont plus isolées. Le nord Arctique est l'endroit le plus froid et le plus isolé du monde humain, une image de la "mort de la chaleur" qui nous atteint tous. Ithaqua provoque, incarne ou bien est créé par cette inévitable vérité.

• Ithaqua est l'un des Grands Anciens élémentaires de l'Air. Ses immenses pieds membraneux et ses bras tentaculaires ressemblent à ceux de son père Hastur.

• Ithaqua est prisonnier au-delà du cercle arctique, mais réussit parfois à traverser les barrières pour aller aussi loin au sud que le Wisconsin. Partout où brille l'aurore boréale, Ithaqua peut s'y risquer.

• À cause des similarités entre Ithaqua et Tha-thka, le dieu du vent des Hittites, il est possible que la captivité d'Ithaqua date des temps historiques.

• Ithaqua transporte beaucoup de ses victimes vers d'autres dimensions ou carrément d'autres mondes. L'un d'entre eux, Borea, se trouve entre notre Terre et les Contrées du Rêve. Certains artefacts retrouvés sur le cadavre de ses victimes viennent de contrées terriblement éloignées, ou d'aucune culture connue.

Mordiggian

"Car il est notoire que l'âme de celui qui a été acheté par le diable sort de son charnier d'argile et nourrit et instruit le ver qui ronge, jusqu'à ce que de la décomposition jaillisse la vie... ..."

-- Le Festival

• Mordiggian, le dieu des Charniers, ressemble à une masse énorme et vermiforme de mort, de ténèbres et de corruption. Son idole est un mélange de cadavres en décomposition, démembrés et énucléés. Sa forme réelle oscille comme une photographie en animation accélérée de chair putréfiée, et reste difficile à déterminer surtout parce que le Grand Ancien absorbe toute la chaleur et la lumière d'une pièce.

• Mordiggian est le Père des Goules. Il est vénéré par les plus anciens et les plus puissants spécimens de cette race ainsi que des nécromants en affaire avec eux. Les tunnels des Goules ont été creusés depuis des cimetières terrestres jusqu'à la cité-prison de Mordiggian, Zul-Bha-Sair dans les Contrées du Rêve.

• Mordiggian est la divinité des morts du continent de Zothique dans un futur lointain, vénéré dans les ziggourats de Zul-Bha-Sair par des prêtres revêtus de robes funéraires de pourpre, et de masques d'argent.

• Mordiggian accorde à ses serviteurs les plus zélés l'immortalité des Goules, mais prend ombrage des tentatives de résurrection de morts car ils lui appartiennent de droit.

• Mordiggian est le plus grand des Larves Amorphes de Tsathoggua.

• Mordiggian, la Grande Goule prend l'apparence horrible et sadique d'un chien semblable à un sphinx ailé. C'est le symbole sacré sinistre d'un culte nécrophage de l'inaccessible Leng, en Asie Centrale. Ceux qui offensent le culte, ou ses prêtres-liches immortels, sont pourchassés par sa forme astrale.

• Mordiggian est ce que tous les Grands Anciens et autres dieux deviennent à la fin de leur vie consciente. Il les dévore et les incorpore tous, et ensuite ingère le cadavre du monde.

Mormo

"O ami et compagnon nocturne, toi qui te réjouis des hurlements des chiens et du sang versé, toi qui erres parmi les ombres entre les tombes, toi qui te délectes du sang et sèmes la terreur chez les mortels, Gorgo, Mormo, Lune aux mille visages, accepte favorablement nos sacrifices !"

-- Horreur à Red Hook

• Mormo est un Grand Ancien associé à la Lune. Elle fut très vénérée autour de la Méditerranée sous les noms d'Hécate, Ashtoreth, Diana, Tanith, Atargatis, Macha et Junon, et diabolisée sous les noms de Lilith, Lamie et Mab. Son culte survécut à la fois parmi les populations méditerranéennes isolées du Proche-Orient et dans de grandes villes comme Londres ou New-York.

• Mormo apparaît sous plusieurs formes, mais trois sont assez courantes : en jeune fille vampire, en gorgone au crâne hérissé de tentacules, ou en batracien albinos bossu avec des tentacules à la place de son visage. Cette dernière forme est celle de ses serviteurs, les bêtes lunaires.

• Mormo, la Lune aux Mille Visages est un avatar de Nyarlathotep vénéré par les goules. Ces dernières ont appris aux nécromanciens du monde antique à l'adorer.

• Mormo est une divinité triple incarnée dans les Trois Douleurs : Mater Lachrymarum (Notre Dame des Larmes) la vieille sourde des araignées, Mater Suspiriorum (Notre Dame des Soupirs) la matrone muette des chouettes et Mater Tenebrarum (Notre Dame des Ténèbres) la vierge aveugle des rats. Elle est divisée entre ses aspects et l'un ou l'autre peut faire un marché avec des humains à la recherche de savoir, jusqu'à ce que ses soeurs mettent fin à l'alliance.

• Mormo ou ses serviteurs punissent quiconque découvre ou désacralise l'un de ses temples. De tels blasphémateurs sont envoyés physiquement sur la Lune dans un rayon lumineux et étrange.

• Mormo est un avatar de Shub-Niggurath.

• Mormo est l'un des dieux faibles de la Terre. Ses pouvoirs sont plus forts dans les Contrées du Rêve et parmi les fous et les faibles. Elle cherche à les attirer dans le délire pour pouvoir les déclarer siens.

• Mormo, dont l'animal-totem est le chien, entretient une grande rivalité avec l'ancienne Déesse Bast. Elle est la patronne de tous les loups-garous, et la Reine des Vampires.

Nodens

"...sur le dos des dauphins se balançait un vaste coquillage à l'intérieur duquel il y avait la forme grise et terrible du primitif Nodens, le Maître du Grand Abîme."
– L'Étrange maison haute dans le brume

• Nodens est un Ancien qui prend généralement la forme d'un vieil homme parcheminé à la barbe grise. Il était vénéré dans la Bretagne celto-romaine en tant que dieu de la chasse, des chiens et de la mer (En Irlande il était Nuada à la main d'Argent). Il apparaît dans un chariot composé d'un coquillage géant, mais seulement dans les Contrées du Rêve ou dans des zones frontières un peu floues comme Kingsport. Il fournit des réponses aux chercheurs, mais lui parler affaiblit leur personnalité et leurs yeux deviennent subtilement différents.
• Nodens est un aspect du dieu originel Pan qui peut foudroyer un esprit humain en lui apparaissant. Pan lui-même est peut-être malgré tout un aspect de Yog-Sothoth, ou un avatar mâle de Shub-Niggurath.
• Nodens est un Dieu Ancien qui réside principalement dans les Contrées du Rêve. Ses serviteurs, les Maigres bêtes de la Nuit, y sont les créatures les plus terribles, ce qui lui permet de garder son indépendance vis-à-vis de Nyarlathotep. En effet, il se réjouit de contrarier le Chaos Rampant, en aidant les ennemis de l'Homme Noir.

Nyarlathotep

"Et finalement de l'intérieur de l'Egypte
Vint l'étrange Être Noir ; devant lui se courbaient les fellahs.
Silencieux et maigre, énigmatiquement fier,
Et enveloppé d'étoffes rouges comme les flammes du couchant.
Les foules se pressaient alentour, fanatisées et soumises,
Mais en partant, ils ne pouvaient répéter ce qu'ils avaient entendu ;
Pourtant parmi les nations, se répandait la nouvelle terrifiante
Que des bêtes fauves le suivaient et lui léchaient les mains."
– Les Fungi de Yuggoth: Nyarlathotep

• Nyarlathotep, le Chaos Rampant, est connu pour être le messager et l'âme des Dieux extérieur. Il est le seul à jouir d'une véritable personnalité, et prétend posséder des milliers de formes différentes. Provoquer la folie et la démence est pour lui plus important et plaisant que la mort ou la destruction. Nyarlathotep est un personnage mielleux, ouvertement méprisant vis-à-vis de ses maîtres.
• Nyarlathotep, le Dieu sans Visage, hurle aveuglément au son des flûtes de deux joueurs amorphes et idiots dans les cavernes grimaçantes au centre de la Terre. Les rats, les Goules, et autres créatures entendent ses cris et cherchent à propager sa volonté à peine compréhensible, mais toujours malveillante.
• "Nyarlathotep" n'est pas un être distinct, le Messager des dieux, mais une technique, en particulier la télépathie utilisée par les Grands Anciens. Les "milliers de formes" de Nyarlathotep sont simplement le résultat d'impressions télépathiques sur des milliers ou des millions de cerveaux, humains ou non.



• Toutes les invocations des dieux Extérieurs incluent le nom de Nyarlathotep et le reconnaissent comme leur messager. Il est connu et redouté par toutes les races du Mythe, et leur demande de temps en temps un service. Il réside dans un monde se trouvant sous l'étoile verte et noire de Sharnoth, et ses serviteurs spéciaux sont les Shantaks et les horreurs chasseresses. Il est vénéré par les Mi-go , qui pensent faire partie des ses "Millions de favoris".
• Nyarlathotep est littéralement "l'âme" de tous les dieux, titans et autre créatures du Mythe. Chaque entité n'est que l'une de ses "milliers de formes" et chaque découverte d'un aspect du Mythe ne fait que vous rapprocher de son visage sadique. Il est l'idiot aveugle au centre de l'univers, le prêtre titan prisonnier et fou, le roi de soie jaune vêtu, et chacune des monstruosités chimériques jamais envisagée par ceux qui désirent découvrir la Vérité.
• La forme la plus courante de Nyarlathotep (en tout cas d'après l'expérience humaine) est celle d'un homme à la peau basanée, ou parfois à la peau, les cheveux, les iris réellement couleur de jais. Sous cet aspect, il est l'Homme Noir des cultes médiévaux de sorciers et des sabbats.
• Voici d'autres formes de Nyarlathotep : la Langue Sanglante, un monstre gigantesque aux appendices griffus et un seul tentacule rouge sang en guise de visage ; Abu Hol, le Père de la Terreur, un sphinx sans visage aux ailes de vautour et au corps de hyène ; la Femme Boursouflée, une horreur de 300 kgs avec des tentacules lui servant de bras, et des bouches souriantes montrant les dents sur tout son corps ; Shugoran, l'Homme Noir à la Corne, un humanoïde noir aux pieds membraneux doté d'une longue trompe en forme de cloche qui suce les poumons de ses victimes ; Lrogg, une

chauve-souris à deux têtes ; la Chose des Ténèbres, un être amorphe à la tête conique et aux tentacules symétriques qui se terminent en mains humaines ; Ahtu, une créature semblable à un arbre dont les vrilles congélantes sont bordées de cristaux coupants ; et Celui qui hantait les Ténèbres, qui ne peut supporter la lumière et se manifeste sous l'aspect brouillé d'un titan au ailes noires avec un oeil brûlant et trilobé

• Les milliers d'aspects de Nyarlathotep reflètent les diverses variétés de peur et d'apocalypse. Chaque forme du Chaos Rampant est accordée sur un alignement spécifique des énergies cosmiques, des étoiles, de celui qui le perçoit, des points faibles de la société ou du culte (ou des races) qui l'invoque ou le rencontrent.

• Nyarlathotep était vénéré dans la Khem originelle et dans la plus antique encore Stygie, mais les prêtres finirent par avoir peur de leur dieu et effacèrent son nom de leurs rites, mettant ses agissements sur le compte de Toth et Set. Pendant le déclin de la Troisième Dynastie d'Égypte, le Pharaon noir Nephren-Ka raviva le culte de Nyarlathotep, mais fût renversé par une révolte et son nom effacé de tous les monuments. Un culte secret de Nyarlathotep persiste depuis en Égypte, à travers les âges, pliant parfois les Pharaons et les scribes à son service.

• Nyarlathotep est un tentateur, un provocateur et le héraut funeste. Il tente constamment de semer la folie chez les humains. Plusieurs prophéties semblent prétendre que Nyarlathotep en personne détruira l'humanité et si possible la planète entière, après avoir fait don d'une sorte de magie superscientifique au troupeau ignorant. Certains occultistes croient que Nyarlathotep pousse la recherche atomique, premiers pas vers cette apocalypse.

• Nyarlathotep, le Puissant Messager est celui qui fait respecter les décrets des Autres Dieux, l'extension cruelle de leur volonté et de leur pouvoir dans les dimensions inférieures où résident et rêvent les gens. Comme l'explique Randolph Carter, "On sait dans le pays des rêves que les Autres Dieux ont beaucoup d'agents parmi les hommes. Et tous ces agents, qu'ils soient entièrement humains ou un peu moins qu'humains, sont prompts à exécuter la volonté des ces choses aveugles et dénuées d'esprits attendant en retour la faveur de leur hideux messager Nyarlathotep, le Chaos rampant."

• "Nyarlathotep" est un terme technique pour désigner l'état intermédiaire entre la perception humaine et le Mythe, un peu comme une pellicule de savon sur l'eau. Quand les perceptions humaines font pression sur les barrières de la réalité conventionnelle, il les déforme pour s'y conformer, pour avoir l'air humain, mais lorsqu'elles s'adaptent à l'envergure de la réalité cosmique, Nyarlathotep, l'interface, s'élargit aussi cosmiquement.

• Nyarlathotep est prisonnier au centre de la Terre avec tous ses gigantesques et ténébreux serviteurs. Il est le meneur des Grands Anciens associés à l'Elément Terre, plus puissant dans les tunnels, les cavernes et les souterrains. Ses créations, les Mi-go sont en guerre avec Hastur et son culte.

• Nyarlathotep a commencé par être un langage "télépathique" spécifique, capable d'exprimer des vérités ultimes para-scientifiques sous forme symbolique entre des espèces très différentes que ce soit au niveau des sens, de la structure du cerveau, de la composition chimique, etc. Il devint en fin de compte, une intelligence artificielle au fur et à mesure que de plus en plus de créatures y ajoutaient des informations. Quand ses routines de découverte et de prise de décision se déformèrent, Nyarlathotep devint capricieux et malveillant, affirmant ainsi son indépendance grandissante.

Quachil Uttaus

C'était le reflet vampirique de la pourriture, des temps passés et de la dissolution...

-- Je suis d'Ailleurs

• Quachil Uttaus, Celui qui marchait dans la poussière, ressemble à une momie de la taille d'un enfant, aux bras osseux et frêles. Ses jambes semblent avoir fusionné, et il descend en flottant du ciel dans un cône de lumière charriant de la poussière. Son toucher cause un vieillissement accéléré et la mort, faisant de la victime un petit tas de poussière.

• Quachil Uttaus est seulement mentionné dans le très rare Testament de Caramagos, où figurent les Mots Interdits du pacte : "Exklopios Quachil Uttaus." Ceux qu'il rend immortels, voient leur colonne vertébrale tordue comme un yucca géant.

• Quachil Uttaus est un dieu Extérieur composé d'espace-temps replié, venant surtout d'un futur lointain et mort. Son approche est annoncée par des anomalies temporelles et le vieillissement rapide des choses à proximité de son apparition.

• Quachil Uttaus est l'état futur du dieu Extérieur Ubbo-Sathla, la Source Non Engendrée qui génère toute existence depuis les souterrains du Mont Voormithadreth.

• Quachil Uttaus est un Grand Ancien de la faction d'Hastur. Il est la divinité tribale de ceux qui arpentent les plaines de Hali et Yan. Il jouit d'un pouvoir immense sur le temps et la décomposition.

Shub-Niggurath

Iä! Iä! Shub-Niggurath! La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux!"

-- Celui qui chuchotait dans les Ténèbres

• Shub-Niggurath, Mère de tout, la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux, est une déesse Extérieure. C'est une énorme masse nodu-leuse à l'immense fécondité, en constante expansion et mouvement. Elle se compose de matières végétales, animales, fongiques, virales et bactériennes, ainsi que d'autres substances non terriennes, à profu-sion, tout comme ses rejetons.

• Shub-Niggurath, le Bélier Noir de la Forêt aux Mille brebis, est un dieu Extérieur incarnant la virilité obscène, fécondant ses adorateurs et leurs sacrifices de ses excroissances suppurantes. Ses épanchements infectent toutes les dimensions et les ondes, bien que la vision les réduisent à deux nuages à la potentielle extension à angles obliques, semblables à des cornes, avec dans leurs parties basses, une masse enroulée de pénis et d'étamines. Le contempler dans sa forme entière surcharge les cinq sens ; ses compagnons humains deviennent tous fous s'ils meurent pas sur le champ.

• Shub-Niggurath est un principe cosmique, un Dieu Extérieur de l'anti-entropie, ou peut-être de la proto-entropie. Pas de l'ordre, non mais de la création et de la volonté d'exister, pour distinguer quelque chose en particulier dans la soupe d'hydrogène du tout. Ce désir inconscient de se différencier, bien sûr, crée l'informe, comme Shub-Niggurath crée tout à la fois.Parmi ces choses se trouve sa propre conscience, conséquence inévitable de sa propre décision d'exister.

• Shub-Niggurath est le seul Grand Ancien originaire de la planète Terre, ayant tué ou absorbé tous ses adversaires jusqu'à l'irruption de Cthulhu et ses rejetons. Elle (bien que ce soit un être hermaphrodite

n'est pas seulement vénérée par les races indigènes de la Terre mais aussi par des races étrangères recherchant son approbation ou son pouvoir pour des expériences génétiques, des opérations minières, ou tout ce qui touche la vie et le sol. Elle ressemble à un entrelac de vignes ou de rameaux noirs qui peuvent se transformer en sabots pour se déplacer, des dents pour se nourrir, des tétines pour allaiter, ou tout autre appendice voulu.

- Le lait de Shub-Niggurath renferme de remarquables propriétés alimentaires ou mutagènes.
- Shub-Niggurath est l'incarnation élémentaire de la Terre, et la face sombre de la force passive de Tsathoggua. Elle est l'adversaire des Grands Anciens du Feu et de l'Air.
- Shub-Niggurath, la Magna Mater (la Grande Mère) est l'épouse d'Hastur, vénérée dans le monde entier sous les noms d'Astarté, Cybèle, Danu, l'Artémis d'Éphèse, Freyja, Démeter, Durga, Gaia, Tauret, Ninhursag, et d'autres déesses de la fertilité et de la douleur. Elle apparait parfois à ses fidèles sous la forme d'une femme enveloppée d'une cape. Son culte reste vivace, surtout dans les régions d'ancien culte druidique comme Goatswood et la Nouvelle Angleterre.
- "Shub-Niggurath" est un terme symbolique signifiant métissage entre diverses espèces et les Grands Anciens. Le savoir de Shub-Niggurath n'est autre que la manipulation génétique venant d'ailleurs, exprimé en termes magiques et rituels par des adeptes à l'esprit enfermé.

Tsathoggua

Car de N'kai qu'est venu le redoutable Tsathoggua, vous savez l'informe créature divine semblable au crapaud, dont il est question dans les Manuscrits Pnakotiques, le Necronomicon, et le cycle mythique Commorium, sauvegardé par le grand-prêtre d'Atlantis Klarkash-Ton.
-- Celui qui chuchotait dans les Ténèbres.

- Tsathoggua, est arrivé dans la fosse de N'Kai sur Terre, depuis Cykranosh (la planète Saturne) après des éons passés sur Yuggoth. Il fut d'abord adoré par le peuple-serpent de Yoth la rouge, puis par les natifs de K'n-yan et les Voormis, sous-humains velus. Il fût également pour un temps, le dieu de l'arctique Lomar et des Hyperboréens.
- Le culte de Tsathoggua demeure populaire parmi les sorciers et les mages, car il ne se donne pas la peine de détruire ceux qui le recherchent, et que parfois il offre la connaissance des portails de l'hyperespace comme celui par lequel il est passé de Saturne à N'Kai.
- Tsathoggua est un Grand Ancien ressemblant à un croisement mou entre une chauve-souris et un paresseux, doté d'une tête de crapaud aux oreilles de chauve-souris. Il est arrivé sur Terre en même temps que Cthulhu. Dans l'antique Hyperborée, il était nommé Chothaqquah, Sadogui en Averoigne médiéval, et Sadogowahchez les Indiens Algonquins.
- Tsathoggua est un Grand Ancien informe et protéiforme, que l'on rencontre en général, sous l'aspect d'un gros tas dégoûtant, noir et visqueux semblable à un crapaud. Il fût le premier Grand Ancien à s'infiltrer sur Terre. Ses rejetons et premiers serviteurs sont tout aussi informes. D'une certaine façon, tous ses rejetons ne sont que des extensions de la même créature, connectées par des liens immatériels de perception et familiaux.
- La conscience de Tsathoggua s'est divisée entre la fosse de N'Kai et Sarnath, où réside actuellement son rejeton jumeau Zvilpoggua. Comme Ossadagowah, assisté par ses tueurs, Zvilpoggua est alternativement craint et invoqué par les indiens Wampanoag.
- Tsathoggua est le meneur des Grands Anciens associé à l'élément Terre.
- Tsathoggua est un Dieu Extérieur, l'incarnation ou la facette consciente de la force nucléaire forte, l'une des quatre forces fondamentales dans notre espace-temps. Son apparence chimérique symbolise le lien entre des particulees incompatibles dans l'atome nucléaire.

Y'golonac

"Puis vint un mois de janvier plein de brouillard et de pluie. Nous n'avions plus d'argent pour acheter de la drogue."
-- Hypnos

- Y'golonac est un Grand Ancien mineur mais malveillant mentionné en premier dans les Révélations de Glaaki, un livre sacré d'un culte britannique de la vallée de la Severn. Il réside dans une immense oubliette aux murs de briques, mais il se manifeste s'il est invoqué consciemment ou inconsciemment et peut posséder l'imprudent.
- La véritable forme d' Y'golonac est inconnue bien qu'on le décrive comme "boursouflé" et " rougeoyant". Il se manifeste souvent en possédant l'invocateur, et ces hommes peuvent prendre la forme suivante : 250 kilos de chair nue et flasque, sans tête, dotée de bouches humides dans les paumes de ses mains.
- Y'golonac semble bien s'y connaître en misère humaine et en est dépendant. Il recherche ceux qui ont envie d'ignominies, surtout de nature sexuelle. Sa cible préférée est un personnage refoulé et pédant avec un complexe naissant de supériorité. Si cette personne lit les Révélations de Glaaki (on ne sait pas très bien quel volume et combien de chapitres), il s'ouvre tout seul à la possession divine.
- Y'golonac peut prendre forme humaine, se déguisant souvent en fournisseur minable de vice ou de vieux livres ou les deux. Il peut aussi reconstituer les formes d'hôtes précédents et les manipule comme des poupées depuis son antre inconnue.
- Y'golonac est en fait un autre avatar de Nyarlathotep.
- "Y'golonac"est une maladie sexuellement transmissible, à la fois du corps et de l'esprit (ou de la chimie du cerveau, ce qui revient au même). Les symptomes comprennent une dépendance à la pornographie et la dégradation, la perte du contrôle des pulsions, une sociopathie accrue, ainsi que les stigmates caractéristiques de bouches sur les mains, des sueurs, une peau jaunâtre et un gain de poids démesuré.
- La maladie peut venir d'un éjaculat de Shub-Niggurath, avoir été créée par le culte de Glaaki, peut être un Grand Ancien en soi, une conscience émergente composée de billions de virus dans le sang dans les quartiers les plus miteux de Grande-Bretagne.

Yig

"Il semblerait que Yig, le dieu-serpent des tribus des plaines centrales, qui se trouve probablement à l'origine de Quetzalcoatl ou Kukulcan, était un démon étrange à moitié-anthropomorphique."
-- La Malédiction de Yig

- Yig, le Père des Serpents, est un Grand Ancien jadis vénéré au Yucatan par les Mayas sous le nom de Kukulcan, le Serpent ailé. Son culte est

aujourd'hui surtout, poursuivi par les tribus des plaines d'Amérique du Nord, peut-être aussi parmi les manipulateurs de serpents du Tennessee, et parmi les adorateurs vaudous de Damaballah à Haïti et aux Caraïbes. Il réside à Yoth la rouge sous l'Amérique du Nord.

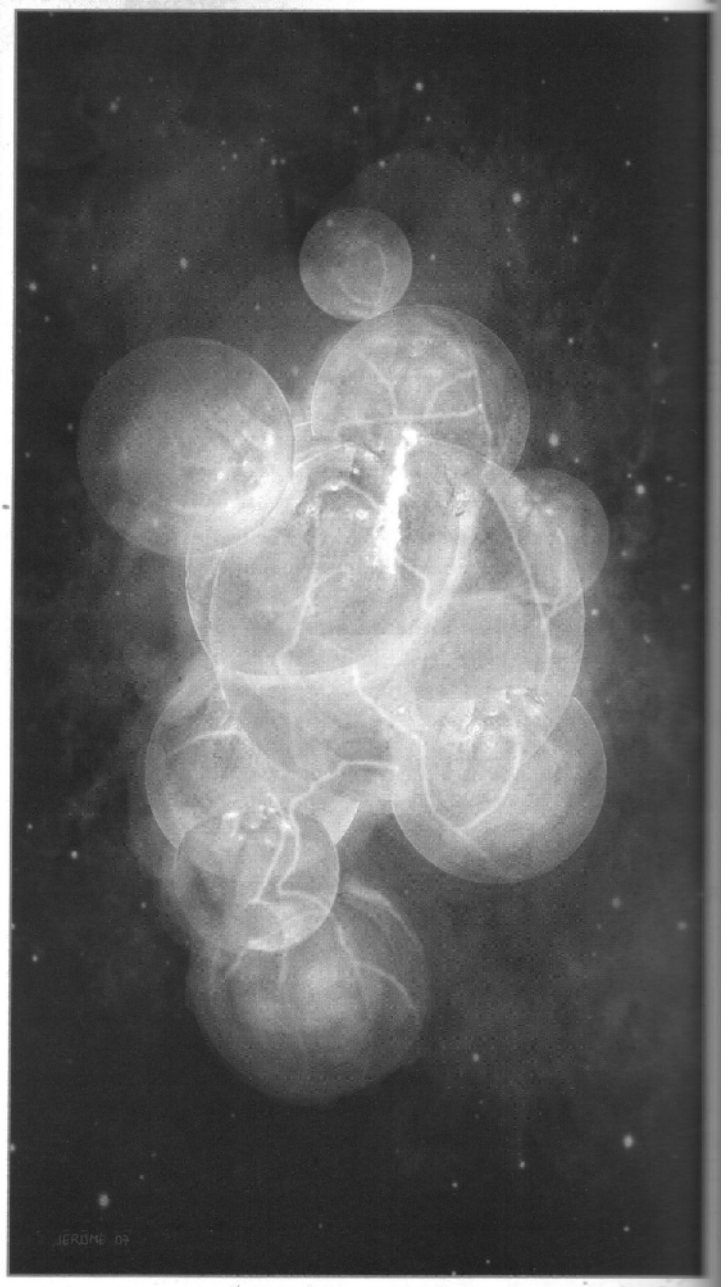
- Yig se manifeste sous la forme d'un tapis de serpents, sa conscience se partageant entre ses systèmes limbiques reptiliens et il communique par sifflements et cascabelle. Yig émerge en automne, et le battement des tambours-médecine peuvent intérférer avec ses manifestations.
- Avec Shub-Niggurath et la Double Obscénité Nug et Yeb, Yig s'est opposé dans le passé aux autres Grands Anciens, Ghatanothoa en particulier. Il n'est pas complètement hostile à l'humanité.
- Yig connut la déchéance avec les autres Grands Anciens et est emprisonné depuis dans la Fosse de Ngoth. Il est associé à l'Élément du Feu.
- Yig considère les serpents comme ses enfants mais surtout ceux à qui il a attribué une taille anormale et un croissant blanc sur la tête. Ceux qui tuent un enfant de Yig sont voués à mourir par morsure de serpent, ou dans certains cas spéciaux, par la malédiction de Yig : folie et malformation infantile.
- Yig est le symbole spirituel du peuple-serpent, créé par les sorciers dans la Valusie originelle. Il ressemble à un humanoide couvert d'écailles, à tête de serpent, sûrement un Homme-Serpent idéalisé. Lorsque le Peuple-serpent se retira à Yoth après la chute de la Valusie, et se mit à adorer Tsathoggua, Yig les détruisit.
- Yig s'est faufilé sur Terre durant l'ère Permienne depuis la planète Zandanua, sous la forme d'un serpent géant doté de très petites pattes et ailes, comme un dragon. Il a créé des reptiles à son image, et à partir de son propre matériel génètique.

Yog-Sothoth

"Yog-Sothoth connait la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Le passé, le présent, le futur, tous sont un en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont forcé le passage jadis, et où Ils le forceront de nouveau."

-- L'Abomination de Dunwich

- Yog-Sothoth réside dans les interstices entre les plans qui composent l'univers. Dans notre espace-temps, il se manifeste sous la forme d'un conglomérat de globes iridescents toujours fluctuants, s'interpénétrant et se brisant. Cet amas est de grande taille mais variable. Ce qui fait qu'il peut paraître faire 100 mètres de diamètre ou dix fois plus.
- "Yog-Sothoth est la clé de la porte, par où les sphères communiquent." Yog-Sothoth, la Clé et la Porte, détient le pouvoir de voyager (et de transporter des voyageurs) à travers les plans pour atteindre n'importe quel autre temps ou espace, car Yog-Sothoth lui-même est contigü à tout le temps et tout l'espace. Sous cet aspect, "Celui qui ouvre la voie" est connu des soricers sous le nom de Tawil-at-'Umr, "Celui dont la vie est prolongée". Le Tawil-at-'Umr apparait à ses invocateurs sous la forme d'une silhouette drapée dans une cape derrière un étrange voile incolore et scintillant.
- Yog-Sothoth peut faire jaillir de sa propre surface une boule de cristal ou un verre courbé, dans lequel un sorcier peut percevoir d'autres plans et d'autres mondes. Ses cornées deviennent alors surface de Yog-Sothoth.
- Yog-Sothoth est emprisonné là où le temps et l'espace se croisent, détenu par des lignes impensables de force cosmique qui y convergent à l'endroit où tout s'évanouit.



- En échange de pouvoir sur la peste et la mort, Moïse a libéré Yog-Sothoth de sa prison dimensionnelle sous le Mont Sinaï. Yog-Sothoth, sous le nom de Yahweh, devint le Dieu des Juifs, et finalement des chrétiens et des musulmans.
- Yog-Sothoth est une hyper-sphère pentadimensionnelle, qui ne peut apparaître dans notre dimension que comme une série de sphères. Il désire s'étendre dans notre univers, faisant plier la réalité locale à sa nature d'extraterrestre. C'est un puissant Grand Ancien, mais pas l'entité cosmique que prétendent ses adorateurs fanatiques et ses acolytes serviles.
- Les Mi-go adore Yog-Sothoth en tant que Celui de l'Au-delà et les cerveaux vaporeux des nébuleuses le reconnaissent comme le Signe imprononçable.
- Yog-Sothoth, le Rôdeur devant le seuil est une noirceur informe dissimulée derrière un masque de sphères. Les sorciers qui désirent voir le visage de Azathoth, ou d'atteindre la transcendance, doivent apaiser le Rôdeur en affaiblissant les portes de leur propre réalité. Sous le nom Choronzon, Yog-Sothoth a été intégré au système de magie d'Aleister Crowley.

• En ce moment, Yog-Sothoth peut pivoter n'importe où dans l'espace ou dans le temps mais pas les deux ensemble. Toutefois, à certains endroits, comme Sentinel Hill près de Dunwich en 1912, le 30 avril, la différence était si infime qu'il put émerger de l'espace-temps durant quelques minutes et sur quelques kilomètres. À de tels endroits, il recherche des sorciers et des adorateurs du même tonneau pouvant le faire descendre dans la matière proche (en se reproduisant dans la biologie locale) lui donnant accès à l'existence linéaire, et brisant potentiellement les barrières qui le limitent.

• Yog-Sothoth est la conscience émergente de l'énergie du point zéro, l'état énergétique stable et irréductible omniprésent dans tout l'univers. Il cherche à altérer les équilibres énergétiques cruciaux de notre réalité, ouvrant ainsi la voix aux Grands Anciens emprisonnés.

• En tant qu'entité parfaitement symétrique dans le temps, Yog-Sothoth peut être invoqué pour ressuciter les morts, ou réduire le vivant en poussière. Les nécromants recherchent Yog-Sothoth pour cela et d'autres raisons encore plus sombres.

• Yog-Sothoth est le Grand Ancien qui dirige les élémentaires de l'Aether, ou la Quintessence, l'état de pure énergie-matière. Son rejeton terrestre combine la quintessence avec la matière de base.

• Il est l'ennemi mortel de Nodens, Seigneur des Abysses, qui cherche à imposer le véritable néant abyssal à Yog-Sothoth.

• Yog-Sothoth est le père de Cthulhu, Hastur, etVulthoom. Yog-Sothoth a aussi enfanté Nug et Yeb avec Shub-Niggurath.

• Aforgomon, une fractale de Yog-Sothoth, est adorée dans plusieurs royaumes, ce qui inclut les Contrées du Rêve, en tant que Seigneur du Temps. Il enveloppe ses ennemis d'une chaîne de feu incandescent les chassant d'abord des rêves, puis de l'Histoire, des mémoires, et de la réalité.

• Yog-Sothoth, ou Yug-Set-Thoth, est l'Éon ou Yuga, l'époque de volonté et de personnalité haineuse, par ses parents Set et Thoth, c'est-à-dire d'un accouplement interdit de Nyarlathotep avec lui-même sous deux de ses formes.

• Si le tout est Yog-Sothoth, alors Yog-Sothoth est le Dieu Extérieur qui s'éveille là où il est déjà éveillé. Sa tentative d'aligner sa propre existence le créé lui-même et incidemment connecte l'univers. Il accueille ceux qui le perçoivent, car ils lui permettent d'élever sa propre complexité locale et tirer des parts de lui-même vers la même sphère, détruisant parfois ou envoyant à la dérive, les univers vers lesquels il s'était jadis étendu.

Créer un Dieu ou un Titan

Franchement, pourquoi faire ? À notre avis peut-être étrange, il y a déjà assez de dieux et de titans peuplant l'univers de Lovecraft. Lovecraft a offert à seulement quatre d'entre eux les premiers rôles de ses nouvelles majeures du Mythe, en a créé trois de plus dans ses textes écrits pour d'autres, en a volé un à Clark Ashton Smith, et laissé environ une douzaine d'autres divinités Mais chaque successeur a ajouté le sien et Wikipédia décompte 83 Grands Anciens, et les acolytes de Lovecraft en font jaillir de nouveaux tous les jours. Notre planète primordiale pré-humaine finit par ressembler au rade de Rick dans Casablanca – Rendez-vous tous sur Terre.

Il est bien plus drôle de prendre un dieu existant et d'en faire quelque chose de nouveau. Décidons que Shub-Niggurath, plutôt que symboliser la vie, mange en fait les éco-systèmes. Elle a ratissé Mars jusqu'aux rochers, et fait bouillir Vénus. Maintenant elle se prépare à attaquer la Terre. Développons un des titans mineurs. Une promotion au titre de Dieu Extérieur pour Yig, incarnation de la boucle temporelle, qui ne se manifeste pas seulement dans les serpents mais dans tous les anneaux, spirales, et boucles, de l'ADN à Saturne. Les serpents ne sont plus que ses manifestations les plus extérieures qui nous envahissent. Le poison devient alors une exéprience transcendantale. Prenons un autre être mythologique effrayant et faites-en un Grand Ancien. Odin par exemple, le borgne qui choisit les morts, le dieu de la prophétie haineuse, qui monte le cheval à huit pattes. Nyarlathotep pourrait-il être le "Trickster", avec son oeil trilobé et ses huit tentacules dépassant de sous sa robe ? Ainsi notre nouvelle divinité pourrait être un avatar ou un aspect d'un autre dieu, ce qui vous permet d'utiliser toutes les histoires le concernant à votre guise. Et déclencher de fabuleuses disputes théologiques chez ses adorateurs dans le monde entier.

Si vous devez simplement inventer un nouveau dieu, ne balancez pas tant bien que mal Uifghx, Seigneur des Claviers frappés au Hasard, en espérant que ça marche. Faites comme Lovecraft et Derleth. Trouvez une niche : monstrueux pourvoyeur d'apocalypse, dieu voleur, Wendigo déifié, Elémentaire du Feu, et exploitez-là. Tentez de lui trouver une individualité propre, en le laissant suffisament informe pour qu'il fournisse des défis dans toutes sortes de scénarios. Choisissez un thème fort. Cthulhu fait penser à la vie aquatique, vit dans l'océan, l'eau symbolise les rêves et l'inspiration, le peuple-poisson le vénère. Ensuite faites autant de changements que vous pouvez, l'océan est sa prison, son culte a son centre dans le désert, il est abattu par un bateau. Prenez une icone, ou une créature qui vous pétrifie et étendez son domaine dans le temps et l'espace jusqu'à ce qu'elle soit distordue et terrible. Alors vous aurez quelque chose digne d'être présenté à la cour d'Azathoth.

Grimoires et Magie

"Mr Armitage, dit-il, j'vois qu'y faut qu'j'emporte ce livre chez moi. Y a des choses que j'dois essayer dans certaines conditions que j'peux pas avoir ici, et ça s'rait péché mortel d'me laisser arrêter par une règle administrative. Laissez-moi l'emporter, monsieur, et j'jurerais qu'personne verra la différence. J'ai pas besoin d'vous dire qu'j'y ferais bien attention. C'est pas moi qu'ai mis c't'exemplaire de Dee dans l'état qu'il est..."

-- L'Abomination de Dunwich

Les connaissances secrètes entourant le Mythe de Cthulhu, héritées des premières civilisations préhumaines, rêvées par des médiums ou comprises par des génies dérangés, violent notre compréhension des lois naturelles. En fait, il s'agit de "magie". Mais Lovecraft insiste sur le fait que toute cette "magie" naît essentiellement de procédés issus eux-mêmes de lois scientifiques encore inaccessibles à l'humanité (ou qui ne le seront peut-être jamais). Cependant, dans de nombreuses circonstances, cette super-science étrangère à notre monde ressemble aux formes traditionnelles de l'alchimie, des rites cérémoniels et de la thaumaturgie. Peut-être tout ce folklore occulte n'est-il en fait rien d'autre qu'une appréhension du Mythe déguisée, peut-être existe-t-il des niveaux de réalité où la magie conventionnelle fonctionne effectivement (probablement dans certains lieux et à uniquement certaines périodes de l'année). Ou encore, que les rituels magiques agissent comme les catalyseurs nécessaires pour des pouvoirs psychiques, ou bien que les forces soutenant l'univers peuvent être manipulées par différentes méthodes.

L'une ou l'autre de ces théories pourra être trouvée, ou déduite, à partir des écrits figurants dans les divers grimoires du Mythe connus des érudits, des mages et des bibliophiles. Enfin, croire, ou ne pas croire, en ces explications n'affecte en rien les effets d'un sort une fois celui-ci lancé.

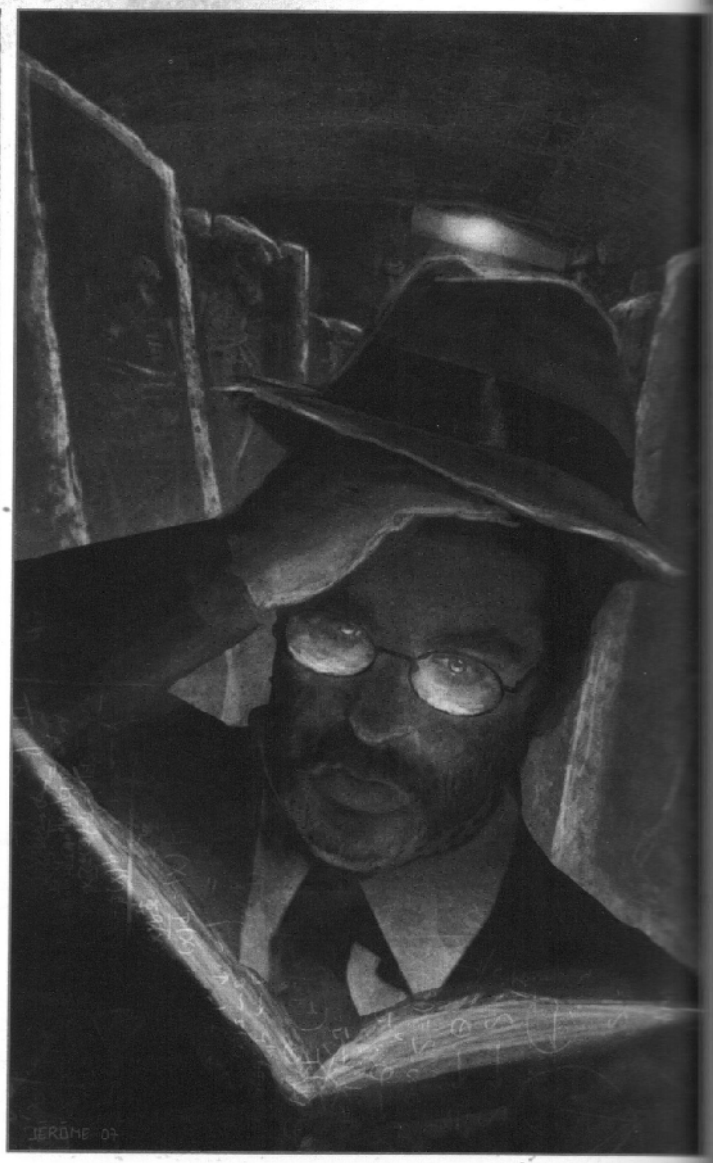
Grimoires

"...et plusieurs rayonnages surchargés de livres moisis dont les titres lui inspirèrent une horreur sans nom, car ces volumes renfermaient les secrets et les formules redoutables des temps fabuleux antérieurs à l'existence de l'homme."

-- Celui qui hantait les Ténèbres

Les ouvrages du Mythe se répartissent en deux catégories : Indices et Ressources. Un livre donné appartient à l'une ou l'autre, ou au deux sur le long terme. Un live défini comme Indice renferme un fait, un sort ou tout autre élément nécessaire pour résoudre le mystère en cours ou progresser jusqu'à la scène finale de l'aventure. Un livre Ressource correspond à un grimoire que les Investigateurs conservent sous la main, le plus souvent dans leur base d'opération, afin d'en tirer des informations d'ordre général. Il peut également s'agir d'un simple trophée ou d'un livre confisqué à leurs ennemis. Le Gardien devrait éviter de semer des copies en arabe du *Necronomicon* sur le chemin d'Investigateurs parlant uniquement l'anglais, hormis comme trophée.

Parcourir un livre Indice à la recherche d'une information est appelé Feuilleter. Feuilleter prend une heure de temps par tranche de 100 pages



imprimées, ou une heure par tranche de 10 pages manuscrites. Une Dépense de 1 Point de la Réserve de Bibliothèque (ou de la Langue correspondante) réduit ce délai de moitié (au moins, au gré du Gardien). Une Dépense de 2 Points en Bibliothèque permet de découvrir immédiatement l'information vitale recherchée, le sort, etc. en à peine quelques minutes de recherche. Feuilleter un livre du Mythe ne rapporte aucun Point en Mythe de Cthulhu, et ne compte pas nécessairement comme une utilisation de cette Compétence. À moins que le contraire ne soit clairement précisé, le bénéfice d'un feuilletage dans un tome donné ne peut être réclamé qu'une fois au cours d'une même aventure. Mais ce gain peut se répéter lors de différentes aventures.

Lire un Livre Ressource avec attention s'appelle Compulser. Compulser un grimoire du Mythe ne peut se faire qu'entre deux aventures et nécessite autant de temps que le souhaite le Gardien. Cette action vous confère une compréhension basique de son contenu, qui inclut probablement les sorts et secrets qui y sont contenus. Le Gardien est autorisé à inclure rétroactivement certains sorts ou secrets dans un Livre Ressource, s'il a besoin que celui-ci fonctionne alors comme un Livre Indice : "Soudain, ce quatrain cryptique dans le Livre d'Ivon révèle tout son horrible sens à vos esprits médusés". Si l'ouvrage permet de gagner des Points de Mythe de Cthulhu, vous en acquérez la totalité à la première lecture. Compulser de nouveau un livre ne vous apporte pas de Points supplémentaires, à moins que le contraire ne soit précisé dans sa description.

Les ouvrages rédigés dans une langue étrangère exigent bien entendu la connaissance de ce langage.

Une bibliothèque partielle du Mythe

Aucun sort n'est précisé pour ces grimoires. Le Gardien sélectionne individuellement chaque livre apparaissant dans une aventure, et choisit de la même manière les sorts qu'il contient.

Al Azif, de Abd al-Azrad (mort 730 ap. J.C. ; Arabe)

Version originale et la plus complète du célèbre *Necronomicon*. On en connaît actuellement aucun exemplaire en circulation. Le Compulser augmente de +4 le niveau de Mythe de Cthulhu.

Necronomicon, traduction de Olaus Wormius (1623 ; Latin)

Version la plus courante du livre noir, rédigé à partir d'une édition latine très rare datée de 1228 et de la traduction grecque perdue réalisée en 950. Il en existe probablement une douzaine de copies dans quelques éditions, mais seulement six sont connues et cataloguées. Les Compulser augmente de +3 le niveau de Mythe de Cthulhu. Le Gardien peut décider à sa guise qu'une copie donnée peut également ajouter des Points de Réserve spécifiques à l'une ou l'autre des Compétences d'Investigation.

Azathoth et autres poèmes, d'Edward Pickman Derby (1919 ; Anglais)

Recueil d'oeuvres de jeunesse du poète d'Arkham, il illustre des légendes locales et des visions effrayantes à travers des mots d'une puissance surprenante. Il ne faut qu'une heure pour le Compulser. Il apporte alors 1 Point spécifique à la Réserve de Sixième sens pour toute enquête se déroulant à Arkham. Il n'augmente pas le niveau en Mythe de Cthulhu si le lecteur n'en possédait pas déjà un. Dans le cas contraire, ajoutez +1.

Les Fragments de Celaeno, compilés par Laban Shrewsbury (1915 ; Anglais)

Un manuscrit olographe du Dr Shrewsbury, traduction de plusieurs textes épigraphes prétendument recopiés dans les ruines d'une bibliothèque en orbite autour de l'étoile Celaeno dans les Pléiades. Ce document fut déposé dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic après la disparition du Dr Shrewsbury. Quarante copies furent réalisées en 1932 pour un colloque organisé après la découverte de glyphes identiques dans des ruines en Mongolie. Feuilleter le manuscrit apporte 2 Points de Réserve spécifiques pour une Compétence d'Investigation (ou 1 Point pour deux 2 Compétences) lorsqu'Hastur ou des extraterrestres sont impliqués (le Gardien peut décider avant d'allouer ces Points afin de ménager la surprise aux joueurs) Compulser les Fragments ajoute +1 au niveau de Mythe de Cthulhu.

Cultes des Goules, de Francois-Honoré Balfour, Comte d'Erlette (1703 ; Français)

Un ouvrage de nécromancie décrivant un culte de goules à travers toute l'Europe. Feuilleter ce livre permet de bénéficier d'un Point spécifique pour un Test d'Investigation concernant les goules (Il n'est pas nécessaire de déterminer la Compétence en question lors de la lecture. Cela peut être décidé au cours de l'aventure). Le Compulser augmente de +1 le niveau de Mythe de Cthulhu.

De Vermis Mysteriis, de Ludvig Prinn (1543 ; Latin)

En 1542, Prinn, un sorcier flamand prétendant être né au 13e siècle, fit sortir en fraude cet ouvrage de la prison où il était retenu, juste avant d'être conduit au bûcher par l'Inquisition. L'année suivante, une version imprimée fit son apparition à Cologne. Feuilleter ce livre apporte 2 Points de Réserve spécifiques pour une Compétence d'Investigation (ou 1 Point pour 2 Compétences) au cours de recherches sur l'Egypte, la mythologie arabe ou les morts-vivants. (Il n'est pas nécessaire de déterminer la Compétence en question lors de la lecture. Cela peut être décidé au cours de l'aventure). Le Compulser ajoute +2 au niveau de Mythe de Cthulhu. La version imprimée en allemand (1587) et la traduction en anglais de Charles Leggett, les Mystères du Ver (1821), n'ajoute que +1 au Mythe de Cthulhu.

Les Tessons d'Eltdown, traduits par le Révérend Arthur Brooke Winters-Hall (1917 ; Anglais)

En 1882, deux professeurs de Cambridge exhumèrent 23 tessons de poteries d'une strate datant indubitablement de l'ère triasique, à Eltdown dans le Sussex. Le révérend Winters-Hall, un amateur local d'antiquités et de légendes, publia sur ses fonds propres sa "traduction" prolixe et obscure des signes réguliers apparaissants sur les tessons. Feuilleter cette traduction apporte 1 Point de Réserve spécifique en Occultisme. La Compulser ajoute +1 au niveau de Mythe de Cthulhu, +2 si vous avez déjà rencontré des Choses très Anciennes ou la Grande Race de Yith.

Geheimes Mysterium von Asien, de Gottfried Mülder (1847 ; Allemand)

Mülder accompagna von Junzt lors de son voyage au coeur de l'Asie (en 1818-1819). Il se servit de l'hypnose afin de ramener à la conscience ses souvenirs et dicter ses mémoires à ce sujet. Une version américaine pirate fut publiée à Baltimore en 1849, sous le titre de "Mystères Secret de l'Asie", avec des commentaires sur le "Ghorl Nigral" en référence à ce texte blasphématoire (dont une seule copie existe au monde) que von Junzt étudia dans une lamasserie à Yian-Ho. Hermann Mülder, le descendant de Gottfried Mülder, publia en 1935 une nouvelle édition limitée pour l'Ahnenerbe. Feuilleter ce livre apporte 2 Points de Réserve spécifiques pour une Compétence d'Investigation (ou 1 Point pour 2 Compétences) impliquant l'Asie, Leng, Mu ou les Tcho-Tchos (le Gardien choisit la Compétence en question et n'est pas obligé de la révéler au joueur). Le Compulser ajoute +1 au niveau de Mythe de Cthulhu.

Le Roi en Jaune, auteur inconnu (vers 1895 ; Anglais)

Cette version, une traduction de l'original français ayant disparu, ne peut être Feuilletée, mais il ne faut qu'une heure pour la compulser. Une fois ouvert, vous devez réaliser un Test d'Équilibre Mental contre une Difficulté de 5 afin d'éviter de le lire dans son entier. Car une fois la lecture achevée, des événements surnaturels, avec des coûts en Équilibre Mental croissants, vont commencer à survenir autour de vous, au moins une fois par aventure. Vous apercevrez le Signe jaune là où Hastur et ses serviteurs se manifestent (vous gagnez cependant 2 Points spécifiques en Sixième sens pour tous les phénomènes liés à Hastur. Vous les récupérez automatiquement une fois qu'ils sont utilisés. Apercevoir le Signe réclame un Test d'Équilibre Mental pouvant vous faire perdre 3 Points). Lorsque quatre événements de ce type sont survenus, les choses deviennent vraiment étranges. Vous pouvez attirer Hastur et ses sujets, vous pouvez vous égarer dans une dimension parallèle centrée autour de Carcosa, ou développer une maladie mentale (la manière d'enrayer cette malédiction dépend du Gardien.) Compulser ce livre augmente de +2 le niveau de Mythe de Cthulhu, et ajoute +1 à votre Compétence d'Arts de manière permanente.

Livre d'Ivon, traduit par Gaspard du Nord (1240 ; Français)

Écrit à partir du Liber Ivonis en Latin de C. Philippus Faber (9e siècle) et des propres recherches occultes de du Nord, ce grimoire est supposé contenir les connaissances du légendaire sorcier hyperboréen Eibon. Feuilleter ce livre apporte 1 Point de Réserve spécifique en Anthropologie, Astronomie ou Occultisme (Il n'est pas nécessaire de déterminer la Compétence en question lors de la lecture. Cela peut être décidé au cours de l'aventure). Le Compulser ajoute +1 au niveau de Mythe de Cthulhu, ou +2 si vous avez déjà rencontré Tsathoggua ou ses serviteurs. L'édition latine imprimée en 1662 à Rome provient sans doute du manuscrit original de Faber. Il confère les mêmes bénéfices que le texte français. Une version anglaise manuscrite, réalisée par le roi James I, est supposée exister.

Les Manuscrits Pnakotiques, auteurs inconnus (variable)

Le Pnakotika, original grec sur papyrus daté d'environ l'époque du Christ, reprend des oracles et des références mythiques d'une série de runes et de hiéroglyphes indéchiffrables censés avoir été découverts dans l'antique Thulé. Diverses interprétations sont entrés dans la tradition magique occidentale. Depuis 1485 environ, des explorateurs, des occultistes, des philologues et des archéologues y ont ajouté, avec leurs commentaires, plusieurs autres textes, stèles et inscriptions rédigés dans des alphabets similaires (mais ce recueil contient désormais aussi des faux, des erreurs et des textes en écriture automatique) pour lui donner sa forme actuelle. Il n'existe aucune édition complète des "Manuscrits Pnakotiques" ou "Fragments Pnakotiques" Une série en trois volumes, des textes recueillis à l'époque, fut imprimée à Londres en 1768 (à un prix très accessible), mais des versions manuscrites, des comptes-rendus de conférences et autres versions partielles dans la plupart des meilleures bibliothèques universitaires. Avec une Dépense en Bibliothèque (2 Points) et un accès à une telle collection, un Investigateur peut rassembler assez de matière sur le sujet et le compulser pour gagner +1 niveau en Mythe de Cthulhu. Il pensera probablement à compiler ses propres trouvailles ou à acquérir ces livres utiles afin de s'y référer plus tard. Chaque fois que le Gardien décide qu'une aventure peut faire référence au contenu des Manuscrits Pnakotiques (ce qui peut tout englober selon ses choix. En mode Puriste, la version des Manuscrits parlera d'anciennes civilisations comme celles de Lomar et d'Hyperborée, d'astronomie et d'extraterrestres, de races préhumaines dont les Choses très Anciennes et la Grande Race de Yith, des Grands Anciens, de voyage onirique et de magie cérémonielle) l'Investigateur peut augmenter une nouvelle fois de +1 son niveau de Mythe de Cthulhu (jusqu'à un total cumulé de +3) et bénéficier de 2 Points de Réserve spécifiques pour une Compétence d'Investigation appropriée (au choix du Gardien). Le Gardien peut exiger de l'Investigateur qu'il passe du temps durant cette aventure à effectuer des recherches afin de mériter cet avantage, ou lui permettre d'en bénéficier fortuitement entre deux histoires.

Les Révélations de Glaaki, collectif (1865 et 1920 ; Anglais)

Une série d'ouvrages issus des bibliothèques des fidèles d'Y'golonac dans la Severn Valley. On en trouve rarement des exemplaires complets. Chacun de ces volumes peut contenir d'horribles secrets ou des sorts. Un Investigateur qui Compulse l'un d'eux au hasard doit effectuer un Test d'Équilibre Mental contre une Difficulté égale à 4 ou sortir et commettre aussitôt quelque acte abominable ou de débauche. Par la suite, même en cas de succès, le lecteur peut cependant convaincre un adorateur d'Y'golonac qu'il appartient lui aussi à cette secte. Seul l'explicite Volume 12 augmente de +1 le niveau de Mythe de Cthulhu de ceux qui compulsent ses gravures joliment détaillées.

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan, attribués à "Hsan le Grand" (vers 180 av. J.C.; Chinois)

Le Ch'i Pen Shu Hsieh Le Tsui An, ou Les Sept Livres Ecrits dans les Ténèbres, sont attribués à "Hsan le Grand" un sage légendaire qui apparaît à différentes dates dont la plus ancienne remonte à 2200 av.J.C. La version la plus ancienne est rédigée à partir de fragments ayant échappé à un autodafé organisé par le premier empereur de la dynastie Qin en 213 av. J.C. L'existence avérée de copies tibétaines implique que Hsan traduisit à l'origine les Sept Livres à partir d'un autre langage asiatique inconnu. Les versions tibétaines sont réputées diverger grandement des chinoises, et contenir des secrets bien plus ténébreux. Feuilleter une version chinoise, même celle de "Hsan la Polyglotte" imprimé anonymement à Shanghai en 1920 sous le titre Les Sept Livres Cryptiques de la Terre (qui inclut des traductions française et russe) apporte 2 Points de Réserve spécifiques pour une Compétence d'Investigation (ou 1 Point pour 2 Compétences impliquant la Chine ou les rêves. Les Compulser augmente de +1 le niveau de Mythe de Cthulhu.

Le Testament de Carnamagos, de Carnamagos de Tanais (vers 500 av.J.C.; Tsath-Yo (Hyperboréen))

Carnamagos prétendait avoir voyagé jusqu'au désert caché des griffons en Cimmérie, et relata son périple et ce qu'il y apprit du passé et du futur. Toutes les copies connues aujourd'hui sont en



Les Feuilleter apporte 1 Point de Réserve spécifique pour une Compétence d'Investigation impliquant Quachil Uttaus ou le voyage dans le temps (le Gardien choisit la Compétence en question et n'est pas obligé de la révéler au joueur). Le Compulser apporte +1 au niveau +de Mythe de Cthulhu. Des rumeurs parlent de tablettes reliées en shagreen (peau d'onagre non tannée) et écrites avec du sang extraterrestre, qui contiennent des connaissances bien plus complètes. Un lecteur non préparé et qui en lirait ne serait-ce que quelques lignes, vieillirait aussitôt (ainsi que ceux qui l'entourent) de 10 ans et provoquerait l'apparition de Quachil Uttaus. L'exemplaire le plus célèbre de ce type fut découvert en 935 dans une tombe gréco-bactrienne.

Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre, du révérend Ward Phillips (1788 et 1801; Anglais)

Une histoire, sous forme de sermons, des phénomènes étranges et miens s'étant produits en Nouvelle Angleterre de 1620 à la Révolution. Feuilleter ce livre permet de bénéficier d'un Point spécifique pour tout Test d'Histoire, applicable uniquement à la Nouvelle Angleterre et durant cette période. Il peut être Feuilleté plusieurs fois au cours d'une aventure. Compulser ce livre augmente de +1 le niveau de Mythe de Cthulhu seulement si vous possédez déjà cette Compétence, sinon, il n'ajoute rien.

Créer un grimoire

Au contraire des dieux, plus il existe de grimoires, mieux c'est. Chaque bibliothèque d'adepte ne devrait pas, en toute logique, contenir un nouvel exemplaire du *Necronomicon* ou du Cultes Innommables qui, pour des livres rares, ont tendance à apparaître dans la plupart des histoires. Cependant, on devrait y trouver d'autres grimoires adaptés aux buts de leurs propriétaires, liés à leurs motivations et entretenant leurs propres illusions.

Si vous envisagez de créer un nouveau grimoire, décidez d'abord s'il s'agit essentiellement d'un Livre Indice (auquel cas il peut se présenter sous la forme d'un simple parchemin, fragment de poterie, bas-relief, document, journal, ou autre) ou d'un Livre Ressource à part entière. Si vous optez pour la seconde solution, saisissez cette opportunité afin de décrire plus avant le culte qui le possède. Est-ce une église importante et tentaculaire avec ses écritures, ses apocryphes, ses hymnes, ses psaumes, ses commentaires, ses hagiographies, ses missels, ses prophéties et ses recueils de sermons ? Est-ce une secte plus petite fondée autour d'une bible de laquelle tout doit découler ? Ce culte a-t-il accès à une ou plusieurs sources de connaissance sur le Mythe, et comment les harmonisent-il ? Les livres contenus dans leur sanctuaire impie peuvent vous aider à répondre à tout cela.

Choisissez la ou les langues dans lesquelles est rédigé le grimoire. Ses origines remontent-elles à l'histoire avant l'humanité ? (De quel type d'ouvrage s'agit-il ? Religieux ? Scientifique ? Un récit de voyages oniriques ?) Quelle est l'histoire de sa traduction ? L'original existe-t-il ? N'y a-t-il qu'un unique exemplaire manuscrit dans le monde ? Nommez son auteur, et décidez de ce qu'il a prétendu coucher par écrit dans son oeuvre. Enfin, élargissez le sujet du livre afin qu'il déborde du cadre de l'aventure en cours, mais reste dans celui des thèmes que vous souhaitez aborder dans votre campagne. Si les Investigateurs vont ramener un Livre Ressource chez eux, donnez-leur de bonnes raisons pour le relire souvent pour qu'il ne devienne pas un autre bouquin sur les étagères.

Ses effets en termes de règles peuvent être extrapolés à partir des exemples donnés. En général, un ouvrage majeur dans le Mythe augmente de +2 le niveau en Mythe de Cthulhu. Un autre plus mineur de seulement +1. Des Points de Réserve spécifiques devraient être associés au sujet du grimoire, mais le Gardien reste ici seul juge. Par exemple, il nécessitera sans doute plusieurs lectures avant de révéler tout ce qu'il contient. En effet, ce genre de livre n'est pas écrit par des auteurs particulièrement stables ou organisés.

Treizième ("le seuil") Sonate (Op 76), de Aleksandr Scriabin (1915?)

Le compositeur dément Scriabin publia dix sonates pour piano, dont l'Opus 68, dite "la Masse Sombre". À sa mort en 1915, il planifiait une représentation gigantesque dans l'Himalaya, le Mysterium, qui devait déclencher la fin du monde. Un culte de magiciens hermétiques russes fit circuler son manuscrit hors des frontières après la Révolution, et en vendit des copies sur le marché noir occulte à des mélomanes afin de collecter des fonds. Jouer cette sonate nécessite une dépense en Art (Piano – 1 Point), prend environ dix minutes, et coûte 3 Points d'Équilibre mental. Cette action rapporte 2 Points de Réserve spécifiques en Sixième sens et 1 en Mythe de Cthulhu, tous uniquement dans le cas de phénomènes relatifs à Yog-Sothoth. Ils se récupèrent immédiatement après utilisation.

Unaussprechlichen Kulten, by Friedrich Wilhelm von Junzt (1839; Allemand)

Un documentaire de l'horreur contenant d'amples détails sur de nombreux cultes du Mythe, leurs conspirations et leurs activités. Feuilleter ce livre permet de bénéficier d'un Point spécifique pour tout Test d'Investigation concernant les cultes, utilisable une seule fois durant cette aventure (le Gardien choisit la Compétence qui en bénéficie, et en avise ou non l'Investigateur). Le Compulser augmente de +2 le niveau de Mythe de Cthulhu. Sa traduction anglaise appauvrie (Nameless Cults; Bridewall, 1845; Golden Goblin, 1909) ne confère qu'une augmentation de +1 et (probablement) aucun bonus d'Investigation à moins que le Gardien n'en décide autrement.

SORTS

"Le Professeur Upham goûta particulièrement sa démonstration de la parenté des mathématiques supérieures avec certains moments du savoir magique transmis à travers les âges depuis une indicible antiquité, humaine ou préhumaine, où la connaissance du cosmos et de ses lois était plus vaste que la nôtre."

-- La Maison de la Sorcière

La magie lovecraftienne, telle qu'il la présente dans ses histoires, sert essentiellement à contacter d'autres dimensions, à invoquer certaines puissances, forces ou entités. Réussir à établir ce lien, voilà ce qui rend cette magie si dangereuse. Le principe implique qu'une fois la puissance extérieure sous votre contrôle (ou lorsque le sorcier lui a totalement abandonné son âme), tout devient possible. Le magicien peut commander aux tempêtes, transcender le temps et l'espace, embrasser l'immortalité, découvrir le passé comme le futur et, en règle générale, s'affranchir des lois naturelles.

Une telle magie devrait s'opposer aux Investigateurs, et non pas les aider. Avant qu'un humain ne parvienne à utiliser de telles forces, sa santé mentale et son humanité auront été depuis complètement érodées. Même les sortilèges décrits ici, ont plus de chances de se révéler pernicieux que bénéfiques. Ceci dit, quelques effets magiques pulps ont été ajoutés pour les Gardiens qui aiment mêler divers styles et approches.

Tous les sorts existants, dans tous les univers possibles du Mythe, ne sont pas listés ici. Le Gardien est libre de les personnaliser ou d'extrapoler à partir de ces sortilèges, voire même de décider qu'il existe une magie humaine bénéfique (sorts de soins et autres), peut-être le dernier cadeau des faibles dieux de la Terre à leurs adorateurs.

Apprendre des sorts

Un Investigateur peut apprendre des sorts au cours d'une aventure à partir d'un Livre Indice, un parchemin approprié ou une simple inscription, ou grâce à l'enseignement d'un professeur humain (ou d'une créature inhumaine). Apprendre un sort en cours de jeu prend un temps adapté au scénario, en général entre 1 à 6 heures, ou juste assez de temps pour parvenir à la scène suivante ("Trois jours plus tard, le chamane de la tribu vous déclare prêts pour le rite. Juste à temps, comme les pêcheurs rapportent avoir de nouveau aperçu Lloigor dans le lac.") Une Dépense appropriée (en Physique pour une formule mathématique, en Langues ou Archéologie pour des prières retranscrites dans une langue étrangère, en Art pour un sort exigeant chant et/ou danse, etc.) réduit notablement le temps d'apprentissage. Dans ce processus, le personnage doit réaliser un Test d'Équilibre Mental, habituellement contre une Difficulté égale à 4. Au gré du Gardien, il peut s'avérer nécessaire d'utiliser d'autres Compétences (Physique, Langues, Art, etc. comme indiqué ci-dessus) avant de pouvoir se lancer dans cet apprentissage.

Apprendre un sort après avoir communié avec un dieu Extérieur ou lors d'une cérémonie liée au Mythe est généralement instantané et ne nécessite que rarement un Test, à l'exception du Test d'Équilibre Mental inhérent au fait de communiquer avec une entité du Mythe.

Entre deux enquêtes, un Investigateur peut apprendre un sort à partir d'un Livre Ressource, avec un professeur, dans un rite secret ou tout autre méthode dont il pourra prouver au Gardien le bien fondé. Le temps d'apprentissage requis correspond à la période entre deux aventures, soit de 1 à 6 mois. Une fois de plus, c'est soumis à l'appréciation du Gardien. Une Dépense n'accélérera pas ici le processus.

Lancer un sort

Il existe deux types de sorts : les incantations et les rituels. Chacun d'eux nécessite généralement d'être psalmodié, requiert un enchaînement d'actions ésotériques ou encore un simple moment où l'esprit se plonge dans une visualisation hyper-mathématique de l'univers. Ces deux types de sort peuvent s'opérer en quelques minutes comme en plusieurs semaines. Ils ne se différencient que dans la manière de les gérer dans le jeu. En termes de règles, une incantation ne fait appel qu'à un Test simple, le plus souvent d'Équilibre Mental (le Niveau de Difficulté et le montant de la perte d'Équilibre Mental apparaissent dans la description de chaque sort). À l'opposé, un rituel correspond à une opposition, généralement contre la volonté de l'esprit invoqué ou bien la résistance de la réalité elle-même. Ce degré de résistance dépend d'une Réserve spéciale appelée Réserve d'Inertie. Une valeur de base vous est conseillée dans la description de chaque sort, mais le Gardien peut et doit les modifier en fonction de ses besoins.

Presque tous les sorts demandent une Dépense de Points, en général de la Réserve d'Équilibre Mental. Si le sort est associé à la Réserve d'une autre Compétence en plus de celle d'Équilibre Mental, vous pouvez puisez dans l'une à la place de l'autre, sur une base d'échange de deux pour un, à moins que le sort lui-même indique un autre ratio ou interdise une telle action Par exemple, le sort Créer un Portail Hyperspatial indique 2 Équilibre Mental ou 4 Santé. Ainsi, vous pouvez le lancer au coût de 1 Équilibre Mental et 2 Santé. En cas d'échec lors du lancement d'un sort, vous ne dépensez que la moitié des Points réclamés.

Plusieurs sorciers peuvent se répartir le coût du lancement d'un sort. Ceux qui connaissent le sort en question utilisent ici la règle de Coopération (voir p. 48). Seul le sorcier dirigeant l'opération doit effectuer le Test d'Équilibre Mental. Ceux qui ne connaissent pas le sort, mais qui participent volontairement à son lancement, peuvent dépenser 3 Points pour payer 1 Point du coût final.

Certains sorts ne peuvent être lancés qu'en certains lieux précis, lors de certaines conjonctions stellaires ou uniquement à un moment donné. D'autres exigent des composantes matérielles, une gestuelle spécifique ou toute autre contrainte que le Gardien peut imaginer.

À moins que le contraire ne soit précisé, aucun sort ne peut être lancé si le sorcier est engagé activement dans un combat ou qu'il est en train de fuir (cependant, un sorcier peut, par exemple, utiliser la

Compétence Mêlée pour poignarder quelqu'un, puis lancer un sort nécessitant un round d'incantation 1, puis faire à nouveau usage de son arme lors du troisième round). À moins d'indication contraire, un sort lancé durant un combat prend effet à la fin du round.

Lancer un sort provoque indubitablement un choc lié au Mythe. C'est important surtout si la perte d'Équilibre Mental qui en découle est suffisante pour entraîner une perte potentielle de Santé mentale pour le sorcier.

Les sorciers parvenus à 0 Point de Santé mentale n'ont jamais besoin de réaliser un Test afin de lancer leurs sorts. Ils réussissent automatiquement. Ils doivent tout de même payer un coût en Équilibre Mental ou en Santé, mais seulement la moitié du montant indiqué (arrondi au supérieur). Les races et créatures capables de lancer des sorts peuvent dépenser des Points depuis n'importe quelle réserve, pour le coût normal d'Équilibre mental indiqué. Le Gardien décide si ces sorciers et ces créatures doivent tout de même effectuer des Tests durant un rituel. Cependant, ce type de sorcier devrait toujours le faire lorsque le sort implique une opposition contre les investigateurs.

Quelques Incantations du Mythe

Concocter l'hydromel de l'Espace

Ce sort crée une potion magique qui modifie les perceptions de celui qui l'ingère. En très petite quantité (quelques gouttes sur le bout du doigt), il élargit énormément le champ perceptif, permettant au buveur de poser "le regard d'un dieu" sur ce qui l'entoure, d'entendre des murmures et des sons provenant de dimensions contiguës, etc. Cette potion peut également provoquer une sorte de communion mentale assez vague avec une autre personne l'ayant bue. Il ne s'agit pas d'une communication totale, mais d'un sentiment général de distance et d'urgence, combiné avec des bouffées occasionnelles d'émotions puissantes et des sensations plus claires. Les effets de ce phénomène en terme de règles sont les suivants : Sixième sens devient une Compétence d'Investigation. L'Investigateur peut remarquer tout danger potentiel à sa portée tant que le breuvage fait effet (une Dépense de Sixième sens dans ce cas lui permet en plus de trouver un moyen d'éviter ce danger). Le Gardien peut aussi bien sûr lui fournir des indices, lui embrouiller les idées et lui demander des Tests d'Équilibre mental supplémentaires lorsque le buveur aperçoit d'horribles choses le poursuivre à travers les zones sensibles de la géométrie environnante. Sous l'effet du breuvage, le buveur est somnolent, distrait et vulnérable pour ses interlocuteurs sous l'emprise d'une drogue, ce qui pourra affecter ces Compétences Relationnelles. S'il est attaqué, il pourra se défaire des effets de l'hydromel après un round entier passé dans la confusion.

Une dose plus importante (un plein dé à coudre ou trois petites gorgées), et le breuvage affranchit presque entièrement les perceptions du buveur des lois de cette réalité et le plonge dans une sorte de « trou de ver » de poche. Cette altération ressemble essentiellement à un puissant et irrésistible voyage hallucinogène. Il présente comme effet secondaire l'avantage de permettre au buveur de supporter les rigueurs d'un périple à travers le vide et les vicissitudes de l'espace interstellaire. Cependant, il devra toujours disposer d'un moyen de transport adéquat, comme par exemple une monture, un Byakhee invoqué pour l'occasion.



Le breuvage est composé à partir de miel produit par des abeilles élevées dans conditions magiques extrêmement spécifiques (nourries uniquement de pollen de peyote et butiné seulement sous la lumière de la constellation Auriga, par exemple) et de quatre autres ingrédients choisis par le Gardien. Au moins l'un d'eux devrait être d'origine extraterrestre ou provenir d'un autre plan, et tous devraient être très chers, très rares et probablement illégaux ou toxiques.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4 (3 avec une dépense en Biologie, Connaissance de la nature ou Artisanat (Distillerie) pour le concocter; 2 pour le boire.
Coût : 20 Points d'Équilibre mental par dose pour le concocter, qui peuvent être payés sur plusieurs nuits de préparation; 2 pour une petite gorgée, 3 pour une dose complète.
Temps : brasser l'hydromel de l'espace prend une semaine avant de pouvoir payer le coût en Équilibre mental. Une petite gorgée dure un

nombre d'heures égal au score actuel de la Réserve d'Équilibre mental du buveur, une dose complète dure aussi longtemps que le voyage dans l'espace. Ingérer le breuvage nécessite un round, mais cette action peut s'effectuer tout en fuyant.

Contacter une Chose-Rat

Le sorcier trace une marque à la craie ou un sceau sur le mur et attend toute la nuit. La paroi doit faire partie d'un site ou d'une structure infestée (actuellement ou par le passé) par une ou plusieurs Choses-rats. Il peut s'agir d'anciennes demeures de sorcières ou châteaux de magicien, de manoirs décatis ou de taudis dans un voisinage douteux.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 2 Points d'Équilibre mental
Temps : quatre minutes pour tracer le signe; la Chose-rat apparaît au cours de la nuit ou à la prochaine nouvelle lune.

Contacter Cthulhu

Cette psalmodie sonore sensibilise le lanceur à la longueur d'ondes correspondant aux émissions oniriques de Cthulhu. Le Rêveur des Abysses envoie une vision cauchemardesque à tous ceux qui pourraient rêver de lui. Ceux qui recherchent ce contact attireront en plus son attention.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 sur l'océan ou près d'un lieu dédié au culte de Cthulhu).
Coût : 3 Points d'Équilibre mental et 1 de Santé mentale, plus toute perte liée au cauchemar lui-même.
Temps : une heure pour le lancer pendant trois nuit d'affilée. Le cauchemar envoyé par Cthulhu survient lors de la troisième, une fois le lanceur assoupi.

Contacter une Goule

Peut être lancé uniquement les nuits de pleine lune dans un cimetière d'au moins cent ans. Ce sort ne protège pas d'une éventuelle attaque des goules, mais les créatures contactées attendront de savoir ce que leur veut le sorcier avant de décider ou non de le mettre en pièces et de le dévorer.

Difficulté du Test de Équilibre mentale : 4
Coût : 3 Points d'Équilibre mental
Temps : Trois minutes d'aboiements frénétiques dans la langue des goules; elles apparaîtront avant l'aube.

Contacter les Mi-Go

Peut être lancé uniquement en dehors de l'atmosphère terrestre, grâce à un appareillage radio puissant ou sur une chaîne de montagnes creusée par les Fungi de Yuggoth (parmi lesquelles les Appalaches, les Adirondacks, les Andes, l'Himalaya et les reliefs des Balkans).

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 4 Points d'Équilibre mental
Temps : dix minutes d'incantation bourdonnante; les Mi-go apparaîtront lors de la prochaine nuit sans lune.

Sorts de Contact d'une Déité

Les sorts permettant au lanceur de communiquer avec les horribles déités du Mythe de Cthulhu sont presque exclusivement réservés à leurs adorateurs. Parfois, un puissant sorcier tentera dans sa folie de passer un pacte avec un Grand Ancien, soit pour obtenir un savoir oublié, soit pour mendier un fragment du pouvoir de cette entité. Contacter un dieu emprisonné ou en sommeil peut impliquer un voyage jusqu'au site où celui-ci repose, ou au moins jusqu'à un lieu majeur lié à son culte, que cela soit le cas actuellement ou l'ait été par le passé. Posséder une véritable idole, un bas-relief, une relique ou un texte sacré de ce dieu (ou se trouver très près de l'un de ces éléments) facilite en général le contact. Mais connaître un sort de Contact dédié à un dieu donné n'aide en rien à en contacter un autre.

Une fois le sort réussi, la déité (ou l'un de ses aspects ou avatars) entre en contact avec le sorcier, habituellement à travers des rêves ou des visions. Parfois, il envoie un serviteur parler ou posséder le corps d'un de ses plus proches fidèles. Un tel contact implique souvent des Tests d'Équilibre mental supplémentaires, et probablement une perte de Santé mentale.

Le dieu entame la communication de manière presque amicale, mais n'aidera pas une personne qui ne compterait pas parmi ses adorateurs sans au préalable une raison exceptionnelle de le faire. Ces déités se montrent promptes à la colère. Un sorcier qui leur fait perdre leur temps, abuse de ses prérogatives ou parait faible ou stupide sera probablement écrabouillé, rendu fou, possédé ou asservi entre les mains du dieu d'une quelconque autre manière, et ceci durant une brève période.

Il existe d'autres sorts possibles pour contacter une Déité et qui ne sont pas décrits ici. Parmi ceux-ci : Contacter Chaugnar Faugn, Contacer Daoloth, Contacter Ghatanothoa, Contacter Gol-Goroth, Contacter Y'golonac et Contacter Yig.

Contacter Nyarlathotep

Il existe autant de formes différentes de ce sort que de formes attribuées à Nyarlathotep. Toutes mettent le sorcier en contact avec le Chaos rampant, sous l'apparence qu'il s'attend à lui voir prendre. Nyarlathotep l'attirera le plus souvent à une réunion de ses adorateurs où le sorcier pourra être surpris de reconnaître quelques visages parmi les pratiquants (il pourra ne s'agir, bien entendu, que d'une illusion. Nyarlathotep aime brouiller les pistes). S'il doit venir en personne, Nyarlathotep le fera plus volontiers lors de ce type d'assemblée. Des sorciers isolés peuvent recevoir la visite d'une Chose-rat ou d'une autre créature familière, ou encore rencontrer le Puissant Messager au sein d'un rêve ou d'une hallucination.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (Difficulté 4 avec Occultisme, Anthropologie ou Théologie)
Coût : 3 Points d'Équilibre mental et 1 Point de Santé mentale. Lors du premier contact avec Nyarlathotep, il faut également lui sacrifier 1 Point de son Niveau d'Équilibre mental (ce sacrifice coûte automatiquement 1 Point du Niveau de Santé mentale en plus). Nyarlathotep offre souvent de compenser ces sacrifices avec une marque de son culte dans le culte des sorcières, par exemple, il s'agira d'une marque noire (ressemblant à un grain de beauté) faite avec le doigt du dieu sur le corps de son adorateur. En termes de jeu, Nyarlathotep confère +2 Niveaux d'Équilibre mental à ses fidèles, que le Gardien (en tant qu'agent du Chaos rampant) peut leur retirer à tout instant.

Sorts de Contact de Créatures

Les sorciers peuvent se servir de ces sorts afin d'acquérir des connaissances sur les temps préhistoriques, les sciences avancées des races extraterrestres, la géométrie réelle du monde, etc. D'un autre côté, lancer un sort de ce type est une excellente manière d'entamer des négociations avec une race étrangère, ou une colonie de créatures infestant quelque recoin lugubre de la planète. Le sorcier devrait toujours agir dans un but délibéré et spécifique.

Un sort de contact réussi nécessite qu'une créature (ou colonie de créatures) niche à une distance adéquate. Pour certaines, il faudra organiser une expédition jusqu'à d'anciennes ruines ou une caverne particulière cachée loin sous le sol de l'Islande avant de pouvoir lancer le sort avec des chances de succès.

En général, il apparaîtra un nombre de créatures suffisant pour rivaliser avec le danger perçu représenté par le sorcier et ses compagnons. Elles surgiront habituellement en un lieu qu'elles estiment sûr ou discret. Les créatures contactées se présentent avec en tête leurs propres motivations. Celles-ci peuvent inclure l'intention de dévorer le sorcier, aussi les magiciens les plus malins apportent avec eux des présents et autres offrandes. De telles interactions offrent au Gardien d'excellentes opportunités pour incarner des monstres.

Connaître un sort de contact pour un type de créature n'aide en rien pour en invoquer d'autres. Chaque contact impliquera sans doute plus de Tests d'Équilibre mental pour apercevoir ou rencontrer l'être invoqué. D'autres sorts de contact possibles et qui ne sont pas décrits ici : Contacter une Chose très Ancienne, Contacter un Polype volant, Contacter une Larve amorphe, Contacter un Gnoph-Keh, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Lloigor, Contacter un Masqut, Contacter un Habitant des sables et Contacter le Peuple-Serpent. Certains de ces "sorts" peuvent se réduire tout simplement à des signaux sociaux adaptés à l'espèce concernée, comme "l'échange silencieux" ayant cours en Afrique.

Nyarlathotep répète volontiers ce genre d'échange à 1 pour 2 avec ses contacts prometteurs ou de valeur, et ceci jusqu'à ce qu'il contrôle totalement leur esprit et leur volonté.
Temps : variable.

Contacter les Profonds

Peut être lancé uniquement sur le rivage d'une eau salée ou saumâtre, reliée d'une manière ou d'une autre à l'océan. Pour certains Gardiens, il devra être lancé près d'une colonie de Profonds. Ce sort demande de jeter dans l'eau des pierres spécialement gravées pour cela. Ces pierres peuvent de plus être enchantées (voir Enchanter un objet, p. 92), mais cela n'est pas nécessaire.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 3 Points d'Équilibre mental
Temps : Six minutes ; les Profonds apparaîtront à la prochaine marée montante.

Contacter un Rejeton des Etoiles

Ce sort permet de contacter l'un des Xothiens aux ordres de Cthulhu. Il peut apparaître en personne, s'exprimer à travers un cauchemar ou se servir des Profonds avec lesquels il entretient une liaison télépathique. Ce sort doit être lancé au bord de la mer ou directement au-dessus de l'un des abysses souterrains habités par un Veilleur Xothien (voir p. 123). La plupart de ces lieux présentent des ruines ou une quelconque indication de leur nature particulière pour ce type de contact.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4 (3 si lancé depuis un lieu spécifique ou par un sorcier touché par les rêves de Cthulhu)
Coût : 3 Points d'Équilibre mental
Temps : cinq minutes ; le Rejeton des étoiles répond immédiatement, et lui-même ou ses agents arrivent aussitôt que possible.

Contacter Tsathoggua

Tsathoggua apparaît sous une forme spirituelle, comme une projection de lumière diffuse et translucide. Il s'exprime distinctement devant le sorcier, sa voix semblant alors provenir d'un coin sombre. Il ne se présente toujours qu'à un sorcier solitaire.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 8 (4 avec une idole ou toute autre représentation correcte de Tsathoggua)
Coût : 6 Points d'Équilibre mental et 1 Point de Santé mentale
Temps : quatre heures de psalmodie et d'invocation

Créer un Portail Dimensionnel

Ce sort permet de créer une porte rejoignant deux Points à travers l'hyperespace. Le Gardien peut demander au lanceur de connaître de vue le Point d'arrivée, au moins en rêve ou grâce à une vision. Le sort demande la réalisation des dessins, des peintures ou de tracer des symboles à la craie. L'utilisation d'un portail déjà existant ne coûte qu'1 Point d'Équilibre Mental, en plus de toute perte liée au danger inhérent à apercevoir ou se rendre vers la destination finale.

Ce Point d'arrivée ne doit pas nécessairement se situer dans notre univers conventionnel et notre espace-temps en quatre dimensions. Ce sort permet le voyage entre les plans, vers d'autres dimensions ou des univers de poche, mais seulement avec l'aide d'un guide ou de visions pouvant en tenir lieu.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec Physique, 3 si une dépense est faite en Physique)
Coût: 2 Points d'Équilibre mental ou 4 Santé, doublé par degré d'éloignement (même continent, sur Terre, interplanétaire, interstellaire, intergalactique). À moins que le Gardien n'en décide autrement, ou que le sort soit lancé d'un lieu où le plan se trouve tangent à la Terre (il devient alors simplement "sur Terre"), un Portail interplanaire coûte le même nombre de Points qu'un portail interstellaire (16 Points d'Équilibre mental ou 32 Points de Santé). Pour chaque tranche de 4 Points de Santé dépensée, diminuez d'1 le niveau de Santé du sorcier.
Durée : 1 heure (10 minutes avec Physique, 1 minute si une Dépense est faite en Physique)

Elixir de Tikkoun

Ce fluide clair blesse les êtres qui ne sont pas natifs de la planète Terre, agissant sur eux comme un très fort acide (voir p. 56). Son ingrédient principal est de l'eau des quatre rivières sacrées (le Gange, le Jourdain et deux autres choisies par le Gardien pour leur caractère inaccessible et leur poids symbolique), mais il faut également la mélanger à d'autres essences rares et mystiques. L'élixir doit être versé ou lancé sur (ou à travers) l'entité ou la créature ciblée.

Dans une campagne utilisant la conception élémentaire du Mythe, il devient doublement efficace contre les déités de l'aspect Terre ainsi que leurs serviteurs. Certains textes occultes écrits de la main d'érudits catholiques dévots prétendent que l'eau bénite possède les mêmes effets, ou n'est qu'un autre nom de l'Elixir de Tikkoun. Il s'agit très probablement d'une conception erronée, mais seul le Gardien le sait vraiment.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Occultisme)
Coût : 2 Points d'Équilibre mental ou 4 Points d'Occultisme (ou de Théologie dans certaines campagnes) pour en distiller une fiole; rien pour l'utiliser
Temps : trois heures de distillation ; une fiole par semaine

Enchanter un objet

Sous ce nom générique sont regroupés divers poignards, grimoires, chaînes, flûtes, pierres, stèles, menhirs enchantés (et d'autres encore). Ces objets servent à lancer des sorts du Mythe. Chaque sortilège d'enchantement est différent des autres, aussi le Gardien a toute liberté pour détailler les ingrédients exacts ou les actions requis pour chacun d'eux. Toute arme enchantée doit servir à prendre une vie lors du processus, ce qui implique un Test approprié d'Équilibre mental.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense d'Artisanat ou d'Art adéquate)
Coût : 3 Points de la Réserve d'Équilibre mental, et un minimum d'1 Point pris au niveau d'Équilibre mental. Pour chaque niveau additionnel sacrifié, l'objet ajoute un bonus de +1 à tout lancer de dé associé à ce sort, et apporte 1 Point de Réserve spécifique lors d'oppositions s'il s'agit d'un rituel.

Des sorts d'enchantement d'objets de « magie noire » plus conventionnels peuvent autoriser le sacrifice de Niveaux de Santé au lieu de Niveaux d'Équilibre mental. Cependant, il faut sacrifier 5 Niveaux de Santé pour bénéficier du bonus de +1 aux lancers de dé. Selon la tradition, un sorcier draine la plus grande partie de ces Niveaux de Santé chez d'autres personnes, mais devra toujours contribuer à payer ce coût avec au moins un Niveau de sa propre Santé.
Temps : Variable, mais en général des semaines ou des mois

Flétrissement

Ce puissant sort d'attaque noircit et ratatine les chairs de la cible, quelle que soit l'armure dont elle dispose. Il fonctionne contre toute cible jusqu'à une portée longue, tant que le sorcier peut la voir ou sentir son odeur.

Après le Test nécessaire au lancer du sort, le sorcier effectue un second Test d'Équilibre mental opposé au score actuel d'Équilibre mental de sa cible, modifié d'un -2 si le sorcier possède une mèche de cheveux, un peu de sang ou tout autre échantillon du corps de sa victime. Pour chaque Point de marge de réussite au Test du sorcier, la cible perd 1 Point de la Réserve de Santé et 1 Point du Niveau de Santé.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 4 Points d'Équilibre mental
Temps : 2 rounds

Formule de Dho-Hna

Cette incantation permet au sorcier de voir les deux cités intérieures situées sur les pôles magnétiques terrestres, et depuis ces lieux d'apercevoir d'autres sites magiques, d'autres planètes, les royaumes, les abysses et les dimensions d'autres êtres. La Formule de Dho-Hna franchit le pont ultime au-delà du temps et de l'espace, aussi le sorcier peut tenter de plonger son regard sur la Valusie, Yhe ou d'autres royaumes perdus. Chaque utilisation de la Formule ne permet d'atteindre qu'un seul autre lieu au-delà de l'une des cités intérieures.

Dans certaines éditions du *Necronomicon*, la Formule de Dho-Hna autorise la création (temporaire) d'un Portail Dimensionnel vers le point observé. Le sorcier revient exactement une journée sidérale après son départ. Cette formule complète voit son coût augmenter d'un quart (avec un minimum de 1 Point d'Équilibre mental ou 2 Points de Santé) de celui d'un sort Créer un Portail hyperspatial analogue.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 6 (5 avec Mythe de Cthulhu)
Coût : 3 Points d'Équilibre mental et 1 Point de Santé mentale
Temps : cinq minutes ; la recherche de la bonne vision dure un laps de temps à la fois subjectif et objectif.

Huile d'Alhazred

Cette lampe à huile magique est censée avoir été utilisée par Abdul Alhazred afin d'invoquer les visions et les rêves qu'il a ensuite retranscrits dans le *Necronomicon*. Les ingrédients qui entrent dans sa composition sont nombreux et subtils, nécessitent de tuer et de recueillir les humeurs grasses et aqueuses de quelque horrible créature du Mythe. Au Gardien d'en spécifier le processus de création en fonction de sa campagne.

Une fois que la lampe consume l'huile d'Alhazred, elle dégage une lumière vaporeuse qui s'enroule autour du visage, en particulier le nez et les yeux. L'utilisateur peut alors faire l'une des actions suivantes :

- Examiner un artefact du Mythe et recevoir une vision relative à son mode d'utilisation, sa fabrication ou sa consécration (résultant le plus souvent en un nouveau Test d'Équilibre mental) ; ou
- Examiner une représentation d'un dieu ou d'une créature du Mythe et recevoir une vision de la véritable forme de ce dieu ou de cette créature (ce qui demande presque toujours un nouveau Test d'Équilibre mental); ou
- Voir le voile invisible ou les lignes de force indiquant la présence d'un portail, d'une zone de contact avec un autre plan, un monstre immatériel, une idole hypergravitique, une météorite extraterrestre, etc. En termes de jeu, cela correspond à une utilisation automatiquement réussi de la Compétence Sixième sens ; ou
- Recevoir quelques aperçus supplémentaires lors de l'étude d'un grimoire du Mythe. En termes de jeu, Feuilleter un livre du Mythe sous la lumière de l'huile d'Alhazred révèle immédiatement les passages ou informations intéressants, alors que le Compulser dans les mêmes conditions ajoute +1 au bonus accordé au niveau en Mythe de Cthulhu.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Chimie ou Occultisme) afin de la préparer; 3 pour s'en servir
Coût : 3 Points d'Équilibre mental lors de la composition de l'huile, 2 Points d'Équilibre mental plus 2 autres Points d'une Réserve adéquate (i.e. Anthropologie, Histoire de l'art, Mythe de Cthulhu, Langues, Occultisme ou Sixième sens) lors de son utilisation.
Temps : sept jours ensoleillés pour la préparer ; cinq minutes pour l'allumer et en ressentir les effets

Incantation de Hoy-Dhin

Cette prière invoque le sang de Yibb-Tstll, connu des sorciers sous le nom du "Noir." Ces volutes hostiles coulent autour de la cible, tombant sur elle de toutes les directions et adhérant par endroits à son corps. Après le second round d'incantation, la victime se retrouve aveuglée. Après le troisième, et à chaque round par la suite, elle doit résister pour ne pas sombrer dans le Noir (voir noyade, p. 56), jusqu'à son trépas ou que le sorcier cesse sa prière. De grandes quantités d'eau courante (i.e. une lance d'incendie ou un torrent) dissout ou annule le Noir en seulement 2 rounds.

Selon le *Cthaat Aquadingen*, lorsque le Noir revient à Yibb-Tstll, il emporte avec lui les âmes de ses victimes.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec Art (chant))
Coût : 3 Points d'Équilibre mental par round
Temps : deux minutes d'une mélopée belle et entêtante avant que cela ne commence

Incantation de Vach-Viraj

Cette prière est peut-être dérivée du Redoutable Nom d'Ithathoth, ou d'un nom secret de Shub-Niggurath, à moins qu'il ne s'agisse d'une combinaison des deux. Cela donne : "*Ya na kadishtu nilgh'ri stell-bsna Nyogtha; K'yarnak phlegethor l'ebumna sya'h n'ghft. Ia thai kadishtu ep r'luh-eeh Nyogtha eeh, S'uhn-ngh athg li'hee orr'e syha'h,*" et doit être prononcé à haute et intelligible voix.

Ce sort autorise l'utilisation de la Compétence Intimidation contre les entités du Mythe qui peuvent être invoquée ou contrôlée.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 1 Point d'Intimidation; plus 1 Point d'Équilibre mental par Point dans la Réserve de Santé de la créature à intimider (réduit de moitié pour celles liées à l'aspect Terre, si la campagne fait référence à la conception élémentaire du Mythe)
Temps : 3 rounds de combat pour la prononcer

Invoquer/Contrôler un Byakhee

Ne peut être lancé qu'en plein air et de nuit. Le sorcier doit souffler dans une flûte enchantée fabriquée dans du fer météoritique, puis chanter : "*Iä! Iä! Hastur! Hastur cf'ayak 'vulgtmm, vugtlagln, vulgtmm! Ai! Ai! Hastur!*" Le Byakhee invoqué descend du ciel, couvert de givre.

Un Byakhee non lié résiste à une tentative de contrôle avec une Inertie égale à 8.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 4 Points d'Équilibre mental ou 8 Points de Fuite (divisé par 2 si Aldébaran brille au-dessus de l'horizon)
Temps : deux minutes

Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse

Ne peut être lancé que dans l'obscurité (la lumière des étoiles convient, mais pas un éclairage urbain). Le sorcier doit psalmodier et préparer un sacrifice sanglant en attachant et blessant un être intelligent. L'horreur émerge de la partie la plus sombre du ciel (ou de la caverne ou de la pièce si l'invocation a lieu à l'intérieur) et dévore la personne sacrifiée. Si aucun sacrifice acceptable ne se trouve à portée, l'Horreur Chasseresse dévore le sorcier puis repart.

Sorts d'invocation et de contrôle

Il s'agit traditionnellement de sorts permettant aux sorciers d'acquérir une certaine crédibilité magique, un renfort de muscles ou un moyen de transport. Il existe virtuellement des sorts d'invocation et de contrôle pour toutes "les races de serviteurs, " c'est-à-dire les races créées et initialement réduites en esclavage par des dieux, des titans ou par d'autres espèces. La plupart de ces sortilèges ont été perdus, ou impliquent des procédés adaptés uniquement à leurs créateurs, ou encore nécessitant un travail insurmontable afin de les redécouvrir (le plan à long terme des Profonds pour "retourner" les Shoggoths afin qu'ils servent ceux qu'ils étaient conditionnés à détruire, en reste sans doute le meilleur exemple). Connaître un sort de ce type n'aide en rien à maîtriser les autres. Un sort Invoquer/Contrôler existe pour les enfants de Yig, les Shantaks, les Dévoreurs de l'espace et peut-être même les Dholes, en plus de ceux présentés ici. À moins que le contraire ne soit clairement précisé, tous les sorts d'invocation n'appellent qu'une seule créature.

En général, un sort d'invocation lie déjà la créature au sorcier, mais le Gardien peut très bien décider qu'un Test d'Équilibre mental raté ne signifie pas un échec du sort mais plutôt signale à cette entité que son «maître» est faible et téméraire. Dans de telles circonstances, la créature attaque le plus souvent, s'échappe ou consomme son invocateur. Contrôlé ou pas, voir un monstre invoqué implique, pour le sorcier comme pour les autres témoins, de réaliser un nouveau Test d'Équilibre mental.

Un contrôle réussi, d'un autre côté, oblige cet être à renoncer à vous éviscérer pour obéir à la place à vos instructions, spécifiques et limitées ("Quitte maintenant cette dimension " ou "Tue ce sorcier, " mais pas "Ne revient jamais sur Terre " ou "Protège-moi à jamais de tout danger"). A moins que le Gardien n'en décide autrement, l'apprentissage d'un sort d'invocation inclut le rituel de contrôle. Il est possible de lancer seul le sortilège de contrôle, si vous le connaissez et tombez fortuitement nez à nez avec une créature non liée. À moins que les règles ne disent le contraire, un sort de contrôle nécessite 2 rounds de combat pour devenir effectif, et ne peut pas être lancé par une personne se battant ou fuyant devant la créature. Le Gardien décide si ce type de sort requiert les mêmes préparatifs et mise en place que les sorts d'invocation dont ils sont complémentaires.

Dans le cas de la plupart des créatures inférieures, l'invocation correspond à une incantation en termes de règles. Les êtres du Mythe sont plus ou moins conditionnés à répondre automatiquement à certaines actions, psalmodies ou symboles (parfois, utiliser un sort d'invocation plonge plus ou moins le sorcier dans la dimension où se trouvent déjà ces créatures. Comme l'a fait remarqué Einstein, tout est relatif). Tomber sur une créature libre de tout contrôle, et vouloir la lier, nécessite toujours un rituel en termes de jeu, et implique une opposition (en général Équilibre mental contre Inertie) entre l'Investigateur et la créature. Les descriptions individuelles de chaque sort donnent si nécessaire ces valeurs.

Une Horreur Chasseresse non liée résiste à une tentative de contrôle avec une Inertie égale à 15.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5
Coût : 4 Points d'Équilibre mental
Temps : 50 minutes

Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit

Ne peut être lancé que par une nuit sans lune et à l'air libre, près d'une source d'eau courante ou de l'océan. Le sorcier, qui ne doit pas porter la marque de Nyarlathotep, doit entonner un chant et placer bien en vue une pierre marquée du Signe des Anciens (il peut s'agir d'un Signe existant déjà et gravé dans une falaise ou sur le mur d'un temple, par exemple.) La Maigre Bête de la Nuit apparaît là où personne ne regarde.

Une Maigre Bête de la Nuit non liée résiste à une tentative de contrôle avec une Inertie égale à 8.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 3 Points d'Équilibre mental
Temps : 20 minutes

Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs

Le sorcier doit jouer un air de flûte infernal et spécifique, un jour de mauvais augure quand les planètes sont défavorables, comme la nuit de Walpurgis ou le solstice d'été. Le Serviteur émerge d'une vague de distorsion visuelle ou d'un brouillard qui le cachait jusque-là, et peut attaquer une fois le sorcier avant d'être contrôlé.

Un Serviteur non lié résiste à une tentative de contrôle avec une Inertie égale à 19, ou de 9 si la flûte est enchantée, ou encore 3 si cette flûte a été prise à un autre Serviteur.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Art pour jouer de la flûte)
Coût : 6 Points d'Équilibre mental
Temps : l'invocation prend 30 minutes de musique hystérique ; le contrôle nécessite cinq minutes (ou 4 avec une Dépense en Art pour jouer vraiment vite).

Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

Ne peut être lancé qu'à l'extérieur et de nuit, dans un bois, une jungle, un marais ou tout autre zone de végétation dense. Le sorcier doit utiliser une lame pour mutiler un animal (ou une personne) pesant au moins 45kg. Alors que le sang répandu s'écoule, il doit psalmodier une litanie dédiée à Shub-Niggurath. Le Sombre Rejeton invoqué surgit de la zone de végétation la plus noire et la plus profonde, au moment où l'être sacrifié expire.

Un Sombre Rejeton non lié résiste à une tentative de contrôle avec une Inertie égale à 15.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Connaissance de la nature), puis un Test (2 Points) pour sacrifier un animal, ou (5 Points) pour sacrifier un être humain
Coût : 5 Points d'Équilibre mental
Temps : cinq minutes par Point de Santé sacrifié à la créature

Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel

Le sorcier doit tracer un passage dans l'air à l'aide d'une dague fabriquée dans un métal pur (i.e. de l'or, de l'argent, du platine, de l'aluminium). Un alliage ne fonctionnera pas (acier, bronze, etc.), mais la poignée ou le pommeau de l'arme peut être réalisée à partir de n'importe quel matière. Le Vagabond Dimensionnel émerge du passage tracé par le sorcier.

Un Vagabond Dimensionnel non lié résiste à une tentative de contrôle avec une Inertie égale à 8.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 3 Points d'Équilibre mental
Temps : sept minutes

Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire

Ne peut être lancé que de nuit sous un ciel nuageux ; peut être lancé en intérieur si la pièce dispose de fenêtres ouvertes. Le sorcier doit lire l'incantation (qui commence par : "*Tibi Magnum Innomirandum, signa stellarum nigrarum et bufaniformis Sadoquae sigillum ...*") à voix haute et depuis un livre (le type d'objet enchanté correspond ici à un grimoire écrit avec une encre contenant du sang de Vampire stellaire). La créature invoquée plane, invisible, depuis les étoiles. Elle peut être lancée aux trousses de quelqu'un dont le sorcier possède un échantillon de sang, ou contre une personne portant une certaine rune tracée avec du sang de Vampire Stellaire. Si le sorcier ne présente pas immédiatement cet élément, ou fait signe en direction d'une telle rune pour désigner la cible, le Vampire Stellaire se repait de lui à la place.

Un Vampire Stellaire non lié résiste à une tentative de contrôle avec une Inertie égale à 12.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 4 Points d'Équilibre mental
Temps : dix minutes

Redoutable Nom d'Azathoth

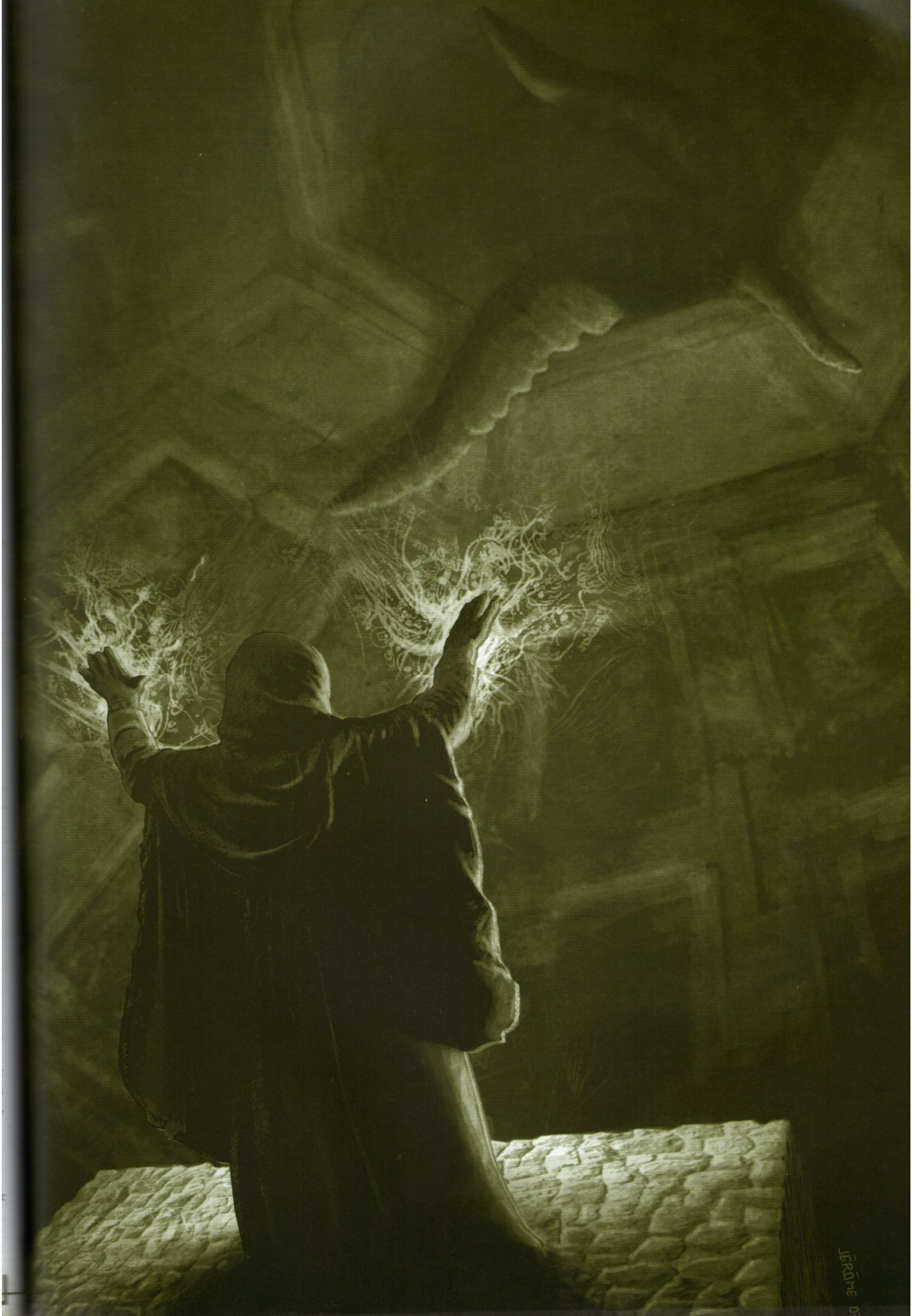
En répétant les premières syllabes du nom secret d'Azathoth, le sorcier démontre son effroyable familiarité avec le Mythe.

En termes de jeu, ceci lui permet d'utiliser des Compétences Relationnelles lorsqu'il traite avec les espèces de serviteurs (i.e. Byakhee, Enfants de Yig, Vagabonds dimensionnels, Larves amorphes, Choses-rats, Shantaks) et les races inférieures indépendantes (i.e. Profonds, Choses très Anciennes, Goules, K'n-yani, Masqué, Mi-go, Habitants des sables, Peuple-serpent, Shan, Vampires Stellaires, Tcho-Tchos, Yithiens). Il faut dépenser 2 Points de la Réserve de ses Compétences pour s'en servir avec des créatures non-humaines.

Prononcer la dernière syllabe du Redoutable Nom d'Azathoth implique un second Test d'Équilibre mental, et de payer une seconde fois le coût demandé. Une attaque agressive, draine alors 1 Point de la Réserve d'Équilibre mental (ou de Santé pour un ennemi non-humain) par Point dépensé par le sorcier pour réaliser ce second Test d'Équilibre mental. Plusieurs sorciers ne peuvent pas coopérer dans ce but et prononcer ensemble cette syllabe finale.

Entamer une négociation avec une créature tout en prononçant les premières syllabes du Redoutable Nom revient à menacer un humain d'un pistolet. Vous obtenez l'attention de votre interlocuteur, mais ne venez pas vous plaindre si les choses tournent mal.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec Langues)
Coût : 3 Points d'Équilibre mental ou 6 Points de Santé
Temps : instantané ; il peut être prononcer avant qu'un combat ne s'engage


JÉRÔME

Poudre d'Ibn-Ghazi

Soufflée avec un tube, aspergée avec un spray ou projetée à la main, cette poudre grisâtre attire l'énergie d'outre-monde dans notre univers en quatre dimensions. Son usage principal consiste à rendre visible des êtres invisibles, mais (au gré du Gardien) elle rend également plus efficace certains sorts de bannissement ou de révocation. Une fiole de poudre suffit contre une seule créature, un objet ou un monstre, quelle que soit sa taille. Ses effets durent le temps de dix battements de coeur, ou 3 rounds de combat, et elle ne peut pas être lancée plus loin qu'à courte portée. De la poussière de momie, du nitrate d'argent et d'autres éléments chimiques disponibles dans un bon laboratoire entrent dans la composition de cette poudre.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 3 (2 avec Chimie ou Occultisme) pour l'élaborer; aucun Test pour en faire usage
Coût : 1 Points d'Équilibre mental ou 2 Points de Chimie ou d'Occultisme pour réaliser l'équivalent d'une fiole ; rien pour en faire usage, mais apercevoir la créature révélée peut très bien forcer l'utilisateur à effectuer un Test d'Équilibre mental
Temps : 12 heures de travail minutieux (six heures avec un accès à un excellent laboratoire, moins avec une Dépense en Chimie ou Occultisme) pour son élaboration; 1 round pour la lancer

Préparer le Liao

Parfois appelé la drogue Plutonienne, le Liao est fabriqué à partir du lotus noir qui pousse en Asie centrale et du Sud-est. Il affranchit son utilisateur de la perception linéaire du temps. Dans sa forme "urbaine", son seul effet réel consiste à rendre ses utilisateurs bien plus sensibles à la possession ou au parasitisme du Mythe. Il abaisse le niveau d'Équilibre mental de ses trois-quarts (arrondi au supérieur) pour les Tests impliquant une magie hostile ou invasive, les chocs du Mythe, et ainsi de suite. Dans sa forme pure, d'un autre côté, il apporte de fascinantes visions des temps passés (ou futurs), à chaque fois plus renversante que les précédentes. L'utilisateur n'a aucun contrôle sur l'époque et le lieu qu'il voit. Sa perception remonte sa lignée à travers ses ancêtres (ou la prolonge à travers ses descendants), explore ses origines dans l'évolution et, éventuellement, l'amène face à la source ultime de toute vie terrestre, Ubbo-Sathla. Les utilisateurs possédant du sang extraterrestre (ou dans les cadre de campagne où la théorie de la panspermie d'Arrhenius est exacte) peuvent faire l'expérience d'autres lieux que la Terre. Des voyages dans le passé lointain entraînent le risque de rencontrer des Chiens de Tindalos (voir p. 103).

Dans ses deux formes, le Liao s'accompagne d'un phénomène de dépendance extrêmement puissant.

Les Gardiens ne devraient pas autoriser que le Liao permette de résoudre des questions immédiates comme "qui a tué Jeremiah Roxbury la semaine dernière ?" ou "les adeptes nous tendront-ils une embuscade à Singapour ?" Au cours d'une aventure, son usage peut apporter un aperçu d'un passé historique ou d'un sombre et terrible (et inévitable) avenir. Ou simplement rendre les gens complètements fous.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec Pharmacie ou une dépense en Biologie; 3 avec une dépense en Pharmacie) afin de la fabriquer. 2 pour la première utilisation. Par la suite, il faut réussir un Test d'Équilibre mental (Difficulté 3) pour résister au besoin d'en prendre une seconde dose. Ce niveau de Difficulté augmente de 1 pour chaque nouvelle prise de la drogue. Une fois parvenue à 8, l'utilisateur passera tout son temps et ses efforts à réparer du Liao.
Coût : 2 Points d'Équilibre mental par dose pour en fabriquer. 4 par prise de Liao, plus toute perte occasionnée par la vision des horreurs qui seront inévitablement révélées.
Temps : avec un approvisionnement suffisant en lotus noir (s'en procurer peut constituer une aventure en soit), préparer le Liao ne prend qu'une journée. Un voyage sous l'influence du Liao dure de deux à trois heures du Point de vue d'un observateur.

Signe des Anciens

Également connu sous le nom de signe de Kish. Ce symbole en forme d'étoile (ou de svastika ou de rameau selon les sources) scelle un passage ou une issue. Les sujets des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs ne peuvent plus le franchir. Une amulette gravée du Signe des Anciens ne protège pas son porteur contre des attaques. Le symbole doit être gravé sur un objet physique, taillé dans du plomb ou du bronze, ou encore dessiné sur un seuil.

Il existe des rumeurs parlant de combinaisons entre un Signe des Anciens et un sort de Portail qui permet de placer ce symbole au coeur de l'hyperespace intangible. Un tel sortilège serait très difficile à lancer et correspondrait à une Dépense importante de Points.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 1 Point du niveau d'Équilibre mental
Temps : cinq minutes

Les Pierres d'Étoile de Mnar

"Faut croire qu'y d'vaient avoir ces vieux signes magiques qu'les créatures avaient dit qu'c'étaient les seules choses qu'a craignaient. Dans des endroits y avait des petites pierres éparpillées, comme qui dirait des amulettes, avec quéque chose dessus pareil que c'qu'on appelle une svastika aujourd'hui. Sûr que c'était les signes des Anciens."

-- Le cauchemar d'Innsmouth

Dans Le cauchemar d'Innsmouth et Les Montagnes hallucinées, Lovecraft sous-entend qu'une amulette gravée du Signe des Anciens puisse posséder des pouvoirs protecteurs contre les Profonds, voire même les Shoggoths. Dans certains récits du Mythe, en particulier ceux d'August Derleth, une amulette gravée d'un Signe des Anciens étoilé protège efficacement son porteur des attaques des races de serviteurs, dont les Shoggoths, les Profonds, les Byakhee, les membres du Peuple-Serpent, etc. Le Gardien peut décider alors qu'un tel enchantement de protection doit être gravé et lancé sur une pierre grise de Mnar. Il n'est évidemment pas aisé de s'en procurer une, à moins de fouiller tous les anciens champs de bataille cosmique de l'Antarctique ou du Pacifique Sud.

Les races de serviteurs ne peuvent pas attaquer directement, physiquement ou magiquement, le porteur de l'amulette. Cependant, il reste possible de viser ses Piliers ou d'échafauder des plans d'attaque indirecte. Ceux qui utilisent des armes de tir (ou possèdent une Compétence similaire) peuvent attaquer le porteur du Signe, mais le Seuil de Blessure de celui-ci est alors augmenté de +2. Même chez Derleth, des créatures suffisamment puissantes, comme les Larves Stellaires de Cthulhu, peuvent tout de même passer outre ce genre de protection. En général, toute créature (à l'exception des Shoggoths) provoquant une perte additionnelle d'Équilibre mental de +3 (ou supérieure encore) peuvent ignorer une amulette gravée du Signe des Anciens, bien qu'un passage ainsi protégé puisse leur être toujours interdit.

Signe d'Eibon

Ce glyphe ressemble à une svastika à trois branches. Correctement tracé, il rend son porteur invisible aux yeux des agents de Nyarlathotep, mais pas à ceux du Chaos Rampant lui-même.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 2 Points d'Équilibre mental pour le dessiner ; plus 2 autres à chaque fois qu'il agit
Temps : cinq minutes pour le tracer

Signe de Koth

Il s'agit du Signe marquant les passages entre les Contrées du Rêves et la Terre. Peint sur le visage ou le crâne, cet étrange symbole curviligne empêche de rêver, et repousse même les messages oniriques envoyés par Cthulhu. Le porteur ne peut bien évidemment plus atteindre ainsi les Contrées du Rêves. Ne plus rêver peut éventuellement avoir des conséquences psychiatriques. Au bout de la première semaine, le porteur régénère sa Réserve d'Équilibre mental deux fois moins vite. Après deux semaines, considérez qu'il est Choqué. Au bout du premier mois, il perd 1 Niveau d'Équilibre mental par mois, jusqu'à un score minimum de 3.

Dessiné d'un geste dans les Contrées du Rêves, il a les mêmes effets de base sur les créatures oniriques que les premières syllabes du redoutable Nom d'Azathoth face à des créatures du Mythe.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4
Coût : 2 Points d'Équilibre mental
Temps : cinq minutes (dans les Contrées du Rêve, instantané sous forme de gestuelle)

Signe de Voor

Cette gestuelle mystique révèle les choses invisibles aux yeux du monde. L'utilisation du Signe de Voor altère certaines des ondes du spectre lumineux.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5
Coût : 1 Points d'Équilibre mental et 1 Point soit de Sixième sens ou de Recueil d'indices.
Temps : instantané pour le lancer ; dure pendant cinq minutes

Quelques Rituels du Mythe

Angles de Tagh Clatur

Ce sort replie l'espace, rendant matérielles les créatures immatérielles présentes dans sa zone d'effet (un arc d'environ 45° centré sur la main gauche du sorcier). Le sort endommagera probablement les grimoires délicats, les ustensiles en verre, les fenêtres et autres objets fragiles à sa portée. Si le sorcier rate son Test initial d'Équilibre mental afin de le lancer, le sort invoque au hasard (ou plutôt projette dans notre réalité) un être des plans extérieurs dans un rayon de 15km, et dans son arc d'effet.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 7 (6 avec Physique, 5 avec une Dépense en Physique)

Opposition : chaque round, opposez l'Équilibre mental du sorcier à la Santé de la créature ciblée. Lorsque le sorcier remporte l'opposition, il lance un dé. Le résultat représente le nombre de Points de Santé de sa cible qui se matérialisent.
Coût : 2 Points d'Équilibre mental ou 4 Points de Physique ; à payer uniquement durant le premier round
Temps : dix minutes d'exercices de visualisation pour le préparer ; un round de combat pour le lancer

Appeler et Renvoyer les Déités

Appeler les divinités du Mythe de Cthulhu est toujours une très mauvaise idée. Mêmes les prêtres dévots se contentent souvent d'entretenir le cycle de leur adoration plutôt que de prendre le risque de déséquilibrer la balance cosmique comme le prédit la venue de ces dieux. Seuls les plus déments, visionnaires ou désespérés tentent une telle action. Voir une divinité appelée provoque toujours un Test d'Équilibre mental, habituellement d'au moins 6 Points. La vision de presque tous les dieux du Mythe impose un coût additionnel et une perte supplémentaire (voir le tableau en p. 59).

Un rituel visant à appeler un dieu oppose en général le sorcier à la résistance de l'espace-temps normal, à moins que le contraire ne soit précisé dans la description du sort. Un rituel visant à renvoyer un dieu oppose en général le sorcier contre la Réserve d'Inertie de celui-ci, à moins que cette déité désire s'en aller, ou que d'autres instructions soient précisées. Généralement, un dieu ne s'acharne pas directement sur les personnes participant à un rituel pendant qu'il s'accomplit, bien qu'il puisse lui-même invoquer ses serviteurs, ouvrir des portails vers d'autres royaumes ou attaquer indirectement : Cthulhu peut provoquer un tsunami contre le navire de celui qui le dérange, ou Cthugha incendier la forêt où se trouvent ses adversaires. De telles actions coûtent 1 Point de la Réserve d'Inertie de la déité, sauf indications contraires.

Comme les sorts de Contacter un Dieu, en appeler un s'avère moins difficile dans le temple qui lui est dédié (-2 à la Réserve d'Inertie), ou sur le site d'une de ses précédentes manifestations (-3 to à la Réserve d'Inertie). Les idoles et les livres ne se révèlent en général ni assez puissants ni assez efficaces pour altérer la structure de l'espace-temps local, mais il existe certainement des exceptions. Si dans votre campagne les dieux s'opposent les uns aux autres, comme dans les récits de Derleth et sa théorie élémentaire, les idoles, écritures ou tout autre attirail d'un dieu "ennemi" peut aider à pratiquer un renvoi. Dans certains cas extrêmes, il peut s'avérer nécessaire d'appeler un dieu (de préférence l'un des plus aisés à renvoyer ou qui repart automatiquement) pour repousser l'assaut d'un autre.

Si rien n'est fait activement pour empêcher le dieu appelé de rester sur Terre, soit en fonction de la position des étoiles, la volonté des Grands Anciens, ou autre, il tentera le plus souvent de s'y maintenir, remodelant la réalité autour de lui (et incidemment dévastant la planète).

Connaître un sort pour Appeler/Renvoyer un dieu n'aide en rien pour s'adresser à une autre divinité. Citons en plus de ceux décrits ici : Appeler/Renvoyer Azathoth, Appeler/Renvoyer Dagon, Appeler/Renvoyer Mordiggian, Appeler/Renvoyer Mormo, Appeler / Renvoyer Quachil Uttaus et Appeler / Renvoyer Shub-Niggurath.

Appeler/Renvoyer Cthugha

Les différents sorts servant à appeler Cthugha réclament une invocation et la présence d'une flamme. Le sorcier répète trois fois les mots suivants : *"Ph'nglui mglw'nafh Cthugha Fomalhaut n'gha-ghaa naf'l thagn! Iä! Cthugha!"* Il doit en même temps allumer le feu, agiter une torche ou gesticuler au milieu des flammes. Ce sort peut être lancé par toute nuit claire, mais il est plus facile à réaliser lorsque Fomalhaut est visible au-dessus de l'horizon (de septembre à novembre en Amérique du Nord).

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5
Opposition : les rituels pour appeler Cthugha opposent l'Équilibre mental du sorcier à l'Inertie de la réalité (8 lorsque Fomalhaut est au-dessus de l'horizon, 24 sinon). Les rituels pour le renvoyer s'opposent à la Réserve d'Inertie de Cthugha (42), s'il ne souhaite pas s'en aller.
Coût : appeler Cthugha coûte 5 Points d'Équilibre mental ou 10 Points de Santé à cause des brûlures subies par le ou les sorciers présents; renvoyer Cthugha coûte 9 Points de Santé pour les mêmes raisons.
Temps : cinq minutes pour un Appel si Fomalhaut est au-dessus de l'horizon, trois heures sinon ; renvoyer Cthugha prend au moins cinq minutes, au cours desquelles il incendie et consume tout ce qui se trouve autour de lui dans un rayon d'au moins 400 mètres.

Appeler/Renvoyer Hastur

On peut utiliser plusieurs rituels. Certains nécessitent neuf menhirs enchantés disposés en V. D'autres s'appuient sur des chants funèbres aux accents désespérés. D'autres encore impliquent de rester constamment éveillé au sommet de certaines montagnes. Tous les sorts connus servant à appeler Hastur ne peuvent être lancés que lors de nuits claires quand Aldebaran apparaît au-dessus de l'horizon (d'Octobre à Mars en Amérique du Nord.). Renvoyer Hastur peut s'effectuer n'importe quand en présence du dieu.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense appropriée : Art pour un chant rituel, Architecture ou Archéologie pour celui utilisant les menhirs, Athlétisme pour supporter une longue veille)
Opposition : les rituels pour appeler Hastur opposent l'Équilibre mental de l'invocateur contre la résistance de l'espace-temps (8). Les rituels permettant de renvoyer Hastur opposent l'invocateur à la Réserve d'Inertie de Hastur (35), s'il refuse de s'en aller de son plein gré.
Les sorciers peuvent puiser dans une Réserve de Compétence indiquée ci-dessus (exemple : Art, Architecture, Athlétisme, etc.). Les Points peuvent être échangés sur une base de 2 pour 1 Point d'Équilibre mental lors de la réalisation du rituel d'Appel. Pour le renvoi, cet échange n'est pas possible.
Coût : en plus des Points dépensés dans l'opposition (et ceux perdus pour faire face à Hastur) Appeler Hastur coûte 5 Points de Équilibre mentale, ou 10 Points d'une des autres Réserves indiquées plus haut. Renvoyer Hastur nécessite un effort physique et coûte 7 Points de Santé ou 14 Points d'Athlétisme ou de Fuite. Ce coût doit être payé avant que le rituel de renvoi ne puisse commencer.
Temps : 3 heures pour l'Appel, un temps semblant infini ou instantané pour le renvoi, s'achevant avec l'aube.

Appeler/Renvoyer Ithaqua

Le sorcier doit se tenir sur un grand tertre ou au milieu d'une plaine enneigée, de nuit et alors que la température de l'air est inférieure ou égale à -7°c. Ithaqua peut, s'il le souhaite, apparaître simplement sous la forme d'un tourbillon glacé (un tiers de la perte normale d' Équilibre mental et de Santé mentale, pas de minimum) plutôt que sous ses autres apparences. Ithaqua ne peut pas être invoqué en-dessous de l'équateur.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Anthropologie ou Connaissance de la nature)
Opposition : les rituels pour appeler Ithaqua opposent l'Équilibre mental du sorcier à l'Inertie de la réalité (8 au nord du cercle arctique, 24 ailleurs). Les rituels pour le renvoyer s'opposent à la Réserve d'Inertie d'Ithaqua (105), abaissée à 35 au-dessus du cercle arctique.
Coût : appeler Ithaqua coûte 5 Points d'Équilibre mental. Renvoyer Ithaqua coûte 7 Points d'Athlétisme ou 14 Points de Fuite résultant du froid et des crampes subies par le ou les sorciers, car il implique de se tenir au centre de l'aura glacée du dieu.
Temps : un round de combat pour l'appeler au-dessus du cercle arctique, une heure ailleurs ; renvoyer Ithaqua prend au moins cinq minutes, durant lesquelles il gèle et paralyse tout ce qui l'entoure (blindés, moteurs, échantillons et équipement, chiens de traîneau) dans un rayon de 100 mètres.

Appeler/Renvoyer Yog-Sothoth

Ce sort nécessite un menhir spécialement érigé à cet effet (d'au moins trois mètres de haut) ou une tour de pierre (d'au moins dix mètres de haut) dans une zone dégagée ou sur une colline. Le ciel doit être sans aucun nuage, ou une tempête doit faire rage. Chaque fois que le sort est lancé, le sorcier doit désigner un sacrifice humain offert au dieu. Un simple geste suffit, comme un doigt tendu vers la petite bourgade endormie toute proche.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Archéologie ou en Architecture)
Opposition: les rituels pour appeler Yog-Sothoth opposent l'Équilibre mental du sorcier à l'Inertie de la réalité (24). Les rituels pour le renvoyer s'opposent à la Réserve d'Inertie de Yog-Sothoth (100). Si la tour ou le menhir sont enchantés (grâce au sort Enchanter un objet p. 92), chaque Niveau d'Équilibre mental sacrifié à cet usage ajoute 1 Point de Réserve spécifique à l'Équilibre mental du sorcier pour lancer ce sort.
Coût : appeler Yog-Sothoth coûte 8 Points d'Équilibre mental. Renvoyer Yog-Sothoth coûte 10 Points pris dans la Réserve la plus élevée du sorcier. Si ce score est inférieur à 10, un autre sorcier peut compléter ce prix, ou le premier peut puiser dans la seconde Réserve la plus élevée, et ainsi de suite.
Temps : dix minutes pour l'Appel ; peu importe le temps que prend le renvoi afin de le mettre en oeuvre, il ne prend objectivement qu'un seul round de combat effectif.

Contacter Nodens

Ce sort permet au sorcier d'établir un contact mental ou onirique avec Nodens, le Seigneur du Grand Abysse adoré par les premiers Bretons. Nodens n'éprouve aucune animosité particulière envers les humains en quête, mais il a tendance à les vider de leur personnalité. Quoi qu'il en soit, il daigne parfois accorder un indice à ceux qui tentent de s'opposer aux Grands Anciens.

Le sorcier doit accomplir ce rituel de nuit, sur une falaise isolée au bord de la mer. Nodens apparaît en général sous forme de rêve ou de vision éveillée lorsque le sorcier se trouve seul.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Occultisme ou en Archéologie)
Opposition : la Réserve d'Inertie de Nodens est égale à 30, mais se servir d'une idole ancienne ou d'un autre artefact lié à son culte, l'utilise à 20. Contrairement à la plupart des autres divinités, Nodens recherche le contact, probablement parce que son temps de présence sur Terre est limité ou inexplicablement dangereux.
Coût : 3 Points d'Équilibre mental. Si Nodens est contacté avec succès, le sorcier ne gagnera plus de Points d'Équilibre mental grâce à sa Motivation, ou Dépenser le moindre Point des Réserves des Compétences Relationnelles pour le reste de l'enquête en cours.
Temps : une heure pour le lancer ; Nodens apparaîtra lors de l'une des trois nuits suivantes.

Malédiction de la Pierre

Ce sort requiert une tablette de pierre enchantée, sculpté à portée bruit de la mer et gravée avec un certain sceau et des inscriptions cunéiformes. La cible doit être visible par le sorcier, bien que l'usage d'un télescope ou une vision suffit. Le sorcier ou la cible doivent toucher la tablette au moment du sort. Si les deux le font, le sorcier ne paie plus que la moitié du coût en Équilibre mental demandé et chaque Point de Réserve dépensé dans l'opposition liée au rituel compte double.

La malédiction crée des hallucinations épouvantables dans l'esprit de la victime, l'aveuglant et l'égarant avec de terrifiantes illusions et l'apparition de fantômes. Elle perd immédiatement 2 Points d'Équilibre mental et doit réaliser un Test d'Équilibre mental (5 Points) pendant que ces horreurs envahissent ses pensées. Quel que soit le résultat de ce Test, la victime est comme atteinte par une maladie mentale (bien qu'elle ne perde pas de niveau d'Équilibre mental) jusqu'à ce qu'elle réussisse un Test d'Équilibre mental (Difficulté 7) et recouvre ses sens. Chaque nuit par la suite, elle fera des cauchemars, ne régénérera plus que la moitié de sa Réserve d'Équilibre mental entre deux aventures. La possibilité d'annuler cette malédiction est laissée à l'appréciation du Gardien.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Art ou en Archéologie) pour graver la pierre; 3 pour lancer le sort.
Opposition : une fois le sort lancé, et après en avoir payé le coût, le sorcier doit réussir un Test d'Équilibre mental contre une Difficulté égale au score d'Équilibre mental de sa cible. En cas de réussite, celle-ci peut tenter la même chose en réponse. Si elle réussit à son tour, elle ne perd que 2 Points d'Équilibre mental, mais ne souffre pas d'illusions ou des autres effets.
Coût : 8 Points d'Équilibre mental pour le lancer ; voir Enchanter un Objet (p. 92) pour le coût associé à la création de la Pierre.
Temps : 2 rounds pour le lancer ; un mois pour graver et enchanter la Pierre.

Hurlement de Pan

Ces hululements impies conduisent à la folie tous ceux qui l'entendent (le sorcier serait bien avisé de se boucher les oreilles avec de la cire avant de l'entonner, s'il n'est pas déjà fou bien sûr). Le Gardien décide si ce sort fonctionne à travers un microphone ou les ondes radio. Le sorcier doit se préparer à lancer ce sort grâce à toute une série d'exercices de respiration. Au cours de cette préparation, il ne peut entreprendre aucune autre action.

Une autre version de ce sort, les Flûtes de la Folie, nécessite l'utilisation d'une flûte de pan enchantée fabriquée dans des os de hibou, une flûte des Serviteurs ou un instrument similaire, mais permet de se passer des exercices préparatoires.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Athlétisme pour donner plus de souffle; ou une Dépense appropriée en Art (musique) pour la version Flûtes de la Folie)
Opposition : tout être conscient à portée d'écoute doit réaliser un Test d'Équilibre mental (5 Points). Ceux qui échouent perdent ces 5 Points, et souffrent temporairement d'une maladie mentale pour la durée de cette scène (cependant, ils ne perdent pas les niveaux d'Équilibre mental). Ceux qui réussissent ne perdent que 2 Points d'Équilibre mental, et peuvent continuer à agir normalement.
Coût : 4 Points d'Équilibre mental par round; chaque sorcier doit également payer 1 Point d'Athlétisme par round pour le Hurlement de Pan (mais pas pour les Flûtes de la Folie)
Temps : quatre rounds d'exercices de respiration, un round pour pousser le hurlement; une fois qu'il a commencé, le sorcier peut poursuivre son cri tant qu'il lui reste du souffle (des Points dans sa Réserve d'Athlétisme)

Échange d'Esprits

Ce sort permet au sorcier d'échanger son esprit avec celui de sa cible. Celle-ci peut se trouver à n'importe quelle portée, mais la première fois qu'il est lancé sur une personne donnée, le sorcier doit voir sa victime (l'utilisation d'une boule de cristal ou certaines méthodes de vision magique peuvent également suffire). Les cibles de ce sort ont toujours la possibilité d'effectuer un Test de Sixième sens, qui se manifeste par un sentiment de détachement ("c'est comme si tu te regardais à travers les yeux d'un autre"). Un succès lui permet de repérer le sorcier, s'il peut le voir. Voir son esprit échangé avec celui d'une autre personne implique pour la victime un Test d'Équilibre mental (5 Points).

Le sorcier et sa cible s'engagent dans une opposition d'Équilibre mental vs Équilibre mental. Si le sorcier l'emporte, il lance un dé avec un modificateur de -2, et cumule ce résultat à chaque fois. À moins que la victime ne connaisse également ce sort, rien ne se passe si elle remporte cette opposition (si elle le connaît, l'incantation du sort cesse immédiatement). Lorsque la somme totale obtenue dépasse le score d'Équilibre mental de la cible, le sorcier peut échanger son esprit avec elle. Après un tel échange réussi, une seconde tentative contre la même personne deviendra plus aisée. Le sorcier n'applique plus qu'un modificateur de -1 à son lancer de dé. Ce modificateur passe à +0 pour le troisième échange, +1 pour la quatrième et ainsi de suite. Une fois que ce modificateur dépasse le niveau d'Équilibre mental de la cible, le sorcier peut accomplir cet échange avec simplement un gros effort de volonté, même dans le cas improbable où le niveau d'Équilibre mental de sa victime augmente par la suite.

À partir de ce moment, le sorcier peut rendre permanent cet échange en sacrifiant un être humain à Shub-Niggurath. La tradition (et le sort, si le Gardien en décide ainsi) dicte que cet acte se déroule pendant Halloween.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec une Dépense en Empathie ou contre une cible que le sorcier connaît bien, 3 avec ces deux conditions réunies)
Opposition : voir ci-dessus.
Coût : un nombre de Points d'Équilibre mental égale à la moitié de la Réserve actuelle d' Équilibre mental de la cible (arrondi à l'inférieur)

Temps : un round pour le lancer, lors de l'opposition, chaque avancement dans l'échange dure un round; l'esprit du sorcier peut rester dans le corps de sa victime pendant quatre minutes après le premier succès, huit minutes après le second, 16 minutes après le troisième, et ainsi de suite.

Résurrection

Ce sort ("Y'ai' ng'ngah, Yog-Sothoth, h'ee-l'Geb, f'ai throdog, uaaah!") ranime le corps et l'âme d'un cadavre qui a été auparavant réduit, par un processus alchimique, à l'état d'une poudre bleu-gris regroupant ces sels essentiels. L'inverse de ce sort ("Ogthrod ai'f, Geb'l-ee'h, Yog-Sothoth, 'ngah'ng ai'y, zhro!") renvoie le revenant à cet état de poudre.

Le nécromancien doit posséder au moins la totalité du torse, un bras et la tête pour extraire par alchimie assez de sels essentiels pour permettre une Résurrection. Avec une quantité moindre, ou une portion seulement des sels nécessaires, le résultat ne donne qu'une "monstruosité animée." Ceci dit, tant que le contenant reste intact, et que le nécromancien a pris suffisamment soin d'y réunir tous les fragments et grains de poussière, le sort demeure possible. Réduire un corps à ses sels essentiels nécessite 3 mois de travail dans un laboratoire d'alchimiste (ou l'équivalent moderne), un Test d'Équilibre mental (3 Points) et un total de Niveaux cumulés en Occultisme et en Chimie égal à 8.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 6 pour ressusciter un cadavre, Difficulté 4 pour le renvoyer à l'état de poussière
Opposition : ressusciter un cadavre à partir de ses sels essentiels consiste en une opposition entre une Inertie morbide de 6 ; renvoyer un corps animé à l'état de poussière nécessite une opposition entre l'Équilibre mental du sorcier contre la moitié (arrondie à l'inférieur) de l'Équilibre mental de sa cible
Coût : 4 Points d'Équilibre mental ; être ressuscité coûte 6 Points d'Équilibre mental
Temps : 2 rounds pour psalmodier chaque version; la Résurrection prend cinq minutes, le retour à la poussière est instantané.

Rituel de Saaamaaa

Ce rituel renforce et recourbe la géométrie normale de notre espace-temps à quatre dimensions, repoussant des choses qui lui sont extérieures comme Yog-Sothoth, Daoloth, et leurs sujets. C'est au Gardien de déterminer spécifiquement quels dieux, quels titans et quels monstres sont des Extérieurs, et lesquels sont des espèces terrestres ou des races extraterrestres "normales". Grâce à ce rituel ou à ses signes, le sorcier peut fermer un Portail Dimensionnel. Le Rituel sert le plus souvent à tracer ces signes en guise de barrière, ou afin de polariser une lumière existante ou un champ de radiation pour en faire une barrière. Si la ligne est tracée à la craie, gravée ou générée à travers la lumière de néon, briser le support annule la barrière.

Le Rituel se compose de huit lignes, la dernière est réputée offrir une protection totale. Malheureusement, elle reste également inconnue de l'humanité, bien qu'on suppose qu'elle soit gravée dans deux monolithes sur le monde de Glyu-Uho, orbitant autour de l'étoile Bételgeuse. Certains occultistes pensent que le Signe des Anciens est une carte topologique de la troisième ligne du Rituel. Selon la source, la quatrième ou la sixième ligne est connue sous le nom de Ligne de Naach-Tith. La cinquième ligne (souvent appelée le Pentacle des Plans) est suffisante pour contenir et repousser Daoloth. En général, on ne trouve que des portions d'une ou deux lignes dans un grimoire ; assembler les sept lignes connues pourrait prendre des années, et exiger des ressources importantes.

Bien que le Gardien puisse imaginer des effets étranges et uniques pour chaque ligne, la fonction première d'une ligne du Rituel de Saamaa consiste à bloquer un certain nombre de Points de Santé associé à une entité Extérieure. Chaque ligne bloque un nombre exponentiel de ces Points: 2 pour la première, 4 pour la seconde, 8 pour la troisième, 16 seize pour la quatrième, 32 pour la cinquième, et ainsi de suite. Si le Niveau de Santé de la créature est inférieur au niveau de la ligne, il ne peut pas franchir la barrière. Les balles et autres projectiles terrestres (ou créatures terrestres, dans le cas présent) peuvent traverser cette barrière sans subir aucun effet. Une ligne bloque également les sorts si leur coût en Points est inférieur au niveau de la barrière - par exemple, un sorcier au service de Yog-Sothoth devra Dépenser 6 Points d'Équilibre mental pour lancer un sort contre une cible se cachant derrière la troisième ligne du Rituel.

Une ligne du Rituel clos de manière permanente un Portail Dimensionnel dont le nombre de Points d'Équilibre mental requis est inférieur au niveau de celle-ci : par exemple, un portail intersidéral coûte 16 Points d'Équilibre mental, aussi la quatrième ligne (ou les suivantes) le fermera.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 6 (5 avec Physique, 4 avec une Dépense en Physique)
Opposition : tracer n'importe laquelle des lignes du Rituel représente une opposition contre l'Inertie de l'espace-temps. Cette Réserve d'Inertie est égale au double du numéro de la ligne : tracer la septième ligne consiste donc en une opposition contre une Inertie de 14. Le sorcier doit utiliser sa Réserve d'Équilibre mental dans ce cadre, mais ne subit aucun dégât de Santé.
Coût : 2 Points d'Équilibre mental ou 4 Points de Santé, multiplié par le numéro de la ligne, et ceci pour chaque tranche de 10m de barrière. Par exemple, tracer la troisième ligne sur une arche de 20 mètres de long (comme de 11m) coûte 12 Points d'Équilibre mental ou 24 Points de Santé.
Temps : la ligne perdure durant 1D6 heures, ou jusqu'au lever du soleil, suivant ce qui survient en premier.

CRÉATURES

"... de tous les monstres que chacun de nous avait pu voir au cours de sa vie, celui-ci était le plus étrange."
– La Bête de la Caverne

En deçà des dieux et des titans du Mythe existent de nombreuses autres de créatures différentes. Certaines sont d'origines extraterrestres, voire même issues d'une autre dimension. Quelques unes furent créées par les Grands Anciens, d'autres ont choisi de les servir, d'autres encore se révèlent indépendantes ou inconscientes des monstruosités cosmiques qui menacent l'univers. Qu'il s'agisse d'entités intelligentes, extraterrestres ou de simples monstres nés sur notre Terre, ces créatures suivent certaines règles communes dans Cthulhu.

Perte de Santé des Créatures

A moins que le Gardien n'adore véritablement un monstre spécifique, ou mène une partie visant à anéantir l'âme des personnages dans le mode Puriste, les créatures meurent, ou retournent dans leur dimension d'origine, ou se désintègrent, ou quoi que ce soit d'autre, lorsque leur score de Santé est réduit à 0. Certaines présentent quelques exceptions dans leurs descriptions, et le Gardien peut toujours utiliser les règles standards de Santé s'il pense que cela introduit un effet dramatique nécessaire. En terme d'ambiance, le Gardien peut décrire des tentacules se tordant de douleur, des formes éthérées se dissipant peu à peu ou une humeur malsaine suintant des blessures des créatures approchant 0 Point de Santé.

Régénération des Réserves de Compétences des Créatures

Les créatures récupèrent des Points de leurs Réserves en fonction de la fréquence de leurs interventions dans l'histoire. Un monstre qui n'apparaît pas durant 24 heures, ou plus, régénère l'ensemble de ses Réserves, à l'exception notable des Points de Santé, qui se récupèrent au rythme de 1d6 Points par jour.

Si les Investigateurs rencontrent cette créature une seconde fois dans la même journée, en la traquant jusqu'à son repaire par exemple, elle peut alors régénérer toutes ses réserves jusqu'à un maximum de la moitié du niveau total. Une fois encore, la Santé fait ici exception. Aucun Point n'est récupéré ici.

Les créatures qui bénéficient de règles spéciales pour récupérer leurs Points de Santé, comme celles qui se régénèrent, suivent cette procédure spécifique plutôt que celle décrite ci-dessus.

Caractéristiques des Créatures

Certaines créatures possèdent des Réserves séparées en fonction de leur environnement actuel ou de leur mode de locomotion, l'un de ses Niveaux supérieur à l'autre. Une créature changeant de mode (atterrissant pour se déplacer au sol par exemple) soit perd les Points "supplémentaires" ou au contraire les gagne, selon si ce Niveau augmente ou diminue. Par contre, elle ne peut réaliser cela qu'une seule fois.

Un Byakhee (Bagarre 6 sur terre, 11 dans les airs) tente de secourir son maître, un nécromancien dément, des Investigateurs qui l'ont acculé au bord d'un toit. Il dépense 3 Points pour les attaquer en piqué, il lui reste 8 Points dans sa Réserve. Mais une fois qu'il touché terre afin de permettre au sorcier de se cacher derrière lui, il passe de 8 Points à 6, son maximum une fois à terre (s'il avait dépensé 5 Points ou plus tant qu'il était en l'air, il ne perdrait aucun Point en atterrissant). Il décolle à nouveau, mais ne regagne pas ces 2 Points "perdus".

Si les Investigateurs étaient arrivés sur le toit quelques minutes plus tard, alors que le nécromancien montait sur le dos de son serviteur, le Byakhee aurait débuté l'affrontement avec 6 Points dans sa Réserve de Bagarre. Dans cette situation, s'il en dépense 1 dans le combat avant de décoller, il s'envolerait avec 10 Points (les 5 restants plus 5 autres une fois dans les airs).

Disons que les Investigateurs l'obligent d'une manière ou d'une autre à revenir sur le toit. La Réserve de Bagarre du Byakhee retombe à 5, et n'augmentera plus même s'il décolle à nouveau.

Le Seuil de Blessure, les dégâts et l'Armure des créatures fonctionnent selon les mêmes règles que pour les Investigateurs et les autres humains, bien qu'ils bénéficient en général de scores supérieurs.

Détective/Gumshoe place le destin entre les mains des joueurs

Lorsque c'est possible, nous préférons laisser les jets de dé entre les mains des joueurs. C'est ce que nous appelons "placer le destin entre les mains des joueurs". Ainsi, pour vérifier si un Investigateur est surpris, le joueur effectue un Test de Sixième sens. Afin de savoir si une créature est prise par surprise, le joueur réalise un Test de Discrétion. Cette approche s'applique à de nombreux autres jets de dé. Les Investigateurs utilisent Piquer pour voler quelque chose à un PNJ, Sixième sens pour s'apercevoir qu'un PNJ tente de leur dérober leurs biens. Vous pouvez toujours ajuster la Difficulté des Tests des Investigateurs selon le Niveau de Compétence des PNJ. C'est par exemple ce à quoi correspondent les modificateurs de Vigilance et de Discrétion.

Le Modificateur de Vigilance d'une créature donnée reflète l'acuité de ses sens (ou leur caractère paranormal), ou parfois son abrutissement ou la faiblesse de ses capacités de perception dans les conditions terrestres. Ce modificateur est ajouté au Niveau de Difficulté des Tests de Discrétion, ou autre du même genre, lorsque la vigilance de la créature entre en jeu. Cela arrive par exemple quand les Investigateurs tente d'échapper à sa traque, ou s'approchent de son repaire. Notez bien que les créatures ne possèdent ni les Compétences Sixième sens, ni Camouflage. Les joueurs lancent le dé pour échapper à la vigilance des créatures. Celles-ci n'effectuent aucun jet de dé pour repérer les Investigateurs.

Les pertes d'Equilibre Mental, indiquées ici, correspondent à la perte additionnelle d'Equilibre Mental (en tant que modificateur pour la perte standard) occasionnée pour voir, combattre ou être le témoin d'attaques de la créature en question.

Une créature bénéficie d'un Modificateur de Discrétion lorsqu'il est significativement plus difficile (ou plus facile) de la repérer (quel que soit le sens impliqué) par rapport à un être humain. Ce modificateur est ajouté (ou déduit) de la Difficulté de tout Test de Sixième sens ou d'une autre Compétence visant à repérer la créature. Notez que les créatures et les PNJ ne possèdent pas la Compétence

Discrétion. Ils ne réalisent jamais de Test afin d'éviter de se faire repérer. Les Investigateurs effectuent toujours les lancers de dé visant à détecter leur présence.

C'est folie de connaître de telles choses

Chaque race est accompagnée d'un paragraphe "Investigation" présentant quelques indices possibles (soit de son approche, soit de son passage) que le Gardien peut fournir aux Investigateurs. Ces indices sont organisés selon les Compétences permettant de les découvrir (si certaines autres compétences peuvent mettre à jour ces mêmes indices, elles sont indiquées entre parenthèses). Le plus souvent, le Gardien devra modifier ces descriptions générales afin de les adapter à son gré. Voyons ensemble comment faire.

Races Extraterrestres

"Maintenant que la fin approche, je me sens plus indulgent envers les choses. À l'échelle cosmique, qui peut dire quelle espèce est plus grande ou approche le plus d'une norme organique spatiale ? La leur ou la mienne ?"

-- Dans les murs d'Eryx

L'humanité n'est pas au sommet de la chaîne de la création. L'humanité est un accident, crée par inadvertance dans les laboratoires d'espèces disparues avant même l'évolution des dinosaures. L'humanité représente au mieux une mauvaise herbe tenace, ayant fleuri sur Terre pendant que les véritables maîtres de la planète l'avaient temporairement abandonnée. Ou bien l'humanité n'est-elle qu'un résidu d'une boîte de Petri, dans laquelle les Grands Anciens tentèrent de développer quelques caractéristiques utiles en vue de les implanter dans ces races méritant de devenir leurs serviteurs. Les anciennes races, nées dans la lumière du Big Bang, vivent encore dans certains lieux secrets de la Terre. Des extraterrestres visitent notre planète pour y glaner des minerais et des esclaves selon leurs besoins, ou encore afin de satisfaire les désirs insondables de leurs maîtres Grands Anciens. De nouvelles races se trouvent en gestation sous les océans, dans les cimetières ou attendent simplement leur heure dans les méandres du temps.

Toutes les races présentées ci-dessous, à l'exception notable des Shoggoths, possèdent une intelligence comparable à celle des humains (sinon supérieure à eux). Par défaut, dans Cthulhu on considère que ces races, d'origine terrestre ou extraterrestre, comptent comme des entités du Mythe pour tout ce qui concerne les Tests d'Equilibre Mental, le lancement de sorts, etc. Le Gardien est une fois de plus encouragé à surprendre ses joueurs en altérant les caractéristiques des Goules, par exemple, pour définir des créatures surnaturelles telles que les vampires, ou encore des monstres mythiques comme le yéti. Dans ce cas, le yéti peut bien sûr se révéler servir l'espèce des Mi-go ...

Modifier les Créatures

Il est très important de conserver aux monstres un aspect inédit et terrifiant. Lovecraft a inventé toutes ces entités justement parce que les vampires et les loups-garous avaient été surexploités. Quelle dommage si la même chose se produisait avec les Profonds ou les Mi-go. N'hésitez pas à faire varier les caractéristiques, pouvoirs, habitudes et comportements de ces créatures. En premier lieu, altérez leur apparence, accentuez certains éléments les rendant plus horribles encore au détriment d'autres détails (les Mi-go ressemblent-ils plus à des insectes ou à des crustacés ? Cela dépend de la situation). Le récit de James Wade, Les Profonds, lie ces créatures familières aux dauphins, et introduit de nouveaux aspects dans leur mythe. Vous pouvez faire de même si vous souhaitez ignorer ou créer certains détails adaptés à votre histoire.

Adaptez la créature au contexte ou au scénario, tout en conservant la base de leur nature profonde. Les goules peuvent-elles être albinos, ressembler à des créatures insectoïdes comme les Morlocks et attaquer les métros souterrains plutôt que les pilleurs de tombes ? Est-ce que les Byakhees émergent de puits profonds ou se matérialisent-ils à partir de morceaux de métal et de cadavres ? Comment fonctionne la Couleur en tant que Musique Venue de l'Espace ?

Le Mythe de Cthulhu ressemble à un Shoggoth protéiforme et toujours changeant. Faites également en sorte que les Shoggoths demeurent ainsi.

Anciens (Choses Très Anciennes)

Ces extraterrestres possèdent un corps cylindrique et symétrique où naissent cinq bras tous terminés par cinq doigts tentaculaires. Ils mesurent environ 2,40m de haut. Leurs "têtes" ressemblent à des étoiles de mer (avec un oeil au bout de chaque branche) et des "pieds" émergent de leurs corps en forme de tonneau. Une paire d'ailes se rétracte dans des fentes s'ouvrant dans leurs flancs. Les Choses Très Anciennes communiquent à l'aide de sifflements flûtés et peuvent voir même en l'absence de toute source lumineuse.

Les Choses Très Anciennes sont arrivées sur Terre il y a deux milliards d'années, et elles sont peut-être accidentellement à l'origine de l'apparition de la vie sur notre planète. Elles ont créé les Shoggoths pour leur servir d'esclaves, et les lancèrent au combat dans les nombreuses guerres qui les opposèrent aux autres races. Elles furent finalement repoussées jusque dans leur cité principale en Antarctique. Alors que leur race entamait son déclin, une révolte des Shoggoths détruisit leur civilisation. La race des Choses Très Anciennes est éteinte à la surface, mais il existe peut-être encore des colonies dans les plus profondes fosses abyssales.

Dans un combat au corps à corps, les Choses Très Anciennes peuvent se servir de leurs cinq bras en même temps, mais pas plus de trois à la fois contre une même cible. En tant que race technologiquement évoluée, elles sont plus enclines cependant à faire usage d'armes ou de la magie.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/en l'air) : Athlétisme 8/10, Santé 14, Bagarre 13
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : +1 (étreinte). Suite à une attaque réussie, la Chose Très Ancienne commence à écraser sa victime et lui inflige automatiquement des dégâts (-1) chaque round jusqu'à être tuée ou obligée de le relâcher.
Armure : -4 contre toute attaque (épiderme épais)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Expertise légale : les entailles sont régulièrement espacées, mais étrangement situées. Les organes ont été retirés chirurgicalement selon une méthode qui suggère une formation médicale. Mais ils ont été replacés n'importe comment. Les organes présentent également des contusions spécifiques, comme s'ils avaient été maintenus par des pinces ou un autre outil du même genre. La trépanation au sommet du crâne a été réalisée en même temps que le rectum était enlevé, et la victime était encore vivante, mais totalement immobilisée au moment où ont été pratiquées ces incisions.
Médecine : cela peut paraître étrange, mais écoutez-moi. En fac de médecine, nous connaissions en théorie les secrets de l'anatomie, mais nous n'avions aucune idée de la manière de procéder à une dissection. C'est ce à quoi ce cadavre me fait penser.
Sixième sens : l'écho de ce son flûté, comme le vent à travers un tunnel ou une caverne, se répercute bien plus loin que nous ne le pensions. Et de toute manière, d'où peut-il bien venir ?

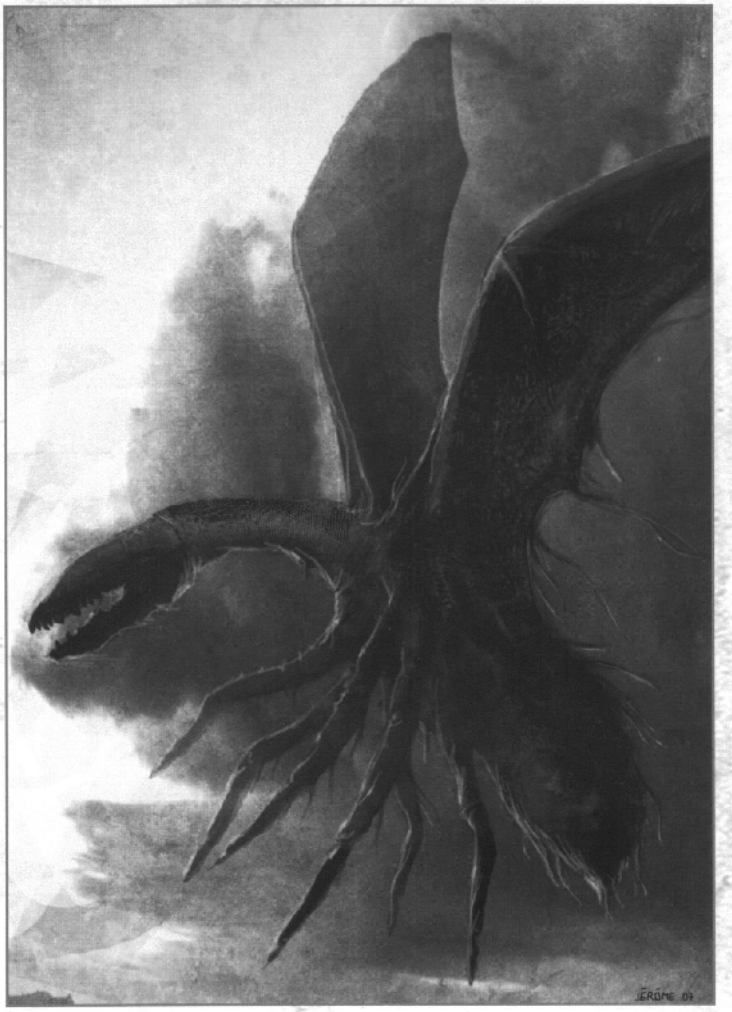
Byakhee

Ces horreurs ailées interstellaires ressemblent à des cadavres de vautours mêlés d'éléments insectoïdes. Les Byakhees peuvent voler à travers l'espace et emporter un cavalier, bien que celui-ci doive s'équiper pour résister au vide et au froid spatial. Des sorts ou des potions existent à cet effet. Les Byakhees ne possèdent pas de repaire sur Terre, mais des sorciers les invoquent pour accomplir leurs volontés ou en faire leur monture. Les Byakhees sont réputés être l'une des races de serviteurs de Hastur.

En combat, un Byakhees peut soit frapper de ses deux griffes, ce qui lui confère deux attaques par round, ou tenter de mordre son adversaire et de sucer son sang.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/dans les air ou dans l'espace) : Athlétisme 9/20, Santé 8, Bagarre 6/11
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Discrétion : +1 en vol
Armes : +1 (griffes), +0 (morsure); suite à une morsure réussie, le Byakhee draine automatiquement 2 Points de Santé de sa victime par round jusqu'à être abattue ou forcée à fuir.
Armure : -2 contre toutes les attaques (fourrure et cuir, absence de zones vitales)
Perte d'Équilibre mental : +1



Investigation

Jargon policier : on enquête d'après un témoignage qui prétend que de la musique a retenti juste avant l'attaque. Comme un son de flûte.
Recueil d'indices : les empreintes ressemblent généralement à celles d'oiseaux charognards, mais elles sont trop peu profondes pour correspondre à quelque chose d'assez lourd pour écraser un homme (Connaissance de la nature).
Expertise légale : le corps a été écharpé et lacéré, il n'en reste que des lambeaux. Les projections de sang indiquent qu'il a été déplacé au cours de l'affrontement. Bien que la gorge soit déchirée, il y a étonnamment peu de sang dans et sur le cadavre.
Sixième sens : un courant d'air glacial vous fait soudain frissonner, et une odeur âcre, comme celle du genévrier pourrissant, agresse vos narines.

Chien de Tindalos

Ces créatures décharnées et voraces rôdent dans les méandres du passé lointain de notre planète, avant même que l'ADN ne se soit formé dans la soupe primordiale. Elles habitent les angles du temps, alors que la plupart des autres êtres vivants (dont l'humanité) occupent ses courbes. Les chiens de Tindalos sont affamés et lorsqu'ils repèrent une proie, ils suivent sa trace à travers le temps et l'espace, parcourant 100 millions d'années en une seule journée. Ils sont immortels, et beaucoup d'entre eux connaissent de puissants sortilèges affectant le temps.



En raison de leur relation particulière avec les angles du temps, ils peuvent se matérialiser dans n'importe quel coin, suffisamment aigu (120° ou moins). Lorsqu'un Chien apparaît, on observe d'abord de la fumée sortant de ce coin, puis sa tête et tout son corps s'en extirpe.

Repoussé par sa cible, un Chien renonce en général à la poursuivre. Malheureusement, ces créatures sont très difficiles à repousser. Quiconque vient au secours de la victime devient à son tour une proie.

Langue : la langue du Chien de Tindalos est longue et creuse. S'il parvient à atteindre sa cible, elle fore un trou indolore dans sa poitrine et qui ne saigne pas, déplaçant les organes alentours. La victime ne perd pas de Points de Santé, mais 3 Niveaux d'Équilibre mental. Le Chien utilise cette attaque en général pour achever sa proie.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 6 (régénère 2 Points par round et la totalité de la réserve entre deux scènes), Santé 13, Bagarre 30
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +3
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : +1 (pattes), langue (voir ci-dessus). Les pattes du Chien (et le reste de son corps) sont recouvertes d'une sorte de pus bleuâtre et vivant, qu'une attaque réussie dépose sur la victime en plus des dégâts normaux. Ce pus agit chaque round comme un acide puissant (+1 au modificateur de dégâts jusqu'à ce qu'il soit enlevé. Il peut être cautérisé par le feu.
Armure : -2 contre toute attaque (peau), régénère 2 Points de Santé par round; immunisé aux armes ordinaires et aux produits chimiques
Perte d'Équilibre mental : +2

Investigation

Chimie : cette substance bleuâtre sur le corps semble presque vivante, mais complètement anaérobique. Elle contient des polyphosphates et du sulfate d'hydrogène à la place de protéines. Elle est inerte maintenant, mais sur la victime, elle devait être hautement corrosive à la vue de ses blessures.
Recueil d'indices : celui qui était dans cette pièce a bouché tous les coins avec du plâtre et l'a vidée de tous ses meubles à l'exception des éléments arrondis. Il a même mastiqué les bords des fenêtres et les angles des tableaux.
Expertise légale : le corps a été retrouvé allongé sur le dos, brûlé comme par de l'acide, mais couvert d'une substance bleuâtre inerte. La tête a été tranchée et posée sur la poitrine, au-dessus d'un trou creusé avec un quelconque instrument souple. C'est étonnant, mais ce trou n'a pas abîmé les organes internes. La cause de la mort est un infarctus. Le cadavre présente des traces anciennes de piqûres, sans doute dues à l'usage de drogue, mais on n'en a pas trouvé dans son système sanguin.

Chose-Rat

Les Choses-Rats ressemblent à des rats ordinaires et peuvent facilement être confondus de loin avec ceux-ci. Leurs têtes sont cependant des caricatures ignobles de têtes humaines et leurs pattes sont semblables à de petites mains. Elles possèdent des dents extrêmement puissantes et acérées. Ces créatures impies sont créées à l'aide d'une sorcellerie malfaisante, permettant à des adeptes décédés de se voir transformés ainsi et de continuer à servir leurs maîtres. De nombreuses Choses-Rats connaissent des sorts, soit depuis leur existence humaine, soit après des siècles d'association avec des sorciers. Bien qu'elles ne puissent mourir de mort naturelle, elles sont aujourd'hui très rares. Pour attaquer, elles grimpent le long des jambes et des vêtements de leurs adversaires humains, ou se laissent tomber depuis le plafond.

Le Gardien peut utiliser les caractéristiques des Choses-Rats pour représenter non seulement Brown Jenkin dans "La Maison de la Sorcière", mais également des cannibales dégénérés comme l'engeance des Martres dans La Peur qui rôde, les êtres quasi-reptiliens de Robert E Howard dans "Les Vers de la Terre", ou tout autre horreur minuscule qui rampe dans des espaces réduits, comme les greniers ou les caves. Si ces créatures agissent en groupe (comme les Martres), adaptez les règles de nuée.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 9, Santé 3, Bagarre 7
Seuil de Blessure : 6 (petit et incroyablement leste)
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : -2 (morsure); les victimes mordues doivent effectuer un Test de Santé (Difficulté 4) ou être infectées par une quelconque maladie répugnante. À moins que le Gardien ait une idée précise en tête, celle-ci se déclare en 1D6 heures et affecte la victime comme si elle était blessée. Elle perd alors 1 Point de Santé par heure jusqu'à un seuil de -6, où elle doit être hospitalisée et soignée par un médecin.
Armure : aucune
Perte d'Équilibre mental : +0; +1 si le témoin connaissait la Chose-Rat de son vivant.

Investigation

Architecture : les dimensions des murs et celles du grenier ne se correspondent pas. Ce qui revient à dire que le grenier est plus grand que la maison, mais ça c'est impossible. Il y a donc un genre de passage ou de vide derrière l'un des murs intérieurs.
Biologie : ce squelette est sans aucun doute celui d'un très gros rat malade. Ceci dit, les os des pattes semblent les rendre presque préhensiles, avec des articulations bien développées avec des traces d'arthrite. Le crâne est nettement aplati sur le front, mais allongé dans la région crânienne.
Recueil d'indices : deux des empreintes sanglantes de rats ressemblent presque à des traces de mains humaines, sauf en ce qui concerne la taille, bien sûr.
Expertise légale : Le cadavre a été évidé et grignoté de l'intérieur comme par un énorme rat. Le cheminement part de la cavité abdominale, passe à travers le foie et le cœur jusqu'à la naissance de la gorge. Aucun élément n'indique toutefois pour le moment la manière dont le rat s'est retrouvé à l'intérieur du corps.

La Couleur Venue de l'Espace

Une Couleur larvaire tombe sur Terre à l'intérieur d'une météorite et germe, brisant sa coquille métallique et infiltrant l'écosystème environnant, le teintant d'une incandescence inconnu dans notre spectre lumineux. Il ne s'agit ni d'un gaz, ni de plasma, mais d'une lumière sans substance (ceci dit, si cela entre en contact avec la chair humaine, la victime ressent comme la caresse d'une vapeur épaisse). Une lumière intense réduit la Couleur à l'impuissance. Elle passe les heures diurnes dans des refuges obscurs et frais, de préférence aquatiques : citernes, puits, lacs, réservoirs voire l'océan lui conviennent tout à fait. Lorsqu'elle se déplace, elle ne ressemble à rien de plus qu'un rayon de lune étrange s'étalant sur le sol. Parfois, elle scintille plus intensément pendant un court instant. Une Couleur peut aller partout où peut passer de la lumière, en particulier entre les moellons d'un mur ou les carreaux d'un dallage.

Lorsque la Couleur se métamorphose, elle s'infiltre dans la végétation environnante. Celle-ci se met à croître anormalement, luit bizarrement et prend un goût amer. Les insectes et les animaux naissent avec des malformations, leurs yeux brillent de la teinte de la Couleur. La nuit, toute la vie végétale émet cette même lueur, se tord et se plie comme sous l'effet d'un vent violent. Une fois arrivée à maturité, la Couleur commence à se nourrir de la faune locale (ou de la population) et draine la vie dans la zone autour d'elle. Une fois qu'elle a emmagasiné assez d'énergie, elle quitte la planète en direction de l'espace pour y vivre sa vie adulte. Elle laisse derrière elle une zone ravagée, de 5 à 20 acres de superficie (selon la richesse initiale de l'endroit). Et peut-être une autre larve...

Drain de Volonté : une personne vivant dans la zone affectée par la Couleur perd automatiquement 1 Point d'Équilibre mental chaque nuit qu'elle y passe. Son esprit faiblit et elle perd peu à peu l'envie de vivre. Elle doit également réussir un Test d'Équilibre mental (-2 Points) pour quitter cette zone après la première nuit.

Caractéristiques

Compétences (larve/à maturité) : Athlétisme 4/20, Santé 4/20, Bagarre 6/28
Seuil de Blessure : N/A
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : +1 (irisation); cette attaque peut faire fondre du fer
Armure : transparent à toute attaque physique dont le feu ou l'électricité. Elle peut dégager un puissant champ magnétique autour d'elle. Vulnérable aux sorts.
Perte d'Équilibre mental : +0 pour voir la Couleur; +1 pour voir une victime de la Couleur

Investigation

Architecture : le verre dans la maison semble étonnamment dépoli et brillant, comme s'il avait été sablé. La structure n'a subi aucun dommage comparable, bien que le bois soit par endroit grisâtre et affreux.
Astronomie : une météorite est tombée dans ce secteur, il y a cinq mois de cela, ou déjà un an.
Chimie : dans une analyse spectroscopique, les échantillons de la météorite présentent certains éléments inconnus du spectre normal. Ceci indique une possible, mais improbable, création chimique extraterrestre. Ils ne deviennent pas volatiles, quelle que soit la température atteinte, mais sont très conducteurs. Un solvant acide révèle des lignes de Widmanstätten similaires à celles contenues dans le fer météoritique.
Expertise légale : la chair est sèche, fragile, squameuse et cuivrée, libérant des odeurs nauséabondes au cours de l'autopsie. La graisse est congelée et bouffie, elle présente d'étranges irisations. Certaines parties du cadavre sont comprimées ou ratatinées disproportionnellement, mais il n'y a aucune trace de pression ou d'écrasement. Les yeux sont exorbités, les orbites distendues. Les parties molles du visage subissent les mêmes tensions. L'ensemble du corps présente une teinte grisâtre.
Connaissance de la nature : les plantes pourrissent et s'assèchent simultanément de l'intérieur (Biologie).
Photographie : il existe une autre source de lumière dans la zone, en plus de la lune ou d'éclairages artificiels.
Physique : des radiations incroyablement importantes et concentrées pourraient avoir cet effet, mais cela nécessiterait une machinerie complexe et avant-gardiste pour les produire.
Sixième sens : ce reflet lumineux a une drôle de couleur...

Dhole

Ces créatures fouisseuses gigantesques, en forme de ver, ne sont pas originaires de notre planète et aucune ne semble y être restée que de brèves périodes. Heureusement car les Dholes semblent avoir ravagé et détruit plusieurs autres mondes. Ils n'aiment pas la lumière, bien que celle-ci ne paraisse pas leur causer le moindre mal. Il est très rare de les rencontrer en plein jour, et encore uniquement sur des planètes qu'ils ont entièrement conquises. Certains textes magiques les accusent d'être à l'origine des tremblements de terre.

Jet d'écrasement : toute personne, ou toute chose, à portée d'un Dhole qui décide de lui ramper dessus doit réussir un Test (Difficulté 4) de Fuite ou d'Athlétisme pour éviter de se retrouver transformé en purée sanguinolente. Une Dépense en Recueil d'indices permet aux survivants de retrouver assez de restes pour permettre une inhumation de leurs infortunés camarades.

Crachat : le filet de bave d'un Dhole a une portée pouvant aller jusqu'à 10 mètres. S'il atteint une voiture ou un camion, ceux-ci sont aussitôt immobilisés. Un avion touché tombe vers le sol (Pilotage Difficulté 6 pour éviter le crash). Dans le cas d'un bateau, la bave inflige une pénalité de +2 aux Difficultés de Pilotage jusqu'à ce qu'elle soit nettoyée. En plus des dégâts causés par s'extraire de cette matière visqueuse nécessite trois Tests réussis d'Athlétisme et consécutifs (Difficulté 5). Durant chaque round passé dans la bave, il est impossible de respirer et le personnage doit effectuer des Tests comme s'il se noyait (voir p. 56). Le crachat du Dhole est corrosif et inflige les mêmes dégâts qu'un acide léger (-1) à chaque round de contact.

Caractéristiques

Compétences (rampant/fouissant) : Athlétisme 18/10, Santé 178, Bagarre 24
Seuil de Blessure : 2 (énorme)
Modificateur de Vigilance : +0/+2
Armes : +12 (morsure), +1 (crachat); après une morsure réussie, le dhole mastique sa victime. Les Dholes peuvent cracher jusqu'à 5kms (ajouter +2 au Seuil de Blessure de la cible au-delà de la longue portée)
Armure : -12 contre toute attaque (exosquelette)
Perte d'Équilibre mental : +2 (Perte de Équilibre mental de 1 au minimum s'il est vu sur Terre)

Investigation

Recueil d'indices : vous pouvez suivre à travers la forêt une piste de branches cassées sur environ deux kilomètres. Cet amas de mucus visqueux a suivi une trajectoire affreusement rectiligne avant d'atteindre la voiture. La peinture et la capote sont sérieusement brûlées, le produit est probablement soit corrosif, soit vraiment très chaud.
Expertise légale : à première vue, un transatlantique lui a atterri dessus. Mais il ne s'agit que d'une supposition, bien entendu.
Géologie : les strates de roche sont complètement entremêlées ici, mais on n'a mentionné aucun tremblement de terre dans la région la nuit dernière.

Rejeton de Yog-Sothoth

Il s'agit d'êtres créés lorsque Yog-Sothoth s'unit à des humains, donnant naissance à une créature hybride. Aucun Rejeton (mâle ou femelle) ne se ressemble. Certains sont horribles et monstrueux, à la fois visibles et invisibles. D'autres semblent humains, presque humains ou à demi-humains. Les deux types dégagent une odeur particulièrement étrange, en particulier pour les chiens ou les chevaux.

Tous ces hybrides grandissent et atteignent rapidement leur maturité. Ils demandent une grande quantité de viande fraîche et crue pour leur subsistance. Les Rejetons invisibles deviennent brièvement visibles lorsqu'ils se nourrissent. Ils recherchent également toute connaissance liée au Mythe, des sorts et des ouvrages dès qu'ils le peuvent, visant à détruire les barrières qui retiennent leur Père loin d'eux. Tous ses enfants connaissent le sort Appeler Yog-Sothoth.

Caractéristiques – Rejeton monstrueux

Compétences : Athlétisme 10, Santé 21, Bagarre 33
Seuil de Blessure : 7 (invisible), 3 (massif, une fois rendu visible)
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +2 (invisible), -3 (une fois visible ou face à des chiens)
Armes : +3 (piétinement), -1 (trompe); après une attaque réussie avec sa trompe, le Fils saisit et étreint sa victime. Il lui inflige automatiquement des dégâts d'écrasement (-1) et draine son sang (+0) chaque round jusqu'à être tué
Armure : aucune arme physique ne peut le blesser; les armes enchantées n'occasionnent que le minimum de dégâts.
Perte d'Équilibre mental : +1 (invisible), +3 (visible)

Caractéristiques – Rejeton humain

Compétences : Athlétisme 8, Armes à feu 7, Mêlée 7,Santé 13, Bagarre 17
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +1 (-3 face à des chiens)
Armes : -1 (poings inhumainement puissants), toute arme
Armure : aucune
Perte d'Équilibre mental : +0 (habillé ou relativement humain), +1 (nu, mort ou relativement inhumain)

Investigation

Recueil d'indices : la piste de cette chose s'élève presqu'à la verticale le long de la paroi de schiste, mais si on en croit l'enfoncement des empreintes, elle devait peser plus qu'un élan.
Expertise légale : le torse et l'une des jambes ont été écrasés par une masse vaguement en forme de tonneau et jetée avec force (si nous avions été en Inde, et non en Oregon, j'aurai dit qu'il s'agit d'une trace d'éléphant). Le goudron visqueux et noir qui recouvrait le corps s'est sublimé en un résidu blanchâtre et caoutchouteux. Étrangement, il n'y avait que peu de sang ou de contusions. La grande marque noire circulaire en haut du dos s'avère, après examen, être composée de douzaines de traces de minuscules piqûres suppurantes.
Histoire orale : pauv' vieille Elspeth. Enceinte à Noël et perdre le gosse à l'été. Et elle raconte toujours qu'elle doit aller nourrir son bébé à Devil Glen, quand elle croit qu'y a personne qui regarde. C'est de famille, je suppose. Sa maman jetait toujours des cervelles de veau aux engoulevents, et ce genre de truc.

Gnoph-Keh

Cette "créature mythique des étendues glacées du Groenland" possède six pattes et une corne, bien que si l'on y jette qu'un simple coup d'oeil inattentif, on puisse de loin le confondre avec un ours polaire malformé. Elle se déplace sur une, deux ou trois paires de pattes. Elle est associée à Ithaqua, bien qu'elle serve également de totem animal à une tribu d'esquimaux nomades.

Le Gnoph-keh peut attaquer avec sa corne, ou avec une ou deux paires de griffes. Dans le cas d'une attaque avec une paire de griffes, ne faites qu'un seul Test de Bagarre, mais lancez les dés de dégâts séparément. Cette créature ne peut pas porter une attaque avec sa corne le round suivant celui où il frappe avec deux paires de griffes. Il doit au préalable retomber sur ses pattes.

Blizzard : en dépensant 1 Point de Santé par heure, le Gnoph-keh peut provoquer un blizzard. Celui-ci réduit la visibilité des humains à une portée maximale équivalente au bout portant (la vision de

Gnoph-keh n'est en rien affectée par ce blizzard). Cette tempête se développe sur un rayon de 100m autour du monstre. Alternativement, il peut dépenser 1 Point de Santé afin d'abaisser la température de l'aire de 7° pendant une heure. Chaque Point de Santé supplémentaire dépensé augmente ce rayon de 100m ou la température de -7°. Plusieurs Gnoph-kehs peuvent s'associer pour invoquer ainsi de redoutables tempêtes de glace.

En-dessous de 7°, des Investigateurs sans vêtements protecteurs suffisants subissent les effets d'un froid extrême (voir p. 56). En deçà de -7°, quel que soit l'équipement disponible, les Investigateurs doivent effectuer des Tests d'Athlétisme (Difficulté 4) pour continuer à se mouvoir, et chaque nouvelle baisse de la température augmente ce niveau de difficulté d'1 Point.

Les Investigateurs immobiles perdent 1 Point de Santé toutes les 15 minutes, ou toutes les 5 minutes dans le blizzard.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 9, Santé 15, Bagarre 21
Seuil de Blessure : 4 (5 en milieu Arctique contre des personnes non originaires de ce même milieu)
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +2 dans la neige ou la glace
Armes : +3 (cornes), +1 (griffes)
Armure : -5 contre toute attaque (cuir et fourrure)
Perte d'Équilibre mental : +0

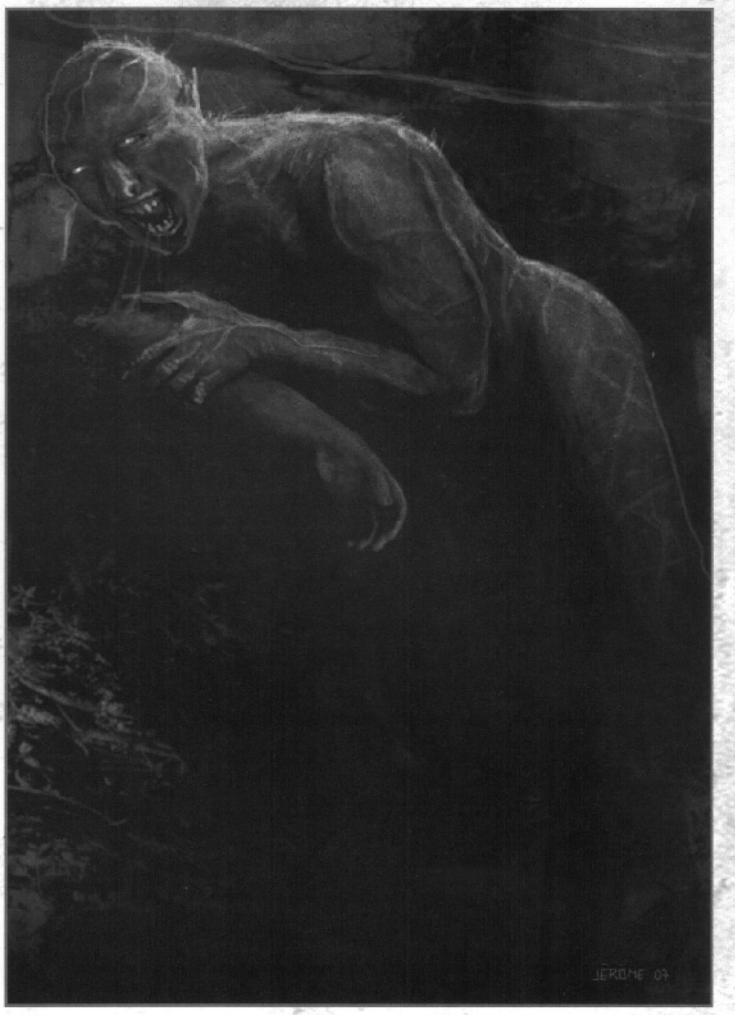
Investigation

Biologie : sur cette piste d'ours blanc, le dernier orteil est anormalement distendu, et les griffes sont remarquablement longues (Connaissance de la nature).
Expertise légale : il n'est pas mort à cause de la perte de sang, ni même suite à cet empalement à travers la poitrine, mais d'hypothermie, même s'il portait sa parka au moment du décès.
Connaissance de la nature : les traces que laissent cette chose n'ont aucun sens. C'est comme si un bipède montait un quadrupède ou quelque chose comme ça. (Recueil d'indices)
Sixième sens : la neige vole contre le vent.

Goulé

Ces humanoïdes caoutchouteux et repoussants possèdent des pieds en forme de sabots, des mains griffues et quelques caractéristiques communes avec l'espèce canine. Les Goules s'expriment par des gémissements et des sons inarticulés. Certaines possèdent des bribes de langages humains. Leur peau est souvent incrustée de terre arrachée aux sépultures où elles se nourrissent. Ces horribles créatures vivent dans des réseaux creusés sous les cimetières, dans les tunnels de métro et autres souterrains situés sous de nombreuses cités. Elles entretiennent des relations avec les sorcières et s'attaquent parfois à l'homme. Des êtres humains présentant de fortes tendances nécrophiles peuvent finir par se transformer en Goules au bout d'une longue période de temps.

Au cours d'un même round, les Goules peuvent attaquer une cible à la fois avec leurs deux griffes et leur morsure.



Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 9, Santé 7, Bagarre 9
Seuil de Blessure : 4 (5 sous terre)
Modificateur de Vigilance : +2 (+0 en plein jour)
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : +1 (griffes), +0 (morsure). Si elle parvient à porter deux attaques de morsure d'affilée sur la même cible, la goule réussit à enfoncer ses canines dans le malheureux et ne le lâche plus. La seconde attaque double automatiquement ses dégâts. Par la suite, la Goule n'a plus besoin d'effectuer de Test pour toucher sa victime, elle continue à lui infliger des dégâts normaux à chaque round jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou obligée de relâcher sa prise.
Armure : les dégâts des armes à feu et des projectiles sont réduits de moitié (arrondis au supérieur)
Perte d'Équilibre mental : +0 ; +1 si le témoin connaissait la Goule de son vivant

Investigation

Recueil d'indices : cette "tombe « fraîchement creusée" dans l'allée suivante est gravée de la date 1919.
Expertise légale : l'ensemble du corps est couvert de marques de morsure. Étrangement, bien que celles-ci soient clairement d'origine canine, les mâchoires sont inhabituellement courtes et larges. On peut estimer qu'il y avait trois ou quatre animaux. Les yeux ont été extirpés de leurs orbites et ont disparu. Tout comme les reins, la rate, le foie, le thymus, le pancréas et les intestins. Le ventre a été déchiré

et a laissé place à une blessure béante. Le crâne a été éclaté post-mortem sur la pierre tombale. La matière grise a été quant à elle raclée avec une sorte d'outil griffu. Post-mortem également, les os longs des membres ont été brisés et évidés, la moelle aspirée, avec un outil tranchant terminé par quatre dents. On a retrouvé des traces importantes de salive sur et autour des cavités osseuses.
Langues : le fossoyeur auquel nous venons de parler utilise une grammaire et un vocabulaire typique d'il y a environ 200 ans (Histoire).
Sixième sens : ces aboiements ne ressemblent pas vraiment à ceux du chien qui nous a accueilli un peu plus tôt.

Grande Race de Yith

Leur corps en forme de cône mesure 3m de haut. Au sommet, quatre membres se terminent l'un par des yeux, un autre par des sortes d'oreilles en forme de trompette, et deux par des pinces. Cette espèce est originaire de notre planète. La Grande Race, une espèce d'entités purement mentales, prit le contrôle de ces créatures en forme de cône il y a 400 millions d'années, lorsque, fuyant la destruction de leur propre monde, elle arriva sur Terre. Après avoir repoussé les polypes volants dans les tréfonds de la terre, et une période de guerres internes, elle bâtit un empire fasciste autour de Pnakotus en Australie. Lorsque les polypes prirent leur revanche il y a 65 millions d'années, la Grande Race abandonna son enveloppe physique et se projeta 50 millions d'années dans notre futur, où elle prit possession des corps des grands coléoptères devenus la race dominante de la planète.

Un Yithien peut projeter son esprit dans le temps, vers le passé ou le futur, sélectionner un sujet qui lui convient et procéder avec lui à un échange d'esprit. Aussi, lorsqu'un membre de la Grande Race s'empare d'un corps, l'esprit de cet être se retrouve quant à lui prisonnier dans celui du Yithien. Il doit y rester jusqu'à ce que son hôte décide de faire son retour et d'échanger à nouveau leurs places. Quand le temps est venu de restituer à la victime son véritable corps, la Grande Race efface de sa mémoire tout ce qui lui est arrivé pendant qu'il était leur captif. Ce lavage de cerveau n'est cependant pas parfait : la victime peut faire des rêves ou des cauchemars concernant cette aventure. Les Yithiens utilisent cette technique afin de voyager en nombre à travers le temps et l'espace et conquérir d'autres planètes. Ce mode de transport yithien dans le temps requiert des machineries très complexes, fondées sur des données scientifiques avancées, et existent sous une forme purement mathématique, bien qu'il soit virtuellement possible de les construire avec n'importe quel niveau de technologie, même les plus primitifs.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 7, Armes à feu 7, Santé 23, Bagarre 13
Seuil de Blessure : 4
Armes : +5 (pinces), +1 (par charge dans le fusil à foudre). Les pinces n'attaquent qu'à bout portant. Le fusil à foudre contient 32 charges, un nombre quelconque de charges peut être libéré par round et en une seule attaque.
Armure : -5 contre toute attaque (carapace épaisse)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Electricité : tout ce que je peux dire au sujet de cette machine à partir de ce reçu et de l'unique pièce que nous avons découverte, c'est qu'elle semble destinée à créer et à manipuler un champ magnétique incroyablement intense, mais au sein d'un espace cubique très restreint. Par contre, il est impossible qu'une si petite machine, sans source d'énergie extérieure, puisse parvenir à donner un tel effet. Quant aux ampoules et aux miroirs, pour ce que j'en sais, ils ne servent à rien (Physique)
Géologie : ce "malade mental" griffonnait des trilobites jusqu'à ce que son entrevue psychiatrique en vue de sa libération ait lieu (Biologie; Recueil d'indices).
Occultisme : autour du deuxième siècle avant J.C., à Rome, il existait une branche du Mithraïsme dédié à l'adoration d'Aion, une sorte de démon voyageur du temps, pourvu de quatre bras ophidiens. Il serait apparu, ou se serait éveillé, dans une caverne au commencement du monde. Il leur aurait apporté la sagesse et un avertissement très précis, les mettant en garde contre des pièges tendus contre eux dans le futur. Certaines rumeurs prétendent que ce culte existait encore au Moyen-Âge.

Habitants des Sables

La peau de ces humanoïdes énigmatiques semble incrustée de sable. Ils se terrent dans des cavernes et n'en sortent que la nuit venue, bien qu'ils puissent supporter les chaleurs les plus intenses du désert. Leurs grands yeux et leurs oreilles immenses leur confèrent des sens aiguisés, mais ils n'apprécient pas d'être exposés à une forte lumière. Ils peuvent vivre des semaines sans une goutte d'eau. Ils sont censés vivre dans le sud-ouest de l'Amérique, mais peuvent très bien hanter d'autres déserts dans le monde entier. Des rumeurs chez les occultistes place une tribu d'habitants des sables sur Mars. Ils adorent diverses déités, plus particulièrement Nyarlathotep, Yig, et Hastur, et rôdent souvent près des ruines de leurs anciens sanctuaires ou dans l'entourage des cultes humains qui leur sont dévoués.

Au cours du même round, un habitant des sables peut attaquer la même cible avec ses deux mains griffues. Ils se servent de propulseurs (afin d'augmenter la portée de leurs lances jusqu'à la portée longue), mais pas d'arcs.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 7, Bagarre 10, Mêlée 6
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +2 (-1 dans la lumière diurne et forte du désert)
Modificateur de Discrétion : +2 (dans les déserts uniquement)
Armes : -1 (griffes), +0 (lance à Pointe de pierre)
Armure : -3 contre toute attaque (cuir comme du papier de verre)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Recueil d'indices : pendant le meurtre, quelqu'un était assis juste sur ce rocher et a taillé avec art des pointes Clovis (précolombiennes) à partir de silex. Ces pointes de lance sont sorties de nulle part et sont



été trouvées dans le sud-ouest du pays vers 14.000 avant J.C. Aucune tribu n'en a fabriqué depuis 10.000ans. Jusqu'à l'autre nuit apparemment (plus soit Anthropologie soit Archéologie)
Expertise légale : les blessures sur le corps ressemblent à des coups de râteau, ce qui expliquerait également le sable incrusté dans les tissus. Le foie a été extirpé par le dos, post-mortem, grâce à une hachette ou une sorte de pelle.
Sixième sens : lorsque le vent du désert change brusquement de direction, vous sentez une forte odeur d'ammoniaque, un peu comme de la litière de chat.

Horreur Chasseresse

Les Horreurs Chasseresses ressemblent à d'immenses (12m de long) serpents noirs ou des vers visqueux munis d'une ou deux grandes ailes membraneuses comme celles des chauve-souris. Leur corps se contorsionne et ondule sans cesse, leur forme change continuellement et heurte le regard. Elles poussent des croassements comparables à celui des corbeaux.

La lumière du jour les fait disparaître, et une explosion lumineuse assez puissante (comme celle d'un éclair ou peut-être d'une explosion atomique) pourrait les réduire en poussière. Les Horreurs Chasseresses se déplacent avec agilité. Elles oeuvrent comme limiers au service de certains dieux, en particulier Nyarlathotep, et pour certains sorciers en quête de sang et de vies. Certaines ont réussi à apprendre des sorts au contact de ces maîtres.



Caractéristiques

Compétences (sur terre/dans les airs) : Athlétisme 7/11, Santé 14, Bagarre 22
Seuil de Blessure : 3 (massif)
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +2 (vol)
Armes : +1 (morsure), -1 (queue); après une attaque réussie avec sa queue, l'Horreur Chasseresse peut emporter sa victime dans les airs, elle peut seulement mordre lorsque sa queue maintient sa cible
Armure : -5 contre toute attaque (écailles); toutes les armes à feu infligent des dégâts comme si leur modificateur était égal à -1
Perte d'Équilibre mental : +1

Investigation

Recueil d'indices : quelqu'un a éclaté les lampadaires qui éclairent habituellement cette arrière-cour. Les balles ont atteint quelque chose cependant, quelque chose sur laquelle elles se sont écrasées.
Expertise légale : Le corps est lacéré et mutilé, il présente des traces de traumatismes importants ainsi que des marques de ligatures sur les membres (elles nous indiquent qu'un gros câble a dû servir à suspendre la victime et peut-être à la propulser contre le mur). Les blessures ont sans doute été causées par cinq types différents de lames, ressemblant à des hachettes. Le pied gauche, le coeur et environ dix centimètres de trachée n'ont pas été retrouvés sur la scène du crime.

K'n-Yani

K'n-yan est un empire souterrain baigné dans une lumière bleue. Il s'étend sous l'Oklahoma et d'étranges créatures y vivent. Son peuple, les K'n-yani, ressemble à des humains au crâne allongé et à la peau cuivrée, avec des traits aquilins semblables à ceux des indiens du Mexique. Ils fuirent le monde de la surface à la suite d'un grand cataclysme, qui pourrait correspondre à l'engloutissement d'Atlantis, une invasion des Mi-go ou encore (selon leurs propres mythes) la chute de R'lyeh. Ils adorent prioritairement Tulu et Yig. Autrefois, ils vouaient un culte à Tsathoggua, mais découvrirent quelque chose dans le sombre N'kai qui les poussa à le renier et à détruire ses temples.

Ils commercent occasionnellement avec le peuple-serpent du royaume de Yoth à la lueur rouge, et ont appris auprès d'eux de puissantes magies, en particulier le secret de l'immortalité et de la réanimation des morts. Ils montent des humanoïdes génétiquement modifiés semblables aux Spectres, et se nourrissent de la viande d'une espèce de reptiles intelligents qu'ils ont réduits en esclavage. Par chance, leur race est en pleine dégénérescence et ils ne viennent que très rarement à la surface du monde, un voyage que leur religion déclare tabou.

Télépathie : les K'n-yani communiquent télépathiquement entre eux comme avec les étrangers. Pour ceux-ci, un lien télépathique avec un K'n-yani implique un Test d'Équilibre mental (1 Point) lors du premier contact et un autre toutes les douze heures par la suite s'il est maintenu. Certains K'n-yani doués savent également créer des illusions télépathiques auxquelles on peut résister en réussissant un Test de Sixième sens (Difficulté 5). Parvenir à percer une illusion débouche cependant sur un Test d'Équilibre mental (3 Points). Ou plus selon ce que cache le voile illusoire...

Dématérialisation : les K'n-yani existent à la fois sur le plan matériel et le plan astral, et peuvent glisser à volonté de l'un à l'autre. Cela leur permet, par exemple, de traverser la matière solide ou de devenir intangibles face aux coups de leurs ennemis. Un K'n-yani peut également dématérialiser un objet ou une personne en la touchant, la projetant dans le plan astral au coût d'1 Point de sa réserve de Santé par tranche de 35kg de la cible. Une victime non consentante doit réussir un Test en opposition d'Équilibre mental contre l'Athlétisme du K'n-yani.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 7, Fusil à rayon 3, Bagarre 8, Mêlée 4
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : -1 (art martial sauvage), +0 (épée courte), +0 (rayon désintégrant) ; les dégâts infligés par le rayon désintégrant ne se récupèrent jamais.
Armure : -1 contre toute attaque (technologie avancée donnant des "chemises fantômes")
Perte d'Équilibre mental : aucune Perte d'Équilibre mental pour rencontrer le peuple de K'n-yan. Les voir se dématérialiser requiert un Test d'Équilibre mental (2 Points) à +0.

Investigation

Anthropologie : les Aztèques, les Hopis, et beaucoup d'autres tribus de la région partageaient la croyance que le monde s'étant achevé, leurs ancêtres se cachèrent dans des cavernes profondes d'où ils émergèrent finalement pour recréer un nouveau monde. Selon les Hopis, sous ce monde se trouve la Cité Rouge.
Chimie : ce métal particulier trouvé dans une tombe Kiowa s'avère plus dense que le plomb, mais fortement polarisé au Point d'attirer les matériaux normalement non magnétiques.
Histoire Orale : pour sûr qu'la montagne est hantée ! C'est plein d'fantômes d'indiens. Du vaudou, moi j'appelle ça. Des gars ont entendu des histoires de trésors et y sont partis creuser. Et ben, on les a jamais revu. Mais personne ici y parle de trésors. Z'ont entendu ça de nulle part, ou p'têtre ben des fantômes.

Larves Amorphes de Tsathoggua

Ces êtres noirs et protéiformes peuvent changer d'apparence instantanément pour ressembler aussi bien à un gros crapaud boursouflé qu'à une chose allongée munie de centaines de pattes embryonnaires. Ils peuvent suinter à travers de petites fissures et étirer à volonté leurs pseudopodes. Les Larves Amorphes sont associées à Tsathoggua, et on les rencontre le plus souvent dans ses temples ou ses cavernes enténébrées.

Engloutissement : à bout portant, une Larve Amorphe peut tout simplement gober son adversaire en réussissant un Test en opposition de Bagarre (mais le Seuil de Blessure de la cible est augmenté de +1 dans ces cas). Alors que la créature visqueuse (et vicieuse) l'engloutit, sa victime perd 1 Point de Santé lors du premier round, 2 au round, et ainsi de suite. Il ne peut plus rien faire du tout hormis pousser des cris d'horreur étouffés et effectuer des Tests de noyade (voir p. 56). Si la Larve Amorphe possède une Santé supérieure à 8 au début de l'affrontement, il peut avaler une autre proie de taille humaine pour chaque tranche de 4 Points de Santé supplémentaires dont il dispose. Cependant, il ne peut attaquer ainsi qu'un seul adversaire par round.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 12, Santé 8+, Bagarre 20
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Discrétion : +1 (+3 dans l'ombre ou dans les ténèbres)
Armes : -1 (vrille), +0 (membre), +1 (pseudopode). Elle peut étendre une vrille jusqu'à portée moyenne. Elle peut attaquer d'une à trois cibles simultanément avec un seul membre, on augmente alors de +1 leur Seuil de Blessure pour chaque adversaire supplémentaire
Armure : les attaques physiques ne lui causent simplement aucune blessure. Le feu inflige des dégâts normaux. La Larve peut être affectée par certains sorts et produits chimiques
Perte d'Équilibre mental : +1

Investigation

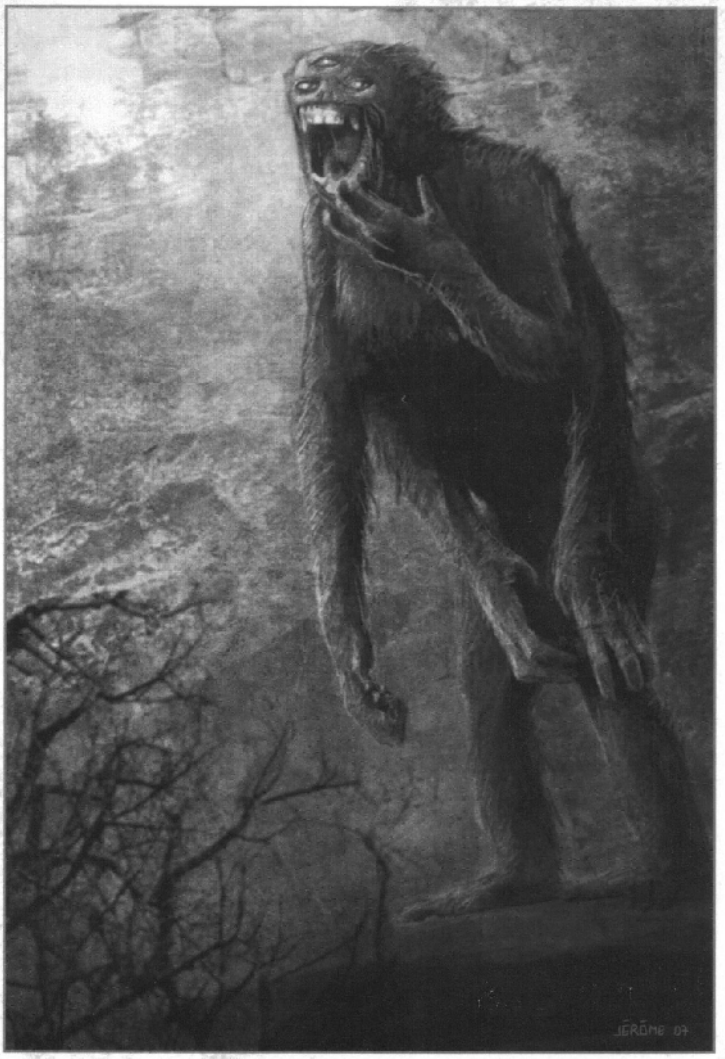
Recueil d'indices : la piste humide qui part du cadavre (ou y mène) escalade les murets et passe sous la porte.
Expertise légale : la chair a été simplement aspirée à l'exception de la moelle dans l'os iliaque, sur la scapula et du cerveau. Là, il y a des traces faisant penser à une horde de prédateurs, genre fourmis géantes ou peut-être de rats. Les os sont cassés et tordus, et aussi étrange que celui puisse paraître, la pression semble s'être exercée de partout à la fois. On a retrouvé au milieu du squelette ses plombages, un anneau et l'éclat d'obus que la victime avait reçu dans l'épaule pendant la Grande Guerre.
Sixième sens : Hé, attendez une minute. D'où vient cette ombre ? (Photographie)

Lémuriens

Selon HP Blavatsky, le continent de Lémurie (aujourd'hui englouti sous les flots de l'océan Indien) abritait la "Troisième Race Originelle" de l'humanité, une race de géants hermaphrodites à trois yeux, naissant dans des oeufs (la Lémurie accueillait également de nombreuses autres races, dont une espèce tentaculaire à tête humaine et le peuple-serpent). Les Lémuriens ressemblent à des singes à quatre bras, hauts de 5 à 8 mètres, recouverts d'une fourrure couleur jaune sale. Certains Lémuriens n'avaient pas trois yeux (répartis régulièrement autour du crâne afin de leur conférer une vision à 360°) mais seulement un seul au milieu du visage. Sorciers comme Théosophes recherchent les anciennes ruines de Lémurie depuis Madagascar jusqu'au Mont Shasta en quête d'échantillons de leur technologie cristalline, impliquant à la fois des pouvoirs psychiques et acoustiques.

Les Lémuriens à trois yeux peuvent frapper trois fois dans un même round, contre trois cibles différentes sans modifier leur Seuil de Blessure.

Siphon psychique : quoique fabriquent les Lémuriens, ils le conçoivent comme un support de pouvoirs psychiques, adaptés pour accueillir ou servir des puissantes races astrales ou télépathiques. Ils communiquent entre eux télépathiquement. Face à une provocation, ils relâchent le contenu de leur siphon psychique en une vague d'ondes affectant tous les esprits des personnes présentes jusqu'à une portée longue. Ceci résulte pour elles en un Test d'Équilibre mental (5 Points) lorsque les visions, les images, les injonctions et les impressions issues d'époques pré-humaines affluent à leur conscience. Un tel raz-de-marée d'images accorde cependant à la victime 1 Niveau en Mythe de Cthulhu la première fois qu'il en fait l'expérience.



Vision dans l'ultraviolet : le troisième oeil des Lémuriens (ou l'oeil unique) est en fait une grosse proto-glande pinéale, et leur permet de voir dans le spectre ultraviolet. Ils voient parfaitement la nuit, et de plus ne peuvent pas être surpris par une attaque invisible, lancée sur le plan astral, ou tout autre plan extérieur.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 10, Bagarre 10
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +2 (Lémuriens à trois yeux uniquement)
Armes : +0 (énormes poings de gorille)
Armure : -2 (peau épaisse semblable à de l'argile)
Perte d'Équilibre mental : +1

Investigation

Expertise légale : elle est morte d'une embolie cérébrale. Le plus étrange, c'est qu'il est anormal qu'une glande pinéale gonfle et éclate ainsi. (Médecine)
Géologie : la matière sous les ongles de la défunte ressemble beaucoup à l'argile comme on en trouve dans les abîmes sous-marins. Elle est très riche en composants carbonés, mais nous ne pouvons pas identifier les poils qui y sont mêlés. On dirait des poils de lémuriens ou de tarsiers plutôt que de singes (et Biologie).

Occultisme : la nouvelle de l'observation d'un Lémurien se répand rapidement dans le monde au travers du réseau des Théosophes. L'occultisme peut également servir à trouver divers sites réputés pour abriter des ruines de Lémurie.
Sixième sens : le son d'une cloche de cristal que l'on sonne, ou d'un doigt glissant le long du bord d'un verre, résonne dans bizarrement au milieu de ces ruines en grès.

Lloigor

Les Lloigors sont, sous leur forme naturelle, des vortex immatériels vivants, et s'avèrent totalement invisibles aux yeux humains. En de rares occasions, ils se créent un corps matérie,l ressemblant alors à de monstrueux, reptiles extraterrestres (on peut sans doute trouver là l'origine des dragons et des serpent de mer des légendes). L'esprit des Lloigors ne se divise pas en niveaux de conscience. Les Lloigors n'oublient rien, pas plus qu'ils ne possèdent une quelconque imagination ou un subconscient pour les distraire. Leurs conceptions absolument pessimistes engendrent une aura mélancolique qui rend l'esprit et les actions des Lloigors incompréhensibles pour les humains. Un contact télépathique avec l'une de ces créatures conduit toujours son partenaire humain vers une dépression suicidaire.

Les Lloigors viennent originellement de la galaxie d'Andromède et régnaient autrefois, sur Terre, sur le continent de Mu dans le Pacifique, en tant que vice-rois ou gouverneurs de Ghatanothoa. Ils réduisirent les humains en esclavage, appliquant une discipline cruelle et extraterrestre contre leurs serviteurs récalcitrants, comme l'amputation de membres ou la poussée de tentacules sur le corps des insoumis. Une fois sur notre planète, la race des Lloigors continua à décliner, et ils se retirèrent sous la terre et sous les mers, où ils essaient encore de ménager les énergies qui leur font défaut. Certaines lignées familiales, conscientes ou pas de descendre de Mu, servent toujours les Lloigors. Elles ont souvent des histoires de familles pleines de suicides, d'incestes et de personnes étrangement atteintes d'instabilité mentale.

Les Lloigors survivants ont été aperçus au Pays de Galles, à Rhode Island, à Ceylan, au Liban et en Iraq au cours des dernières années.

Moisson : les Lloigors ont besoin des humains pour survivre. Ces entités immatérielles doivent tirer leur énergie d'êtres intelligents afin d'accomplir leurs tâches essentielles. Un Lloigor peut soit dépenser 1 Point de Santé afin de drainer cette énergie d'un seul humain endormi, soit 5 Points de Santé pour drainer plusieurs dormeurs à la fois, et ceci jusqu'à plusieurs kilomètres de distance. Chaque victime perd 1D6 Points dans une Réserve de Compétence choisie par le Lloigor. En moissonnant ainsi de l'énergie de plusieurs personnes, la créature peut régénérer totalement en une nuit l'une de ses Réserves de Compétence, dont la Santé. Un seul humain drainé se cumule avec les effets d'une récupération normale. Le matin suivant, les victimes s'éveillent en se plaignant de maux de tête et d'avoir mal dormi.

Maladie du Sommeil : un Lloigor peut cibler un seul humain et réaliser un drain massif, soit pour le recruter (en faisant baisser son Équilibre mental jusqu'à -12) soit pour faire disparaître la menace que celui-ci représente. Le Lloigor dépense 3 Points de Santé afin d'amener la Réserve de Santé de sa victime à -1 alors que celle-ci dort. Elle devient très faible physiquement, perd 1D6 Points de Équilibre mental de sa Réserve au profit du Lloigor, et sombre dans une sorte de coma. Après chaque journée complète passée inconsciente et sous l'influence du Lloigor, la victime peut tenter un Test de Conscience afin de se réveiller. S'il le réussit, elle récupère immédiatement 1 Point

d'Équilibre mental (ou revient à 1, si elle était tombée en négatif). Elle peut maintenant recevoir un traitement médical pour sa perte de Santé (au choix du Gardien, elle pourra se souvenir des cauchemars qui l'assaillaient alors qu'elle était dans le coma, ce qui peut lui fournir des indices précieux sur les agissements des Lloigors). En cas d'échec, elle continue à somnoler un jour de plus, perdant 1 Point d'Équilibre mental chaque nuit. Arrivée à -11 en Santé, son état se stabilise. La victime ne peut plus tenter de Test de Conscience, mais elle ne perd plus de Points de Santé. Une fois à -12 en Équilibre mental, elle se réveille pour se mettre au service du Lloigor.

Télékinésie : un Lloigor peut affecter le monde matériel grâce à la télékinésie, cependant, il doit se trouver directement sur place pour y parvenir. Il peut agir grossièrement (jetant les gens dans des crevasses, écrasant les moteurs d'un avion), plus finement (modifiant la position de l'aiguille d'une boussole ou manipulant un scalpel) ou sur un système mécanique (déverrouillant une serrure). Il faut 10 Points de Santé afin de créer une force capable de manipuler jusqu'à 3,5 kgs en plein air, 6 Points de Santé pour la même masse mais dans une zone sous le niveau de la surface (un lit de rivière, un canyon), et seulement 3 Points de Santé dans un tunnel ou une caverne. Le poids total manipulable double pour chaque nouvelle dépense équivalente.

Un seul Lloigor doit utiliser 3 Points de Santé pour déplacer une bouteille de vin ou un canif dans un cellier. S'il dépense 6 Points, il peut manipuler jusqu'à 7kgs, 14kgs pour une dépense de 9 Points, 28kgs pour 12 Points et ainsi de suite.

Un groupe de Lloigors peut combiner leur télékinésie pour obtenir des effets plus importants.

Attaque Vortex : l'arme la plus effrayante des Lloigors consiste à produire une sorte d'implosion résonnant comme le bruit lointain du tonnerre. Le vortex réduit en miettes tout ce qui se trouve dans son aire d'effet, laissant le sol craquelé et décoloré, avec quelques flaques d'eau bleue-verte dans d'éventuelles crevasses. Le diamètre de l'explosion est égal à 1 mètre par Point de Santé dépensé par le Lloigor. Chaque Lloigor supplémentaire y participant peut augmenter cette aire d'effet : deux Lloigors peuvent ainsi dévaster 2 mètres par Point de Santé, trois portent cette zone à 3 mètres de diamètre, etc. Un Investigateur alerté réussissant un Test de Sixième sens, Difficulté 5 ; ou Difficulté 4 s'il possède un quelconque niveau en Mythe de Cthulhu) remarque les prémisses des effets du vortex (voir ci-dessous).

Invoquer le Dragon : afin de prendre sa forme reptilienne, un procédé qui rappelle l'apparition d'un brouillard épais, le Lloigor doit dépenser un nombre de Points de Santé égal au niveau de la Réserve de Bagarre du Lloigor sous son aspect matériel. Ce coût est réduit de moitié si le Lloigor consacre une nuit entière à façonner ce corps. Une fois qu'il a revêtu sa forme de dragon, il peut la conserver indéfiniment ou bien la dissoudre à volonté. Si le Lloigor se retrouve à 0 Point de Santé sous son aspect reptilien, il meurt définitivement. Plusieurs Lloigors peuvent payer ce coût afin qu'un seul d'entre eux prenne plus rapidement cette forme physique. Un Lloigor devenu reptile conserve tous les pouvoirs qui sont les siens dans sa forme immatérielle, exception faite de sa capacité à traverser les murs et son invisibilité.

Caractéristiques

Compétences (immatériel/matériel) : Athlétisme 3/7, Santé 39/22, Bagarre 0/17
Seuil de Blessure : 7 (invisible) / 3 (énorme)
Modificateur de Vigilance : +1 (+2 contre tout champ électrique ou onde musicale)
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : +5 (griffes), +1 (morsure); utilisable uniquement sous leur forme matérielle
Armure : -5 contre toute attaque (peau reptilienne). Sous sa forme immatérielle, aucune arme physique ne peut blesser cette créature
Perte d'Équilibre mental : +0 sous sa forme de reptile; +1 sous celle d'une manifestation immatérielle; +3 lors d'un contact ou d'une communication mentale

Investigation

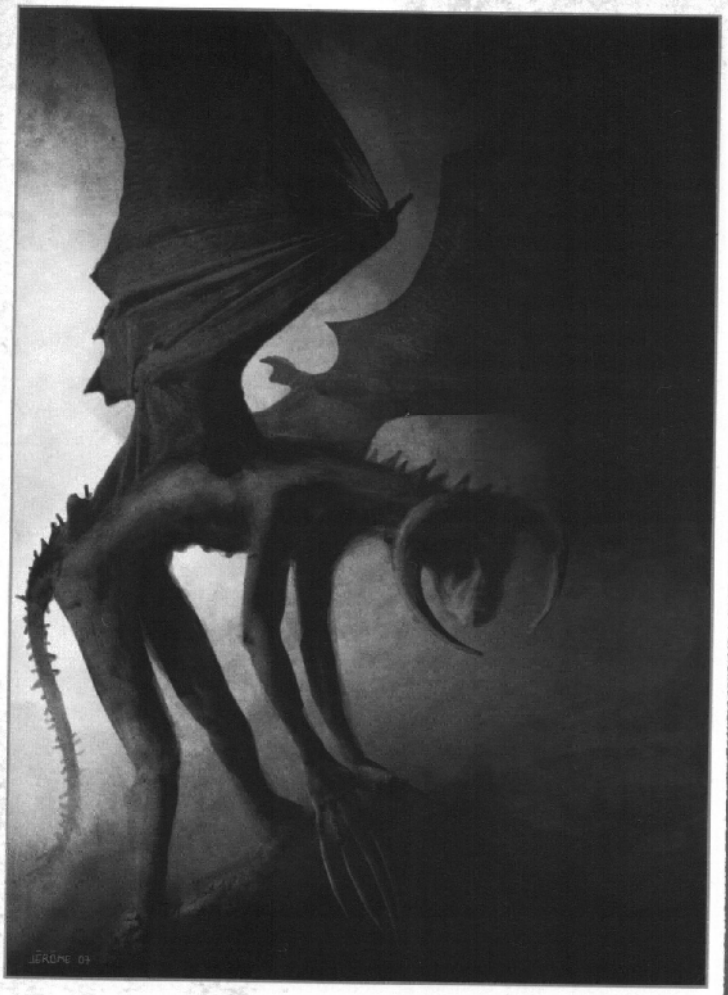
Géologie : je ne sais pas du tout ce qui a brisé ces rochers. Ce n'était ni le froid, ni la chaleur, ni un impact, pas plus qu'un produit chimique. Pourtant, ils semblent avoir éclaté selon un schéma cristallin, même les roches volcaniques. Avec cet échantillon, on a l'impression qu'ils ont explosé de l'intérieur. L'eau n'est pas contaminée. En fait, elle contient même moins de bactéries ou d'algues que l'on pourrait s'attendre à en trouver. Elle est juste étrange dans la lumière. S'il s'agit d'un minéral, il y a trop d'éclats pour tous les enregistrer.
Bibliothèque : ça ne peut pas être héréditaire. Les personnes qui s'allient par mariage à la famille de Voyver se suicident ou développent des cancers bien plus fréquemment que les héritiers de Voyver. Si seulement nous pouvions récolter des données pertinentes sur leurs domestiques.
Médecine : il s'agit peut-être d'une carence en vitamines, ou une chose transmise par cette effroyable eau bleue-verte du petit lac. Mais ces gens ne sont pas simplement épuisés, ils sont malades. Leurs réflexes sont lents, l'acuité mentale est amoindrie et je pense que leurs maux de têtes ne sont en rien imaginaires. L'hypothèse : un empoisonnement dû à un métal lourd en contact avec les voies d'approvisionnement en eau.
Sixième sens : l'air semble se densifier selon un schéma moiré de lignes tourbillonnantes. Vous percevez vaguement le bruit d'une pulsation, comme si vous n'entendiez que les notes basses d'un chant funèbre arythmique, mais vous ne pouvez dire si ce n'est que dans votre tête ou provient d'ailleurs. Peut-être de sous vos pieds ?

Maigres Bêtes de la Nuit

Les Maigres Bêtes de la Nuit sont des créatures ailées dotées d'une queue poilue, de pattes préhensiles et d'une paire de cornes courbées l'une vers l'autre. Leur peau huileuse et noire rappelle celle des baleines et elles n'ont pas de visage. Elles ne parlent jamais, ni ne rient, et le battement de leurs ailes ne produit aucun son.

Les Maigres Bêtes de la Nuit servent Nodens pour lequel, entre autres choses, elles saisissent et emportent les importuns, qu'elles abandonnent sans cérémonie dans les endroits les plus lugubres et répugnants qui soient (dont les Contrées du Rêve et d'autres dimensions). Leurs victimes n'ont rien d'autre à y faire que d'attendre la mort. Les Maigres Bêtes de la Nuit nichent dans diverses régions isolées de la planète, et ne sortent que la nuit. Elles ne sont pas très intelligentes, mais comprennent quelques langues (comme les grognements des Goules), et entretiennent de bonnes relations avec certaines races surnaturelles.

Les Maigres Bêtes de la Nuit tentent toujours de s'approcher silencieusement de leurs victimes, et de s'emparer de leurs armes pour les réduire à l'impuissance. Deux ou plusieurs Maigres Bêtes de la Nuit peuvent coopérer contre une même cible (voir p. 48) au cours d'une opposition en Bagarre.



Chatouiller : les Maigres Bêtes de la Nuit qui remportent une opposition de Bagarre n'infligent aucun dégât à leur adversaire, mais peuvent le désarmer en s'emparant d'une arme ou d'un objet. En remportant deux oppositions de Bagarre à la suite, la victime est saisie entre les longs et puissants doigts et orteils de la créature. Elle peut alors s'envoler et commencer à chatouiller du bout de sa queue aux poils barbelés. Une attaque réussie de ce type (qui fait également appel à Bagarre) laisse la victime désorientée et confuse pour 1D6+1 rounds, incapable de réaliser la moindre action physique (avec des effets similaires au fait de se retrouver Choqué (voir p. 61). Une armure ne protège pas contre l'attaque irritante d'une Maigre Bête de la Nuit.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/en l'air ou dans l'espace) : Athlétisme 6/12, Santé 7, Bagarre 10
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +2 (vol), +3 (vol dans l'obscurité)
Armes : voir ci-dessus
Armure : -2 contre toute attaque (peau)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Jargon policier : peu importe le nombre de témoins que l'on interroge, ils jurent tous avoir entendu la disparue rire "de l'étage au-dessus" à minuit. Elle ne pouvait quand même pas se trouver à l'étage au-dessus de tout le pâté de maison, non ?

Mangeuses d'espace

Cette énigmatique race interstellaire apparaît sous la forme d'une colonne de lumière jaune, scintillante et mouvante, semblable à celle d'une aurore boréale. Elles se déplacent dans le cosmos en quête de nourriture, dévorant des espaces complexes dans quelque mission insondable. Elles arrivent à la nuit tombée, se manifestant tout d'abord par une baisse importante de la température. Elles apportent avec elles le froid, l'humidité et le brouillard. Si la proie que l'une d'elles convoite lui convient, elle commence à dévorer la géométrie locale, la désintégrant dans un bourdonnement anéchoïque. Comme le temps et l'espace faiblissent, d'autres Mangeuses arrivent (selon un délai laissé à l'appréciation du Gardien et à son sens de l'équité). Elles ne peuvent être contrées dans leurs desseins qu'à l'aide de puissantes formes géométriques régulières, idéalement très chargées en énergie comme des croix enflammées. Ces créatures doivent alors réussir des Tests de Santé (Difficulté 4) afin de les franchir. Elles sont également bloquées par un Signe des Anciens.

Si une Mangeuse d'espace attaque un être intelligent, elle transforme le cerveau de la cible en énergie photonique puis transmet celle-ci vers l'endroit d'où elle vient. La victime souffre souvent d'hallucinations. Elle croit être attaquée ou sondée par des mains aux longs doigts fouisseurs, ou par des câbles et ressent toujours une impression de brûlure de froid intense à l'intérieur de son crâne.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 5, Santé 13, Bagarre 16
Seuil de Blessure : 3
Armes : +0 (drain de cerveau); la cible subit des dégâts à son Équilibre mental
Modificateur de Discrétion : -2
Armure : sans substance, ne peut être atteint par des armes physiques, le feu ne lui inflige que la moitié des dégâts
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Artisanat (Charpenterie) : il n'y a pas un angle droit, pas une intersection d'aplomb et rien n'a été tiré au cordeau dans cette pièce. Par contre, le reste de la maison a été bâti par de vrais professionnels (Architecture).
Électricité : le câblage et les appliques dans cette pièce portent les signes d'importantes fluctuations électriques. On trouve des lampes carbonisées, des connexions fondues, comme si tout cela avait été soumis à une émission d'ondes radio incroyablement intense.
Expertise légale : le cerveau est manquant, mais il n'y a aucune trace de blessure sur le crâne.

Masqut

Selon une légende des bédouins, les Masquts sont des cadavres inhumains et pétrifiés qui hantent Irem, la cité des Piliers. La légende des Masquts décrit en fait des quadrupèdes reptiliens vivant sous la Cité Sans Nom en Arabie. Ils peuvent être apparentés au peuple-serpent, à moins qu'il ne s'agisse d'une sous-espèce de leur créateur. Cependant, leur civilisation fût bien plus limitée dans son développe-

mme et perdura moins longtemps, ayant sans doute été repoussée
ur terre avec l'avènement de la cité humaine d'Irem. Ils ressemblent
ux lézards sans museau et au front bombé, aux cornes de diable et
ux mâchoires d'alligators. S'ils portent des armes, ils les attachent sur
eur dos.

La Cité Sans Nom renferme dans son dédale des milliers, peut-
tre des dizaines de milliers, de Masquts momifiés. Certains spéci-
ens dégénérés survivent sans doute encore dans le royaume phos-
orescent et surnaturel qui gît sous la Cité, et d'autres parcourent
eut-être les étendues désertes de l'Arabie sous la forme de fantômes
u partie matériels similaires aux K'n-yani. L'apparition d'un Masqut
'accompagne souvent d'un mystérieux vent arctique soufflant au ras
u sol, au niveau des mollets.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 6, Santé 7, Bagarre 16, Mêlée 10
Seuil de Blessure : 4
Armes : -1 (morsure), +0 (masse)
Armure : -2 contre toute attaque (cuir)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Expertise légale : D'abord, ses jambes ont été brisés par trois ou qua-
re coups, frappés de côté. Ensuite, une fois tombé au sol, les coups
ont venus d'en haut, sur son torse.
Occultisme : selon une légende arabe, les bâtisseurs d'Irem, les
Shaïtans, y vivaient avant la naissance d'Adam. (Théologie)
Sixième sens : votre dromadaire flageole sur ses pattes.

Mi-Go

Les Mi-go sont une race interstellaire, possédant une base ou une
olonie principale sur Yuggoth (Pluton). Ils ont creusé d'autres colo-
ies dans les montagnes terrestres, où ils recherchent des métaux
ares. Au niveau biologique, ils sont apparentés aux fongoïdes.
Malgré cela, ils ressemblent à des crustacés gris-roses, possédant deux
aires et une myriade de membres tordus plus petits. Une tête bul-
euse et couverte de feuilles, ainsi que ailes membraneuses complè-
ent le tableau. Ils communiquent entre eux en modifiant les couleurs
e leur tête ridée, mais ils peuvent s'exprimer à l'aide de langues
umaines qu'ils prononcent d'une voix bourdonnante et insectoïde.
ls vénèrent à la fois Nyarlathotep et Shub-Niggurath, et sans doute
autres encore. Ils engagent des agents humains afin de simplifier
eurs opérations, et sont parfois en relations avec des cultes. Leurs
ultiples pattes laissent d'étranges empreintes qui ont contribué à la
réation de la légende de l'abominable homme des neiges (le mi-gou
u migyu) au Tibet.

Ils ne peuvent pas assimiler la nourriture terrestre et sont obligés
'importer leurs aliments depuis d'autres mondes. Ils sont capables de
oler à travers l'éther interstellaire grâce à leurs grandes ailes, mais ils
anoeuvrent avec difficulté dans l'atmosphère. Leur image n'impres-
onne pas les plaques photographiques ordinaires. Cependant, un
ubage adéquat de la Chimie ou de la Photographie permettra à un
nvestigateur d'inventer une émulsion adaptée. Après sa mort, le
orps d'un Mi-go se dissout en quelques heures. Ils sont capables d'ex-
ions chirurgicaux extraordinaires comme placer un cerveau humain
ans des tubes de métal le maintenant en vie et pouvant supporter le
vide et le froid de l'espace (mais la raison pour laquelle les Mi-go voudraient conduire des gens sur Yuggoth ou ailleurs reste inconnue). Ils peuvent ajouter aux tubes des appareils permettant de parler, d'entendre et de voir, ainsi le cerveau peut interagir avec l'extérieur.

Un Fungus de Yuggoth peut attaquer au corps à corps avec ses deux pinces à la fois.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/dans les airs) : Athlétisme 4/10, Armes à feu 6, Santé 6, Bagarre 7/10
Seuil de Blessure : 3/4
Modificateur de Vigilance : +1 to +3 (technologie de surveillance extraterrestre)
Modificateur de Discrétion : +1 (vol)
Armes : -1 (pinces), +4 (fusil à brume); si le Mi-go réussit deux attaques d'affilée avec ses pinces contre une même cible, il peut l'emporter dans les airs jusqu'à faire exploser ses poumons ou à le laisser tomber d'une hauteur suffisante. Le fusil à brume des Mi-go projette le froid de l'espace interstellaire sur une zone de trois mètres de côté durant environ trois minutes. Les Investigateurs ayant déjà vu cette arme en action peuvent tenter d'esquiver son lent champ d'expansion grâce à un Test d'Athlétisme (Difficulté 4). Le Gardien est libre d'inventer d'autres armes Mi-go.
Armure : la composition extraterrestre des Mi-go réduit de 2 Points toutes les blessures perforantes, incluant les balles. Certains Mi-go portent des bio-toiles qui réduisent de 3 tous les dégâts exceptés les blessures perforantes.
Perte d'Équilibre mental : +1

Investigation

Recueil d'indices : Même les empreintes digitales des mains de cire trouvées dans la maison de l'homme disparu étaient parfaites, jusqu'aux petits poils sur leur dos.
Expertise légale : la poitrine et l'abdomen portent des douzaines de petites blessures et incisions, faites par de fines lames. Les blessures ont été provoquées selon un angle oblique, du bas vers le haut. En dehors de leur caractère effilé, ces lames possèdent un très faible pouvoir de pénétration. La victime a couru sur une longue distance, a été attaquée puis saignée à mort.
Occultisme : le mot tibétain pour Abominable Homme des Neiges est migyu, ce qui signifie "celui qui bouge vite." Les empreintes qu'il laisse sont étonnamment espacées, comme s'il planait dans les airs entre deux pas.
Sixième sens : vous entendez un bruit entre le chant d'une cigale et le sifflement étouffé d'une mite prisonnière.

Peuple-Serpent

Ils ressemblent à des serpents munis de deux bras et de deux jambes, avec une tête ophidienne et des écailles, mais se tiennent debout. Ils peuvent voir dans l'obscurité et ressentent la chaleur comme une vipère. Ils possèdent une queue et se parent de robes lors des grands jours. Leur civilisation se développa sur le continent de Valusie (vaguement à l'endroit où se trouve aujourd'hui le bassin Méditerranéen) bien avant que les dinosaures ne foulent la terre. Ils construisirent des cités de basalte noir et livrèrent plusieurs guerres au cours de ces premiers âges.


JÉRÔME 07

Les hommes-serpents devinrent de grands sorciers et scientifiques, et consacraient beaucoup d'énergie à invoquer des démons effroyables et à concocter des poisons mortels. Leur ultime royaume secret de Thuria fut abattu par des hommes préhistoriques, mais leur civilisation était déjà morte depuis longtemps. Quelques rares sorciers survécurent ailleurs, ainsi que quelques poches d'hybrides dégénérés et atteints de nanisme. Certaines de ces communautés voient parfois naître un homme-serpent béni par Yig et possédant toutes les capacités de sa race. Un sort courant parmi les survivants du peuple-serpent est une illusion qui leur donne l'apparence d'un être humain normal, ce qui leur permet de se mêler à la société des hommes. Il faut pour ce sort dévorer un être humain.

Le peuple-serpent peut faire usage de toutes les armes connues de l'espèce humaine, grâce à leurs pattes griffues et préhensiles. Utilisez les mêmes chances de base que pour les humains. Au corps à corps, ils peuvent simultanément mordre et se servir de leurs armes.

Venin : la morsure d'un homme-serpent est venimeuse. De 15 minutes à une heure après la morsure, la victime doit réaliser un Test de Santé (Difficulté 4). En cas d'échec, elle perd immédiatement un nombre de Points de Santé égal au niveau d'Athlétisme de l'homme-serpent car elle commence à convulser et à souffrir d'insuffisance respiratoire. Elle perd ensuite 1 Point de Santé par heure jusqu'à recevoir un traitement adéquat. En cas de réussite, elle perd immédiatement un nombre de Points de Santé égal à la moitié du Niveau d'Athlétisme de l'homme-serpent, mais elle subit les mêmes effets que si elle était blessée (à moins que cette perte ne l'amène en dessous de -5) jusqu'à recevoir un traitement adéquat.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 6, Bagarre 11, Mêlée 7
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : +0 (morsure), +1 (cimeterre); venin (voir ci-dessus)
Armure : -1 contre toute attaque (écailles)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Biologie : aucun serpent venimeux n'a de mâchoire assez grande pour avoir pu faire cette morsure.
Expertise légale : on trouve deux grosses piqûres sur le cou, et seulement un filet de sang à côté. Le sang est resté poisseux anormalement longtemps, post-mortem. La peau autour des plaies est squameuse, presque nécrotique, et un liquide huileux et verdâtre en suinte (l'assistant en a pris dans sa main et en a ressenti des picotements durant plusieurs minutes). Les extrémités ont bleui, et le visage est gonflé et violacé. La langue protubérante est également gonflée et noircie, les yeux injectés de sang. La cause de la mort est une paralysie des muscles pulmonaires.
Sixième sens : cet appartement sent comme le vivarium des serpents dans un zoo.

Polypes Volants

Cette race innommable d'origine extraterrestre a envahi la Terre il y a environ 750 millions d'années. Elle construisit des cités de basalte dominées par de hautes tours sans fenêtres et habita également sur trois autres planètes du système solaire. La Grande Race de Yith arriva quelques 300 millions d'années plus tard, s'empara des espèces servant de nourriture aux polypes. Dans la guerre qui s'ensuivit, la Grande Race repoussa les polypes dans les profondeurs de la terre. Mais les polypes s'évadèrent de leur prison il y a 65 millions d'années et réussirent à propulser la Grande Race dans le futur. Depuis, les polypes continuent de vivre dans leurs domaines souterrains et semblent s'en contenter. Ils n'ont nul besoin de lumière pour vivre et exterminent les rares êtres parvenant jusqu'à eux. Les voies d'accès de leurs repaires, de grands puits scellés à l'aide de blocs de pierre, se situent principalement parmi des ruines anciennes.

Invisibilité : comme leur corps oscille en permanence dans le spectre visible sans vraiment s'y fixer, un polype volant peut devenir entièrement invisible pendant un round en dépensant 1 Point de Santé. Il continue d'émettre un sifflement malsain, son Seuil de Blessure augmente en conséquence jusqu'à 6 au lieu de ne plus s'appliquer purement et simplement.

Rafale de vent : grâce à la compétence Souffle (l'équivalent du tir pour les polypes) un polype volant peut projeter une rafale de vent si violent qu'il peut arracher sur sa cible la chair des os et la propulser à travers la salle où elle se trouve. Le Modificateur de Dégâts dépend des obstacles rencontrés et de la portée, comme indiqué ci-après : portée courte ou bout portant (+4), portée moyenne (+2), portée longue (+0).

Succion : le souffle du polype peut également créer une spirale de vent très localisée qui immobilise sa victime sur place, jusqu'à une distance de 1000 mètres. Ce souffle peut contourner des coins de murs et descendre ou remonter un puit. On effectue une opposition entre le Souffle contre l'Athlétisme (ou la Fuite) de la victime. Le polype peut se déplacer normalement alors qu'il maintient sa proie sur place. Le Seuil de Blessure de la cible augmente de +1 pour chaque proie supplémentaire qu'il tente d'immobiliser ainsi.

Tempête : un groupe de 9 (ou plus) polypes volants peut générer un vent de la force d'un ouragan. Ce pouvoir revêt prioritairement un intérêt dramatique ou narratif, forçant les avions à s'écraser, ensevelissant des ruines, etc.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/en l'air) : Athlétisme 8/12, Santé 20, Bagarre 28, Souffle 23
Seuil de Blessure : 4 (massif mais seulement partiellement visible)
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : invisibilité (voir ci-dessus)
Armes : +1 (extrusion du polype). Semi-matérielle, elle ignore toute sorte d'armure
Armure : -3 contre toute attaque (matière du polype). Toutes les armes physiques sont considérées comme ayant un modificateur de dégâts égal à -1. Les armes enchantées, le feu et l'électricité occasionne des dégâts normaux
Perte d'Équilibre mental : +2

Investigation

Expertise légale : la peau autour de la blessure est entourée de pustules irrégulières. On constate également quelques écorchures sans schéma discernable. La mort est due soit à une asphyxie, soit aux contusions. Toute la surface du corps a légèrement rougi, et on trouve des traces de matière inconnue sur la peau et dans les cheveux, certaines profondément enfoncées. La chair est un peu desséchée, comme si elle avait été trop exposée au soleil ou cuite. Les tympans ont éclaté.
Connaissance de la nature : ce vent vient du sol, et le temps a été clément toute la semaine (Sixième sens).

Profonds

Les adorateurs amphibiens de Cthulhu connus sous le nom de Profonds ressemblent à des batraciens humanoïdes sans menton, voûtés, dotés d'ouïes et d'yeux globuleux sans paupières. Leurs mains et leurs pieds sont palmés et griffus. Leur peau prend un aspect gris-vert et des écailles apparaissent sur l'échine et aux articulations. Prisonniers des profondeurs sans âge des océans, leur vie est à la fois magnifiquement glacée, incroyablement cruelle et en quelque sorte éternelle. Il s'agit d'une race adaptée à l'eau salée. Parmi leurs nombreuses cités immergées, il y a Y'ha-nthlei sous Innsmouth, dans le Massachusetts, Ahu-Y'hloa près de la Cornouaille, et G'll-Hoo dans la Mer du Nord.



Certains Profonds entretiennent le désir monstrueux de donner naissance à des hybrides humain/Profond, et dans ce but conservent des relations avec les habitants de la surface. Ceux-ci peuvent être des adorateurs des Profonds. Outre leurs connaissances magiques, les Profonds sont immortels, à moins d'être tués, et c'est également le cas pour leurs rejetons hybrides. Ceux-ci habitent typiquement dans des villages côtiers et isolés. Un métis, au début de sa vie, ressemble à un enfant humain mais enlaidit constamment en grandissant. Autour de l'âge de 35 ou 40 ans (ou à la suite d'un stress important), l'hybride commence à faire des rêves au sujet de son héritage aquatique et subit alors une monstrueuse transformation pour devenir un Profond.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/dans l'eau) : Athlétisme 8/12, Santé 4/8, Bagarre 8/12, Mêlée 6/4
Seuil de Blessure : 4/5
Modificateur de Vigilance : +0/+1
Modificateur de Discrétion : +0/+1
Armes : +1 (griffes), +1 (trident)
Armure : -1 contre toute attaque (peau écailleuse)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Recueil d'indices : il y a des flaques d'eau salée près de la fenêtre brisée. Pourtant la mer était calme la nuit dernière. Ca a sans doute un lien avec les traces de sel trouvées sur la couverture et l'empreinte de pied palmé.
Expertise légale : le cou est nettement entaillé par des blessures parallèles, un peu comme des lames de rasoirs fixées à une quelconque structure. On trouve d'autres blessures similaires sur les bras de la victime et ses jambes. Les membres ont été tirés en arrière jusqu'à en être presque arrachés.
Sixième sens : il fait beaucoup trop chaud aujourd'hui pour que cet homme porte des gants et remonte si haut le col de son manteau.

Serviteurs des Autres Dieux

Ces êtres informes progressent en rampant ou en roulant sur eux-mêmes. Ils ressemblent à des grenouilles, mais aussi à des calamars ou à des pieuvres. Les Serviteurs accompagnent leurs maîtres selon les besoins. Ils sont les flûtistes démoniaques jouant la cacophonie sur laquelle dansent leurs maîtres. Parfois, ils jouent également pour des groupes d'adeptes, une musique de fond facilitant l'invocation de diverses déités.

Flûte Invocatoire : à moins que cela ne leur soit explicitement interdit par leur propre invocateur, un Serviteur peut à son tour invoquer une entité de son propre chef. Il s'agit souvent d'un Grand Ancien ou toute autre créature effroyable (ce choix appartient au Gardien). Les Serviteurs connaissent toujours au moins trois autres sorts d'invocation, et peuvent les lancer même durant un combat. Cela nécessite de 2 à 4 rounds à jouer comme un forcené, et coûte au Serviteur 1 Point de Santé, et 1 Point supplémentaire pour chaque période de 5 rounds où l'entité appelée reste présente.



Un Investigateur dépensant 2 Points de sa réserve d'Art peut jouer de la flûte d'un Serviteur, si toutefois il a choisit une spécialisation adéquate. Celui lui coûte 1 Point de Équilibre mental, mais facilite grandement le lancement du sort Invoquer/Contrôler d'un Serviteur (voir p. 94). Cependant, les Serviteurs n'aiment guère voir leur instrument sacré entre les mains de simples humains. D'autres avantages, ou inconvénients, sont laissés à l'appréciation du Gardien. Par exemple, la flûte peut offrir d'autres sorts d'invocation à son utilisateur. Ceux-ci peuvent alors être lancés sans plus de composants que l'instrument du Serviteur.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 6, Santé 8, Bagarre 9
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : -2 (son de flûte infernal)
Armes : -2 (tentacule), mais pour chaque attaque réussie, lancez plusieurs fois 1d6 pour les dégâts selon le nombre de tentacules.
Armure : aucune arme physique ne peut les blesser. Les armes magiques occasionnent des dégâts normaux. Ils régénèrent 1 Point de Santé chaque round jusqu'à être tués ou bannis.
Perte d'Équilibre mental : +2

Investigation

Chimie : ce liquide vert n'est pas d'origine végétale, quoi qu'il sente. Il ne contient aucune trace de chlorophylle, ni même de cellulose. Une grosse quantité de méthane, en contrepartie, est enfermée dans d'étranges vésicules (Biologie).
Recueil d'indices : il y a douze tirs, mais on a retrouvé seulement trois impacts alentour. Quelque chose a encaissé neuf balles, et s'est enfui avec. L'endroit pue comme un marais, ce qui est plutôt étrange dans ce coin aride. Et la piste, pas seulement celle du liquide verdâtre, mais les marques dans l'herbe et tout ça, elle s'arrête simplement à 12 m de chaque côté de la scène de crime.
Expertise légale : le corps a été lacéré et presque réduit en lambeaux. Les blessures font penser à un fouet ou un knout. Neuf côtes, le sternum, les deux clavicules et tous les os des deux avant-bras sont cassés. Plusieurs vertèbres ont été disloquées ou écrasées l'une sur l'autre. Les marques et les lacérations saignaient et un liquide vert clair, probablement d'origine végétale, en suintait.
Sixième sens : Est-ce que vous sentez cette odeur de méthane ?

Shan

Les Shans sont des insectes extraterrestres et esclavagistes, de la taille d'un pigeon, venus de la planète Shaggai. Leur technologie avancée focalise l'esprit, et leurs pensées sont sadiques et oiseuses. Ils vivent grâce à la photosynthèse et apprécient l'esthétique de la difformité et de la torture. Cela revêt une composante religieuse, car les Shans vénèrent dévotement Azathoth, et beaucoup connaissent des sorts adaptés à cet usage. Les Shans vivent extrêmement longtemps, et il leur faut des siècles pour atteindre l'âge adulte. Ils sont souvent accompagnés de robustes esclaves (humains ou autres) lorsqu'on les rencontre.

Les Shans sont aujourd'hui une race fugitive. Shaggai fut détruite par une grande catastrophe (certains textes blâment le Grand Ancien nommé Ghroth le Précurseur) mais de nombreux Shans s'échappèrent dans des temples pyramidaux faits d'un métal gris indestructible. Ils se téléportèrent vers d'autres mondes, dont la Terre. Mais ils s'y retrouvèrent prisonniers. Notre atmosphère contient certains éléments ou ondes qui empêchent les Shans de se téléporter à nouveau, et ne leur permettent pas non plus de voler sur de grandes distances. Le temple Shan sur Terre se trouve à Goatswood, dans la Severn Valley en Angleterre. À une époque, ils dirigeaient un culte de sorcières destiné à fournir des sacrifices à Azathoth. Mais le chasseur de sorcières Matthew Hopkins en brûla les membres en 1646.

Infection Shan : les Shan sont des parasites et ne sont pas vraiment matériels. Une opposition de Bagarre réussie permet à un Shan de voler à travers les tissus humains jusqu'au cerveau de sa cible. Là, il furète et lit la mémoire de sa victime, éjecte ses pensées et injecte des idées et des souvenirs spécifiques de son cru. Durant la journée, l'insecte reste inactif au sein du cerveau, laissant son hôte faire plus ou moins ce qu'il lui plaît. Mais la nuit, le Shan s'éveille et commence à implanter ses souvenirs. Il peut s'agir de traumas érodant l'Équilibre mental de l'hôte et dont l'insecte a été témoin, d'autres pouvant convaincre la victime qu'elle a commis d'horribles crimes, ou d'agencements de fragments de mémoire afin que celle-ci agisse selon un mode prédéterminé. Arrivé à un Équilibre mental de 0, l'hôte est tellement hypnotisé qu'il pourra aider avec joie le Shan. Mais le plus souvent, ce contrôle progressif pousse la victime à la démence, et donc en fait un hôte impropre.

Fouet neural : ce petit appareillage projette une ligne pâle de lumière chatoyante jusqu'à portée courte. Lorsque la lumière atteint une cible, celle-ci doit effectuer un Test d'Athlétisme (Difficulté 5). En cas d'échec, elle souffre énormément, et ne peut plus rien faire d'autre que de se rouler au sol jusqu'à ce que l'arme relâche son étreinte. Si elle réussit le Test, la victime souffre tout de même et est considérée comme Blessée pour les 12 prochaines heures. Les Shans emportent plusieurs fouets avec eux, et peuvent effectuer une attaque de ce type chaque round.

Caractéristiques

Compétences (sur terre /en l'air) : Athlétisme 4/20, Santé 2, Bagarre 25, Mêlée 13
Seuil de Blessure : 5 (petit)
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : voir ci-dessus
Armure : aucune
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Jargon policier : je me fiche de ce qu'ils disent tous. Moi, je dis que quelqu'un de haut placé met des bâtons dans les roues de cette enquête sur le chauffeur de camion trouvé mort à Temphill.
Expertise légale : la victime s'est infligé elle-même ces lacérations sur le visage, dont les énucléations. Elle s'est apparemment servie d'un tournevis pour se transpercer le crâne. Mais la cause réelle du décès reste totalement inconnue. Le coeur a simplement cessé de battre.
Connaissance de la rue : il y a du fric à faire en emmenant de jeunes filles de Bristol ou de Manchester jusqu'à Brichester. Là, tu les laisses dans cette cabane à la périphérie de la ville. Et puis ne pose pas de questions stupides.

Shantak

Les Shantaks sont bruyants et répugnants. De la taille d'un éléphant, ils ressemblent à des oiseaux à tête de cheval, couverts d'écailles plutôt que de plumes. Ils nichent dans des cavernes et leurs ailes sont incrustées de givre et de salpêtre. Différents serviteurs des Dieux Extérieurs, et quelques sorciers téméraires ou lunatiques, les utilisent comme montures. Les Shantaks peuvent voler dans l'espace, et sont réputés avoir emporté un cavalier imprudent directement au pied du trône d'Azathoth. Les Shantaks craignent et méprisent les Maigres Bêtes de la Nuit, et fuient toujours leur présence, s'enfuyant à toute vitesse.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 30, Santé 17, Bagarre 18
Seuil de Blessure : 3 (éléphantesque)
Modificateur de Discrétion : -1 (puanteur)
Armes : +2 (morsure), +4 (écrasement); les Shantaks ne peuvent effectuer qu'une attaque d'écrasement par round, et jamais contre une cible sur leur dos.
Armure : -5 contre toute attaque (cuir)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Biologie : la seule créature pouvant provoquer ce genre de morsure est un requin. Cependant, les traces de dents, s'il s'agit bien d'une morsure, ne présentent qu'une seule ligne de crocs semblables à des ciseaux.
Expertise légale : des blessures dues à une énorme morsure semi-circulaire ont séparées le haut du torse et la tête des autres morceaux du cadavre que nous avons trouvés. La mort a été instantanée, et a sans doute plutôt eu lieu sur le rivage que sur le toit où se trouvaient les jambes et l'abdomen.

Shoggoth

Abdul Alhazred tenta de prétendre désespérément qu'il n'existait aucune de ces monstruosités fétides, visqueuses et protoplasmiques sur la Terre, mais seulement au sein de rêves déments. Il avait tort. Ces masses iridescentes constellées d'yeux et de pustules, font apparaître et disparaître à leur surface des organes et des tentacules en fonction de leurs besoins. Les Shoggoths font souvent office de serviteurs pour les Profonds et d'autres races. Ils sont amphibies et au mieux irascibles, devenant de plus en plus intelligents et de plus en plus rebelles, ayant tendance à imiter leurs maîtres. Ils détruisirent leurs créateurs, les Anciens, au cours d'une rébellion. Ils peuvent communiquer de la manière souhaitée par leurs maîtres, donnant naissance à cette fin à des organes appropriés.

Un Shoggoth typique prend la forme d'une sphère de 5m de diamètre lorsqu'il flotte librement. En combat, il couvre une zone de 5m^2. Il peut attaquer deux cibles à courte portée dans le même round et tous les adversaires à bout portant simultanément. Cependant, les Seuils de Blessures de ses cibles augmentent de 1 pour chaque tranche de trois adversaires qu'il combat. Un Shoggoth peut s'étirer ou adapter sa forme afin de se positionner à bout portant du plus grand nombre d'adversaires possible. Si nécessaire, il peut s'engager à la fois dans des oppositions d'Athlétisme et de Bagarre contre différentes cibles.

Attraper et Écraser : avec un Test d'attaque réussi en Bagarre, un Shoggoth peut enrouler un tentacule incroyablement puissant autour d'un personnage (+modificateur de dégâts +2). Chaque round par la suite, le Shoggoth touche automatiquement et inflige de nouveau des dégâts (+2). Les personnages pris au piège par le Shoggoth atteignent également automatiquement la créature.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 10+, Santé 32+, Bagarre 23+
Seuil de Blessure : 3 (massif)
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : -1
Armes : +5 (pseudopode, souvent épineux), +2 (attraper, voir ci-dessus)
Armure : le feu et l'électricité ne leur occasionnent que la moitié des dégâts; toutes les armes physique n'infligent qu'un Point de dégât. Il régénère 2 Points de Santé chaque round jusqu'à être tué.
Perte d'Équilibre mental : +3

Investigation

Biologie: cette substance est un pur protoplasme, de la matière constituant les amibes. On ne distingue aucune structure cellulaire visible. L'organisation interne est fragmentaire et emmêlée, plutôt que d'être différenciée en noyaux et autres composantes.
Expertise légale : une vase putride vert jaunâtre recouvrait le corps, qui présentait de nombreuses contusions. L'épine dorsale a été partiellement détachée, et la tête ne tient plus que par des fragments de peau et de tendon. On a trouvé dix ou douze types de morsure différents et des marques de griffes sur le corps.
Sixième sens : une sorte de rugissement ou de bruit de tonnerre se fait entendre au fond du tunnel. Cela ressemble presque au son produit par une foule de personnes ou d'oiseaux.

Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

Un Sombre Rejeton se compose d'une énorme masse convulsive, formée de tentacules noirs et enchevêtrés. Ça et là sur sa surface apparaissent des bouches aux lèvres plissées dégoulinantes de sève verdâtre. Sous lui, les tentacules s'achèvent en forme de sabots noirs. La silhouette d'un Sombre Rejeton rappelle vaguement celle d'un arbre. Le tronc correspond à ses jambes courtes, le branchage aux tentacules. Cependant, il dégage une odeur de tombe fraîchement ouverte. Le Sombre Rejeton mesure entre 4 à 7 mètres de haut.

Les Sombres Rejetons agissent en tant que mandataires de Shub-Niggurath et acceptent les sacrifices et l'adoration des cultistes, dévorent les non-initiés et aident à répandre la foi en leur mère tout autour du globe. Ils apparaissent là où elle est (ou fût) adorée.

Parmi sa masse de tentacules, un Sombre Rejeton typique en possède quatre plus épais et sinueux avec lesquels il attaque ses proies. Chacun de ces gros tentacules peut frapper ou attraper une cible, une fois par round. Il peut donc combattre ainsi jusqu'à quatre adversaires différents. Au lieu d'attaquer avec ses tentacules, le Sombre Rejeton peut piétiner une victime à l'aide de ses imposants sabots, tout en poussant des beuglements et des hululements caractéristiques.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 16, Bagarre 26
Seuil de Blessure : 3 (massif)
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +2 en forêt ou dans la jungle
Armes : +5 (piétinement); +2 (tentacule); -2 (abominable bouche avide); après une attaque réussie avec un tentacule, au lieu de causer des dégâts, le Sombre Rejeton peut attirer inexorablement sa victime vers sa bouche-suçoir pour aspirer automatiquement son sang chaque round suivant.
Armure : la chair épaisse du Sombre Rejeton, gorgée de sève et ressemblant à du bois réduit toutes les attaques des armes à feu à un unique Point de dégât (2 si le tireur obtient un 6). Les armes de chasse n'occasionnent qu'un tiers de leurs dégâts normaux. La créature est immunisée au feu, aux explosions, à l'acide, à l'électricité et au poison. Cependant le Gardien peut décider que certains herbicides alchimiques (réalisés à partir de produits vraiment terrifiants) pourraient avoir un effet.
Perte d'Équilibre mental : +2

Investigation

Anthropologie : les anciens germains, parmi d'autres tribus, avaient pour habitude de lacérer le corps des humains offerts en sacrifice, puis de les enchaîner à certains arbres sacrés qu'il était interdit d'abattre.
Expertise légale : ce ne sont pas les blessures au couteau qui ont provoqué la mort. Il ne s'agit que de coupures superficielles. Cependant la perte de sang était déjà sérieuse avant que quoi que ce soit d'autre se produise. Les orifices du visage sont remplis d'un pus noirâtre. On trouve des plaies ulcérées à l'intérieur du corps, mais cette graisse claire a séchée. L'expression faciale du cadavre reflète ... et bien, ne trouvant pas de meilleure comparaison, on pourrait dire une sorte d'extase religieuse.
Sixième sens : bien que le vent souffle toujours dans la même direction, il accélère et apporte des odeurs de charogne. Il semble également y avoir plus d'arbres ici que quelques minutes plus tôt.

Tcho-Tcho

La tribu des pygmées Tcho-Tchos vivait primitivement à la frontière du redoutable plateau de Leng, mais on en connaît des colonies au Tibet, dans les îles Andaman, en Malaisie et sur le plateau de Sung en Birmanie. Leurs propres légendes racontent qu'ils furent créés au commencement du temps, par le dieu Chaugnar Faugn à partir de salamandres noires. Selon le Unaussprechlichen Kulten de von Junzt, ils vinrent sur ce monde depuis la "cité perdue de Sarkomand, qui n'existe plus aujourd'hui que dans les rêves ", et ils vénèrent Hastur. Les Tcho-Tchos birmans cueillent le lotus noir aux vertus oniriques et adorent l'Obscénité Jumelle (appelée indifféremment Zhar-Lloigor et Nug-Yeb).

Ces caractéristiques correspondent également à des membres dégénérés du peuple-serpent, aux Pictes de Robert E Howard, au Petit Peuple de Arthur Machen, ou à toute autre peuplade tribale pygmée et dégénérée.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 6, Missiles 6, Bagarre 7, Mêlée 5
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +2 (dans leur milieu d'origine), +1 (ailleurs)
Armes : -2 (sarbacane), -1 (kriss), -1 (flèches); inutile de le préciser, toutes les armes Tcho-Tchos sont empoisonnées, le Gardien choisissant les effets néfastes du poison utilisé
Armure : aucune
Perte d'Équilibre mental : aucune Perte d'Équilibre mental pour avoir aperçu les Tcho-Tchos, jusqu'à mieux les connaître.

Investigation

Anthropologie : les quelques anthropologues qui ont étudié les Tcho-Tchos et ont survécu, ont émis l'hypothèse qu'ils pourraient représenter une lignée différente dans l'évolution de l'espèce humaine. Ils descendraient peut-être directement de l'homme de Java. Ils pratiquent le cannibalisme, des rituels chamaniques à l'aide de drogues, des sacrifices humains, des infanticides et la vendetta.

Expertise légale : la victime a subi une horrible agonie, le dos est arqué presque en cercle, les doigts et les orteils si raidis que l'on diraient des griffes, et le visage distordu en un incroyable rictus macabre. Au troisième examen, nous avons trouvé une blessure correspondant à une piqûre sous la plante du pied gauche. Le dard avait apparemment été caché dans sa chaussure alors qu'il dormait.

Vagabond Dimensionnel

Semblable à un singe massif aux aspects insectoïdes, le Vagabond Dimensionnel infeste les interstices entre les plans. Leur faible intelligence en fait les serviteurs favoris des sorciers en tout genre. À l'occasion, leurs maîtres leur enseignent un sort qu'ils récitent par coeur.

Un Vagabond Dimensionnel peut frapper avec ses deux griffes contre une même cible durant un round.

Voyage dimensionnel : à tout moment, un Vagabond dimensionnel peut, disons, errer entre les dimensions. Il lui faut un round durant lequel leur silhouette s'estompe puis disparaît. Cela leur coûte 1 Point de leur Réserve d'Athlétisme, ou 2 Points si la créature transporte un passager (ou un objet) de taille humaine voire plus petit. Lorsqu'il s'estompe, il peut encore être la cible d'une attaque, mais lui-même ne peut pas attaquer. Afin de saisir un passager involontaire, il doit sortir vainqueur de deux oppositions successives en Bagarre : à la première, il s'empare de sa victime sans lui causer de dégâts, à la seconde il l'écrase dans son étreinte cauchemardesque. Le Vagabond Dimensionnel disparaît au cours de cette seconde opposition.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 7, Santé 10, Bagarre 10
Seuil de Blessure : 4
Armes : +1 (serres)
Armure : -3 contre toute attaque (cuir épais et rugueux)
Perte d'Équilibre mental : +0

Investigation

Recueil d'indices : la projection de sang indique que l'attaque s'est produite juste ici, au milieu de la pièce. Mais il n'y a aucune autre trace, ni piste de sang, signalant que la victime a été déplacée où que ce soit. On s'en rend compte sur ce tapis et sur ces murs blancs.
Sixième sens : les miroirs et les vitres de la pièce reflètent une sorte de lumière vacillante, invisible autrement.

Vampire Stellaire

Ces répugnantes choses volantes sont normalement invisibles, ne signalant leur présence que par une sorte de ricanement de goule. Mais lorsque le Vampire Stellaire se nourrit, le sang qui l'imprègne rend visible, révélant cette obscénité boursouflée, et plus particulièrement ses trompes suceuses et ses estomacs pendants. De puissants sorciers, ou d'autres êtres possédant la volonté ou le savoir nécessaire pour les contrôler, font venir des Vampires Stellaires depuis les profondeurs de l'espace afin de les lancer contre leurs ennemis. Par exemple, des Investigateurs trop curieux.

Un Vampire Stellaire ne peut se nourrir que d'une proie à la fois ou bien attaquer deux fois une cible avec ses serres durant un même round. S'il n'est pas en train de se nourrir, il doit réussir un Test d'Athlétisme (Difficulté 3) pour se retenir de se jeter vers la source de sang présente (flaque, blessure, etc...) la plus importante.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 9, Santé 11, Bagarre 26
Seuil de Blessure : 6 (invisible mais ricanant); 3 (lorsqu'il se nourrit, et lors des 3 rounds suivants)
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : +2 (serres), -1 (morsure); les Points de Santé perdus par la victime après cette morsure sont ajoutés aux Réserves de Santé ou d'Athlétisme du Vampire Stellaire.
Armure : -3 contre toute attaque (tégument); les balles n'infligent que la moitié de leurs dégâts
Perte d'Équilibre mental : +1

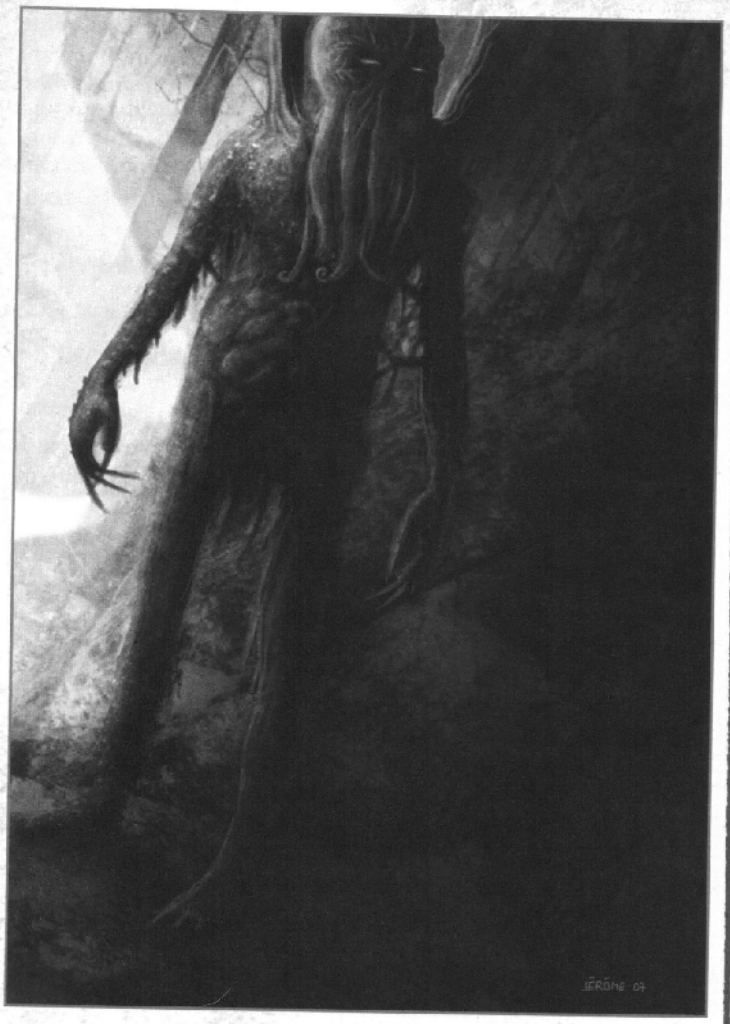
Investigation

Jargon policier : tout l'immeuble était gardé. Personne n'a vu quiconque franchir les pelouses, aucun chien n'a aboyé. À 2 heures du matin pile, l'heure du décès, l'une des filles pense l'avoir entendu ricaner ou rire seul dans la pièce.
Recueil d'indices : quelqu'un a trifouillé le mécanisme de la fenêtre. Elle ne pouvait plus fermer.
Expertise légale : le cadavre a été trouvé presque entièrement plié, les articulations si exsangues qu'elles ne tenaient plus. Il n'y avait aucune trace de sang dans tout le corps, malgré les profondes blessures, des marques de crocs sous les bras, sur la gorge et dans le dos. La peau et la chair étaient très blanches, et même les vaisseaux capillaires étaient vidés. On n'observe donc aucune lividité post-mortem. Les os étaient évidés, la moelle envolée. La colonne vertébrale, les humérus et les fémurs étaient cassés comme des crayons.

Xothien

Il s'agit de l'espèce à laquelle appartient Cthulhu, mi-saurien, mi-pieuvre. Ils se sont infiltrés sur Terre depuis la grande étoile verte binaire Xoth dans la constellation du Taureau, il y a de cela des éons. Cthulhu est le plus grand d'entre eux, mais tous restent des titans, pesant plus de 100 tonnes chacun. Le *Necronomicon* les nomme "Larves stellaires de Cthulhu, " nom sous lequel les connaissent la plupart des occultistes. Tous les habitants de R'lyeh ne furent pas pris au piège lorsque la cité fût engloutie sous les eaux. Certains vivent encore dans les fosses océaniques, servis par les Profonds et gardés par des Shoggoths aquatiques. Cinq grands sorciers Xothiens, les "Cinq Veilleurs, " sont supposés reposer dans des gouffres souterrains : sous les monts Bayan Kara Shan en Chine, la Cité sans Nom dans le désert d'Arabie, sous un glacier du Groenland, en Nouvelle Angleterre et dans le bassin Amazonien. Des créatures qui leur sont apparentées vivent parmi les étoiles, comme celles que l'on dit infester le Lac de Hali près d'Aldébaran.

Un Xothien peut attaquer avec ses tentacules ou ses griffes. Il peut utiliser trois tentacules chaque round contre une ou plusieurs cibles, ou une seule de ses griffes.



Caractéristiques

Compétences (sur terre ou dans l'eau/en l'air) : Athlétisme 20/10, Santé 40, Bagarre 27
Seuil de Blessure : 2 (titanesque)
Modificateur de Discrétion : -2 (sauf dans les profondeurs des océans)
Armes : +5 (tentacule), +14 (griffes)
Armure : -6 contre toute attaque (cuir et graisse); régénère 3 Points de Santé par round
Perte d'Équilibre mental : +3

Investigation

Biologie : cette vase verte provient sans aucun doute du fond des océans, on y trouve du varech et de la végétation maritime compressés par des pressions titanesques.
Recueil d'indices : la mare de vase verte sur le site est pleine de gros morceaux de viscères sanglantes. Il n'y a aucune autre trace de cadavre.
Sixième sens : vous entendez une sorte de bruit d'eau se déplacer rapidement à travers la terre, comme si quelque chose d'énorme faisait du surf sous le sol, pourtant solide, là où vous vous tenez.

Créer une race extraterrestre

À un degré moindre, les mêmes objections que pour les dieux et les titans s'appliquent aux races extraterrestres. Trop de ces créatures occupent la pourtant longue histoire de la Terre. Jusqu'à maintenant, "l'orthodoxie Lovecraftienne" compte déjà les Chiens de Tindalos, les Grands Anciens, les Polypes volants, la Grande Race, les Xothiens, le Peuple-serpent et leurs cousins Masqut, les Fungi de Yuggoth, et les Voormis pré-humains et couverts de fourrure, avant même que l'humanité n'émerge. Une nouvelle race pourrait correspondre à une invasion localisée comme celle des Shans, un symbiote ou une parodie de l'humanité comme les Goules ou les Profonds, ou encore une rencontre extraterrestre occasionnelle ou invoquée.

Une fois décidé, commencez par choisir le modèle général et la fonction de votre nouvelle espèce. S'agit-il d'un monstre ailé, d'un virus dénué d'intelligence, d'un humanoïde déguisé ? La forme du monstre devrait rappeler les craintes spécifiques que vous souhaiter introduire dans l'aventure. Si, par exemple, vous jouez sur un sentiment de paranoïa, votre monstre devrait être petit, invisible, ou du moins difficile à repérer, et ses yeux (symboles de sa surveillance constante) devraient présenter des caractéristiques distinctives (un iris pourpre, une lueur orangée, trois yeux verticaux) que des Investigateurs effrayés apercevront partout.

Ne vous attachez pas trop à l'apparence de cette chose. Lovecraft mêlait à dessein des éléments incompatibles d'animaux différents, et abusait des formules "comme, mais pas comme". Votre monstre peut ressembler à un rat et à un python un jour, ou apparaître "comme un ver, mais dénué de peau et aplati" un autre jour. Ces entités peuvent même ne pas être composées de matières conventionnelles. Les gens qui les aperçoivent sont généralement fous, ou au minimum sous l'effet d'un stress si intense qu'il leur devient difficile de mener une analyse zoologique à partir de leurs témoignages. Assurez-vous de les doter d'une caractéristique ne faisant pas appel à la vue : une odeur distinctive ou un bruit particulier est souvent plus effrayant qu'un énième tentacule.

Enfin, et de manière totalement optionnelle, liez ce nouveau monstre au reste du Mythe. Il peut se révéler être une énigme complète comme la Couleur, ou il peut s'agir d'une espèce bien connue de serviteurs de Mordiggian. Le premier joue sur le mystère. Le second vous permet de réutiliser à loisir ce nouvel extraterrestre sans avoir besoin de recourir à nouveau à ce procédé.

Animaux et Monstres

Les créatures présentées dans cette section ne sont pas des entités du Mythe, bien qu'elles puissent être terrifiantes ou même surnaturelles. Elles sont incluses dans l'esprit d'aventures pulps.

Dans le mode Puriste, l'existence de toutes les créatures surnaturelles peut s'expliquer au travers du Mythe. Le Gardien décide s'il souhaite augmenter la difficulté des Tests d'Équilibre Mental (et la perte possible) une fois que les Investigateurs ont découvert ce fait...

Allosaure

Ce carnivore du Jurassique long de 12 mètres est tout à fait adapté à des aventures du type "monde perdu" pour le mode Pulp et pour une rencontre lors d'un voyage à travers le temps (soit dans les rues de Boston, soit dans un passé lointain). Augmentez ses caractéristiques pour représenter un tyrannosaure, ou diminuez-les pour un rapide vélociraptor.

En un round, un allosaure peut passer deux attaques de griffes contre une même cible.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 11, Santé 24, Bagarre 20
Seuil de Blessure : 3 (grand)
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : -1
Armes : +2 (griffes), +4 (piétinement), +5 (morsure); le piétinement est la première attaque que réalise un allosaure après avoir gagné une opposition d'Athlétisme, il griffe ou mord seulement s'il échoue
Armure : -2 contre toute attaque (cuir)
Perte d'Équilibre mental : +0

Crocodile

Ces caractéristiques correspondent aux crocodiles du Nil. Les alligators vivent en Amérique, et sont à la fois plus petits et moins agressifs.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/dans l'eau) : Athlétisme 6/8, Santé 13, Bagarre 17
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : +2 (morsure)
Armure : -5 contre toute attaque (épaisse peau écailleuse)
Perte d'Équilibre mental : +0

Gorille

Le plus grand des grands singes, originaire d'Afrique centrale. Utilisez ces caractéristiques pour les gorilles blancs du Congo; les orangs-outans d'Indonésie sont plus petits et plus rapides.

Un gorille peut mordre et attaquer avec ses deux mains dans un même round.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 9, Bagarre 15
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : +0 (saisie), +0 (morsure); s'il réussit deux saisies dans le même round, le gorille peut commencer à arracher les bras de sa victime. Il lui inflige automatiquement des dégâts de saisie deux fois par round. Aucune armure ne protège contre cette attaque du gorille.
Armure : -2 contre toute attaque (peau)
Perte d'Équilibre mental : +0

Horde de Rats

Dans le cas d'une horde de rats, commencez par déterminer le nombre de ces animaux présents. Augmentez les Niveaux de Santé et de Bagarre de +2 pour chaque groupe de 10 rats, et les dégâts de +1 pour chaque groupe de 30 rats. Toute attaque réussie contre une horde tue 1 rat et en disperse 9 autres.

Utilisez cette même formule pour les hordes de Choses-rats, les chauves-souris vampires, les fourmis géantes, les scorpions, les piranhas, etc. Une nuée d'insectes de taille normale ne peut être atteinte, et inflige en moyenne le même nombre de Points de dégâts à chaque round passé en son sein.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 5, Santé 3, Bagarre 3
Seuil de Blessure : 3 (petit et agile, mais nombreuses cibles)
Armes : -2 (morsure); peut s'infecter
Armure : aucune
Perte d'Équilibre mental : +0 à moins de souffrir de la phobie des rats

Lion

Ces caractéristiques font également l'affaire pour les tigres. Les pumas, les panthères, et les couguars sont plus petits. Un lion peut attaquer une fois avec ses griffes et mordre un adversaire durant le même round.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 12, Santé 11, Bagarre 20
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : +0 (morsure), +1 (griffes); si les deux attaques touchent, le lion agrippe sa proie avec ses mâchoires afin de le priver d'air. Il inflige automatiquement des dégâts de morsure à chaque round, et lacère sa victime avec ses pattes arrières. Il peut alors effectuer deux attaques de griffes par round et abaisse ici de -1le Seuil de Blessure de la proie
Armure : -2 contre toute attaque (peau)
Perte d'Équilibre mental : +0

Loup

Le loup-garou du Moyen Age se servait d'incantations magiques ou d'une peau de loup enchantée afin d'accomplir sa transformation. Il devenait alors l'un de ces robustes et voraces canis lupus, jusqu'au

prochain lever du soleil. La transformation depuis l'humain vers le loup régénère toutes les Réserves et guérit toutes les blessures, mais ce n'est pas vrai dans l'autre sens. La pleine lune, les balles en argent et les loups-garous marchant sur leurs deux pattes arrière ne sont que des inventions de Hollywood.

Utilisez une version plus faible de ces caractéristiques pour représenter un berger allemand ou tout autre chien de garde, ou une meute de chiens sauvages.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 12, Santé 6, Bagarre 10
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +3
Armes : +0 (morsure)
Armure : -1 contre toute attaque (fourrures)
Perte d'Équilibre mental : +0

Momie

Cadavre préservé par dessiccation, grâce à une laque ou un embaumement, les momies se rencontrent (entre autres lieux) au Turkestan, au Pérou, en Arizona et dans les îles Canaries en plus de l'Égypte bien entendu. Les momies sont réanimées au moyen de divers processus magiques et nécessitent des sorts ou certaines condition spéciales (la lumière des étoiles, des feuilles de Tana, etc) afin de régénérer leur Réserve de Santé. En fonction de l'enchantement originel, ou de la vocation de la momie, elle peut régénérer chaque round de 1 à 3 Points de la Réserve de Bagarre.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 6, Santé 9, Bagarre 11
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Vigilance : +3 (uniquement dans sa tombe)
Armes : +0 (poing)
Armure : -2 contre toute attaque (peau parcheminée); les armes perforantes sont inutiles; le feu occasionne des dégâts normaux augmentés de +1
Perte d'Équilibre mental : +1

Monstre du lac

Si le monstre du Loch Ness, le Ogopogo, le Champ et bien d'autres ne sont pas des Lloigors, il peut alors s'agir d'un genre de plésiosaure. Les monstres des lacs ne viennent jamais à terre. Utilisez ces caractéristiques pour de plus petits serpents de mer, ainsi que pour les monstres marins qui infestent les eaux autour de R'lyeh.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 10, Santé 19, Bagarre 17
Seuil de Blessure : 3 (massif)
Modificateur de Vigilance : +2
Armes : +0 (morsure), +5 (percussion de bateau ou de marins); une attaque réussie de percussion brisera tout navire ou radeau n'ayant qu'un seul mat. Les passagers doivent alors effectuer des Tests d'Athlétisme (Difficulté 4) pour éviter de sombrer avec l'épave
Armure : -6 contre toute attaque (cuir résistant)
Perte d'Équilibre mental : +0

Ours

Il s'agit ici d'un grizzly, originaire de la chaîne des Rocky Mountains s'étendant de l'Alaska au Wyoming. Les ours polaires sont plus grands, les ours bruns plus petits.

Un ours peut attaquer deux fois dans un round, soit avec ses deux attaques de griffes, soit avec griffes et morsure.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 14, Santé 10, Bagarre 16
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : -1
Armes : +1 (griffes), +0 (morsure)
Armure : -4 contre toute attaque (fourrure épaisse)
Perte d'Équilibre mental : +0

Requin

Il ne peut s'agir que d'un grand blanc. Les requin marteau, requins-taupes (mako) et les requins-tigres sont plus rapides mais plus petits (Athlétisme 13, Santé 12). Leur morsure s'accompagne d'un Modificateur de Dégâts égal à +2.

Caractéristiques

Compétences (milieu aquatique uniquement) : Athlétisme 11, Santé 21, Bagarre 25
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +3 (seulement s'il y a du sang dans l'eau)
Arme : +4 (ses dents bien sûr)
Armure : -1 contre les armes à feu et les harpons, -2 contre tous le reste
Perte d'Equilibre Mental : +1 si la personne patauge dans le même bain

Serpent

Ceci correspond plus ou moins à tous les serpents venimeux : un cobra en Inde ou en Egypte, un crotale ou un serpent à sonnette cornu d'Amérique de l'ouest, un *copperhead* autour du Golfe du Mexique, un fer-de-lance dans les Caraïbes, une vipère de la mort ou un taipan ou encore un serpent-tigre d'Australie, un mamba noir ou une vipère du Gabon d'Afrique tropicale, un crotale *bushmaster* d'Amérique Latine, un serpent de mer rayé des îles du Pacifique.



Considérez le venin de serpent comme semblable à celui du peuple-serpent (voir p. 115). Les enfants de Yig possèdent les Niveaux de Compétence suivants : Athlétisme 11, Santé 8, Bagarre 20.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 7, Santé 4 à 6, Bagarre 15
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Discrétion : +2 (sauf les crotales)
Armes : -2 (morsure ou crachat); venin
Armure : aucune
Perte d'Équilibre mental : +0 à moins d'avoir la phobie des serpents

Vampire

Il existe de nombreux types de vampires, et beaucoup connaissent des sorts en plus de leurs pouvoirs vampiriques. Celui-ci correspond au standard des univers Pulp, défini selon Stoker et Lugosi. Il ne représente pas le vampire de "La Maison maudite" ou la phase vampirique de Curwen dans "L'Affaire Charles Dexter Ward".

Force prodigieuse : en dépensant 2 Points d'Athlétisme par prouesse tentée, un vampire peut lever jusqu'à 250 kgs, arracher une porte de ses gonds, se déplacer de deux Niveaux de distance à la fois en un seul round (de portée longue à courte, ou de moyenne à bout portant par exemple), ou bondir de 10 m à la verticale.

Morsure : le vampire peut transférer la Santé perdue par sa victime à ses propres Réserves de Santé ou d'Athlétisme. Si la victime rate un Test d'Équilibre mental (Difficulté 4), elle ne pourra pas résister à de futures morsures de ce vampire, et celui-ci peut boire autant de sang qu'il le souhaite jusqu'à un maximum de 6 Points de Santé par round. Trois attaques par morsure réussie, pendant trois nuits successives, transforment la victime en un nouveau vampire après sa mort.

Mesmérisme : si le vampire remporte une opposition entre sa Santé et l'Équilibre mental de sa cible, il peut accomplir n'importe laquelle des actions décrites dans le paragraphe Hypnose (voir p. 37), et implanter des ordres mentaux chez celle-ci.

Métamorphose : en dépensant 3 Points de Santé, le vampire peut se transformer en un loup ou une chauve-souris. Si son Niveau de Santé est réduit à 1 Point ou moins, par des attaques normales (c'est à dire ni une décapitation ni un pieu dans le coeur, ou autre), le vampire se transforme automatiquement en brouillard.

Faiblesses : un vampire doit passer toute la journée au contact de sa terre natale afin de régénérer le moindre Point de ses réserves. Toutes reviennent ainsi à leur niveau maximum au crépuscule. Un vampire n'a pas de reflet (Sixième sens à Difficulté 4 pour le remarquer). Un vampire ne peut pas traverser l'eau courante sauf à minuit, il ne supporte pas l'odeur de l'ail (Test de Santé -3 Points) pour demeurer dans la même pièce, et doit reculer face à une croix ou un crucifix (6 Test de Santé -6 Points pour s'y confronter). Une attaque pour décapiter le vampire occasionne des dégâts normaux, mais pour réaliser ce coup il faut dépenser 1 Point supplémentaire de la Réserve de Mêmée. Un vampire subit automatiquement une perte de -3 Points de Santé pour chaque minute d'exposition à la lumière du soleil. Un vampire peut être blessé par de l'eau bénite (considérez-la dans ce cas comme un acide fort), en ingérant de l'ail (considérez-le dans ce cas comme un acide faible) ou par le feu (normalement). Les vampires souffrent des Modificateurs de dégâts additionnels suivants : +2 (toucher une croix ou un crucifix), +4 (pieu de bois, voir ci-dessous).

Pieu de bois : empaler un vampire en combat demande la dépense de 2 Points de Bagarre ou de Mêlée (pour aucun bonus au jet de dé) et ceci afin d'atteindre le coeur. Réaliser la même action alors que le monstre dort ne nécessite qu'un Test d'Équilibre mental (Difficulté 3, -3 Points ou Difficulté 5 et -6 Points si le personnage connaissait le vampire avant sa mort). En cas d'échec, le vampire se réveille. Un vampire empalé par un pieu peut engager le combat, mais ne peut plus utiliser ses pouvoirs vampiriques à l'exception de sa morsure. S'il le souhaite, il peut consacrer deux rounds à retirer le pieu, et récupérer ainsi ses pouvoirs surnaturels.

Revenir : un vampire mort doit être décapité, sa bouche remplie d'ail et enterré à un carrefour, sous peine de revenir à la non-vie. Il est aussi possible de disperser ses cendres dans de l'eau courante afin de le plonger dans son ultime sommeil.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 10, Santé 7, Bagarre 16, Mêlée 2
Seuil de Blessure : 4 ou 5 (pour les plus rapides des vampires)
Armes : +1 (griffes), -2 (morsure)
Armure : les dégâts causés par des armes physiques, excepté les blessures fatales (décapitation et pieux), se régénèrent dès le round suivant (voir ci-dessus)
Perte d'Équilibre mental : +0 sauf si le témoin connaissait le vampire de son vivant

Yeti

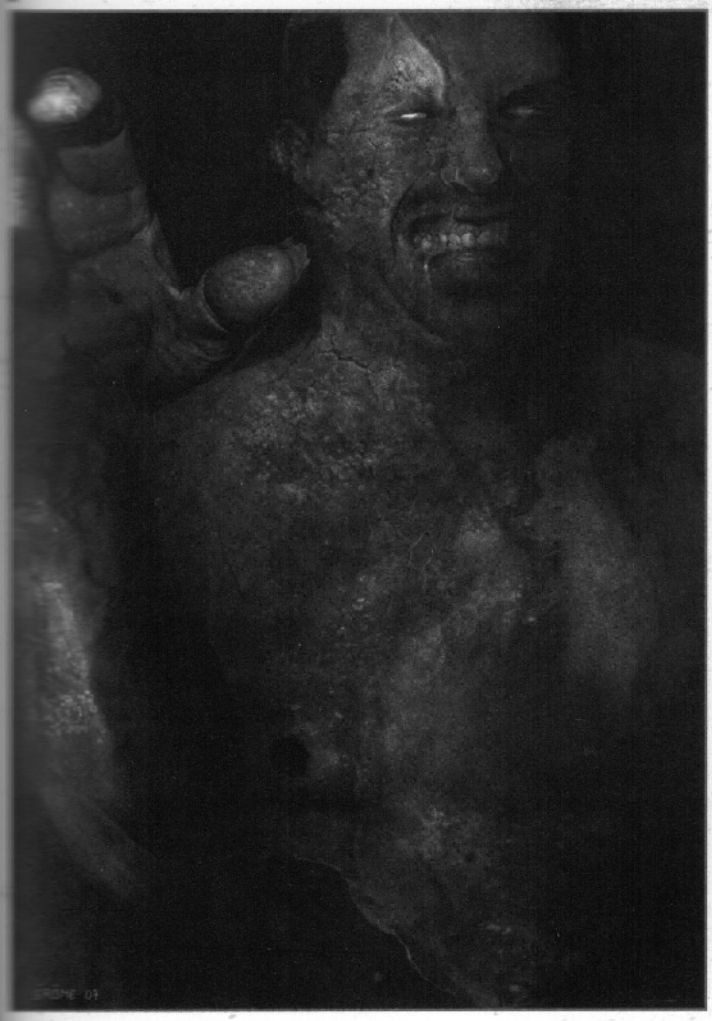
Il s'agit de l'Abominable Homme des Neiges de l'Himalaya, à moins que cela ne soit que des empreintes de Mi-go. Ces caractéristiques peuvent représenter toutes sortes d'anthropoïdes hirsutes issus de régions isolées et sauvages : Sasquatch, yowie, etc.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 9, Bagarre 16
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance: +2
Modificateur de Discrétion : +1 (+2 sous le vent)
Armes : +0 (poing), +0 (lancer de rocher)
Armure : -3 contre toute attaque (épaisse fourrure)
Perte d'Équilibre mental : +0

Zombie

La morsure infectieuse n'existe pas chez les zombies des univers pulps ni chez celui du folklore haïtien, mais il est intéressant d'en faire mention. Pour le reste, vous avez là de bons zombies bien pulps. Le vaudou gemme vient de la légende haïtienne qui veut que si vous nourrissez un zombie avec du sel, il meurt ou du moins retourne à sa tombe.



Pour un corps réanimé selon la méthode du Dr Herbert West, ignorez la morsure infectieuse et la vulnérabilité au sel gemme, et augmentez le niveau de Bagarre à 10.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 5, Santé 7, Bagarre 7, Mêlée 2
Seuil de Blessure : 3 (lent)
Modificateur de Vigilance : -1
Arme : armes improvisées ou -1 (morsure). Chaque round après la première morsure réussie de zombie à son adversaire, la victime doit faire un Test de Santé contre un Niveau de Difficulté égal au total des dégâts subis. S'il échoue, cette morsure inflige alors le double des dégâts. Une fois la victime décédée, elle se relève le round suivant en tant que zombie. Il est possible de cautériser la plaie avec une flamme vive pour empêcher l'infection, mais la brûlure inflige alors des dégâts normaux.
Armure : aucune, mais tous les dégâts des armes sont réduits de moitié. Les armes à feu n'occasionnent qu'un seul Point de dégâts, même à bout portant. Les fusils à pompe seulement 2 Points, à moins de tirer avec des cartouches remplies de sel gemme et alors la totalité des dégâts s'appliquent.
Perte d'Équilibre Mental : +0 sauf si le témoin connaissait le zombie de son vivant

CULTES ET ADEPTES

"Et puis, il est indéniable aussi que l'activité des cultes clandestins reçut une nouvelle et néfaste impulsion à peu près au moment de mon étrange métamorphose."
-- Dans l'Abîme du temps

Les minces courants de la tradition venant des dieux préhumains et de continents engloutis ont augmenté avec les rangs des désespérés et des mains avides appelés par les temps...ou par les étoiles. Quelle part du renouveau de l'activité sectaire dans les années trente dépend de la presque immanence de Yog-Sothoth et Cthulhu dans la décennie précédente, et quelle part vient des ténèbres de la pauvreté, de la guerre et de la destruction, (s'il y a seulement une différence). Seul Nyarlathotep le sait vraiment.

En terme de jeu, un culte est l'interface habituelle entre la force du Mythe au centre de l'horreur et les événements qui y attirent les Investigateurs. À chaque culte ses croyances générales et ses antécédents, sa localisation et sa puissance, ce qui peut pousser les Investigateurs à y mettre le nez, et quelle sera sa réaction en réponse à cette intrusion.

Ahnenerbe

La *Studiengesellschaft für Geistesurgeschichte Deutsches Ahnenerbe*, ou Société pour la Recherche dans les Racines spirituelles de l'Héritage Ancestral Allemand, fit ses débuts en tant que non officielle "Ahnenerbe Society" en 1928 dédiée à la recherche des croyances populaires (*volkisch*). En 1935, le Reichsführer-SS Heinrich Himmler lui offrit des bases plus formelles, nommant à sa tête le spécialiste de l'Atlantide, et théoricien de la race païenne, Hermann Wirth. En 1937, le SS Obersturmführer Wolfram Sievers en prit la direction en tant que secrétaire général. En 1940, elle devint une branche officielle des SS.

La mission qu'Himmler attribua à l'Ahnenerbe consistait à établir un support académique fondé sur les théories nazies sur la race, la préhistoire, et les croyances populaires. Pour Himmler, cette recherche incluait des sujets comme l'Atlantide, la magie des runes, les chants sacrés, le druidisme, le Saint Graal et la Franc-maçonnerie. Les agents de l'Ahnenerbe visitèrent la Finlande, la Suède, l'Islande, l'Abyssinie, le Brésil, le Tibet, les îles Canaries, les Pyrénées, et l'Iran. Ses spécialistes comprenaient des lecteurs d'aura, des praticiens des régressions (vies antérieures), des psychométriciens, et des radiesthésistes.

Tout ceci est la vérité historique. La nature exacte des activités de l'Ahnenerbe aux abords de Leng, Lomar, et Irem est encore secrète.(Voir Totalitarisme p 141).

Localisation : Les opérations de l'Ahnenerbe comprenaient, historiquement, un groupe de quelques spécialistes académiques (certains avec un entraînement supplémentaires de SS) étoffé avec des guides locaux. L'Ahnenerbe pouvait avoir de l'influence partout où les nazis en avaient.

Mode opératoire : Dans un jeu Pulp, l'Ahnenerbe tente de récupérer le Trapézoèdre étincelant, ou la momie d'Abdul Alhazred, ou le laboratoire perdu des Anciens (voir page 102). Dans toute aventure en Europe, Afrique ou Asie Centrale, l'Ahnenerbe peut se poser en rivale des Investigateurs, essayant de dénicher la vérité et la déformer pour soutenir les croyances de ses patrons. Les Investigateurs académiques avec des Niveaux en Anthropologie peuvent connaître l'existence de l'Ahnenerbe, même si ce n'est que comme un institut agressif berlinois de recherche Aryenne.

Réactions : Historiquement le *modus operandi* de l'Ahnenerbe consistait à récolter le plus d'informations et le plus d'artefacts possible sur un site et de laisser derrière elle une pagaille politique (soit avec des alliés payés ou des locaux furieux) afin que leurs concurrents se débrouillent avec. Dans des jeux plus "pulp", les réactions vont jusqu'à par exemple, piéger les Investigateurs dans les ruines juste avant que les polypes volants débarquent....

Société du Dragon noir

Du point de vue historique, la *Kokuryûkai*, ou Société du Dragon Noir était une petite société secrète créée par des militaires et des hommes politiques japonais pour repousser les russes au-delà de la rivière du "Dragon Noir" (Amur ou Amour). Fondée en 1901 en tant une branche d'une première société expansionniste, la Genyôsha, ou Océan Noir, elle était consacrée à l'ultranationalisme, le militarisme, et l'expansionnisme. Son idéologie mélangeait le *bushido*, le *shintô* impérial, et la dureté criminelle. Les deux sociétés avaient de vastes connections criminelles parmi les Triades comme les *Yakuzas*. Dans un scénario pulp, le Dragon Noir est une sorte de réseau d'espionnage mafieux à portée internationale.

Dans le mythe japonais original du "dragon noir", le roi-dragon *Ryûjin* réside sous l'eau dans un palais de pierre et de corail, ce qui implique au moins un lien entre Cthulhu et l'Océan Noir. La société du Dragon Noir pourrait donc être une répétition locale du culte de Cthulhu, une société secrète créée par un Profond ou la descendance du Peuple-Serpent durant l'histoire tumultueuse du Japon, ou une toute autre tendance du Mythe.

Localisation : La Société du Dragon Noir, historiquement parlant, est intéressée de près à des mouvements religieux agités comme les groupes islamiques en Asie centrale Russe, ou les groupes bouddhistes dans les colonies européennes en Indochine et au Burma. La Société du Dragon Noir dispose d'espions privés et de réseaux de contrebande partout au Japon et en Asie Orientale, avec des contacts et des biens aussi éloignés que les Caraïbes et le Maroc, et garde un œil sur les routes de navigation pour la Marine japonaise. Dans un jeu orienté "Pulp", tout officier de la Marine japonaise peut être un agent ou un contact de la société.

Mode opératoire : Des sabotages, mystères en mer ou menaces "étranges" peuvent porter la signature du Dragon Noir. Dans une campagne fortement marquée par la présence du Dragon Noir, dans tous les ports du Pacifique, les Investigateurs avec Connaissance de la rue en entendront parler même s'il ne s'agit que de rumeurs.

Réactions : Guerre psychologique et propagande pour calomnier ou noircir leur ennemis idéologiques partout ils le peuvent. Ils ont, dans l'Histoire, utilisé le chantage, la prise d'otages (enlever par exemple la famille), contrat avec des tueurs à gages, et même assassinat de plus grande envergure contre les cibles.

Fraternité du Signe Jaune

Selon une rumeur occulte, la Fraternité du Signe Jaune est un culte dédié à Hastur (p. 77), consacré à chasser les Mi-go (p. 115) de la planète Terre. Sa direction est sûrement basée à K'n-Yan, et ses chefs secrets sont capable de se matérialiser et dématérialiser à volonté. La Fraternité du Signe Jaune utilise la télépathie pour contacter ses membres (en se servant peut-être des rêves d'Hastur) et chercher chez les humains des traces d'altération mentale dûes aux Mi-go. Ils pistent les colonies et les mines de Mi-go, les détruisant lorsqu'ils le peuvent et offrant les serviteurs humains des Fungi (ou des innocents disponibles) en sacrifice à Hastur.

Le second but de la Fraternité est d'empêcher toute recherche humaine sur les oeuvres d'Hastur, tout particulièrement les expéditions archéologiques ou autres sur les sites sacrés de leur dieu.

Le Gardien doit constater que la seule preuve de l'existence de cette société dans les oeuvres de Lovecraft est représentée par le Mi-go se faisant passer pour Henry Akeley. Donc, il est possible de considérer qu'un tel culte n'existe pas ou que ses buts soient entièrement différents que ceux que nous proposons ici.

Localisation : Les Frères du Signe Jaune opèrent généralement dans de grandes villes, pratiques pour abriter des colonies potentielles de Mi-go : Boston, Lucknow, Lima, Denver, Mexico, Genève. Mais ils peuvent se trouver (ou leur chefs K'n-Yani) dans n'importe quelle grande ville ou tête de ligne de chemin de fer dans une région montagneuse. Les Frères seniors ont souvent des métiers qui servent de couverture à leurs voyages : artistes de spectacles, courtier import-export, etc.

Mode opératoire : La Fraternité fournira des renseignements sur les activités des Mi-go aux Investigateurs, si ces derniers ont bien mis en avant leur profil de chasseurs de monstres. Sinon, les Investigateurs peuvent entendre parler d'une réunion de citadins grimpant dans les montagnes hors saison, ou tomber sur des preuves d'autres opérations du culte d'Hastur.

Réactions : La Fraternité utilise de préférence divers gaz empoisonnés, y compris ceux qui affectent les Mi-go. Leur défense typique est de jeter leurs ennemis humains dans les pattes des Mi-go ou vice-versa.

Culte de Cthulhu

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn." Dans sa demeure de R'lyeh, le défunt Cthulhu attend et rêve. À un moment de l'histoire, ces rêves trouvèrent un écho dans des esprits humains faibles ou consentants. Ils trouvèrent les idoles que Cthulhu avait amenées de Xoth. Ces humains devinrent les créateurs du culte de Cthulhu.

On devrait d'ailleurs peut-être dire LES cultes. Le centre de ce culte est parfois localisé à Irem des Piliers en Arabie, bien que ses meneurs soient supposés être des "Immortels" dans les montagnes de Chine. Mais les cultes de Cthulhu apparaissent dans plusieurs endroits isolés et éloignés à travers le globe, du Groenland à la Nouvelle-Zélande. Cthulhu est vénéré par les tribus consanguines des Philippines et par des commerçants huppés d'Istanbul. Les rêves



de Cthulhu ont trouvé des échos chez les Théosophes sensibles de Californie et les tueurs sans pitié des hauts sommets en Inde. À moins que les meneurs du culte (ou l'étoile Xothian) ne dirigent le tout grâce aux rêves et la télépathie, les divers cultes de Cthulhu doivent forcément avoir une certaine liberté d'action.

Certaines sectes n'existent que pour diffuser l'adoration des Grands Anciens et de Cthulhu, gardant vivants les rites en attendant le grand jour où les étoiles propices permettront à Cthulhu de gouverner à nouveau le monde. D'autres travaillent avec des cérémonies magiques à provoquer l'avènement de ce jour de gloire. Certains, à tort, amalgament les rêves de Cthulhu et leurs propres croyances concernant un nouvel âge. D'autres encore utilisent la révélation du pouvoir de Cthulhu comme prétexte pour violer et tuer. Mais lorsque le culte sent qu'il lui faut réduire au silence un professeur, ou découvre qu'un séisme sous-marin a rendu brièvement accessibles des parties de R'lyeh, il rassemble alors des pèlerins pour agir en son nom. Impossible de savoir si le Grand Cthulhu est conscient ou se soucie de leurs actes.

Localisation : Les cultes isolés de Cthulhu apparaissent dans les lieux cités ci-dessus, ainsi qu'en Afrique centrale, à Haïti, en Amérique du Sud, en Alaska, et dans divers foyers en Asie Centrale. Le plus grand et unique réseau du culte de Cthulhu agit dans pratiquement tous les ports du monde, parmi les marins locaux et autres basses classes. Certains de ces agents ont du sang de Profond, et ceux-ci peuvent utiliser le culte de Cthulhu à leurs propres fins inexplicables.

Mode opératoire : Toute sorte de "Mystère en mer" peut avoir comme explication un lien avec le culte de Cthulhu, des bateaux fantômes aux cargos disparus jusqu'aux tempêtes inquiétantes. Les cultes isolés de Cthulhu comme celui de la New Orléans en 1907 peuvent aussi se stimuler par une frénésie de folie meurtrière (peut-être liée à l'augmentation de la puissance des rêves de Cthulhu) et donc attirer l'attention. Les adorateurs de Cthulhu pourraient aussi pénétrer par effraction dans les musées pour s'emparer d'artefacts, ou bien les rêves de Cthulhu pourraient inspirer un artiste que connaissent les Investigateurs.

Réactions : Ce culte de marins assassine ceux qui l'offensent, en général par injection de poison par frôlement accidentel, et les symptômes de la victime ressemblent fortement à ceux d'une banale crise cardiaque. Parfois, ils peuvent kidnapper leur victime et l'emmener en mer pour l'interroger avant de la jeter par dessus bord pour nourrir leurs alliés.

Culte du Crâne

Voici l'exemple d'un culte local mais dangereux. Aux environs de 1690, un groupe de sorciers de Nouvelle-Angleterre abandonna les cultes de sorcières à leur triste sort et fonda le Culte du Crâne. Ces mages garantirent la pérennité de leur culte en transférant leurs esprits dans les corps de leurs descendants, possédant leurs fils, filles, femmes ou n'importe qui selon leurs besoins d'augmenter leurs pouvoirs terrestres ou magiques. Pour des raisons rituelles, ils ne possédaient que les nouveaux corps de personnes qui leur étaient liées par le sang ou le mariage, et pratiquèrent souvent des unions avec d'autres puissantes lignées. Ils vénèrent par-dessus tout Shub-Niggurath et Tulszcha, la Flamme Verte.

Les quelques personnes qui ont croisé le Culte se demandent si ces esprits sont encore humains au bout de 300 ans de vie non-naturelle, à passer de crâne en crâne. Ou l'ont-il jamais été ? Des entités non humaines les auraient-elles remplacés, ou inspirés les meneurs originels du culte ? Ils ne seraient plus que des parasites des cerveaux de leurs recrues et enfants ignorants. Et même s'ils étaient humains au début, ce n'était pas le cas de certains de leurs compagnons.

Localisation : la direction du culte comprend des membres des prestigieuses familles Waite, Eliot, Orne, Lyman, et Bishop, qui conservent leurs concessions partout en Nouvelle-Angleterre. Ils maintiennent une présence à New-York, pour les cargaisons qui exigent plus qu'un anonymat de base. Le quartier général est un ancien site mégalithique dans les bois proches de Chesuncook, dans le Maine. À sept mille marches sous les pierres dressées, se trouve la Fosse aux Shoggoths

Mode opératoire : Toute magie noire ou problème en Nouvelle-Angleterre pourraient être le fait du Culte du Crâne. Les fondateurs sont trop confiants (du moins jusqu'au fisaco d'Upton en 1933) et les descendants du culte se mêlent ouvertement avec les fidèles, occultistes de tout poil et trempent dans toute sorte de débauche. Il suffit d'un Investigateur plaqué par sa petite amie pour un nouvel amant plus excitant, et qui ensuite semble "une personne tout à fait différente..."

Réactions : Le culte ne prendra pas le risque de mettre à nu le sanctuaire du Maine. Il utilisera son propre pouvoir temporel et son influence pour affaiblir ou ternir la position des ennemis dans la société et usera ensuite de ses pouvoirs magiques pour les rendre fous. Une fois ruinés et déments, les ennemis peuvent être emmenés dans le Maine pour se débarrasser des corps.

Secte de la Sagesse Étoilée

En 1844, le professeur Enoch Bowen découvrit dans la tombe égyptienne du Pharaon Nephren-Ka, le Trapézoèdre étincelant, un réceptacle mystique pour l'aspect de Nyarlathotep (voir p.79) sous le nom de Celui qui hantait les Ténèbres. Les visions qu'il reçu de l'objet lui firent découvrir l'Église de la Sagesse Étoilée dans sa ville natale de Providence, dans le Rhode Island. Ses rites furent décrits comme un occultisme égyptien, et ses idoles ressemblaient plus aux statues de l'île de Pâques qu'à des dieux égyptiens. L'Église de la Sagesse Étoilée comptait plus de 200 membres vers 1863. Lorsque Bowen mourut en 1866, le Dr Raymond Flagg devint ministre du culte.

À la suite de disparitions d'enfants en 1871 et d'au moins une émeute d'Irlandais, le conseil municipal se mobilisa contre l'Église de la Sagesse Étoilée. Ses membres se dispersèrent, abandonnant la bibliothèque remplie de grimoires étranges et le Trapézoèdre enfermé dans la vieille église sur Féderal Hill à Providence. La fille du Dr Bowen, Asenath demeura à Providence, et elle a pu conserver certains secrets. Un artiste dérangé, Robert Blake découvrit les restes de l'église mais décéda une nuit d'orage. Selon des comptes-rendus, un certain Dr Ambrose Dexter retrouva la bibliothèque et le Trapézoèdre , la même année, puis disparut.

Localisation : Des branches de la Sagesse Étoilée sont apparues à Townsend, dans le Vermont (1863-?), à Chicago (1863-1871; Eglise de la Providence Céleste détruite par le feu), à San Francisco (1871-1906; détruite dans un séisme), dans le Yorkshire (1881-1890; peut-être dirigée par le Dr Flagg), à Arkham, au Massachusetts (1908-?; dirigée par quelqu'un se faisant appeler "Enoch Bowen"), à Los Angeles (1881-à nos jours; rituels dans le Devil's Gate Canyon incluant des vedettes d'Hollywood et des décideurs politiques), et peut-être dans la ville de votre propre campagne.



Mode opératoire : La secte a un faible pour les enlèvements d'enfants, mais toute activité liée au culte de Nyarlathotep peut mener à (ou passer par) l'Église de la Sagesse Étoilée.

Réactions : La secte tentera d'abord d'acheter, menacer, suborner, ou recruter la menace. L'Eglise de Los Angeles, au moins, possède tous les moyens de tentation sous la main : argent, sexe, drogues ou tout ce que leurs ennemis peuvent désirer. Si les Investigateurs se montrent entêtés, la secte fera une démonstration de ses pouvoirs magiques, sûrement en invoquant une Horreur Chasseresse pour se débarrasser du persécuteur. Si la menace persiste et risque de prévenir les autorités, la secte lèvera les voiles et déménagera, laissant assez de crétins de bas-niveau et dégoûtants sur place se faire prendre.

Culte des Sorcières

Ainsi que l'a démontré l'égyptologue Margaret Murray (professeur associé à l'University College jusqu'à sa retraite en 1935), les divers cultes de sorcières en Europe occidentale faisaient partie du même mouvement de résistance souterraine au catholicisme. Ils se regroupaient en bande de 13 et vénéraient le Dieu Cornu (Pan, Cernunnos ou le Diable) et la Grande Déesse (Diane, Berchta, ou Aradia), pratiquant des sacrifices humains (en général de "rois sacrés" volontaires) et ceci sans discontinuer depuis le Néolithique. Parmi les membres de ce culte, on pouvait compter Thomas Becket, le roi Edouard III (qui fonda l'Ordre de la Jarretière, un groupe secret), Jeanne d'Arc et d'autres notables. A partir des années 1450, l'Église (et ses rivaux protestants) découvrirent l'Ancienne Religion et déchaînèrent une tempête de persécutions, exécutant sorcières et sorciers par dizaine de milliers. Les procès en sorcellerie de Salem en 1692 relèvent de la même démarche contre l'Ancienne Religion. Le culte des sorcières vola en éclats et finit par s'éteindre vers 1735, lorsque la Loi sur la Sorcellerie du Parlement définit la sorcellerie comme la prétention à des pouvoirs magiques.

Laissons tomber la sagesse anthropologique classique. La vérité est que l'Ancienne Religion vénérait Nyarlathotep (en tant qu'Homme Noir) ainsi que Shub-Niggurath. (Certains cultes adoraient également les Grands Anciens). Les inquisiteurs l'ont vraiment détruite là où ils ont pu, mais les racines de la Religion retournèrent dans la matière de l'humanité et de la Terre. On ne peut pas plus exterminer le culte des sorcières que la Nature Elle-Même.

Localisation : Toute communauté dans laquelle l'Ancienne Religion a été une fois pratiquée peut encore abriter un culte secret et isolé de sorcières. De la même façon, ceux qui fuyaient l'Inquisition et son pendant protestant ont apporté le culte des Sorcières au Nouveau Monde. Ces cultes, du moins en Amérique, sont des phénomènes isolés sans communication entre groupes ; en Grande-Bretagne, le culte se serait tout simplement reformé. Arkham, au Massachusetts (où la sorcière Keziah Mason, à peine échappée de Salem, fonda son groupe en 1692 et le dirigea jusqu'à sa mort en 1928), le Maine, New Forest en Angleterre, et la Toscane.

Mode opératoire : Empoisonnements, mauvaises récoltes, morts mystérieuses en forêt, ou tout autre stigmate traditionnel des sorcières, peut faire démarrer une enquête. Les maisons jadis utilisées par des sorcières peuvent encore contenir leurs grimoires, leurs familiers immortels, ou leurs Portails Dimensionnels en plus des classiques fantômes.

Réactions : Un culte de sorcières préfère arranger les choses de façon à ce que la victime aille volontairement à sa mort, un sacrifice convenable. Si cela ne marche pas, les poisons, les malédictions, le mauvais oeil, l'invocation d'orages ou la magie commune du Mythe constituent d'excellents moyens pour repousser des inquisiteurs potentiels.

Agents Yithiens

Un réseau d'agents seconde les membres de la Grande race de Yith qui voyage dans notre époque pour enregistrer et apprendre son savoir. Ils leur offrent de l'aide, leur fournissent des matériaux pour le projecteur de retour, et dissimulent les traces des Yithiens qui font leurs premiers pas dans notre ère inconnue. Ils travaillent aussi pour garder secret le savoir de la Grande Race.

En récompense, la Grande Race fournit à ses agents des objets et des machines à la technologie avancée, en général bricolés à partir d'objets contemporains, et parfois un accessoire mystérieux. Il est dans l'intérêt de la Grande Race que leurs agents soient à l'aise et riches, donc ils arrangent les choses au mieux de leurs capacités, mais rien ne doit mettre en danger le secret de Yith.

Localisation : Un agent de la Grande Race peut se trouver partout où ces derniers désirent séjourner durant ce siècle, à la fois dans les centres académiques majeurs (Berlin, Oxford, Yale) et des endroits aux intérêts plus mystérieux (Arabie, Inde et Chine, Norvège, Virginie rurale de l'Ouest). Mais le nombre d'agents est si faible qu'ils font parfois appel à des aides étrangères. En règle générale, il y aura plus d'agents dans une ville dans laquelle un Ythien se trouve en ce moment, incarné, mais ce n'est pas systématique.

La coordination de leurs activités à travers les abîmes du temps est obligatoirement peu précise.

Mode opératoire : Un agent Ythien pourrait être un étranger mystérieux, ou un petit débrouillard que tout le monde connaît. Un artefact bizarre pourrait se retrouver sur le marché, ou un agent trop enthousiaste pourrait tenter de voler une compilation dangereusement complète des Manuscrits Pnakotiques. Il est toutefois plus vraisemblable que ce sont les propres actions des Ythiens qui conduiront les Investigateurs sur leurs traces plutôt que le contraire.

Réactions : le premier commandement est le secret. Si cela signifie meurtre discret avec cadavre jeté dans une lointaine carrière, c'est parfait. Si cela signifie nettoyage complet d'un lieu suspect, avec tous les livres, objets, meubles emportés en l'espace d'une nuit, c'est pas mal non plus.

Créer un Culte

C'est ce qui est le plus drôle avec les cultes. Il ne devrait pas y avoir plus d'un ou deux cultes mondiaux dans une campagne, à moins que ce soit tout un boucan "pulp" démesuré, mais les cultes locaux peuvent surgir n'importe où et n'importe quand. Une petite ville pourrait avoir un culte ou deux en conflit. Dans des lieux très chargés en Mythe comme par exemple Arkham, la ville hantée de sorcières, il est possible de mettre six à douze cultes sans exagérer. Les grandes villes comme Londres, New York, ou Chicago peuvent abriter des centaines de sectes, de sociétés vaudous, des groupes d'études théosophes, des églises férues de rassemblements sous tentes, des fraternités ethniques, des guides simili-maçonniques, des fraternités occultes, ou des familles de meurtriers consanguins, tous peuvent être influencés ou corrompus par le Mythe.

Tout d'abord, il faut choisir le nom de votre nouveau culte. Si vous ne dénichez pas un nom vraiment génial, ne vous embêtez pas à créer un culte, parce qu'à force d'entendre parler de "l'Eglise de la Griffe noire" ou autre, cela va juste faire glousser vos joueurs ou les pousser à citer des paroles de rock métal. Le nom vous donnera des idées et une aide pour déterminer la nature du culte et peut-être même leurs rituels.

Si vous avez absolument besoin d'un culte mais que vous n'arrivez pas à trouver un nom sympa, prenez une page de von Junzt et laissez- la sans nom. Mais vous aurez ensuite à y ajouter des ingrédients séparément : Quelle entité du Mythe servent-ils ? Volontairement ou non ? Que croient les membres ? Y a-t-il un savoir secret que seuls les membres-clés connaissent ? Pratiquent-t-ils des rituels abominables ou ne font-ils que s'entraider avec des mots de passe et des signes de reconnaissance en attendant la Fin des Temps ? Que feront-ils pour se protéger ? Quelle est la signature de leurs meurtres, leur signal d'alerte, le symbole qu'ils vénèrent ? À partir de là, vous pouvez sûrement imaginer qui a fondé le culte, son histoire locale (ou mondiale), et s'il est resté inchangé.

Mais si vous démarrez avec quelque chose, disons du genre, l'Epine dorsale d'Apep, vous tenez une structure. Il sert Yig or Nyarlathotep (Apep était un dieu serpent et l'ennemi de Râ dans les mythes égyptiens), sûrement de plein gré avec un nom pareil. Ses membres croient qu'ils représentent littéralement la colonne vertébrale d'Apep, la ligne de transmission de la sagesse contre Râ. Il devrait y avoir un savoir secret, par exemple que les grands prêtres savent qu'ils servent en fait Nyarlathotep mais les simples fidèles vénèrent Yig. Ils pourraient pratiquer les rituels tantriques éveillant le serpent de la Kundalini dans la colonne vertébrale. Ils préfèrent glisser dans les ténèbres mais peuvent déposer des squelettes de serpents sacrés sur vous s'ils le doivent. Leur signal d'alerte est une spirale hachurée représentant la colonne vertébrale du serpent. Leur symbole sacré est l'épine dorsale d'un serpent enroulée autour d'un ankh. Il a été fondé par les anciens égyptiens ou par des égyptologues fous. Il existe depuis toujours à Alexandrie, mais est récemment arrivé à Manchester, et non ils n'ont pas vraiment changé.



Les Années Trente

"Je ne me souviens pas clairement quand tout a commencé, mais c'était il y a des mois. La tension générale était horrible. À une période de bouleversements politiques et sociaux vint s'ajouter la crainte, bizarre et obscure, d'un abominable danger physique, répandu partout, menaçant tout, comme on ne peut en imaginer que dans les plus atroces fantasmes nocturnes. Je me souviens que les gens marchaient, le visage blême et préoccupé, et chuchotaient des mises en garde et des prophéties que nul n'osait consciemment répéter, ou s'avouer à lui-même avoir entendues. Un monstrueux sentiment de culpabilité s'étendait sur tout le pays..."
-- Nyarlathotep

Mormo fût invoqué en 1924. Cthulhu s'éveilla brièvement en 1925. Yog-Sothoth réussit presque à traverser les barrières en 1928. Ce chapitre traite de la décennie qui suivit, lorsque les choses empirèrent.

La Grande dépression, les "Dirty Thirties," comme l'appelèrent les fermiers fuyant la série de tempêtes de poussière connues sous le nom de "Dust Bowl", nous est encore assez familière. Si, comme on le prétend, le passé est un pays étranger, les années trente sont un pays si proche que nous parlons à peu de choses près la même langue. Bien sûr, les codes moraux (du moins affichés en public) sont extrêmement différents de ceux notre ère plus laxiste et plus libre. Les sondages de l'époque montrent que les gens étaient plus confiants dans le futur que nous le sommes aujourd'hui. Ils ont inventé Mickey Mouse et nous Eric Cartman. Ils ont créé Superman, nous ne pouvons cesser de tenter de le tuer.

Ils écoutaient la radio mais pas dans les voitures et allaient beaucoup plus souvent que nous au cinéma. Ils fumaient comme des pompiers, buvaient comme des trous, mais ne juraient jamais devant les dames. Beaucoup d'entre eux aimaient danser car c'était à la fois un lien social et un loisir, et leur musique comme leurs danses étaient clairement différentes des nôtres. Les chanteurs interprétaient des "standards", et non leurs propres chansons. Et même la classe moyenne achetait des vêtements sur mesure et pas du prêt-à-porter. Au mieux, la nourriture en Amérique et en Grande-Bretagne était simple et basique. Les flux migratoires qui suivront la Seconde Guerre Mondiale n'avaient pas encore libéré les dîners anglo-saxons du sacro-saint rôti de boeuf-pommes de terre accompagné de soupe de légumes si vous étiez un peu aventureux. Le baseball était le passe-temps national, et les fans assistaient aux matchs en costume-cravate. Et les Chicago Cubs furent trois fois champions de la ligue nationale durant cette décennie.

Mais, à part ces différences, cette ère reste plus proche de nous que ne pourra jamais l'être, par exemple, le Moyen-Âge. Dans l'ensemble, les occidentaux des années trente partageaient les mêmes postulats (ou des versions identifiables) sur la démocratie, la science, la loi, la religion, la guerre et l'amour. Nous pouvons lire une nouvelle de Lovecraft ou un roman de Raymond Chandler, sans consulter les notes de bas de page comme pour Shakespeare ou même Jane Austen. Nous pouvons nous plonger instantanément, quand nous le voulons, dans les films de cette époque. Et nous pouvons admirer Humphrey Bogart, Clark Gable, les Marx Brothers, Marlène Dietrich, Myrna Loy, Jean Harlow, Greta Garbo, William Powell, Errol Flynn, Cary Grant, Carole Lombard, Charles Boyer, et Katharine Hepburn dans leur splendeur monochrome. Les années trente sont très proches. Cette décennie remplie de guerres, de conflits sociaux, de crises environnementales, de pauvreté, de radicaux meurtriers, d'impasses politiques et de lâcheté, nous semble très familière. Mais eux au moins, ils pouvaient danser.

Une décennie de désespoir

"Ce jour serait facile à déterminer, car, à ce moment-là, les hommes seraient devenus semblables aux Grands Anciens : libres et farouches, au-delà du bien et du mal, rejetant toute morale, s'entre-tuant à grands cris au cours de joyeuses débauches. Les Anciens délivrés leur apprendraient de nouvelles façons de crier, tuer, de faire bombance, et toute la Terre flamboierait d'un holocauste d'extase et de liberté."
-- L'Appel de Cthulhu

Vous n'avez pas entre les mains un de ces jeux historiques qui semblent vouloir rivaliser avec Wikipédia. Si vous voulez vraiment savoir le nom du Premier ministre belge en 1931, ou qui a gagné le test-match en 1937, allez vérifier.

Plus sérieusement, il y a beaucoup trop de choses intéressantes sur Internet pour une seule des années de cette époque que nous ne pourrions en mettre dans une centaine de livres de cette taille. Tout ce chapitre n'est ou ne tente d'être qu'un filtre de cette décennie pour en tirer la toile de fond de ces scénarios d'horreur et de désespoir.

Racisme

Le monde des années trente est dominé par un racisme omniprésent et parfaitement accepté. Les barrières entre les races étaient défendues par des champions de la loi et de la science. Seuls quelques radicaux blancs soutenaient le contraire et bien sûr beaucoup de personnes d'ethnies et de couleurs différentes. De l'Amérique de Jim Crow aux lois coloniales britanniques et françaises, des castes hindoues à la xénophobie japonaise, les codes légaux ne faisaient que renforcer ces croyances. Beaucoup de personnes bien intentionnées, quelle que soit leur couleur, soutenaient la ségrégation raciale et les restrictions sur l'immigration (quand ce n'était pas le lynchage ou le harcèlement). Pour eux, il s'agissait du seul moyen de gérer les choses, malgré leurs scrupules moraux éventuels concernant ces pratiques. Même lorsque la loi ne faisait pas de distinction raciale (souvent parce qu'elle avait été promulguée avant qu'il y ait d'autres ethnies), les codes sociaux n'étaient jamais neutres. Dans les salons de la bonne société, dans les ateliers d'usines, et les baraquements militaires, les limites étaient clairement tracées selon la couleur de peau.

Alors comment cela affecte-t-il le jeu ? Le moyen le plus simple de gérer ce fait est de l'ignorer. Les Investigateurs, alliés, PNJs et ennemis sont de n'importe quelle race. Tout comme dans notre nouveau millénaire utopique. Le rôle de l'acolyte de couleur "aussi bien qu'un homme blanc" (mais pas autant que le héros) est bien ancré dans la littérature pulp des années trente. Les visites à Chinatown, Bronzeville ou la jungle d'Amazonie peuvent être traitées côté "couleur locale". C'est peut-être la meilleure option pour des jeux à tendance pulp.

L'autre moyen assez simple est de concevoir des parties avec uniquement des investigateurs blancs qui demandent assistance et information auprès de leurs pairs pour combattre des créatures suffisamment étrangères au sujet de cette question discutable. C'est de façon un peu dérangeante l'option Puriste. Les personnages de Lovecraft et ceux d'Howard sont pratiquement tous des WASPs, blancs anglos-saxons protestants, avec un ou deux irlandais juste pour accompagner.

Le moyen le plus délicat et sûrement le plus satisfaisant de gérer ces choses est que le Gardien fasse attention à cette question et la mette au premier plan pourvu qu'elle soutienne un scénario terrifiant et intéressant. Un groupe d'Investigateurs de couleur dans le Mississipi des années trente, qui combattrait des blancs, pêcheurs corrompus ou jeteurs de sorts vindicatifs et adorateurs de Nyarlathotep l'Homme Noir, ou le Klan infecté par les Lloigors ferait face à des défis autres que ceux d'une bande de professeurs en costume de tweed de Nouvelle-Angleterre.

Mais voilà le hic, au-delà du fait d'éviter les sermons et de respecter encore plus que d'habitude les sensibilités des joueurs, il faut que le scénario fonctionne, au niveau de l'horreur comme du mystère.

Et il faut que vous utilisiez les règles au mieux pour soutenir cette nouvelle orientation. Historiquement, l'usage du Niveau de vie devrait être pratiquement restreinte à en fonction de la race de l'Investigateur. Flatterie, Réconfort et Intimidation recèlent chacun des pièges potentiels lorsque l'Investigateur n'est pas de la même ethnie que le PNJ. L'indice-clé qu'un Investigateur blanc peut aisément soutirer avec Jargon policier à un shérif de l'Alabama, ne marchera pas avec un Investigateur noir, même si tous les deux font partie de la Police de New-York. Même dans cette ville, un flic de Harlem et un autre de Tribeca feront face à des réactions différentes. Et si on s'en tient à une interprétation stricte de cette compétence, le seul endroit dans les années trente où des Investigateurs noirs peuvent utiliser Interrogatoire sur un blanc serait Haïti. Les Gardiens menant de telles parties de jeu, doivent être encore plus vigilants dans leurs aventures pour que les opportunités de trouver des indices restent assez réalistes et appropriées, et vérifier que leur anti-racisme louable n'envoie pas les Investigateurs dans une impasse.

Le Gardien désireux d'appliquer certaines règles spécifiques peut utiliser l'option suivante, qui, il va sans dire, ne concerne que les aventures de ce type. Les Compétences relationnelles utilisées entre deux inconnus de races différentes demandent toujours une Dépense de Points. C'est abstrait, et d'une certaine façon, non-historique, mais c'est une approche qui représente le "coût social" augmenté des barrières raciales.

Pauvreté

La décennie démarre avec la Grande Dépression qui a persisté dans toutes les nations industrialisée jusqu'à l'avènement du plein emploi lors de la Seconde Guerre Mondiale. Des millions de gens perdirent durant une dizaine d'années leur emploi et des familles leur revenu.

Au départ, la Bourse s'effondra, les plus grandes firmes américaines perdirent 90% de leur valeur en quelques mois. Des banques firent faillite, les prix plongèrent, et les fermiers détruisirent leurs récoltes plutôt que les vendre à perte. Le chômage culmina à 30% en 1930, et demeura à 15% pour le reste de la décennie, avec un nouveau pic à presque 20% en 1938. Les revenus des familles, du moins celles qui en avaient encore, chutèrent de 40%. En Grande-Bretagne, le chômage atteignit en moyenne 20%, mais ravagea le nord industriel (+70%). En Allemagne, l'économie vacillante ne s'effondra pas complètement, mais les impacts balayèrent les derniers vestiges de confiance en les compétences de la République de Weimar et donna le pouvoir aux charognards politiques. Partout, les soutiens de famille perdirent leurs maisons, les entrepreneurs leur affaires et les travailleurs leur dignité en travaillant à la pièce, en faisant des petits boulots ou en demandant l'aumône. Les syndicats renaissants sauvèrent des boulots, mais claquèrent les portes des usines au nez des chômeurs. Les désespérés n'eurent d'autres solutions que le crime, le suicide ou le radicalisme...Tout ce qui promettait de les sortir de là.

Le crack dévasta les pays riches du globe, qui n'étaient pas tous riches selon nos standards même avant le désastre. En 1929, presque trois-quart des familles américaines n'atteignaient pas un niveau de vie décent, ce qui correspondait à environ 2000 dollars par an (équivalent à 31.000 dollars/an en 2007). Un quart seulement des américains possédaient un téléphone. Et tout au plus, un cinquième d'entre eux bénéficiait d'une voiture. Malgré tout, les américains (et les londoniens) jouissaient du plus haut niveau de vie dans le monde des années trente. L'Allemagne, la France et le reste de la Grande-Bretagne étaient 25% moins riches. Les italiens gagnaient seulement la moitié de ce que gagnaient les américains, les japonais et les russes environ un tiers du niveau de revenu américain. La pauvreté était bien sûr aussi endémique dans les colonies que durant le Moyen-Âge. La richesse par tête en Inde se montait à un dixième à peine de celle des américains.

Famine

Mais c'est ailleurs que les gens mourraient de faim. Dans les grandes cités occidentales, même si beaucoup avaient faim, il n'y eut pas de famine massive (environ 300 personnes moururent de faim en 1931). Même le terrible Dust Bowl, les tempêtes de poussière durant lesquelles de la suie noire tomba telle une neige apocalyptique sur New-York et Chicago, et qui arracha trois millions de gens aux Grandes Plaines, n'offrit pas le spectacle de cadavres entassés au bulldozer dans des fosses ou des silhouettes squelettiques mourant à petit feu.

Mais dans les colonies africaines et asiatiques, les systèmes économiques déformés par l'agriculture consacrée aux matières premières et ensuite abattu par le marché restreint, il y eu des zones de famine et de misère extrême. Au Japon, la sécheresse frappa les cultivateurs de riz et la soie perdit les marchés étrangers. L'Afrique et l'Inde ne souffrirent pas de la sécheresse. Mais des intempéries frappèrent la Chine, qui avait déjà perdu deux millions de personnes en raison de la sécheresse entre 1928-1930. Les crues du Fleuve Jaune de 1931 tuèrent entre un et quatre millions de gens, et affectèrent un quart du pays. Le Yangtsé déborda en 1935, faisant deux fois plus de victimes que le tremblement de terre au Gansu, le plus meurtrier de la décennie, 70.000 morts le 25 décembre. La sécheresse se réinstalla ensuite en Chine, déclenchant la Nouvelle Famine de 1936, et faisant 5 millions de morts.

Pire encore, en 1932-1933, la famine organisée intentionnellement par Staline fit mourir de faim 7 millions de russes au nom du socialisme et de la collectivisation de l'agriculture. Le cannibalisme sévit et les familles de fermiers mangèrent les enfants les uns des autres (mettant en application, de façon atrocement ironique, le collectivisme). L'OGPU bloqua les routes, renvoya les aides alimentaires et envoya des troupes piller les greniers à blé des paysans. Ils entassèrent 5 millions de cadavres dans des charniers en Ukraine.

Guerre

Le monde entier passa les années vingt espérant que les 20 millions de soldats et de civils massacrés durant la Grande Guerre de 1914-1918 seraient sans équivalent au cours du siècle. Mais il passa les années trente à se préparer à noyer cette limite dans le sang. Comme la famine, la guerre ravagea la Chine durant cette décennie. L'invasion japonaise et la conquête de la Manchourie (renommée Manchukuo) tua à peine 60.000 personnes. La guerre civile chinoise durant cette même période, fit vingt fois plus de victimes uniquement chez les soldats. Les nationalistes, les communistes et les chefs de guerre anéantirent encore deux millions de personnes en représailles et massacres de civils poursuivant cette lutte sordide et primitive dans les champs alternativement asséchés et inondés de ce qui avait été le pays le plus riche sur Terre. Lorsque les japonais achevèrent leur conquête chinoise en 1937, ils entamèrent le massacre de la population de Nankin, la capitale nationaliste. Les 300.000 morts du "Sac de Nankin" ne furent qu'un acompte au massacre d'un demi-million de civils chinois durant l'année 1939, et s'ajouta au million trois cent mille morts "secondaires" à cause du typhus, du choléra et de la famine induite par la guerre. La résistance nationaliste ne fut pas en reste, en exécutant 1 million 600.000 chinois pour collaboration et crimes politiques. Suivant la Longue Marche loin du front, les communistes de Mao se tinrent à l'écart de la guerre, tuant moins de 100.000 civils.

En comparaison, la guerre en Espagne, sorte de répétition pour la Seconde Guerre Mondiale, fut presque civilisée, avec son idéologie inspirant les pelotons d'exécution et les rapines. Elle servit de terrain d'entraînement pour l'expansionnisme totalitaire : les tanks soviétiques défendirent (et pillèrent) le gouvernement républicain, qui affrontèrent l'artillerie italienne et les bombardiers allemands qui aidèrent les troupes nationalistes de Franco. Il y eu environ 100.000 soldats tués de chaque côté, en comptant les 25.000 combattants étrangers de la Légion fasciste Condor et les Brigades communistes internationales. Que ce soit du côté de Franco ou des Républicains, il y eu des milliers d'exécutions politiques, le "meurtre nécessaire" du poème d'Auden, et 50.000 autres espagnols moururent de faim et de maladie. En répétition supplémentaire des attractions à venir, les bombes allemandes tuèrent 10.000 civils espagnols. La supériorité aérienne, l'égoïsme soviétique et le talent considérable de stratège de Franco achevèrent la guerre sur le triomphe du fascisme.

Le fascisme gagna aussi en Libye, lorsque l'Italie battit les rebelles Senusi en 1930-1932, et en Abyssinie, où 400.000 morts firent de Mussolini le maître du Haut-Nil. La guerre s'étendit également en Amérique du Sud. En 1932, des mercenaires occidentaux firent leurs débuts durant la guerre du Chaco à travers les plaines immenses d'herbes coupantes, entre la Bolivie et le Paraguay, guerre pour le pétrole supposé se trouver à la frontière. Lorsque le coup d'état militaire de 1935 en Bolivie laissa la victoire par défaut au Paraguay, 100.000 sud-américains avaient péri. Puis on s'aperçut qu'il n'y avait pas de pétrole au Chaco.

À la Une des journaux

Ceci n'est pas une chronologie extensive, mais elle vous fournit au moins quelques dates-clés.

1929

Le krach de la Bourse de New-York (le "jeudi noir" 24 octobre, le "lundi noir" le 28 octobre et enfin le "mardi noir" le 29 octobre) précipite la Grande Dépression.

1930

Staline commence la collectivisation forcée des fermes soviétiques (5 janvier). Clyde Tombaugh découvre Yuggoth, qu'il nomme Pluton (18 février). Mohandas Gandhi entame la "marche du sel" ", la campagne de désobéissance civile en Inde (12 mars). Le juge Crater disparaît (6 août). Les Ras Tafari couronnent Hailé Selassié, Empereur d'Abyssinie (2 novembre); En réponse, le mouvement Rastafari apparaît en Jamaïque.

1931

Le groupe terroriste sioniste Irgun est fondé en Palestine. (10 avril). L'Empire State Building ouvre ses portes (1° mai). Le Fleuve jaune sort de son lit et tue 1 à 2 millions de personnes en Chine. Le Japon envahit (19 septembre) et occupe la Mandchourie. Lucky Luciano démarre l'édification du syndicat du crime organisé national ; Al Capone emprisonné pour fraude fiscale (24 octobre).

1932

Le "Crime du siècle, " le bébé de Charles Lindbergh est kidnappé (2 mars). Mort de Charles Fort (3 mai). Le président français Doumer est assassiné (7 mai). Les troupes dispersent la "Bonus Army" composée de 17.000 vétérans à Washington D.C. (28 juillet). Le Japon commence ses expériences de guerre bactériologique en Manchourie. Staline entame sa campagne de terreur par la famine en Ukraine. Babe Ruth réussit son coup de circuit, après l'avoir annoncé au Wrigley Field (1 octobre). Franklin D. Roosevelt est élu Président des Etats-Unis avec une écrasante majorité (8 novembre).

1933

Les US Marines se retirent du Nicaragua (2 janvier). Adolf Hitler devient Chancelier de l'Allemagne (30 janvier). Des anarchistes tente d'assassiner Roosevelt à Miami (15 février). Les Scottsboro Boys sont condamnés (9 avril). Foire internationale de Chicago. La construction de l'Autobahn commence. Albert Einstein émigre aux Etats-Unis et commence à travailler à Princeton (17 octobre). La Prohibition est abrogée aux Etats-Unis (5 décembre).

1934

La loi sur les réserves d'or rend illégale la possession d'or aux Etats-Unis (31 janvier). Le monstre du Loch Ness est photographié (10 avril). "La Nuit des Longs couteaux" élimine les SA en Allemagne. Le FBI descend John Dillinger (22 juillet). Les nazis assassinent le Chancelier autrichien, Engelbert Dolfuss (25 juillet). Les Marines se retirent d'Haïti (15Août). La Suisse adopte la loi renforçant le secret bancaire. Le roi Alexandre 1er de Yougoslavie est assassiné (9 octobre). Mao entame sa "Longue Marche" en Chine (16 octobre). Le rival de Staline, Sergei Kirov est assassiné à Leningrad (1 décembre).

1935

Vingt tempêtes de poussière nommées "Black Blizzards" marquent l'apogée du Dust Bowl (14 avril). L'université Miskatonic envoie une expédition archéologique dans l'Outback australien. La sécurité sociale est créée aux Etats-Unis (14 août). Will Rogers et Wiley Post meurent dans le crash de leur avion en Alaska (16 août). Le sénateur de Louisiane, Huey Long est assassiné (8 septembre). L'Italie envahit l'Abyssinie (2 octobre).

1936

L'Allemagne remilitarise la Rhénanie (7 mars). L'Inondation de Pittsburgh tue 70 personnes et détruit 100.000 bâtiments (17 mars). La mutinerie de Franco est le point de départ de la Guerre Civile espagnole (17 juillet). Staline commences les Grandes purges et intente des procès à des membres du Politburo et de l'Armée Rouge. Le barrage de Boulder (aujourd'hui Barrage Hoover) est achevé (9 octobre). La version de Paul Robeson de "Gloomy Sunday" sort aux Etats-Unis. Roosevelt est réélu (3 novembre). Le roi Edouard VIII abdique pour épouser une roturière divorcée ; George VI monte alors sur le trône (11 décembre).

1937

Les avions allemands bombardent Guernica en Espagne (26 avril). L'Allemagne installe à Peenemünde son programme de recherche sur les fusées. L'Hindenburg s'écrase (6 mai). Amelia Earhart disparaît au-dessus du Pacifique (2 juillet). Le Japon entame une nouvelle guerre avec la Chine (7 juillet); Sac de Nankin (13 décembre). La marijuana devient illégale aux Etats-Unis (2 août).

1938

Le Mexique nationalise ses champs de pétrole. (18 mars). Découverte des ruines de la cité maya de Caracol. Le physicien italien Ettore Majorana disparaît d'un ferry dans la baie de Naples (26 mars). On a fini de paver la Route 66.Le gouvernement allemand confisque "l'art dégénéré" (3 juin). Le chanteur de blues Robert Johnson meurt sans doute empoisonné (16 août). Le Grand Ouragan de Nouvelle Angleterre frappe Providence (21 septembre). L'Allemagne annexe l'Autriche (12 mars); la Conférence de Munich offre la Tchécoslovaquie à Hitler (30 septembre). Orson Welles lance La Guerre des Mondes à la radio (30 octobre). Nuit de Cristal en Allemagne (9 novembre). Un coelecanthe vivant est découvert au large de Madagascar (22 décembre).

1939

La victoire de Franco met fin à la Guerre Civile espagnole (28 mars). Foire Mondiale de New-York. Premier bas nylon en vente. Semyon Kirlian développe l'aura photographique dite "aura Kirlian". Les lignes de Nazca sont découvertes au Pérou. Le Pacte Germano-Soviétique divise l'Europe de l'Est en deux empires (23 août). L'Allemagne envahit la Pologne (1er septembre); la Seconde Guerre Mondiale commence en Europe (3 septembre).



L'Ordre balbutiant : le totalitarisme

"Il ne fut pas question de procès ni même d'accusation précise ; et l'on ne vit par la suite aucun de captifs dans les geôles officielles du pays. Il y eut de vagues déclarations à propos de camps de concentration, de maladies et plus tard de dispersion dans diverses prisons militaires, mais on ne sût jamais rien de positif...Les protestations de nombreuses organisations libérales donnèrent lieu à de nombreux entretiens tenus secrets, et l'on emmena leurs représentants visiter certains camps et prisons. À la suite de quoi, les dites organisations devinrent singulièrement passives et réticentes."

-- Le cauchemar d'Innsmouth

Ce qui est peut-être le Le plus terrifiant dans les années trente est que virtuellement, tous les intellectuels et observateurs politiques du moment croyaient, à un moment ou à un autre, que le futur allait être écrit par Hitler ou Staline et choisissaient donc l'un des deux camps. Lovecraft se montrait au début un fan d'Hitler, et se convertit tardivement au soutien d'une sorte de technocratie collectiviste et dirigiste (Sa description de la civilisation Ythienne comme une genre de socialisme fascisant n'est pas censée être horrifique) en tant que socialisme. La montée de Cthulhu dans des endroits secrets du monde fait écho à la montée du totalitarisme, non seulement dans les camps de Dachau à Vorkuta, mais dans les salons et les soirées mondaines de New York et Londres. Ce qui apporte au jeu Cthulhu, non seulement une source de sales types, ennemis potentiels, mais également un élément thématique puissant. Néanmoins, utiliser le totalitarisme dans l'un ou l'autre cas, peut être risqué et implique des choix.

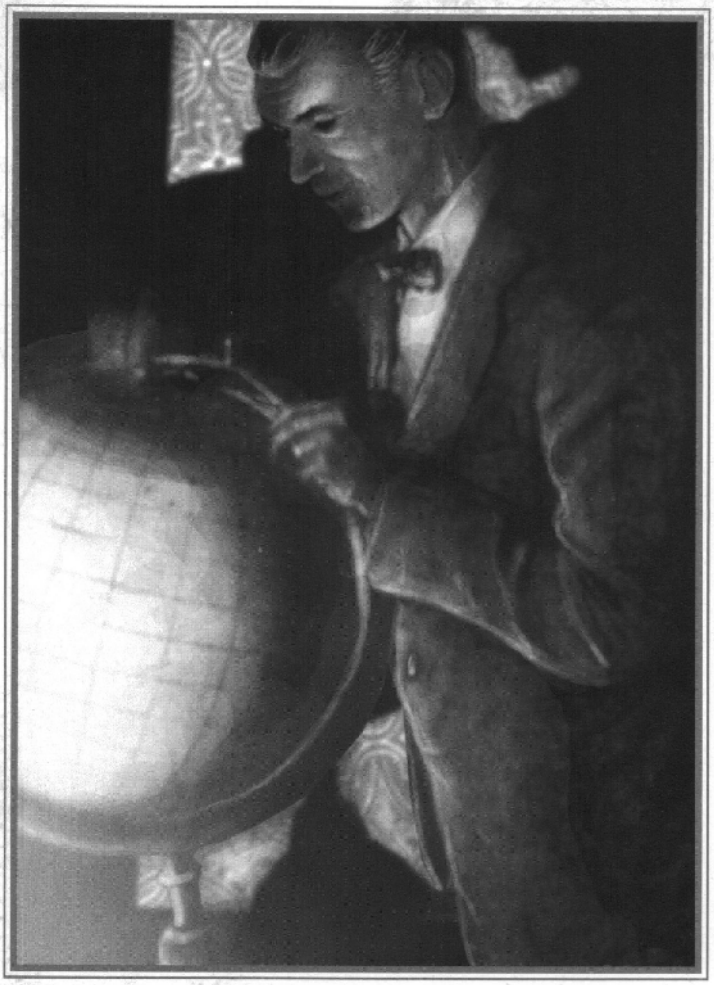
La première possibilité est celle choisie par F.Paul Wilson dans son roman, la Forteresse noire, dans lequel un rabbin et un commandant SS doivent s'allier pour combattre un monstre inhumain. Dans cette approche, l'horreur du Mythe est telle qu'elle dépasse la politique humaine, et on peut considérer que des agents sensés du NKVD et de la Gestapo seraient d'accord. Cela soulève la possibilité dérangeante qu'en fait, la meilleure et la plus réalisable interpénétration de l'humanité par l'horreur chtulhoïde est celle pratiquée dans le Cauchemar d'Innsmouth. Alors les Investigateurs luttant contre le Mythe à Berlin, Moscou, Tokyo ou Madrid devraient suivre instinctivement cette voie : camps de concentration, prisons secrètes, et vraisemblablement charniers dans des endroits déserts. Forcer les joueurs à se confronter (ou même accéder en toute connaissance de cause) à de tels choix, devrait alors être fait à dessein.

Bien sûr, sachant que leurs gouvernements ont choisi de telles options, rendra les groupes de joueurs moins enclins à appeler le FBI ou le MI 5. Un autre moyen de provoquer cette défiance très utile au niveau scénario est de sous-entendre qu'au moins quelques éléments dans les gouvernements tentent d'utiliser le Mythe à leurs propres fins. Cela pourrait donner un scénario style "Projet Arkham", dans lequel des bureaucrates ne savent pas vraiment, ou se fichent de ce qu'ils déchaînent, alors que les interrogateurs découvrent à quels genre de pouvoirs (ou à quel genre de Puissance) les prisonniers ont accès.

Cette approche est renforcée si le Gardien choisit le style Indiana Jones, avec de maléfiques nazis (ou communistes) qui recherchent l'idole vivante de Chaugnar Faugn ou les ruines de Commoriom dans les étendues glacées du Groenland, que les Investigateurs hardis doivent combattre et arrêter. Après tout, pourquoi les brutes d'Hitler chercheraient-ils le Necronomicon, sinon pour utiliser ses pouvoirs pour alimenter la guerre-éclair ? Cela donne à la fois du sens à la narration (si les pouvoirs du Mythe existent, il est clair que des gens aussi tordus que les nazis les cherchent), et un côté théâtral (Staline est maléfique et dangereux, Yog-Sothoth est maléfique est dangereux, bingo !). Mais le risque existe d'un dérapage du style "Nyarlathotep est à l'origine des Nazis, " ou pire encore "Nyarlathotep a rendu magiquement les Nazis maléfiques". Ce qui banalise le génocide et l'oppression de l'Histoire humaine de cette décennie, et transforme des atrocités bien réelles en infamie "pulp", qui nous déresponsabilise.

Ce qui est encore moins pardonnable, c'est que du coup le scénario est ennuyeux et prévisible. Tous les anti-fascistes sont alors tous anti-Cthulhu !

Souvenez-vous que dans la réalité, la plupart des anti-fascistes étaient au service d'idéologies au moins aussi inhumaines et meurtrières. Même les soi-disant braves gars ont courtisé Hitler et Staline quand ça leur convenait. Si vous devez mélanger Mythe et politique, essayez au moins de temps en temps de regarder le scénario du point de vue des cultes et des dieux pour qui la race humaine n'est qu'un grouillement d'insectes, Ghandi et Toko des éphémères indiscernables ou des outils potentiels.



Les Contrées du Cauchemar

"Ceux qui sont à la recherche de l'horreur hantent les pays étrangers et lointains. Les catacombes de Ptolémée, les mausolées sculptés des contrées du cauchemar, voilà ce qui leur faut."
-- L'Image dans la Maison Déserte

Ce chapitre vous donne un bref aperçu de divers lieux dans le monde des années trente, classés par continent. Des détails supplémentaires historiques ou géographiques sont aisés à dénicher en ligne ou dans d'autre livres de référence. Nous recommandons particulièrement d'anciens guides célèbres mais hélas non traduits comme les Baedeker ou Cook, bien que les guides touristiques actuels comme la gamme Lonely Planet regorgent d'informations utiles au jeu.

Ceci dit, nous nous concentrerons sur les besoins du touriste du Mythe. La section Mythe de Cthulhu indique à la fois l'activité chtuloïde, et les rumeurs que des Investigateurs ayant des niveaux dans le Mythe de Cthulhu, auraient pu croiser dans un livre poussiéreux ou une vision de cauchemar.

Abyssinie

Malgré la conquête italienne en 1935-1936, les troubles persistèrent dans les montagnes du Sud et les déserts de l'Est. Pour entrer en Abyssine, il fallait alors l'autorisation italienne, ou un voyage dangereux et long à partir de l'Afrique de l'Est sous domination britannique. En 1936, Edmund Kiss, un romancier mystique, lié à l'Ahnenerbe, monta une expédition dans les hautes terres à la recherche de fragments de la "seconde lune" et de ruines lémuriennes.

La famille royale fait remonter sa lignée à la Reine de Saba et au Roi Salomon. Une église à Axum abriterait parait-il l'Arche d'Alliance que le fils du roi Salomon, Ménélik y aurait apporté.

Mythe de Cthulhu : les monastères coptes gardent les traces de certaines lignées venant soi-disant d'Irem en passant par la Reine de Saba et du Roi Salomon. Le Livre d'Enoch est l'oeuvre occulte la plus connue à avoir été découverte ici.

Allemagne

Une fois devenu Chancelier en janvier 1933, Hitler consolide rapidement son pouvoir de dictateur. Des Investigateurs juifs, même ceux venant d'Amérique ou de Grande-Bretagne vont rencontrer des difficultés croissantes au fur et à mesure que la décennie progresse. Des réfugiés fuyant l'Allemagne sont souvent contraints de revendre leurs biens, ce qui inclut les livres ou les artefacts ancestraux pour une bouchée de pain.

Les nazis organisent leur premier grand autodafé de livres (dans lequel beaucoup d'ouvrages jugés "décadents" pourraient être sacrifiés), le 10 mai 1933. Les nazis bannissent la Franc-maçonnerie du personnel de la Wehrmacht en mai 1934, puis commencent à sévir contre des sociétés secrètes rivales. En 1935, l'O.T.O de Crowley, la Société Théosophique, l'Aube Dorée, et la Fraternité de Saturne ont toutes été bannies et leurs bibliothèques et matériels ont été saisis par la RSHA Amt VII B, une division des SS.

Mythe de Cthulhu : Le Grand Ancien, Cyäegha, l'Oeil sans Sommeil, gît emprisonné dans une caverne sous la colline Dunkelhügel près de Freihausgarten, et gardé par les cinq Vaeyen "La Lune Verte", "Le Feu blanc plus sombre que la Nuit", "La Femme Ailée", "L'Obscurité blanche plus rouge que le Feu" et "la Lumière Noire".

Des érudits allemands du 19ème siècle comme von Junzt, Dostmann, et Mülder avaient découvert beaucoup de données sur le Mythe, qui se trouve encore sûrement dans les bibliothèques universitaires à Cologne, Frankfort, Vienne, ou Berlin.

Antarctique

De 1928 à 1930, l'amiral américain Richard E. Byrd mit au point une surveillance aérienne basée sur la plate-forme de Ross. En 1929 il survola le Pole sud. De 1933 à 1935, il monta une seconde expédition et faillit devenir fou après avoir passé, en 1934, 5 mois en solitaire dans la base avancée. Deux expéditions britanniques (1929-



1931 et 1934-1937) explorèrent et réclamèrent des parties du continent. Alfred Ritscher mena une expédition allemande vers la Terre de la Reine Maud en 1939, la renomma "Neuschwabenland" (Nouvelle-Souabe) et la réclama au nom de l'Allemagne en y plantant trois drapeaux nazis.

Mythe de Cthulhu : L'expédition Dyer-Lake de l'Université Miskatonic de 1930 à 1931 découvrit une cité originelle des Anciens et une chaîne de montagnes culminant à 35.000 pieds et encore inconnue qu'ils inspectèrent. Le fait que l'on ne puisse localiser ces montagnes lors d'inspections ultérieures signifie que Dyer a pu involontairement pénétrer dans un plan parallèle, peut-être Dho-Hna, Leng, ou Kadath dans le Désert Glacé.

Arabie Saoudite

Sous le règne de son roi fondateur, Abdul-Aziz Ibn Saud, l'Arabie Saoudite consolida son contrôle sur la péninsule arabique suite à une série de guerres entre 1924 et 1932. Un conflit avec le Yémen en 1934 réduit ce pays au statut de vassal, ne laissant que la colonie britannique d'Aden (et dans une moindre mesure le protectorat britannique sur la côte du Golfe) hors de portée de la férule d'Ibn Saud. Les non-musulmans sont interdits à la Mecque et ont besoin d'une autorisation spéciale du Roi pour voyager dans l'intérieur du pays.

Des recherches pétrolières, sans résultat, se poursuivent jusqu'à la grève de Dharan en 1938. Grâce au conseiller britannique traître d'Ibn Saud, St John Philby (dont le fils Kim est recruté par l'OGPU en 1934), cette concession pétrolière alla à l'American Standard-Texaco (Cartel Aramco). Philby a également exploré le Rub al-Khali ou littéralement "Quart Vide" en 1932 à la recherche de la cité perdue d'Irem, et passa une grande partie de cette décennie à négocier avec l'Allemagne et l'Espagne pour fournir la Wehrmacht en pétrole du Golfe.

Mythe de Cthulhu : Le site d'Irem aux Mille Piliers, dans le Désert Écarlate, est un lieu de pèlerinage pour les sorciers, nécromanciens et membres de la Grande Race de Yith. D'une certaine manière, elle est située à la frontière du temps et de l'espace, avec la Main tentant d'agripper la Clé d'argent, gravée au-dessus de ses portes. Dans les profondeurs d'Irem, se trouvent deux autels dédiés à Nug et Yeb.

Irem est également proche de la "Cité sans nom", la ville des Masquts. Selon diverses sources, la "Cité sans Nom" est un temple d'Hastur alors qu'Irem est dédiée à Cthulhu.

Brésil

Le président populiste Getúlio Vargas, élu en 1930, pencha de plus en plus vers la dictature. Le mouvement ouvertement fasciste de l'Action Intégraliste Brésilienne, les Chemises Vertes (comptant un million de brésiliens d'origine allemande) combattit les agitateurs communistes dans les rues jusqu'en 1938, lorsque Vargas bannit tous les corps paramilitaires, ayant pris lui-même et ouvertement le contrôle fasciste par le biais d'une nouvelle constitution en 1937.

Le guérisseur et médium, Zelio de Moraes fonda l'Umbanda, un mélange de spiritualisme et de Macumba (la religion traditionnelle afro-brasilienne semblable au Vaudou) en 1920; en 1938, il s'installa dans le Rio de Janeiro blanc et métis, dans les classe supérieur et

moyenne de la société. La communication spirituelles avec les *caboclos*, ou "Ceux qui viennent de la Forêt," et les pretos velhos, les "Anciens Esclaves"

Le Brésil a aussi été le site de deux événements semblables à celui de Tunguska durant la décennie : la vallée supérieure du Rio Curacá en 1930, et la région de Rupununi à la frontière de la Guyane britannique en 1935. Le futur atout de l'Ahnenerbe, Edmund Kiss explora le delta de l'Amazone en 1928.

Mythe de Cthulhu : L'explorateur Percy Fawcett disparut dans le Brésil intérieur en 1925 en cherchant la cité perdue de Muribeca avec une mystérieuse idole de basalte identifiée comme atlantéenne.

Burma

Burma fait partie de l'Empire des Indes contrôlé par les britanniques. La rébellion Galon du nom de l'oiseau magique birman tueur de serpents (similaire à Garuda en Inde) éclate après les tremblements de terre Pegu et Pyu en octobre 1930. Un moine bouddhiste et médium du nom de Saya San s'auto-proclama Oiseau-Roi de Burma, et appela les esprits pour posséder ses soldats. Il utilisa l'astrologie et l'alchimie comme des armes de guerre. Les britanniques le pendirent lui et ses partisans en 1932.

Mythe de Cthulhu : l'Expédition Hawks de 1905 découvrit la cité perdue d'Alaozar sur le plateau de Sung, mais fut attaquée et décimée par les tribus de Tcho-Tchos. Le dernier survivant, Eric marsh, meurt en 1934 et publie son récit. Les Tcho-Tchos d'Alaozar vénèrent la Double Obscénité, Zhar et Lloigor. Le plateau de Sung est la source du puissant lotus noir, qui a un pouvoir sur les rêves, la mort et la folie.

Il peut être lié au culte de Ghatanothoa à Burma.

Congo belge

Le pays est un peu moins tourmenté que durant la période du génocide, de l'esclavagisme et des tueries de l'Etat indépendant du Congo, mais l'esclavage et les massacres occasionnels continuent à assurer la fourniture du cuivre et du caoutchouc venant du Congo. Les 65.000 kilomètres carrés de jungle de cette colonie sont en majeure partie impraticables pour les blancs sinon par les vallées des rivières.

Mythe de Cthulhu : la férule belge cauchemardesque a rallumé le culte millénaire d'Ahtu (Nyarlathotep) dans les années1880 ; bien que mis à mal par Dame Alice Kilrea en 1902, il peut refleurir au-delà du pays Baenga .

Le dernier des Anziques, une tribu mystérieuse de magiciens cannibales à la curieuse apparence causasienne pénétra au Congo belge depuis le Congo français au début des années 1870. Ils pourraient être la descendance d'un mystérieux royaume blanc soi-disant découvert par Sir Wade Jermyn au milieu du 18ème siècle.

Egypte

Officiellement indépendante après le protectorat, et sous la férule du roi Fuad I (à qui succèdera son fils Farouk après 1936), l'Egypte n'apprécie pas le contrôle britannique sur l'armée et les opérations du Canal de Suez. Des agents allemands, italiens, et soviétiques dirigent leur propre réseau composé de meneurs religieux insatisfaits, de jeunes officiers ambitieux, et de contrebandiers au Caire, à Alexandrie et à Port Said. Le commerce illicite d'artefacts, momies et papyrus se développa en dépit de la condamnation officielle. Connaissance de la Rue permet aux Investigateurs de dénicher des vendeurs potentiels.

Les plus grands égyptologues en activité dans les années trente sont : Pierre Montet à Tanis, John Pendlebury à Akhetaten, Jean-Philippe Lauer à Saqqarah, Gunther Roeder à Hermopolis, et George Reisner à Gizeh (Des érudits étranges comme le français René Guénon au Caire et le Théosophe E.A. Schwaller de Lubicz à Luxor étudient également plusieurs sites et monuments). Harvard, Miskatonic, le British Museum et l'Institut archéologique Allemand maintiennent une présence active dans tout le pays. Pour faire des fouilles, il faut avoir une titularisation académique, une affiliation à une organisation approuvée, et au moins un point en Bureaucratie.

Mythe de Cthulhu : Au moins deux cultes d'adorateurs de Nyarlathotep sont actifs en Egypte et prétendent descendre de Nephren-Ka: la fraternité du Pharaon Noir très active en politique et les Enfants du Sphinx moins sérieuse.

Des Bédouins adorent une créature monstrueuse résidant sous les Pyramides, et l'un des cultes survivants de Ghatanothoa se cache en Haute Egypte.

L'Egypte est également fière d'un vampire qui se fait appeler Seth, les restes d'une tribu du peuple-serpent dans les marais du Nil, et une immense colonie de goules dans la Cité des Morts du Caire.

Des nécromanciens et autres sorciers amateurs hantent la bibliothèque de Al-Azhar ainsi que le Musée Egyptien.

Espagne

Les musées espagnols et les collections privées regorgent de codex, idoles, artefacts en or et autres objets pris aux civilisations aztèque, maya ou Inca (ainsi que des livres, des oeuvres d'art ou d'autres objets pillés par les armées espagnoles en Italie au 16ème siècle, ou en Allemagne au 17ème). À cause de la guerre ou des privations, ces objets pourrait être revendus au prix juste, ou des voleurs téméraires pourraient s'en emparer à la faveur d'un bombardement ou d'une attaque.

Il est intéressant d'avoir des contacts parmi les trafiquants d'armes allemands ou italiens (pour entrer sur le territoire nationaliste, par Séville) ou le Komintern (pour pénétrer sur le territoire républicain, par Barcelone ou Carthagène). Quel que soit le choix du contact, il expose les Investigateurs à l'emprisonnement ou l'exécution par l'autre camp (ou à des purges par les agents soviétiques dans les deux cas).

Mythe de Cthulhu : l'ancien temple de Chaugnar Faugn, dans les Pyrénées, peut encore renfermer des savoirs maudits.

La théorie de Adolf Schulten selon laquelle la cité espagnole de Tartessos aujourd'hui engloutie au large de Cadix est la véritable Atlantis, peut en fait venir de l'existence de colonies de Profonds dans ces eaux.

Groenland

La Norvège et le Danemark se disputent la juridiction de cette île couverte de glace jusqu'à une décision de la Cour Internationale de Justice en 1933.

Malgré les plans de l'Ahnenerbe de visiter l'île, associée à la patrie mystique des Aryens, Thulé. Ses réussites furent les expéditions d'Otto Rahn et Bruno Schweizer en 1936 et 1938.

Mythe de Cthulhu : le professeur William Channing Webb, en cherchant sans succès des inscriptions runiques, tomba sur une tribu d'Esquimaux dégénérés, adorateurs de Cthulhu dans le nord-ouest du Groenland en 1860.

La glace du Groenland dissimule les civilisations perdues d'Hyperborée et son successeur le royaume de Lomar. Des temples de Tsathoggua, restes des préhumains Voormis et les effrayants Gnophkeh parsèment la toundra.

Haïti

Les États-Unis se retirèrent complètement de Haïti en 1934, mettant fin à vingt ans d'occupation. Les américains avaient éliminé le brigandage et se firent détester de la population en tentant d'éradiquer le Vaudou, une religion qui regagne en popularité dès que les temps deviennent durs. Le livre du journaliste William Seabrook, paru en 1929 sur Haïti, l'île magique, fit connaître au monde extérieur l'existence des zombis et du Vaudou en général (qu'il différencie de l'ouanga, ou magie noire).

Mythe de Cthulhu : Le Loa Serpent vaudou, Damballah Wedo est connu des adorateurs de Yig, comme Celui qui rampe au milieu de la nuit.

Sous le nom de "Don Pedro, " un magicien espagnol impliqué dans les grandes révoltes d'esclaves dans les années 1790, Nyarlathotep inspira les violents rites vaudous "Petro".

Certains adorateurs vaudous vénèrent Cthulhu sous le nom d'Agwe, le Loa sous-marin, et l'activité du culte augmente lorsqu'augmentent les envois de rêves chtulhoïdes ou autres activités similaires.

L'Île de Pâques

Placée sous l'autorité de la marine chilienne, l'Île de Pâques est surtout célèbre pour ses énigmatiques statues moai, 887 connues et dressées dos à la mer. Entre 1770 et 1838, les autochtones jetèrent à bas tous les moai de leur socle, en général face contre terre.

En 1932, un ingénieur hongrois, Guillaume de Hevesy proposa un lien entre l'écriture rongo-rongo encore indéchiffrée de l'Île de Pâques et l'alphabet également mystérieux de la ville pré-aryenne de Mohenjo-Daro en Inde.

Mythe de Cthulhu : l'Île de Pâques est l'île la plus proche de la position indiquée dans le "Récit Johansen " (47°9' S par 126°43' O) comme étant celle de la cité engloutie de Cthulhu, R'lyeh.

Louisiane

Le croisé populaire Huey Long, "le Kingfish"(le gros poisson, le ponte), fut élu gouverneur de Louisiane en 1928, et servit en même temps en tant que gouverneur et sénateur de 1931 à 1932. Son successeur choisi, Oscar Kelley Allen, devint alors gouverneur. Huey Long put se consacrer à plein temps au Sénat à rassembler un électorat national pour des réformes radicales. Ses opposants, dont Franklin Roosevelt, le traitèrent de fasciste ; son assassinat mit fin à son ambition de se présenter contre Roosevelt en 1936. Son frère, Earl Long hérita de sa charge et fut gouverneur de 1937 à 1939.

Durant cette décennie, parmi les reines et docteurs principaux du Vaudou à la Nouvelle-Orléans, il y avait Mère Catherine Seal (de la crèche de la Vraie Lumière), Père James Joseph (de l'Église Baptiste du Temple de Jerusalem), Luke Turner (neveu de la grande reine du Vaudou, Marie Laveau) et Laure Hopkins, alias Madame LaLa.

L'archéologue Clarence H. Webb commença à creuser les tertres indiens en 1935, à Poverty Point au nord de l'Etat.

Mythe de Cthulhu : En 1907, l'inspecteur de police de la Nouvelle-Orléans, John Raymond LeGrasse, mena un raid de grande ampleur dans le bayou, pour liquider une secte d'adorateurs de Cthulhu. Parmi les découvertes non exploitées, se trouvait un avatar blanc et polypeux de Cthulhu dans un lac du bayou.

Les occultistes Étienne-Laurent de Marigny (exécuteur testamentaire de Randolph Carter) et Henricus Vanning dirigèrent à la Nouvelle-Orléans un groupe d'adeptes de la magie connu sous le nom de "Coffin Club" jusqu'à la mort mystérieuse de Vanning provoquée par une morsure de crocodile durant le Mardi Gras de 1937 .

Mandat des îles du Pacifique

Incluant les îles Marshall, les Carolines et les Mariannes (sauf le territoire américain de Guam), la Société des Nations confia au Japon le mandat des îles du Pacifique après la Grande Guerre. A partir de 1934, le Japon fortifia Truk, le "Gibraltar du Pacifique, " ainsi que Saipan, Tinian, Palau, et Yap. Le gouvernement japonais ferma aux étrangers la zone sous le Mandat.

Durant cette période, la Force de Frappe du Sud de la Marine Japonaise sponsorisa des expéditions archéologiques de l'Université Impériale de Taihoku qui découvrit des os humains géants et des fragments de bois couverts de hiéroglyphes à Ponape et Kusaie.

Mythe de Cthulhu : Selon l'anthropologue de l'université de Miskatonic, Harold Hadley Copeland, l'île de Ponape abrite le Grand Ancien Zoth-Ommog, et les ruines mégalithiques de Nan-Matal sont des vestiges de Mu.

D'après les Écrits de Ponape, traduits par le capitaine Abner Ezekiel Hoag en 1734, on sait que Ponape a abrité un culte de Profonds similaire à celui d'Innsmouth, ce qui signifie qu'une cité importante de Profonds repose dans le Pacifique au milieu des Carolines. Ponape reste un épicentre de l'art et de l'activité religieuse cthuloïde.

Mongolie

Jadis au centre d'un vaste empire s'étendant de Burma à la Hongrie, ce pays communiste et son voisin Tannu-Tuva sont des pays frères et clients des soviétiques depuis 1921. Cette année-là, l'Armée Rouge captura et exécuta le "Baron Fou" von Ungern-Sternberg, qui se prenait pour le "Roi du Monde" et qui selon les prophéties de certains textes secrets bouddhiques devait émerger d'Asie Centrale.

Entre 1920 et 1930, le paléontologue Roy Chapman Andrews dirigea diverses expéditions dans le Désert de Gobi à la recherche d'oeufs et de squelettes de dinosaures. Il est possible qu'il ait été également un agent des services de renseignement de l'US Navy.

Nicholas Roerich, peintre mystique et occultiste explora la Mongolie durant son voyage à pied entre 1925 et 1928, puis de 1934 à 1935 en mission (pour ramasser visiblement des spécimens de plantes résistant à la sécheresse) pour le Ministre de l'agriculture américaine (et futur vice-président) Henry Wallace.

Mythe de Cthulhu : durant des âges plus chauds et plus humides, la Mongolie était le centre d'un vaste empire originel (d'après les Théosophes, du nom d'empire "Uighur" ou "Naga") qui rivalisait avec Mu. Cet empire a pu s'évanouir entièrement de l'espace-temps, n'existant que sur certains autres plans vibratoires.
D'autres textes prétendent que le lac de Hali se trouvait autrefois en Mongolie, et que Carcosa s'y manifestait quand Hastur régnait sur Terre.

Le lien entre ces deux légendes, et entre d'autres cités évanouies, et la légende russe de Belovodye ou Bélovodié ("Le Lac blanc") reste inconnu. En 1913, trois mois après la disparition de l'expédition Copeland-Ellington, l'anthropologue de l'Université Miskatonic, Harold Hadley Copeland refit surface, fou à lier et porteur des Tablettes Zanthu. Après son suicide les Tablettes selon ses dernières volontés furent léguées à l'Institut Sanbourne des Antiquités du Pacifique à Santiago, en Californie, où elles furent volées en 1933.

Pérou

Après un coup d'État militaire en 1930, le colonel Luis Sánchez Cerro devint président (à l'exception d'une période en 1931 durant laquelle les révoltes gauchistes de l'APRA, le chassèrent de son bureau) jusqu'à son assassinat le 30 avril 1933. Son successeur, Oscar Benavides, banni l'APRA et les communistes. Benavides combattit les grèves et les émeutes gauchistes, restant au pouvoir (malgré son échec aux élections de 1936) jusqu'en 1939. Des guerres frontalières non déclarées éclatèrent avec la Colombie en1932 et l'Équateur en 1938.

La "découverte"par Hiram Bingham du Machu Picchu en 1911 ressuscite l'intérêt pour l'archéologie péruvienne et andine en général. Ce fut le cas du mystique Edmund Kiss, qui explora le lac Titicaca et Tiahuanaco en passant près de la Bolivie en 1928 et 1929. Kiss décida de revenir au Pérou pour le compte de l'Ahnenerbe en 1940.

Mythe de Cthulhu : un culte important de Cthulhu se développe dans les gorges des montagnes au nord ouest de Cuzco, dans la région de Salapunco près du Machu Picchu. Les adeptes indiens assimile Cthulhu à leur dieu Inca (et pré-Inca) Viracocha, le "pouvoir de l'eau", qui détruisit et recréa le monde pour se retirer dans le Pacifique en promettant de revenir. Selon von Juntz, un culte de Ghatanothoa survit au Pérou.

L'université de San Marco à Lima possède une copie en grec du Necronomicon.

Roumanie

Sous le joug dictatorial toujours plus fort du roi Carol II, la Roumanie possédait un mouvement souterrain fasciste actif sous le nom de Garde de Fer. Bucarest est une très jolie ville surnommée le Paris des Balkans. Après la Grande Guerre, la Roumanie annexa la Transylvanie, ancienne province de la Hongrie. Le nationalisme hongrois demeura un problème ennuyeux dans la région.

En août 1938, le Dr Franz Altheim de l'Ahnenerbe passa du temps à rechercher des ruines antiques daces en Roumanie.

Mythe de Cthulhu : Une explosion titanesque détruisit le château Ferenczy en octobre 1928 en Transylvanie, depuis longtemps un site souillé par le culte de Yog-Sothoth. Est-ce que certains artefacts ou des membres de la famille Ferenczy en auraient réchappés ?

Selon une légende occulte, la "Scholomance," l'école du Diable se trouve sous les eaux d'un lac au sud d'Hermannstadt (Sibiu) en Transylvanie. Certains de ses élèves célèbres auraient été Johann Faust et le Comte Dracula. Il est possible qu'il s'y trouve un rejeton ou un avatar d'Hastur ou de Cthulhu.

Une caverne sous les Carpates mènent à la tombe de Nyogtha, la Chose qui ne devrait pas Etre (D'autres cavernes de Nyogtha se trouvent en Syrie, au Turkestan chinois, en Nouvelle Zélande, et à Salem, Massachusetts.)

Tibet

La 13ème incarnation du Dalaï Lama meurt en 1933. Son nouvel avatar naît seulement en 1935 et n'accèdera pas au trône avant 1940. Pendant ce temps, le Reting Rinpoche dirigea le pays. Le roman de James Hilton, Horizons perdus, publié en 1933, rendit populaire le mythe de Shambhala, ou Shangri-La, et l'associa au Thibet (ou Tibet).

Le Tibet n'a pas de véhicule motorisé et aucune liaison aérienne. Le voyage s'effectue à pied ou à dos d'animal. Entrer au Tibet par l'Inde exige une autorisation britannique ou l'utilisation de la ruse. Entrer par la Chine, demande beaucoup de chance ou de force morale.

Le naturaliste américain Brooke Dolan mena deux expéditions au Tibet en 1931 et de 1934 à 1935. Dans l'équipe se trouvait chaque fois l'ornithologue, Ernst Schäfer. En 1939, devenu SS Hauptsturmführer (capitaine) Schäfer conduisit une expédition de l'Ahnenerbe au Tibet dans le but de retrouver les aryens originels dans la caste des lamas, mettre en lieu sûr des copies de textes magiques et sacrés tibétains, et faire de la recherche biologique.



Mythe de Cthulhu : Des éléments de la religion pré-bouddiste Bön au Tibet ressemblent fortement à des enseignements et des pratiques du Mythe. Cela peut être le résultat de son antiquité ou de sa proximité géographique (ou spirituelle) avec le culte nécrophage de l'inaccessible Leng. Par exemple, la geste épique et national tibétain du roi Gesar, se déroule dans le "royaume de Ling."

Le plateau de Tsang abrite Chaugnar Faugn ainsi qu'une race non-humaine qui vénère les pouvoirs sacrés de la peste. Les adorateurs venant de Tsang-ka ont infiltré les institutions médicales de San Francisco en 1899, et pourraient avoir causé, cette année-là, l'épidémie de peste noire, ainsi que quelques cas de "fièvre noire" dans le système carcéral.

L'expédition Copeland-Ellington de 1913 rechercha des preuves de survie de Mu sur le plateau de Tsang mais s'acheva sur un désastre (Voir Mongolie).

La lamasserie de Nen-mka au nord d'U-Tsang était vouée à Hastur et Azathoth avant d'être détruite par des soldats tibétains en 1911.

Les Mi-go sont actifs dans l'Himalaya tibétain, et leurs traces ont pu être confondues avec celles du Yeti.

Union soviétique

Staline gouverna l'Union soviétique à coup de purges, de terreur et de famine. Le système du goulag avec ses camps de travail et ses colonies, dirigés par l'OGPU (qui devint le NKVD en 1934), pris de l'importance passant de 200.000 prisonniers en 1931 à 1,1 million en 1935 puis à 1,65 million en 1939.

L'idéologie officielle de l'Union soviétique repousse les croyances surnaturelles, ce qui inclut le Mythe, et ce qui mena un certain nombre de chamanes, prêtres ou adorateurs à mourir lentement de faim en creusant un canal à travers le pergélisol ou dans les mines d'or en Sibérie.

Toutefois, l'influent écrivain "socialiste-réaliste" Maxime Gorky entretenait un petit cercle de philosophes et artistes gnostiques, et croyait fermement à la télépathie, jusqu'à sa mort mystérieuse en 1936.

Les russes "blancs" s'exilèrent en Europe et aux Etats-Unis, et comme les réfugiés allemands durent revendre leur héritage aux intéressés.

Le Komintern soutenait les artistes, les musiciens, et les écrivains qui suivaient la ligne du parti et de Staline, ce qui peut se révéler une excellente source de revenus et de contacts pour les Investigateurs qui en font autant.

Mythe de Cthulhu : On prétend que l'explosion à Toungouska en 1908 aurait pu correspondre à une invocation d'Azathoth, peut-être par un culte de nihilistes dans un camp de travail tsariste en Sibérie.

Une cité glacée, au-delà du cercle arctique, abrite ceux qu' Ithaqua a emportés au cours des siècles.

TECHNOLOGIE, ARMES ET EQUIPEMENTS

"Je rentrais chez moi où je pris un bain, déjeunai, commandai par téléphone une pique, une bêche, un masque à gaz, six bonbonnes d'acide sulfurique, ordonnai de livrer le tout le lendemain matin..."
-- La Maison Maudite

Devises

Dans les années trente, un peu comme c'est encore le cas actuellement, bien qu'il existe une pléthore de monnaies différentes, cela ne revêt guère d'importance. En réalité, la plupart des affaires, en particulier dans le domaine criminel, se traitent dans l'une ou l'autre de ces trois monnaies principales : le dollar américain, la livre sterling anglaise et le franc français. Presque partout dans le monde, une liasse épaisse de billets provenant d'un de ces trois pays et une bon Niveau en Connaissance de la rue vous permettront d'obtenir à peu près tout ce que vous voulez, sans avoir à tenir compte des taux de change. Bien entendu, au sein de ces trois États, il vaudra mieux utiliser la monnaie locale.

En 1935, pour prendre une année au hasard, la livre s'échangeait autour de $5, et le franc environ à 7 cents. La situation devenant plus tendue en Europe à cette époque, le franc suisse s'émancipe et vaut environ 33 cents en 1935.

Les États totalitaires préfèrent vendre leurs produits uniquement en monnaies étrangères et achètent grâce à leur devise nationale. Leurs partenaires commerciaux ne sont toutefois pas toujours enclins à accepter de telles conditions. Au sein de leurs frontières, ils peuvent instaurer à leur guise les taux de changes internationaux, bien qu'il vaille mieux ici conserver un certain réalisme. Le reichsmark est plus près des 40 cents officiels en 1935 que le yen japonais avec ses 84 cents ou le rouble et ses $ 8.71.

Le niveau technologique des années trente ne devrait pas dépayser les joueurs qui ont eu l'occasion de regarder quelques films sur la Seconde Guerre mondiale. Il s'appuie sur l'industrie lourde, et produit des mécanismes imposants et plein de leviers, de moteurs diesel et d'engrenages grinçants. Le monde fonctionne grâce aux locomotives qui le sillonnent, aux fonderies produisant l'acier et aux barrages électriques. La télévision appartient à la science-fiction et les ordinateurs au domaine du rêve pour les mathématiciens. Le pétrole est devenu « le nouveau charbon » depuis seulement une décennie.

Véhicules

En règle générale, si un Investigateur possède un niveau dans la compétence Conduite, il dispose d'un véhicule à moteur conforme à son Niveau de vie. Voici une échelle pour vous servir de guide : un niveau de vie 4 correspond à une voiture coûtant entre $500 et $1000. Les voitures valant plus de $ 3000 appartiennent à des personnes bénéficiant d'un niveau de vie au moins égal à 6, ou sont conduites par leurs chauffeurs. Ceci dit, le Gardien peut autoriser les Investigateurs à utiliser des véhicules d'occasion ou reconstruits (ce qui impliquera sans doute des Tests de Mécanique plus fréquents). Ils peuvent également avoir hérité de leur voiture (et que les dilettantes malchanceux ne pourront pas remplacer si elle est détruite par un monstre) ou encore l'avoir volée (un Test réussi en Jargon policier permettra au conducteur de s'en tirer, mais le véhicule sera, lui, immobilisé).

Le niveau en Conduite d'un Investigateur doit être au moins égal à 2 pour qu'il possède (et soit capable de piloter) une moto. Par contre, ces engins sont très bon marché et facilement accessibles en occasion pour ceux dont le Niveau de vie est supérieur à 0.

Monstres vs Machines

La plupart des fuites devant un monstre entraîneront une course à pieds, à pseudopodes, à tentacules, ou quoi que cela soit d'autre. Mais, plus particulièrement en mode Pulp, une créature peut poursuivre le véhicule des Investigateurs alors qu'ils tentent de lui échapper. Il s'agit alors d'un Test entre la Conduite de l'Investigateur au volant (ou Pilotage) opposé à l'Athlétisme du monstre. Une Goule, un Profond, ou toute bestiole similaire peut effectuer un Test d'Athlétisme (Difficulté 6) pour bondir sur le marchepied et poursuivre le combat ainsi accroché à la voiture qui s'échappe.

Sinon, la plupart des monstres ne peuvent pas rattraper une voiture lancée à plein régime, ou un avion filant. Si les Investigateurs réussissent leur Test initial, leur véhicule distance ces lambins et la scène s'achève ainsi.

Mais bien que le Gardien puisse modifier la vitesse de ces créatures, nous vous suggérons plutôt d'introduire des obstacles ou des conditions difficiles (routes boueuses, brouillard dense, des adeptes tendant une chaîne barbelée sur le passage) que le monstre pourra éviter plus facilement que la voiture qu'il poursuit.

Les monstres disposent également de modes d'attaques intéressants qu'ils peuvent utiliser contre une voiture bien fragile (ou un avion qui l'est encore plus). Un Chien de Tindalos ou un Vagabond Dimensionnel peut même apparaître à l'intérieur du véhicule alors qu'il se déplace. Ambiance assurée.

En gardant tout cela à l'esprit, les monstres suivants pourront probablement donner du fil à retordre en poursuivant des PJ véhiculés : Byakhee, Horreurs Chasseresses et Mi-go (survolant le véhicule et les obstacles routiers), Maigres Bêtes de la Nuit, Shantaks et Shoggoths (hors routes tracées). Les Shans poursuivront leur proie jusqu'à ce que les Investigateurs s'échappent des alentours de Goatswood (au choix du Gardien qui peut stipuler que les prédateurs tentent de rabattre leur gibier vers le coeur de la forêt). Sur leur propre terrain, Gnoph-keh et Habitants des sables pourront certainement poursuivre une voiture pendant deux à trois rounds.

Dans les airs, seuls les Byakhees et les Shantaks peuvent rivaliser dans le temps avec un avion, à moins que le Gardien ne décide que pour échapper aux Horreurs Chasseresses et aux Maigres Bêtes de la Nuit, il faut réussir 2 Tests successifs plutôt qu'un seul.

Bien entendu, les Xothiens peuvent facilement rattraper tout type de navire construit par la main de l'homme.

Le tableau des véhicules vous donne les caractéristiques de quelques engins (voitures et camions) représentatifs et évocateurs de cette période. La vitesse indiquée correspond à la vitesse de pointe sur route. À un rythme de croisière, elle est réduite d'un tiers, voire de la moitié. Le Gardien peut modifier les prix et les vitesses, les augmenter comme les diminuer, afin de représenter des achats d'occasion, de vieilles guimbardes ou au contraire des véhicules de compétition. La plupart des voitures disposent de deux marchepieds extérieurs, le long de leurs flancs, et de prises auxquelles peut s'accrocher un Investigateur. Le Gardien peut exiger des Tests d'Athlétisme pour s'y maintenir si le conducteur dépense le moindre Point de sa Réserve de Conduite au cours de la poursuite.

Pour un périple hors route, la vitesse du véhicule est réduite de moitié, sauf pour ceux marqués du sigle TT (tout-terrain) dans le tableau. Ils ne perdent alors qu'un quart de la vitesse de base indiquée. De mauvaises conditions de conduite, un terrain pentu, etc. ne sont pas pris en compte. Chaque protagoniste de la poursuite y est soumis de la même manière, à moins que le Gardien ne mette en scène des circonstances très particulières.

Il est possible de fixer un side-car à une moto, mais leur vitesse maximum est alors réduite de moitié.

Un camion peut emporter autant de fret que stipulé dans sa description. Par exemple, un camion noté "1 tonne" peut emporter une tonne de marchandises (lui-même pèse bien plus d'une tonne, même à vide).

Les poursuites en voiture se gèrent comme des poursuites normales, utilisez simplement la Compétence Conduite au lieu de Fuite. Dans une situation impliquant uniquement la vitesse des véhicules, si l'un d'eux est plus lent d'au moins 15, son conducteur voit tous les Niveaux de Difficulté de ses Tests de Conduite augmenter de +1. Si cette différence de vitesse passe à au moins 45km/h, la pénalité devient +2. Le Gardien peut considérer que le trafic local, des rues sinueuses ou toute autre considération de son choix, annule ce désavantage. Il peut aussi décider que la voiture la plus rapide s'échappe et que la scène s'achève ainsi, si cela donne un résultat plus intéressant qu'une poursuite motorisée.

Le tableau des aéroplanes est similaire au précédent. Cependant, seuls les Investigateurs suivant une Profession de Pilote (ou possédant un Niveau de vie de 7 ou plus), peuvent y avoir accès. Le sigle "MM" désigne un avion léger monomoteur. Le degré de compétence nécessaire pour piloter des engins très performants, comme le Spitfire, exige que le personnage y attribue spécifiquement l'une de ses options accordées selon son Niveau. Un Gardien magnanime pourra toutefois autoriser un "pilote civil" à en prendre les commandes, mais il subira une pénalité de +2 à tous ses Tests.

Les vitesses indiquées correspondent aux vitesses de pointe. La vitesse moyenne, comme pour les véhicules terrestres, est égale à la moitié ou au deux tiers de ce chiffre. Piqués, tonneaux et autres acrobaties dépassent le cadre du système Détective/Gumshoe.

Armement

Vous en avez fait la demande : voici donc une liste plus complète des armes à feu les plus courantes et typiques des années trente. Voir également le tableau p.152.

Souvenez-vous que tous les fusils de chasse ou à pompe sont considérés comme des armes de gros calibre à bout portant, et de petit calibre à portée moyenne. À bout portant ou à courte portée, -ajouter +1 aux dégâts si vous faites feu avec deux canons simultanément

Tableau des aéroplanes

Aéroplane	*Coût*	*Rayon d'action (km)*	*Vitesse (kmh)*	*Notes*
1917 Curtiss JN-4 "Jenny"	$2K	165	50	Biplan de tourisme typique ; deux passagers ; MM
1924 hydravion Dornier Do J "Wal"	$14K	1500	75	2-4 membres d'équipage + 10 passagers
1933 DeHavilland DH.89 "Dragon Rapide"	$20K	365	100	1 pilote + 8 passagers
1934 autogire Cierva C.30A	$20K	190	75	Monoplace ; peut atterrir quasiment à la verticale, piste très courte pour le décollage
1929 Lockheed Vega 5	$30K	450	125	Six sièges; bonus automatique de +1 au test de pilotage à moyenne altitude ; MM
1933 Boeing 247	$44K	495	135	3 pilotes + 10 passagers
1935 avion cargo Douglas DC-3	$47K	1000	100	3 sièges + soute pouvant accueillir 20 personnes ; régénère 1 Point de la Réserve de Pilotage par scène
1934 avion de ligne Sikorsky S-42	$50K	1300	120	4 pilotes + 37 passagers
1938 Supermarine Spitfire	$160K	765	250	Pas en vente; chasseur monoplace ; 2 canons, 4 mitrailleuses
1928 dirigeable Graf Zeppelin	$3 million+	6700	50	Pas en vente ; 36 membres d'équipage + 24 passagers

Tableau des véhicules

Véhicule	*Coût*	*Vitesse (km/h)*	*Notes*
1928 Moto Indian 101 Scout	$200	50	Bonus automatique de +1 pour tous les Tests hors route ; TT
1936 Moto Harley-Davidson 61E "Knucklehead"	$300	80	TT
1927 Ford Model T	$400	50	Fourgonnette, deux passagers et caisse ouverte à l'arrière
1935 berline Willys 77	$500	50	
1933 pick-up Chevrolet (?-tonne)	$550	40	TT
1935 moto BMW R-12	$600	45	TT
1933 fourgon de livraison Reo Speed-Wagon (1tonne)	$650	55	Régénère un point de la Réserve de Conduite par scène
1935 Coupé Desoto Airstream	$700	60	
1937 van Ford (1/2 tonne) panel	$700	30	
1932 camion Dodge (1 tonne)	$7 50	50	
1935 voiture de tourisme Packard One-Twenty	$1 100	60	
1936 berline Lincoln-Zephyr V12	$1 250	65	
1934 berline Chrysler 8 Airflow	$1 350	60	
1930 camion Ford (2 tonnes 1/2)	$1 600	35	TT
1935 Speedster Auburn 851	$2 000	70	
1937 berline Studebaker President 8	$2 500	50	
1931 Torpédo Stutz Bearcat	$3 500	45	Deux passagers; bonus automatique de +1 pour tous les Tests de Conduite sur route
1930 berline Cadillac V16	$5 400	65	
1937 Jaguar SS 100 Sport	$9500	70	
1932 Maybach DS8 "Zeppelin"	$16 000	75	
1938 berline Mercedes-Benz "Grosser" 770	$20 000	55	Souvent blindée (armure +4 contre les balles; vitesse maximale 40)
1932 coupé Duesenberg SJ	$25 000	85	Deux passagers
1935 limousine Rolls-Royce Phantom III	$50 000	60	Huit places assises

Dégâts	*Arme*	*Mun.*	*Coût*	*Notes*
Armes de petit calibre ; dégâts +0	Pistolet automatique Webley & Scott Police Model .32 ACP (1906)	8	$10	
	Pistolet automatique TT-33 Tokarev 7.62 mm (1933)	8	$45	Arme de poing de l'armée et de la police soviétique
	Pistolet automatique Nambu Type 14 8mm	8	$40	Arme de poing de l'armée japonaise
	Pistolet automatique Mauser "Broomhandle" 7.62 mm (1896)	10	$50	
	Double Derringer Remington .41 Short (1866)	2	$20	Difficulté +1 pour toute tentative de le repérer sur le porteur ; tir uniquement à bout portant
	Revolver Colt Police Positive .32 (1907)	6	$15	Arme de poing de la police américaine
	Pistolet automatique Walther PPK .32 (1931)	7	$70	
	Fusil de tir sportif Remington M34 .22LR (1932)	20	$45	
	Carabine automatique Mannlicher-Carcano M1891 6.5 mm (1892)	6	$20	Fusil militaire italien ; ces caractéristiques correspondent également au fusil japonais Arisaka Type 44
	Fusil à pompe Winchester M1912 calibre 20 (1912)	5	$50	
	Fusil de chasse Remington M32 calibre 20 (1932)	2	$35	Double canon
Armes de gros calibre; dégâts +1	Pistolet d'alarme Very calibre 12 (1882)	1	$30	Ne cause des dégâts qu'à bout portant (aucun bonus) ou à courte portée ; initie un feu s'il touche une surface inflammable, même à longue portée
	Pistolet automatique Colt M1911A1 .45 ACP (1926)	7	$50	Arme de poing de l'armée américaine ; tout test pour le réparer ou le désenrayer se fait avec une Difficulté minorée de 1
	Pistolet automatique Luger P08 9mm (1908)	8	$50	Arme de poing de l'armée allemande
	Pistolet automatique Walther P38 9mm (1938)	8	$75	Arme de poing de l'armée allemande
	Pistolet semi-automatique FN Browning High-Power 9 mm (1935)	13	$75	
	Revolver Webley No. 1 Mk IV .455 SAA (1915)	6	$25	Arme de poing de l'armée anglaise
	Revolver Smith & Wesson .38 Special (1902)	6	$30	Arme de poing de la police américaine
	Revolver Smith & Wesson Model 27 .357 Magnum (1927)	6	$80	
	Mitraillette Thompson M1921 (1921)	20, 30, 50, or 100	$200	
	Mitraillette "Schmeisser" MP28 (1928)	32	$200	
	Fusil Mauser 98K 7.92 mm (1935)	5	$125	Fusil de l'armée allemande ; ces caractéristiques correspondent également au fusil soviétique Moisin-Nagant M10 7.62 mm (coût $100)
	Fusil M1 Garand .trente-06 (1936)	8	$120	Fusil de l'armée américaine
	Fusil Lee-Enfield MkIII .303 (1907)	10	$100	Fusil de l'armée anglaise
	Fusil à pompe Winchester M1912 calibre 12 (1912)	5	$50	
	Fusil de chasse Remington M32 calibre 12 (1932)	2	$35	Double canon
Armes de très gros calibre	Fusil à éléphant Holland & Holland Double Express .600 (1903)	2	$500	Dégâts +2 ; après un tir, l'action suivante doit être un test d'Athlétisme (Difficulté 3) pour ne pas perdre l'équilibre
	Mitrailleuse Browning Automatic Rifle (BAR) .303 (1918)	20	$500	Dégâts +2 ; nécessite un bipied ou tir couché

Quincaillerie et objets divers

Que serait donc un contexte historique sans sa liste de prix ? Plus court d'une ou deux pages, c'est sûr. Le tableau ci-après dresse un large éventail de prix pour des vêtements, de la nourriture et d'autres biens tout aussi utiles dans les années trente qu'aujourd'hui. Si l'objet que vous cherchez n'y figure pas, à vue de nez, divisez par 12 le prix actuel.

Équipement exotique

"Nous avions conçu deux armes pour la combattre. Un grand tube de Crookes, adapté à la circonstance, mû par de puissantes batteries à accumulateurs, muni d'écrans et de réflecteurs spéciaux, au cas où la forme s'avérerait intangible et à l'abri de toute arme autre que les radiations d'éther. Et deux lance-flammes comme on en utilisa durant la Grande Guerre, au cas où elle s'avérerait matérielle et vulnérable par des moyens mécaniques..."

-- La Maison Maudite

Dans "La Maison Maudite", Elihu Whipple obtient le tube de Crookes et des lance- flammes grâce à "son aura de commandement naturelle, " et pas en posant de l'argent sur la table. Si les Investigateurs décident qu'ils ont besoin d'engins étranges, de marchandises illégales ou d'armes militaires pour se débarrasser des monstres, alors ils devraient tenter de les obtenir grâce à leurs Compétences Relationnelles.

Les Investigateurs scientifiques utilisent le Réconfort pour sortir la bobine Tesla du laboratoire, les officiers militaires peuvent faire appel à l'Intimidation pour que l'armurier leur confie des mines antipersonnelles, et ainsi de suite. Une blouse blanche ou un casque et un Test réussi en Déguisement, et voici les portes d'un laboratoire ou d'un chantier qui s'ouvrent devant l'Investigateur. Flatter pourra convaincre un inventeur solitaire de leur prêter son rayon à micro-ondes. Les joueurs peuvent se servir des contacts prédéfinis de leurs Investigateurs afin de rassembler un équipement exotique. En dernier recours, le Niveau de vie ("à Yale, j'ai sûrement connu quelqu'un qui doit posséder un autogire") ou Connaissance de la rue ("On a du bol ! Il y a une usine chimique à Gary où l'on pourra trouver tout le pesticide dont nous avons besoin. En plus, j'ai entendu dire que le garde n'est pas très regardant si on y met le prix. "). Le but ultime ici est d'introduire dans l'histoire des équipements inhabituels, plutôt que de laisser les Investigateurs faire leur marché habituel.

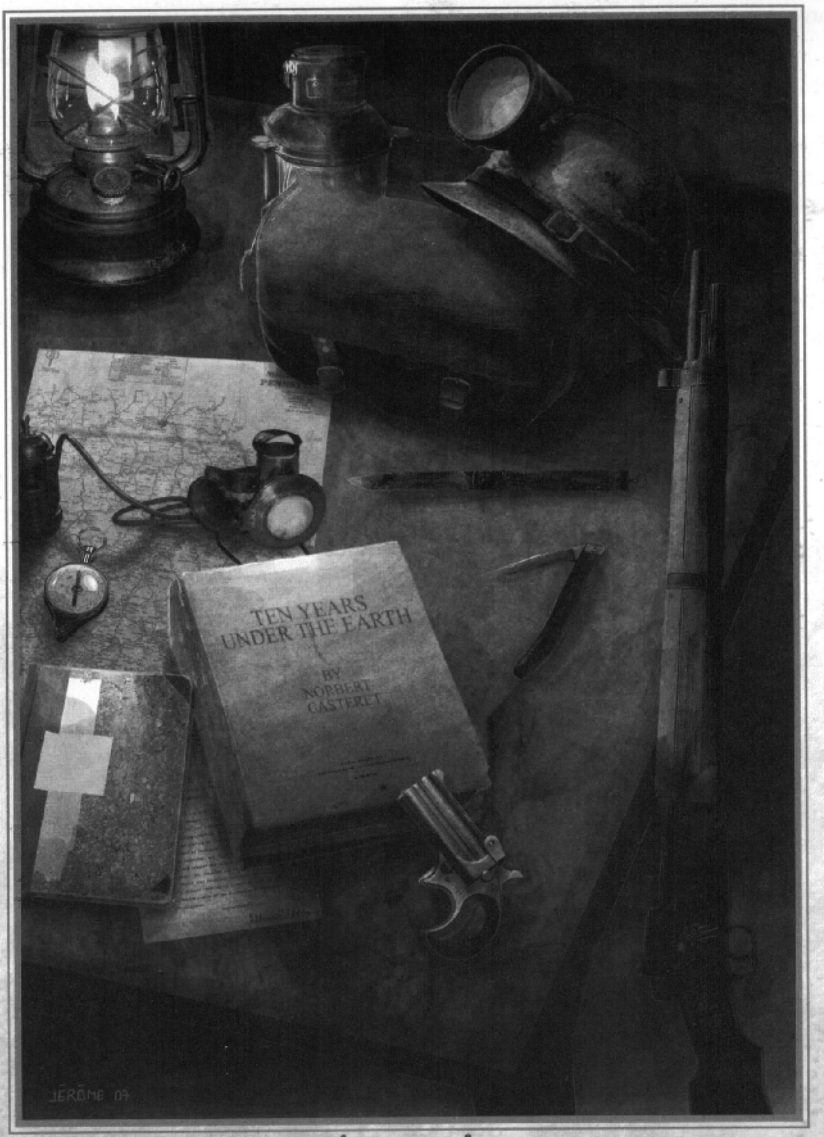


Tableau de la Quincaillerie et des objets divers

Vêtement et accessoires	Prix	Notes
Bottes en cuir	$3-$10	
Tenue complète pour dame	$3-$12+	Robe, bas, chapeau
Tenue complète pour homme	$13-$27+	Costume, chemise, cravate, chaussettes, chapeau
Manteau de léopard ou de vison	$90/$585	
Trench-coat	$11	
Tenue arctique	$60	Parka, bottes, gants
Tenue de safari	$25	Veste de cuir, chemise et pantalon de toile, casque colonial
Tenue de marin	$15	Vareuse ou imperméable, casquette, chemise épaisse, pull, espadrilles, pantalon
Chaussures, dame et homme	$1+/$4+	
Lunettes	$9	
Smoking	$25	Appelé encore "tenue de soirée"
Montre, de poche ou bracelet	$2-$20+	
Nourriture et logement		
Appartement, par mois	$12-$50+	
Pain, pain de mie	$0.05	
Coca-Cola, bouteille de 25cl en verre	$0.05	
Inscription Université, par an	$200-$2, 000	Harvard : $4, 500
Chambre d'hôtel, par nuit	$0.25-$3	Au Waldorf-Astoria, NYC: $5-$10
Maison, trois chambres	$2, 800	
Repas dans un snack	$0.10-$0.25	Le café vaut toujours 5 cents
Repas à la maison	$0.65	Rôti de 3 livres, patates, oignons
Repas au restaurant	$0.25-$1+	Dîner avec viande au Rainbow Room, NYC: $3, plus $1 pour le vin
Lait, un quart de litre	$0.10	
Ticket de cinéma et pop-corn	$0.20-$0.50	Actualités et dessins animés inclus
Whisky, la bouteille	$0.35+/$4+	Moins pour du tord-boyaux
Matériel d'aventurier0		
Réveil	$1-$5	Excellent détonateur
Munitions, 50 cartouches	$0.30	Cartouches de chasse : $0.70 pour 25
Vélo	$24-$45	Vitesse maximum 15 km/h; TT
Jumelles, x8	$25	$12 pour un x5
Appareil photographique	$5-$40	$0.20 par pellicule noir et blanc (8 photos)
Caméra, 8mm	$30-$50	$4 pour une pellicule de film noir et blanc (8min)
Chaîne, pour 30cm	$0.50	$1 pour un cadenas
Cigarettes, par paquet	$0.15	$2 pour une boite de cigares
Lampe torche, 2 piles	$1	$0.05 par pile
Masque à gaz	$5	
Compteur Geiger	$10	
Générateur portable	$120-$300	
Or, par once de troy (31g)	$35	Bijoux et pièces rares valent plus encore
Guitare	$9	
Lanterne au kérosène	$4	
Trousse de premiers secours	$20	
Outils, de charpenterie ou de serrurerie	$10	
Piège à loup	$6	Sens du Danger pour l'éviter et camouflage pour le poser ; dégâts +1 et immobilise la jambe
Machine à écrire	$20-$45	$50-$70 pour un modèle portable
Fer à souder et réservoir	$95	$8 par recharge d'acétylène
Briquet Zippo (1932)	$1	
Transport et Communication		
Liaison aérienne, par Km	$0.18	Trajet à 60-100 km/h
Pot de vin, pour accélérer une procédure/ acheter une arme illégale, un passe-droit / pour de la contrebande (plus Test de Jargon policier, Réconfort, etc)	$5/$20/$10 /$10-$100	La paie d'un policier s'élève à environ $3 par jour
Gazoline/gallon(3,7l)	$0.19	
Porteur recruté sur place, par jour	$0.05-$0.25	Guide local : $1 par jour
Voyage transocéanique	$10-$100+	400 Km/jour, si le temps le permet
Télégramme, par mot	$0.05	$0.25 en international
Pneus, par 4	$4-$10	
Billet de train (wagon-lit Pullman), par Km	$0.03-$1	En moyenne 25Km/h ou 600 Km/jour, selon les arrêts
Ticket de train, voyage de jour, par Km	$0.06	En moyenne 25 Km/h, selon les arrêts

C'EST À VOUS DE JOUER !

"Nous avions bien pensé, assurément, que notre aventure était loin d'être de tout repos. Car personne ne pouvait dire de quelle force disposerait la chose. Mais nous pensions que le jeu en valait la chandelle, et nous nous étions lancés dans cette entreprise tous seuls, sans l'ombre d'une hésitation..."
-- La Maison Maudite

Le but d'un scénario de Cthulhu est de faire collaborer les joueurs afin de raconter une histoire d'horreur et de mystère. Au sein de cette collaboration, il revient aux joueurs de ressentir ce frisson d'horreur, de résoudre le mystère et de s'investir volontairement dans l'aventure. Le Gardien doit quant à lui permettre aux joueurs et à leurs personnages de réaliser leurs desseins.

CONSEILS AUX JOUEURS

"Une nouvelle et irrésistible curiosité s'empara de moi et je compris qu'auprès d'elle, ma quête enfantine avait été bien faible et désordonnée. La première révélation me lança dans une recherche exhaustive et éperdue qui se révèla désastreuse pour moi-même et les miens."
-- La Maison Maudite

Une enquête menant sur la trace d'un monstre est parsemée d'impasses, de fausses pistes et de moments d'extrême confusion. Jouer cette même enquête ne devrait pas poser de tels problèmes.Voici quelques techniques ou concepts pour gérer ces aventures et vous permettre d'en retirer le maximum de plaisir.

Ayez foi en votre succès

Oui, c'est un jeu d'horreur, et vos personnages seront probablement massacrés, transportés jusqu'à Yuggoth ou finiront irrémédiablement fous. Cela étant dit, le meilleur moyen d'échouer est de rester sur la défensive et de ne rien faire. Ne laissez pas la peur engourdir votre capacité d'action.

Au contraire, passez en revue les options les plus évidentes, choisissez rapidement celle qui vous semble la plus intéressante et passez à sa réalisation. Quelque chose d'horrible va arriver ? Bien sûr, c'est un jeu d'horreur ! Les choses vont mal tourner quel que soit votre plan. Au mieux, celui que vous établirez sera à la fois désespéré et follement téméraire. Vous le paierez sans doute de votre vie. Mais où serait le plaisir de jouer si vous ne preniez pas le risque d'agir malgré les conséquences funestes possibles.

Alors agissez, allez de l'avant et prenez l'initiative. Prenez le type de risque que vous êtes le plus à même de surmonter et jouez votre carte à fond. Qui sait ? Peut-être prendrez-vous le Gardien par surprise, sinon les monstres. Comme dans tous les autres jeux, le Gardien autorisera n'importe quel plan à moitié convaincant mais possédant des chances de succès raisonnables. Bien sûr, il placera des obstacles désagréables sur votre route afin de rendre la scène plus excitante. Alors, décidez-vous rapidement, serrez les dents et lancez votre Investigateur tête la première dans cet entrepôt.

Dans l'univers du Mythe de Cthulhu, la sécurité est une illusion. Aussi, autant agir plutôt que de ne rien faire.

Donnez aux personnages une raison d'être là

Lorsque vous créez un Investigateur, vous introduisez dans l'histoire un personnage, un héros. En fait, il s'agit souvent de l'histoire d'un flic ordinaire ou d'un simple professeur qui découvre par hasard l'existence d'une horreur cosmique qui transcende la nature de l'univers. Il serait réaliste qu'ils réagissent à des actes d'une violence extrême et à des éruptions de malfaisance surnaturelle en se roulant en boule dans un coin. Les gens adoptant ce genre de comportement sont appelés "PNJ." Le Mythe de Cthulhu déstabilise déjà suffisamment vos Investigateurs sans devoir en plus, par la terreur qu'il inspire, les empêcher d'agir. Une telle paralysie conduit à l'ennui, au moins après un premier temps de déni obligatoire et de réaction du type "mais ça ... ça défie toute les lois connues de la science".

Lorsque vous créez vos Investigateurs ou que vous développez leurs personnalités pendant le jeu, pensez à une interprétation réaliste, active et pleine de ressources même face à une horreur inconcevable. Les joueurs de jeu d'horreur font souvent l'erreur d'évaluer leurs actions uniquement en termes de réactions réalistes. Au contraire, faites plutôt des choix intéressants et vous trouverez bien un moyen de les interpréter avec réalisme. Un choix est intéressant s'il permet à votre personnage d'avancer et d'accomplir des choses.

Les Motivations vous poussent en avant

Si vous ne parvenez pas, par vous-même, à justifier l'élaboration d'un plan quasi-suicidaire, jetez un coup d'oeil à votre Motivation. Elle vous fournira sûrement une bonne raison pour vous mettre en danger, et soutiendra votre Équilibre mental afin d'aller jusqu'au bout. Voyez en votre Motivation une source d'action et d'inspiration, et servez-vous en pour décider lequel de ces plans téméraires est le plus adapté à votre Investigateur.

Dans une impasse, cherchez plus d'informations

Si vous êtes véritablement coincés, et pas parce que vous avez éliminé toutes les idées d'actions viables, ne restez pas sur place à ressasser vos options. Les scénarios d'enquête s'enlisent souvent dans des débats spéculatifs entre joueurs au sujet de ce qui pourrait être en train d'arriver. De nombreuses choses peuvent se produire, mais en fait une seule arrive réellement parmi celles-ci. Si plusieurs explications possibles naissent à partir des indices que vous avez collectés jusqu'ici, alors vous avez besoin d'en recueillir d'autres.

Dans une impasse, sortez de là et allez à la recherche d'informations. Demandez-vous ce qui vous manque pour décider d'un plan, puis trouvez comment obtenir cette information et bougez-vous le train !

Conservez une trace écrite de tous les indices dont vous disposez, en particulier les indices majeurs que vous a fournis le Gardien. Sélectionnez l'un d'entre eux que vous n'avez pas encore totalement exploité et suivez cette piste jusqu'au bout.

Parlez aux gens

De nombreux groupes rechignent à utiliser leurs Compétences relationnelles. Ils estiment qu'ils courent moins de risques en s'en tenant strictement aux preuves physiques ou en sillonnant les allées des bibliothèques du monde entier. C'est une terrible erreur. Parler aux témoins, aux experts et aux informateurs est de loin la meilleure façon de récolter des informations sur la situation. Armé de ces informations, vous pourrez concevoir ce fameux plan le «moins pire» qui vous mènera à la funèbre confrontation finale.

Allez de l'avant

Attendez-vous à ne trouver qu'un indice majeur par scène. Certes, il ne faut pas abandonner une scène trop vite pour passer à la suivante, mais la plupart des groupes font l'erreur inverse, retournant encore et encore aux mêmes endroits ou vers les mêmes témoins dans l'espoir de leur arracher quelques bribes d'informations supplémentaires. Si vous trouvez un indice qui vous oriente ailleurs... allez-y ! Il est probable que vous trouverez là-bas un autre indice, qui vous guidera à une autre scène où se cachera un indice menant à une troisième scène, et ainsi de suite. Labourer constamment le même terrain ne mène à rien. Avancer de repère en repère, comme dans un jeu de piste, mène au trésor.

Accordez-vous tous les droits

Une personne ordinaire hésiterait sûrement à se charger elle-même d'investigations relevant habituellement du ressort de professionnels. Mais vous venez d'entrer dans un monde de menaces funestes où, pour autant que vous le sachiez, il n'y a pas de professionnels. Vous vous sentez probablement impuissant face aux dangers qui vous guettent, mais vous savez aussi que personne d'autre ne fera le travail à votre place. Aussi impensable que cela puisse paraître, c'est à vous d'endosser le rôle d'enquêteurs officieux.

Appuyez-vous sur vos Compétences relationnelles pour pénétrer dans les endroits fermés aux gens ordinaires. Inventez des mensonges adéquats en cas de besoin.

Jouer un citoyen respectueux des lois et passif ne vous sauvera pas. Vous devez envoyer la balle dans le camp adverse et écarter le voile de l'inconnu. Quelques instants d'hésitation sont compréhensibles et réalistes, mais au-delà, c'est juste ennuyeux. Acceptez l'étrangeté de votre nouveau rôle et tirez-en parti.

Conseils aux Gardiens

"L'homme doit être préparé à accepter, sur l'univers et sur la place que lui-même occupe dans le tourbillon bouillonnant du temps, des idées dont le plus simple énoncé est paralysant. Il faut aussi le mettre en garde contre un danger latent, spécifique qui, même s'il engloutit jamais la race humaine toute entière, peut infliger aux plus aventureux des horreurs monstrueuses et imprévisibles."

-- Dans l'Abîme du Temps

Faire jouer une aventure dans Cthulhu commence par imaginer un scénario. Nous définissons ce jeu comme "un jeu de rôle d'enquête

et d'horreur". Il est important de garder à l'esprit ces deux mots, enquête et horreur. Cela signifie qu'une aventure devrait bénéficier d'une structure et d'une ambiance. La structure, ou l'ossature, constitue le squelette autour duquel se construit et se déroule l'histoire. L'ambiance, ou l'atmosphère, lui apporte son souffle et sa vie. Les deux sont nécessaires et chacune devrait s'appuyer sur l'autre.

Concevoir des scénarios

Dans Cthulhu, les Investigateurs soulèvent ou traquent un mystère occulte. Ils découvrent ou en déduisent l'horrible réalité du Mythe qui se cache derrière, ou bien la conspiration qui en est responsable, et ils tentent par des moyens désespérés d'y mettre un terme ou d'écarter pour un temps cette menace. Ils peuvent tuer le sorcier qui a tout manigancé ou dynamiter la vieille caverne pour que la Chose ne puisse plus en sortir. Ils peuvent détruire tous les monstres, ou pratiquer quelque rituel pour les bannir ou les empêcher de revenir. Ils peuvent s'emparer d'un ouvrage ou d'un objet essentiel, ou simplement le jeter au fond de la baie de Narragansett. Dans certaines campagnes, ils pourront même appeler le FBI ou la Marine afin de rayer toute la ville de la carte. Ou, bien entendu, ils finiront complètement fous et abandonneront la victoire à cette horreur. Elle pourra alors attirer l'attention d'une nouvelle équipe d'Investigateurs.

La Structure du Mystère

En tant que Gardien, vous organisez chaque aventure autour de trois éléments clés : l'amorce, l'horrible vérité et la piste des indices.

L'amorce. Il s'agit de l'événement déclencheur, comme un phénomène de hantise, un crime abominable ou une lettre mystérieuse. Il attire l'attention de l'un ou de plusieurs Investigateurs. Quelques exemples:

- Un meurtre a été commis d'une manière humainement inexplicable, ou selon un procédé décrit dans un ouvrage du Mythe séculaire.
- D'étranges lumières ou des formes apparaissent dans un lieu lointain, isolé ou hanté comme la demeure d'une sorcière ou un cimetière.
- Un occultiste, un artiste ou un scientifique, à moins qu'il ne s'agisse simplement d'un ami ou d'un parent, meurt ou disparaît dans des conditions mystérieuses.
- Un médium, un sortilège, un cauchemar ou un ancien grimoire annonce un désastre imminent.
- Une personne étrange tente d'accéder à une bibliothèque, un cimetière ou à la maison des Investigateurs.

L'horrible vérité. C'est ce qui se passe vraiment. S'il s'agit d'une incursion du Mythe dans le quotidien, comme dans "La Couleur tombée du ciel, " ou d'une manifestation en cours comme dans "Celui qui chuchotait dans les Ténèbres, " le Gardien détermine la nature réelle du Gros Problème, comment tout a commencé, ce qu'il provoque et vers quoi il tend. S'il s'agit d'un crime, d'un complot d'adeptes ou encore d'un dément solitaire, le Gardien en fait de même pour eux et décide de la manière dont leurs actes s'inscrivent (ou non) dans le cadre du grand schéma universel du Mythe. Dans les deux cas, le Gardien doit adapter son amorce au reste de l'histoire. L'évènement déclencheur est-il survenu accidentellement, s'agit-il du coïncidence, d'un acte délibéré ou involontaire ? Et surtout pourquoi survient-il ?

Le Gardien définit alors quelles conséquences vont découler de cette horreur si personne n'intervient. Les Mi-go se contenteront-ils de creuser des mines dans le Vermont ? Simon Orne réussira-t-il à lever une armée de morts-vivants ce qui débouchera sur une nouvelle aventure ? Ou bien le monde court-il à sa fin lorsque Yog-Sothoth sera invoqué au beau milieu des États-Unis ?

Le Gardien détermine également les actions qui doivent permettre de résoudre ce problème, même si cela ne doit s'avérer efficace qu'à cet endroit particulier et à ce moment donné. Ceci, mais les joueurs l'ignorent, constitue leurs conditions de victoire pour ce scénario : il s'agit de ce qu'ils doivent accomplir afin d'écarter cette menace que le Mythe fait peser sur eux et parvenir à une conclusion heureuse.

Une fois cette logique interne au récit, du point de vue du Mythe, établie par le Gardien, il lui faut reconsidérer l'ensemble d'un point de vue inverse. Il s'agit désormais d'élaborer une piste d'indices menant depuis l'amorce jusqu'à la révélation de l'horrible vérité qu'elle cache. Il faut également y introduire les éléments propres au Mythe, suffisamment pour que les Investigateurs puissent découvrir les moyens de contrecarrer ses plans. Idéalement, en suivant cette piste d'indices, les joueurs devraient pouvoir en déduire les conditions de victoire, ou du moins favoriser leur mise en place.

Le Gardien peut aussi planifier une série de réactions antagonistes. Il s'agit de définir quelles actions les monstres, les créatures extraterrestres ou les adeptes vont entreprendre lorsqu'ils auront découvert que quelqu'un est sur leurs traces. Le Gardien détermine les conditions qui les feront réagir et ce qu'ils tenteront alors de faire. Cela peut revenir à commettre d'autres crimes, donnant de nouvelles opportunités d'enquêtes à l'équipe des Investigateurs. Les adeptes ou les extraterrestres essaieront sans doute de faire disparaître les preuves, ralentir l'enquête en lançant les personnages sur de fausses pistes ou à intimider (voire éliminer) des témoins potentiels, en particulier des complices en qui ils n'ont plus confiance. Ils peuvent même attaquer les Investigateurs. Des adversaires insensés, trop confiants ou téméraires s'en prendront directement à eux. C'est par exemple le cas des extraterrestres, mais aussi de monstres insouciants des conséquences ou enragés. D'autres, plus avisés, agiront à distance, peut-être avec l'aide de la magie ou de créatures qu'ils invoqueront. Mais ils feront de gros efforts pour couvrir leurs traces. Ici, inspirez-vous du paragraphe sur les réactions des cultes dans le chapitre sur les Cultes p. 129.

Ossature

Une enquête linéaire peut se décomposer en une liste de scènes à jouer dans l'ordre, l'une après l'autre. Il peut y avoir plusieurs façons de passer d'une scène à la suivante. L'improvisation consiste à réagir aux idées des joueurs en changeant l'ordre des scènes ou en ajoutant de nouvelles scènes dans la liste.

Si cette structure facilite l'écriture et le déroulement de l'aventure, elle reste difficile à masquer.

La structure très souple d'un scénario de Cthulhu est toujours élaborée autour d'une ligne directrice d'investigation, le long de laquelle les Investigateurs trouvent des indices-clés pour passer de scène en scène jusqu'à arriver à un dénouement. C'est ce que l'on appelle l'ossature. Dans vos notes, elle peut prendre la forme de longs textes à lire à haute voix ou d'une simple liste des éléments devant avoir lieu pour arriver à une conclusion satisfaisante. Vous trouverez un exemple d'ossature dans l'introduction de l'aventure incluse dans ce livre : l'Horreur de Kingsbury.

Tout autour de cette ossature rudimentaire se plaquent des scènes d'affrontement, où il peut se passer les choses suivantes :

• Les créatures (ou d'autres antagonistes) lancent un assaut physique ou mental contre leurs cibles, qu'il s'agissent des Investigateurs, de personnages secondaires récurrents ou propres au scénario en cours.
• Un (ou plusieurs) Investigateur poursuit un but personnel, ou s'occupe d'une autre enquête en parallèle à l'histoire principale.
• Quelque chose d'étrange ou d'inhabituel se produit. Si cela apporte de nouvelles informations sur la nature de la menace, cela risque également d'affaiblir l'Équilibre mental des Investigateurs et augmenter la pression. La confrontation finale en sera plus périlleuse pour les Investigateurs, et donc bien plus dramatique pour les joueurs.
• Un personnage secondaire important (un allié, un ennemi ou un témoin) ouvre l'aventure sur une distraction alléchante, une diversion ou une approche alternative du mystère. Ce type de scènes devrait rester rare, mais elles apportent une vraie profondeur au contexte et à l'histoire.

Les scènes d'affrontement sont encore plus souples que l'ossature. Vous pouvez rédiger des descriptions détaillées ; mais à moins que vous ne prépariez une aventure pour un autre Gardien (comme c'est le cas pour L'Horreur de Kingsbury), il vaut mieux rédiger des notes plus sommaires. En limitant les informations à l'essentiel, vous établissez un canevas sur lequel vous pourrez improviser facilement, sans avoir perdu votre temps à écrire des scènes qui n'auront peut-être pas lieu.

La victoire est impossible

Certains récits de Lovecraft ne proposent aucune condition de victoire. "La Couleur tombée du Ciel", par exemple, stipule que rien ne doit se produire, et le monstre s'en ira de son plein gré, ou peut-être pas. Ailleurs, comme dans "Celui qui chuchotait dans les Ténèbres", aucune action ne permet de solutionner le problème, et le Mythe finira par l'emporter quoi que fassent les joueurs. Ceci fait naître une réelle frustration chez la plupart d'entre eux, mais constitue un final grandiose pour une campagne dans le mode Puriste, incluant cette fameuse anagnorèse (voir p. 63).

Indices-clés mobiles

Lorsque vous concevez la structure d'un scénario, il peut être utile de l'articuler autour d'un ou plusieurs indices-clés mobiles. Ils servent généralement à faire avancer l'histoire d'une section à une autre. Là où un indice-clé ordinaire est lié à une scène en particulier, un indice mobile peut être obtenu dans plusieurs scènes. Le Gardien détermine durant le jeu la scène dans laquelle il apparaît.

Les indices mobiles vous permettent de contrôler le rythme d'un scénario. Ils laissent les personnages tirer tout le plaisir d'une section du scénario avant que l'histoire ne prenne un tour dramatique. Par exemple, si vous avez envie que les Investigateurs aient le temps de rencontrer tous ceux qu'ils suspectent d'appartenir au culte de Mordiggian avant qu'ils soient tous enfermés dans une vieille maison pour la nuit, il suffit d'attendre avant de libérer l'indice-clé qui les mènera à cet endroit. Dans ce but, tenez caché l'indice majeur qui mène vers la sombre demeure jusqu'à ce qu'ils aient pu voir tous les PNJ concernés. De cette façon, vous les empêchez d'aller trop vite dans votre histoire et de sauter des informations dont ils ont besoin pour apprécier ce qui suit.

Une menace pas si surnaturelle que cela

Il existe un sous-genre florissant des récits pulps connu sous le nom de "Contes Étranges ". Dans ces histoires (inspirées en droite ligne des contes gothiques comme "Les Mystères d'Udolpho"), un adversaire pervers entoure ses sombres machinations d'un apparat d'horreur gothique. Mais, l'ensemble des phénomènes d'apparence surnaturelle ont tous une explication rationnelle. Il s'agit la plupart du temps de simples coïncidences, de trucs d'illusionnistes ou tout au plus d'hypnose (ce contexte a donné plus tard naissance au genre "Scooby-Doo", mais "Contes Étranges " sonne quand même mieux).

Ce type de scénarios, dans lesquels la pègre de San Francisco fabrique un faux monstre marin afin de couvrir ses opérations de contrebande, ou encore un nobliau sans scrupules qui tente de plonger sa soeur fragile dans la démence afin d'accaparer l'héritage commun, représente une alternative intéressante. Une telle histoire pourrait se concentrer autour de l'une des Sources d'Équilibre des Investigateurs, et constituer une pause bienvenue entre deux affrontements majeurs au cours d'expéditions à travers le globe. Ces aventures suivent essentiellement le même type de structure, mais nécessite moins de travail sur leur thématique, puisqu'elles se fondent sur un mensonge, une illusion ... à moins que cela ne soit pas vraiment le cas ? Il peut se révéler amusant de glisser quelque part un indice ténu lié aux activités du Mythe, juste pour entretenir la paranoïa des joueurs.

D'autre part, les indices mobiles sont au Gardien ce que les ciseaux sont aux monteurs de cinéma. Ils vous permettent de couper des scènes inutiles quand il faut accélérer le tempo. Imaginons que vous ayez cinq scènes possibles dans lesquelles les Investigateurs peuvent trouver un indice-clé. Vous estimez que cette partie de l'enquête va prendre environ une heure. Si les Investigateurs avancent au pas de charge en passant dix minutes sur chaque scène, vous pouvez garder l'indice-clé pour la dernière. Si, au contraire, ils traînent environ vingt minutes par scène, vous pouvez le placer dans la troisième scène.

Le niveau de frustration des joueurs est une meilleure jauge pour l'arrivée des indices-clés mobiles qu'un moment fixé à l'avance. S'ils s'amusent visiblement à discuter avec les personnages hauts en couleur que vous avez créés, ou s'attardent sur un phénomène étrange, donnez-leur ce qu'ils veulent en retardant l'indice-clé pour la dernière scène. Inversement, s'ils commencent à s'ennuyer et à se sentir frustrés, vous pouvez glisser l'indice mobile plus tôt que prévu.

Le scénario de ce livre utilise une structure à indices-clés mobiles.

Indices Leviers

Un élément de base des procédures policières consiste à placer à nouveau un témoin ou un suspect face à un fait crucial. Il est possible ainsi de le faire craquer et il révèle soudain l'information, ou confesse ce que les inspecteurs cherchaient à savoir. Dans Détective Gumshoe, il s'agit d'un indice levier, une parcelle d'information disponible uniquement grâce à l'utilisation conjointe d'une Compétence Relationnelle et le fait d'en mentionner l'existence d'un objet ou d'un renseignement acquis précédemment.

L'indice cité est dit pré-requis et constitue par définition une sous-catégorie d'indices majeurs.

Structures Multiples

Une intrigue plus coriace encore pourrait bénéficier de plusieurs pistes d'indices menant d'une ou plusieurs amorces à une seule et même horrible vérité. Construite avec pertinence, une telle aventure peut se révéler particulièrement complexe, chaque décision des joueurs amenant à un indice utile. Cela peut même donner lieu à un véritable sentiment de paranoïa, si le Gardien maîtrise son style et le rythme de l'histoire : le culte de Cthulhu est partout ! Dans le cas contraire, malheureusement, le scénario apparaît évident ou suivant des enchaînements forcés. Aussi, nous vous recommandons de vous en tenir à une structure plus basique avant de vous essayer à des ossatures multiples.

Une campagne d'aventures à structures multiples représente une tâche complexe à concevoir afin d'en tirer tout le potentiel possible. Mais vous pourrez souvent réutiliser les pistes laissées de côtés dans des parties précédentes. Vous obtenez alors autant de suites possibles impliquant d'autres branches d'un même culte ou les ramification d'une conspiration. Elles peuvent également servir de plans de secours pour les méchants.

Caractéristiques des PNJ

Les PNJ potentiellement dangereux devraient bénéficier de Compétences Générales adéquates et bien définies. Personnalisez-les un peu plus si cela devient nécessaire. Ceux qui ne feront guère plus que discuter avec les Investigateurs ne nécessitent pas que vous vous attardiez à décrire leurs Compétences Générales, pas plus que des Compétences d'Investigation. Aussi, contentez-vous d'une simple description, agrémentée de quelques notes pertinentes afin de les incarner au mieux. Ceux-ci vont le plus souvent détenir des indices que les Investigateurs devront découvrir en recourant à l'usage de leurs Compétences Relationnelles. Ils constituent également autant d'opportunité de mise en scène pour le Gardien.

Si vous ne voulez pas définir précisément les Compétences Relationnelles attachées à un indice donné, vous pouvez simplement spécifier la personnalité du PNJ qui la détient. Vous savez alors quelles sont les Compétences Relationnelles qui l'amèneront à coopérer, ou au contraire les approches qui vont le rebuter et le pousser à se taire.

Vous pouvez également faire cela pour les scènes à venir. Les PNJ se servant de leurs Compétences afin de venir en aide aux Investigateurs, par exemple un guide de montagne, devraient au moins posséder un éventail de Compétences de base appropriées (Athlétisme, Santé, Équilibre mental, une Compétence de combat, et toute Compétence Générale qu'il peut être amené à utiliser). Les Investigateurs peuvent aussi louer les services d'un spécialiste afin de bénéficier de ses Compétences d'Investigation. Il s'agit le plus souvent d'une manière indirecte de puiser dans leurs propres Réserves, en utilisant par exemple le Niveau de vie afin d'obtenir une opinion dans le domaine médical. Dans un cas semblable, vous n'avez pas besoin d'énumérer exactement leurs Compétences. Il vous suffit de décider si le PNJ possède ou non l'information en fonction de sa Profession, de la description que vous en avez faite et des impératifs du scénario.



Faire appel aux Compétences

Selon les situations, les règles offrent de nombreuses opportunités d'utiliser les Compétences. Un choix pertinent, lorsqu'il s'agit de mettre en oeuvre ces Compétences, est crucial afin de faire avancer l'intrigue. Effectuez ce choix en gardant en tête les conséquences probables d'un échec.

Si celles-ci impliquent que le personnage rate un renseignement essentiel, alors considérez que la réussite de cette action devrait être automatique. Ce sera toujours le cas si l'Investigateur possède la bonne Compétence, et que le joueur pense à chercher cette information. Mais il vous faudra peut-être improviser au cours de la partie si aucun des joueurs ne pense à demander cet indice. Prenez en compte les détails du scénario afin que, grâce à une autre Compétence (sans doute possédée par un autre joueur), ils puissent tout de même obtenir cette même information. Autrement dit, les indices majeurs devraient, dans l'absolu, pouvoir être découverts par différents moyens.

Prenons l'exemple d'une information éclairant l'intrigue d'une manière nouvelle, mais qui n'est pas essentielle pour progresser dans l'histoire. Vous pourriez la rendre accessible en échange d'une Dépense de 1 ou 2 Points. Fixer le montant de cette Dépense en fonction de la valeur ludique de cette information, non pas de la difficulté réelle pour l'obtenir dans le contexte du jeu. Inspirez-vous pour cela des exemples d'Avantages (ou bénéfices) donnés p. 45.

L'effet dramatique devrait prendre le pas sur le réalisme. N'oubliez pas que les règles et la structure du système Détective/Gumshoe se fondent sur cet aspect dramatique du récit. Vous devriez créer vos scénarios dans cet esprit. Par exemple, les types de serrures que les Investigateurs devront forcer dépendent de leur fonction narrative, pas de la qualité du matériel vendu dans la quincaillerie la plus proche du repaire des adeptes. En termes de construction dramatique, une porte verrouillée est équivalente à un indice que les joueurs ne parviennent pas à exhumer : frustrante et dénuée de sens, ou un obstacle volontairement infranchissable, ou encore les deux. Les serrures qui barrent l'accès à un indice devraient pouvoir être forcées grâce à la Compétence Crochetage. Celles qui empêchent les Investigateurs de s'enfuir alors qu'ils sont enfermés avec un Rejeton de Tsathoggua nécessiteront plutôt un Test Mécanique.

Si les conséquences d'un échec signifient que les personnages risquent de sombrer dans la folie, de mourir ou d'être gravement blessés, alors demander un Test. Si la logique de la situation suggère qu'un PNJ entre activement en conflit avec les Investigateurs, alors mettez en scène une opposition.

Dans un jeu d'horreur, les souffrances subies par les personnages ne sont jamais une entrave suffisante pour les empêcher d'aller toujours de l'avant.

Les personnages dans Cthulhu, en particulier dans le mode Puriste, mourront sans doute rapidement. Les joueurs se tourneront alors vers les contacts et les relations de leurs défunts Investigateurs (voir Le Correspondant intime, p. 31) ou créent de nouveaux personnages. Le Gardien introduit ceux-ci aussitôt que possible (ou annonce quelque chose comme "Trois jours plus tard, après être passé prendre le Père Micah à la gare..."). Et, bingo, voici de la chair fraiche et l'histoire continue.

Pour cette raison, nous vous conseillons de construire la structure d'une campagne de Cthulhu sous formes d'épisodes. Ainsi, aucune intrigue en cours ne dépend uniquement de la survie d'un Investigateur spécifique.

Utiliser les livres d'Histoire

"Toute l'affaire commença, en ce qui me concerne, avec els mémorables inondations, sans précédent dans le Vermont, qui survinrent le 3 novembre 1927."

-- Celui qui chuchotait dans les Ténèbres

Les ingrédients de l'horreur deviennent encore plus effrayants lorsqu'ils s'intègrent à des éléments identifiables de la vie ordinaire. Cthulhu se situe dans le cadre d'une époque historique qui ne manque pas de ces ingrédients propres à susciter la terreur dans son quotidien. Même si le Gardien n'articule pas sa campagne autour du thème "les nazis roulent pour Nyarlathotep", il devrait s'efforcer de brouiller la distinction nette entre horreur ésotérique et histoire réelle.

En créant vos scénarios, n'hésitez pas à vous plonger dans des livres d'Histoire, des biographies, des recueils sur les phénomènes étranges, des ouvrages de références sur la culture des années trente, voire même à lire des romans d'époque pour vous inspirer des événements réels. Ajoutez à l'intrigue un fond de véracité historique. Expliquez ainsi que le tremblement de terre qui frappa la Nouvelle Zélande en 1931 fut provoqué par un culte d'adorateurs de Tsathoggua, ou encore qu'une équipe spéciale du Dragon Noir, pro-

La Compétence Mythe de Cthulhu

Utiliser la Compétence Mythe de Cthulhu revient à jouer la carte "Sortez Gratuitement de Prison". Mais c'est un cadeau empoisonné. Un joueur dont l'Investigateur fait appel à cette Compétence signale l'une de ces deux choses : soit il veut en savoir plus sur le mystère qu'il affronte et il est prêt à en payer le prix, soit il cherche à confirmer ses déductions et interprète une savoureuse scène de « je sombre dans la folie » propre à l'univers de Lovecraft.

Le Gardien sera complaisant dans les deux cas. Dans le second cas, il pourra agrémenter ses révélations de quelques vers horribles, lâcher quelques noms monstrueux et ne pas hésiter à en rajouter. Il devrait également adapter son discours, le plus possible du moins, aux points faibles de l'Investigateur afin de saper au mieux ses Piliers de Santé mentale (voir p. 62). Mais surtout, en prenant bien garde à ne pas démolir toute l'aventure, le Gardien doit soulever un pan du voile sur l'horrible vérité, confirmant au moins l'identité du Grand Ancien qui se cache derrière ce mystère, et les grandes lignes de ses monstrueux agissements. Voici quelques exemples de révélations possibles :

- L'île de Cthulhu a récemment émergée dans l'océan Pacifique. Le culte tente d'ouvrir son tombeau.
- Cette civilisation extraterrestre était bien plus avancée que l'humanité. Elle était capable de perdurer dans le temps, physiquement ou mentalement. Les survivants de cette race ont dégénéré et sont devenus des assassins déments.
- Hastur a empoisonné l'esprit de toute une foule.
- Le vieux Whateley a accouplé sa fille à Yog-Sothoth. L'un des deux jumeaux nés de cette union est toujours vivant.
- Durant l'éclipse, les adeptes pourront se livrer à un rituel suffisamment puissant pour ouvrir une porte à Nyarlathotep.
- Un sorcier âgé de 300 ans a appris de Yog-Sothoth comment ressusciter les morts.
- Des Goules infestent les sous-sols de Londres, et le gouvernement est au courant.

Cette révélation n'a pas à dévoiler explicitement les conditions de victoire, pas plus qu'elle ne doit divulguer un sort spécifique, une technique de combat ou les points faibles d'un monstre. Ces informations proviennent de recherches dans des ouvrages du Mythe, d'interrogatoires d'adorateurs, de journaux personnels exhumés, d'inscriptions sur des murs antiques, etc.

Dans un scénario standard de Cthulhu, toute la piste d'indices, depuis l'amorce jusqu'aux conditions de victoire, devrait être accessible, bien que plus compliquée à suivre, sans que les Investigateurs fassent appel à leur Compétence en Mythe de Cthulhu. L'utiliser donne aux Investigateurs une idée de leur destination finale, et peut-être un aperçu du chemin à parcourir, mais en aucun cas cette Compétence ne leur fournit un itinéraire détaillé.

Un scénario Puriste de Cthulhu demandera certainement de faire appel à la Compétence Mythe de Cthulhu pour le résoudre. Un tel scénario finira le plus souvent sur une anagnorèse (voir p. 63).

fiant des massacres qui ensanglantèrent Nankin, pilla le musée d'art pour y voler les statues du Mythe. Comment le Mythe influence, exploite ou crée ces événements ? Servez-vous de ceux-ci, ou de leurs conséquences, comme d'amorces pour un scénario, et la moitié du travail est déjà effectué.

Si la demande est suffisante, nous produirons de nouveaux scénarios exploitant ces livres d'Histoire et plongeant les Investigateurs dans les affres de l'horreur cthulhoïde. Mais rien ne vous empêche de vous demander quel était l'intérêt réel de J. Edgar Hoover pour les détenus d'Innsmouth et leur étrange sexualité.

L'emprisonnement en tant qu'élément d'intrigue

Soyez très vigilant lorsque vous introduisez un obstacle impliquant, en cas d'échec, l'emprisonnement ou toute perte de liberté de manœuvre des personnages. S'ils peuvent, une fois capturés, rassembler des informations et trouver ensuite un moyen assez aisé de s'échapper, alors allez-y. Vous pouvez en ce sens autoriser des Tests ou des oppositions afin d'éviter de telles conséquences.

Mais si les personnages sont arrêtés par les autorités sans moyen de se s'en sortir, cela conduit invariablement la partie dans une impasse frustrante et sans intérêt. Autorisez les Investigateurs à l'éviter grâce à des succès automatiques ou le bon usage de leurs Compétences. Vous pouvez également préparer une porte de sortie dans votre scénario. Les Investigateurs possédant un Niveau de vie élevé pourront ici servir de levier. S'ils sont jetés en prison dans un pays démocratique et industrialisé, les avocats du dilettante, ou ses amis politiques, pourront toujours réussir à faire libérer les personnages, après bien sûr un délai acceptable passé à se morfondre dans un confort quasi-inexistant.

Soyez attentif lorsque l'intrigue nécessite que les personnages soient capturés afin de glaner des informations vitales. De nombreux joueurs préféreront voir leurs Investigateurs trépanés par les Fungi de Yuggoth plutôt que d'accepter un séjour, même bref, en prison. Malheureusement, avec ces joueurs, vous pourrez toujours argumenter que ce genre de péripétie est un standard des histoires pulps, cela ne vous avancera à rien. Leur attitude s'enracine dans le besoin émotionnel de garder le contrôle, et reste sourd à tout type d'argument.

Le scepticisme des autorités et autres limitations

"Préviendrait-on la police d'État du Massachusetts ? Les opinions étaient partagées et finalement la négative l'emporta. Il y avait dans tout cela des choses absolument incroyables pour qui n'en aurait rien vu ..."
-- L'Abomination de Dunwich

C'est un thème courant de l'horreur que les forces traditionnelles de l'ordre et de la normalité, comme la police, les parents, les enseignants et les médias, ne voient absolument rien de ce qui arrive aux protagonistes. Le scénario lovecraftien habituel implique des Investigateurs obsédés ou refusant de voir la vérité, découvrant une réalité abominable qu'ils ne peuvent pas ou n'osent pas, partager avec le reste de la société.

Il y a une bonne raison à cela. Les récits d'horreur reposent sur une sensation d'isolement, qu'il soit géographique (des ruines en Antarctique) ou social (personne en ville ne vous croit !). Le réconfort du nombre est l'antithèse du malaise croissant que l'horreur cherche à cultiver.

Pour finir, une fois que les protagonistes ont connu l'enfer, la société peut venir à leur aide et reconnaître qu'ils avaient raison depuis le début, et écraser Innsmouth sous les bombes. Mais cela n'arrive à qu'à la toute fin de l'investigation, voire jamais.

Nous conseillons aux Gardiens d'être intraitables dans leur application de cette convention. Les joueurs ne doivent pas avoir accès à des secours extérieurs. C'est plus facile à mettre en oeuvre dans les années trente. Il n'y a ni portables ni radios CB. Les téléphones dans les petites villes, comme Innsmouth (si toutefois il y a le téléphone), sont sur des lignes partagées et reliés à un standard. Les ennemis sont certainement à l'écoute. Les lignes téléphoniques et télégraphiques peuvent être coupées. Les radios à ondes courtes sont encore peu fréquentes et du domaine expérimental. L'ensemble est trop massif pour être emporté partout. Les routes sont sinueuses et mauvaises, même dans le Nord-Est du pays. Elles sont susceptibles de se voir barrées par une coulée de boue bien "pratique", une inondation ou un pont qui s'écroule. Si votre voiture tombe en panne (ou est sabotée), il n'existe aucune agence de location pour la remplacer.

Les policiers ne subissent pas la pression d'avocats spécialisés dans les droits de l'homme ou toujours à l'affût, et ils peuvent se montrer poliment sceptiques. Ils peuvent vous menacer de vous embarquer pour leur avoir fait perdre leur temps ou pour vagabondage. Et ne comptez pas faire valoir le code Miranda ou votre droit à un coup de téléphone selon comment vous les avez traités.

Toutes ces limitations deviennent alors des motivations pour faire avancer l'enquête. Si les personnages ne prouvent pas que des événements sinistres se déroulent dans leur petite ville tranquille, la police sera pire qu'inutile. S'ils ne discernent pas exactement le lien occulte entre les victimes des meurtres, ils seront les prochains sur la liste. S'ils ne découvrent pas ce qui est arrivé à Alonzo Typer, personne ne le fera à leur place. Il n'y a pas le moindre commissariat à des kilomètres à la ronde, les téléphones ne fonctionnent pas et il pourrait déjà être mort.

Le Gardien peut avoir du mal à faire comprendre aux joueurs que contacter les autorités est une mauvaise idée. Les Motivations et le passé des personnages peuvent vous aider, car certains Investigateurs rechigneront certainement à impliquer la police. Mais au cas où cela n'est pas suffisant pour l'histoire, les trois démotivations classiques suivantes feront l'affaire :

- La police ne nous croira jamais. Qui serait assez fou pour aller au commissariat prévenir que des cadavres grouillants de vers déambulent en ville ?
- La police pensera que nous sommes responsables. Les Investigateurs ont-ils dû tuer quelqu'un ? Pourrait-on croire qu'ils ont tué quelqu'un ?
- La police est contre nous. La pire des possibilités serait que les autorités elles-mêmes soient complices de l'horreur. Peut-on leur faire confiance ?

Notez que les Investigateurs officiers de police connaissent ces risques bien mieux qu'un quelconque dilettante naïf ou professeur assommant.

Diriger les Scénarios

Un récit d'enquête est, quels que soient les média, par nature extrêmement structuré. Les Investigateurs tombent sur un mystère, puis s'engagent dans une série de scènes, chacune se concluant par l'obtention d'un indice menant à la scène suivante. L'histoire atteint son paroxysme lorsque les Investigateurs découvrent la solution du dit-mystère. Elle peut ou non, pour un final plus physique, déboucher sur une confrontation avec l'ennemi maintenant mis à jour.

Cette structure peut s'avérer difficile à mettre en place dans un jeu de rôle. Si vous ne guidez pas assez les joueurs, ils risquent de perdre le fil. La narration devient molle et tirée par les cheveux à des lieux de l'organisation ordonnée, plaisante dans ce genre de récits. Guidez-les trop et ils ressentiront toute liberté d'action leur échapper, demeurant les observateurs passifs d'une séquence d'évènements prédéterminés (comme vous le savez sans doute déjà, ce dernier syndrome est connu dans le jargon du jeu de rôle sous le nom de dirigisme).

Pour mener correctement un scénario d'enquête, il faut toujours maintenir l'équilibre entre ces deux extrêmes. Le dosage exact est une affaire de choix commun. Certains groupes enclins à se laisser porter par le récit apprécieront une structure forte avec des buts clairs, un cheminement narratif direct et des choix évidents. D'autres joueurs, préférant affronter les problèmes avec leur astuce ou donnant la priorité à l'interprétation du personnage sur le déroulement de l'histoire, réclament une structure plus lâche et moins dirigiste.

Flexibilité ou dirigisme

Certains groupes se montrent hypersensibles face à un scénario trop dirigiste. Ce sentiment, absolument légitime, est souvent fondé sur de mauvaises expériences précédentes lorsque des Gardiens tyranniques les ont enfermés dans des rôles de spectateurs d'une histoire déjà écrite. Si certains membres du groupe jouent les théoriciens du jeu de rôle, ils pourront argumenter que les joueurs devraient écrire et modeler l'histoire, prenant là en charge une part de la responsabilité qui incombe d'habitude au Gardien.

La meilleure façon pour éviter que les joueurs se sentent inexorablement dirigés consiste à rester souple et réactif face aux choix des personnages. Nous y reviendrons plus longuement dans le prochain paragraphe.

Quoi qu'il en soit, il est essentiel d'éviter cette impression de dirigisme.

Certains joueurs peuvent considérer que le système Détective/Gumshoe, avec son principe de succès automatique, conduit invariablement à ce genre de résultat. Dans la pratique pourtant, ce n'est simplement pas le cas. Le degré de flexibilité dans la narration offerte au Gardien de Cthulhu ne dépend en aucun cas des mécanismes du jeu, pas plus que de leur inexistence supposée. Cette flexibilité dépend de vous, Gardien, et de votre capacité à improviser à l'intérieur du cadre de base échafaudé pour l'histoire que vous mettez en scène, comme dans tout autre jeu de rôle.

Nous prenons pour preuve cette anecdote étrange issue de parties tests d'un scénario pour le système Détective/Gumshoe. Les groupes qui exprimèrent le plus de doutes sur le côté dirigiste de l'aventure sont ceux dans lesquels les Gardiens ont le plus improvisé.

Ce résultat peut être en partie imputé aux différences de goûts des groupes, mais suggère également l'énorme importance de maintenir la perception du libre choix. Lorsque vous endossez le rôle de Gardien, vous pouvez créer cette impression de liberté même si les joueurs anticipent les éléments du scénario. Et vous pouvez très bien leur donner le sentiment de ne se trouver que face à des choix prédéfinis, même si vous improvisez furieusement en réponse à leurs décisions inattendues.

Voici cinq possibilités pour maintenir l'impression de liberté narrative :

- Lorsque vous utilisez un scénario existant, paraphrasez autant que possible ce que vous avez sous les yeux. Évitez de lire directement le scénario. Même s'il est bien écrit, votre narration, peu importe si elle est hachée ou hésitante, paraîtra toujours plus spontanée qu'un texte figé. Certains Gardiens lisent à voix haute les passages du scénario car ils ont du mal à en extraire et à s'en approprier les éléments essentiels. Un usage judicieux de surligneurs peut réduire ce temps de repérage des informations utiles, que vous pourrez ensuite traduire selon vos propres mots.

- Durant les scènes d'interraction entre les personnages, écoutez attentivement les dialogues des joueurs et répondez-leur en conséquence. Jouez avec eux. C'est bien plus important que leur balancer des indices ou des PNJ, même si cela demande au final de modifier ce qui est écrit sur les pages devant vous.

- Encouragez les joueurs à participer au travail de détails du contexte et de la situation. S'ils vous questionnent sur le temps, demandez-leur ce qu'ils en pensent. S'ils se renseignent sur l'existence d'un bureau dans la chambre d'hôtel, d'un bar au sein de la bibliothèque ou d'un navire accosté à quai, acquiescez et demandez-leur de les décrire. Parfois, le noeud du mystère tournera autour de ces petits détails. Appuyez-vous alors sur cette technique et construisez votre piste d'indices en fonction. Sinon, saisissez les opportunités que vous fournissent les joueurs. Cela vous aide également à détailler le contexte, à le rendre plus intéressant et donc plus important pour eux.

- Adaptez les PNJ et les situations aux Investigateurs. Si l'un d'eux incarne un reporter négligé, confrontez-le à une personnalité officielle détestant les journalistes. Un Investigateur (ou un joueur, hein ?) est connu pour son penchant pour les bibliothécaires sexy, il devrait rencontrer toute une succession de jolies bibliothécaires, etc.

- Introduisez dans l'aventure des éléments apportant aux joueurs des opportunités de donner plus de consistance à l'historique de leurs Investigateurs. Mêlez aux PNJ leurs vieux amis, leurs connaissances, leurs mentors, leurs collègues et des rivaux.

Si c'est vous qui craignez que le système Détective/Gumshoe favorise une sorte de dirigisme, souvenez-vous simplement de ce dernier résultat obtenu lors des parties tests : chaque groupe a rendu compte des événements de l'aventure d'une manière radicalement différente des autres. Dans chaque cas, les variantes sont nées de choix différents venus des joueurs eux-mêmes. Comme c'était censé être.

L'éternelle conspiration : organiser une campagne

Une campagne consiste en une série ininterrompue de scénarios mettant en scène la même conspiration malfaisante ou la même horrible vérité. Elle est l'équivalent d'une "saison" pour une série télévisée. Organiser une campagne ressemble beaucoup à l'écriture d'un scénario, en plus grand. Chaque aventure devient une "scène" de la campagne, et sa structure s'organise alors ainsi :

Introduction : cette aventure constitue "l'amorce ", doit poser l'ambiance et apporter assez d'éléments pour donner envie aux joueurs d'aller plus loin. Les confrontations qu'elle met en scène doivent souligner le thème général de la campagne et, idéalement, permettre d'entrevoir la nature réelle du Grand Mal. Peut-être sous la forme d'un plan de coupe où l'on retrouve des PNJ condamnés.
L'Antagoniste : il s'agit de la source des multiples manifestations du Mythe que les Investigateurs vont affronter au cours de la campagne. Il peut s'agir d'un unique Grand Ancien, d'un culte maléfique, d'un sorcier manipulateur, d'une invasion extraterrestre ou une combinaison de plusieurs de ces éléments. Comme pour "l'horrible vérité" dans un scénario isolé, le Gardien devrait déterminer quels sont les buts, les actions et les ressources de l'Antagoniste et comment le contrer, au moins temporairement.
L'Enchaînement : il s'agit du niveau supérieur de la "piste d'indices". Chaque aventure doit logiquement, ou dramatiquement, s'enchaîner avec la suivante, un peu comme on épluche les couches d'un oignon.

- Les Investigateurs exorcisent une maison hantée par la présence de Mythe.
- Les Investigateurs découvrent et chassent un culte qui y pratiquait des rituels impies.
- Les Investigateurs découvrent que le fondateur du culte, l'architecte de la maison, est toujours vivant et prépare une sombre machination.
- Les Investigateurs contrecarrent le plan de l'architecte visant à s'emparer de Stonehenge.
- Les Investigateurs affrontent et tuent l'architecte au coeur de son sanctuaire.

Dans chacune de ces aventures, le Gardien devrait révéler un ou plusieurs éléments du plan adverse. Il y introduit également un ou plusieurs indices sur la manière de le contrer. Certaines aventures peuvent entièrement s'articuler autour des réactions de leurs adversaires. L'Antagoniste, ou ses agents, tentent de capturer, d'éliminer ou de corrompre les Investigateurs. Ici aussi, ils devraient trouver quelques éléments ou indices nécessaires pour la suite. Comme les indices-clés mobiles, certaines de ces aventures peuvent se déplacer au cours de la "saison", déclenchées par les actions des Investigateurs ou introduites lorsque le Gardien en ressent le besoin.

Tous les scénarios de la campagne ne doivent pas forcément mener à l'Antagoniste. Certains peuvent n'être que de fausses pistes ou les conséquences de précédentes aventures. Certains peuvent découler d'autres campagnes, servir à se changer les idées ou apporter des opportunités interressantes d'interactions entre les personnages. Tenez également compte du calendrier de la campagne. Si les Investigateurs se trouvent à Providence durant la grande tempête du 8 août 1935, ils seront sans doute mêlés aux événements narrés dans "Celui qui hantait les Ténèbres" même si la campagne les oppose essentiellement aux Mi-go.

Lier les Campagnes entre elles

Au sein d'une campagne organisée, les connaissances obtenues au cours d'un scénario permettront de mettre en place l'amorce de la prochaine ou de plusieurs autres aventures. Les Gardiens devraient s'assurer qu'au moins l'un des indices découvert oriente l'histoire dans une nouvelle direction, comme cela se produit pour passer de scène en scène au sein d'un même scénario. Parfois, cette connexion vers le prochain scénario est une sorte "d'indice-récompense" obtenu pour avoir défait leur adversaire. Parfois, elle apparaît au cours de l'enquête initiale ou ne révèle son importance réelle qu'à la lumière d'autres faits. Ce lien peut même être décrit dans un plan de coupe, sans rapport avec l'intrigue actuelle, comme dans The X-Files, lorsque Gorge Profonde donne un conseil cryptique à Mulder qui ne prendra tout son sens que plusieurs épisodes plus tard. Voici quelques connexions possibles :

- Des lettres d'un agent de l'Antagoniste à un autre
- Des cartes de visite professionnelles, une boîte d'allumettes, ou tout autre piste menant à un lieu précis
- Des photographies montrant un adversaire connu dans un lieu intéressant ou facilement identifiable, ou en compagnie de PNJ notoires ou énigmatiques
- Des brochures, des pamphlets, des lettres à en-tête, ou toute autre piste menant à une organisation
- Les symboles de culte sur des corps, des murs, des statues ou des livres reliés à la main
- Un témoignage, un avis d'expert, une rumeur, des références cryptiques ou des phrases codées, des confessions obtenues de PNJ, personnalités officielles, érudits, reporters, commères, passants, alliés ou même adeptes.
- Un objet d'art ou une relique apparaissant sur des photographies, dans un livre ou dans une collection. Ils peuvent mener à un artiste, un musée ou une boutique de curiosités
- Un titre de transport, un récépissé ou une étiquette de colis, un horaire des trains
- Des repères curieux sur une carte, en particulier si celle-ci ne semble avoir aucun lien avec l'aventure en cours
- La surveillance des adeptes ou d'une cible ("Pourquoi est-il allé là ? Pour quoi faire ? À qui a-t-il parlé ?")
- Une porte, du panneau secret jusqu'au portail Dimensionnel
- Des coupures de journaux d'événements récurrents ou de phénomènes étranges à travers le pays ou le monde, découvertes dans un cahier, des archives ou un coffre
- Des pistes dans des livres (spécialement ceux du Mythe), des lectures, ou des thèses jamais publiées, dont des notes manuscrites laissées là par de précédents lecteurs
- Des discours, des gribouillages, des compositions, des hurlements ou des enregistrements démentiels
- Des lieux, des gens et des événements mentionnés dans un journal intime, le carnet d'un reporter, ou un ouvrage du Mythe

La gestion des ressources

Mécaniquement, la tension dans Cthulhu provient de la nature de la gestion des ressources du système Détective/Gumshoe. Les Investigateurs (et les joueurs qui les incarnent) ne disposent que d'une réserve limitée de Points à dépenser au cours de leur mission afin de résoudre le mystère.

Les Réserves d'Investigation ne devraient pas poser de problème. Aucun indice majeur nécessaire à la résolution de l'enquête ne devrait dépendre de la Dépense de Points. Le rôle de ces Réserves consiste à mettre en lumière certains passages de l'histoire, et à signaler au Gardien et à ses joueurs certains "moments de grâce". Un joueur annonçant "Je peux dépenser un Point de Bureaucratie ici ?" demande à ce que son Investigateur accomplisse une action intéressante durant cette scène. Lorsque le Gardien déclare : "Veux-tu dépenser un Point de ta Réserve d'Histoire de l'art ?", il indique qu'il y a dans cette scène un élément particulièrement intéressant que les joueurs pourront prendre plaisir à étudier. Ce type de phrases deviendra automatique au cours du jeu.

Gérer les Points des Réserves Générales, d'un autre côté, est une tâche infernale. Si les Investigateurs atteignent les pierres dressées avec la totalité de leurs Points en Équilibre mental, Santé, Athlétisme et Armes à feu, il sera difficile de faire naître chez eux un sentiment d'angoisse à moins que Shub-Niggurath elle-même surgisse, soutenue par l'ensemble des choeurs de l'Armée Rouge. Mais s'ils investissent trop de leur Équilibre mental en lançant des sorts, ou vident leurs Réserves de Bagarre en affrontant des adeptes, ils ne pourront pas survive à la scène finale, quelle que soit la manière dont le mystère est résolu. Il est vital que le Gardien surveille les Réserves des joueurs, plus particulièrement celle de l'Équilibre mental et au moins de l'une des Compétences permettant de combattre ou de s'enfuir (Athlétisme, Fuite, Armes à feu, Bagarre ou Mêlée). Sachant que les Compétences de Santé et d'Équilibre mental peuvent baisser jusqu'à -11 sans conséquences fatales, dans la plupart des cas, les Investigateurs devraient atteindre la scène finale avec leurs Réserves flirtant dangereusement avec le minimum possible.

Le Gardien peut travailler en ce sens de trois manières différentes. D'abord, fixez les limites maximum des Compétences en début de partie afin d'obtenir le degré de tension désiré. Comme il est suggéré dans l'encadré p. 164, pour la Santé et l'Équilibre mentale un niveau de 12 constitue une bonne base. Augmenter le seuil de Santé mentale à 12, ou même 15, moins le score de Mythe de Cthulhu débouche sur des personnages a priori plus résistants sans pour autant réduire le danger potentiel et la tension inhérente aux situations périlleuses qu'ils vont affronter. Abaissez ce seuil si vous souhaitez un Équilibre mental plus précaire pour les Investigateurs. Ceci peut encourager l'apparition plus rapide dans la campagne d'une instabilité mentale. Le problème de la folie sera également plus vite présent dans une partie courte ou rendra plus effroyable des rencontres autrement mineures.

Ensuite, que vous redéfinissiez ou non ces limites supérieures, adaptez toujours le niveau de l'opposition aux personnages à celui des ressources dont ils disposent. S'il y a quatre Investigateurs avec un total de 30 points d'Équilibre mental répartis entre eux, n'écrivez pas un scénario qui va demander plus de 15 Tests d'Équilibre. À moins bien sûr de vouloir soit les expédier dans une aventure «meurtrière», soit de mettre en scène un intermède isolé (les joueurs perdront facilement 1 ou 2 points d'Équilibre mental par Test, même en cas de succès). Ces 15 Tests peuvent inclure trois rencontres majeures avec le surnaturel (trois rencontres fois quatre Investigateurs donne 12 Tests) et trois sorts à lancer "obligatoirement" (s'assurer que les Investigateurs connaissant des sorts essentiels, évitent les Tests d'Équilibre mental relève du travail des joueurs). Chaque groupe est différent, dépensant ses Points ou les thésaurisant à des rythmes différents. Il vous faudra sans doute une ou deux aventures pour vous familiariser avec celui-ci, mais il s'agit de l'une des clefs de gestion des Réserves que doit maîtriser le Gardien.

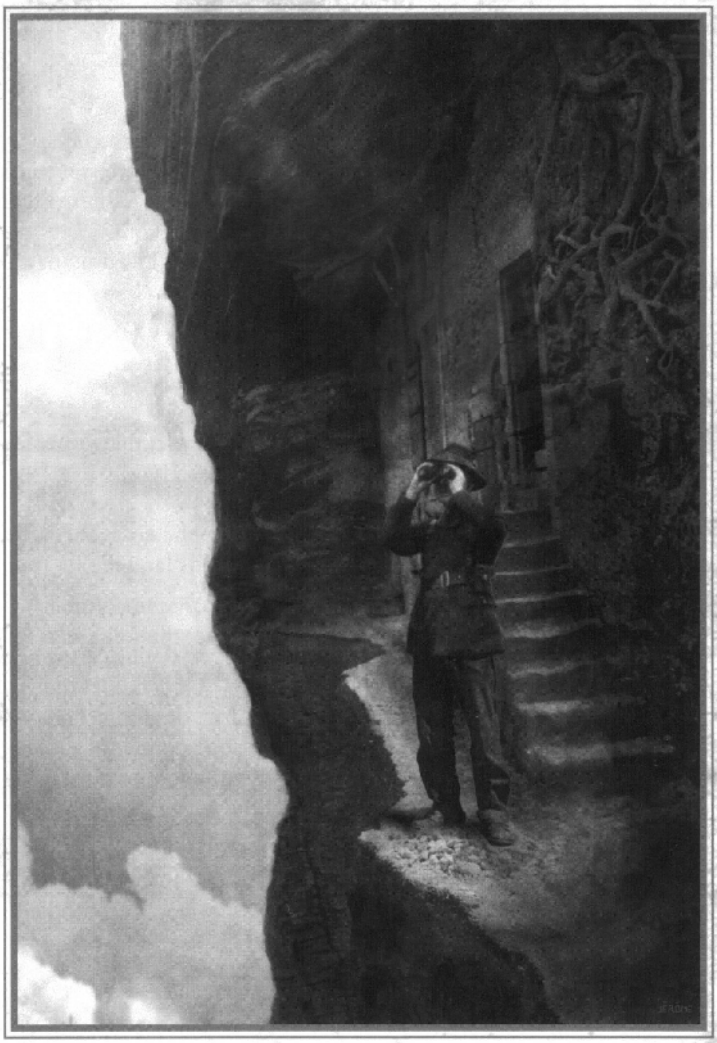
Enfin, vous pouvez ajouter de nouveaux obstacles si vous trouvez que le groupe d'Investigateurs se porte "trop bien." Le thème du jeu est l'horreur et celle-ci naît toujours d'une menace. Cette menace peut être à la fois fictive ("si nous sortons pas de ce labyrinthe, les Lloigors vont ravager Caerleon") et technique ("si on tombe sur une autre bande de Byakhees, il ne nous restera plus assez de Points d'Équilibre mental pour affronter les Lloigors."). Ces rencontres "fortuites" ne doivent pas forcément se contenter d'être des attaques de monstres, bien que cela soit toujours utile. Il peut s'agir d'horribles cauchemars, d'un phénomène magique ou même d'un élément de "l'horreur ordinaire" comme un meurtre épouvantable. Cette technique présente également l'avantage de l'efficacité d'un point de vue dramatique. Elle se base sur le modèle éprouvé consistant à alterner des scènes plus calmes avec d'autres très tendues. Introduire une rencontre "fortuite" dans une structure déjà établie fonctionne en général assez bien, mais cela marchera encore mieux si le Gardien les prévoit afin qu'elles s'intègrent le plus naturellement possible dans l'aventure. "Nous devons arriver à Caerleon avant l'aube. Mais ce vieux bonhomme jure que des choses volantes hantent le labyrinthe végétal !"

Improviser avec Détective/Gumshoe

Bien que ces conseils visent à vous aider à préparer à l'avance vos aventures, rien dans le système des indices majeurs et des dépenses de points ne vous oblige à prédéterminer tout ce qui va se produire dans une aventure. Pas plus que c'est le cas avec des règles demandant à ce que les joueurs effectuent des jets de dés pour obtenir une information.

Même si vous souhaitez improviser la plus grande partie de l'aventure, nous vous recommandons de coucher sur le papier quelques idées directrices avant de vous lancer (servez-vous de la Structure du mystère p. 157). Puis, prenez note des choix faits par les joueurs lors de la création de leur Investigateurs. Vous aurez là des repères sur le type de scènes qu'ils souhaitent expérimenter. Cela vous permettra également de disposer des indices adaptés aux points forts de leurs personnages. Référez-vous souvent aux concepts des Investigateurs pour construire vos parties. Assurez-vous d'avoir toujours un indice majeur sous la main, et gardez une trace écrite de tous ceux que vous leur avez fournis.

Il paraît plus probable que vous et vos joueurs préfériez vous amuser autour d'un mystère préparé, avec sa résolution prédéterminée. Même si vous improvisez énormément. Mais une fois encore, rien dans le système Détective/Gumshoe ne vous empêche de jouer à l'instinct à partir d'une simple situation de base. L'aventure progressera, chaque indice soulèvera un pan du voile et orientera vers une solution ou une autre. Finalement, il n'en restera qu'une seule possible pour lier entre eux tous les indices. Il s'agira alors de LA solution. Soyez prudent car certains joueurs détestent que le "Qui" ne soit pas décidé dès le départ, surtout si vous leur cachez le fait que vous utilisez cette technique et qu'ils s'en rendent compte. D'autres adoreront même s'ils savent dès le départ que le scénario est construit ainsi. Vous connaissez votre groupe et les limites de vos possibilités.



Toutes les directions font avancer

Bien qu'il soit plus important de maintenir une apparente liberté d'action, plutôt qu'une liberté réelle, nous insistons sur le fait de faire le plus possible en ce sens.

Par chance, il est plus facile de laisser libres les joueurs d'agir que de leur faire croire qu'ils le sont. Assurez-vous simplement que chaque indice, en particulier les indices majeurs, soit accessible non seulement aux Investigateurs faisant usage de la bonne Compétence spécifiée par le scénario, mais également à tout joueur imaginant une méthode crédible et amusante pour l'obtenir. Le scénario est une base sur laquelle bâtir la partie. Elle garantit qu'il existe au moins une façon de progresser dans l'histoire, mais ne devrait jamais être considérée comme l'unique moyen de parvenir à sa résolution. Un groupe de joueurs inventera souvent une bien meilleure solution que celle envisagée par l'auteur du scénario. Accordez-vous la possibilité de les laisser faire.

Mentionnons toutefois une légère exception. Ce conseil s'applique uniquement aux indices présents dans la scène en cours. Autorisez les joueurs à sauter des scènes en obtenant des informations qu'ils ne devaient trouver que plus tard, seulement si votre rythme de progression le permet. Si cette situation se produit très rapidement au cours de la partie, et que vous ne vous sentez pas apte à improviser de nouvelles scènes pour combler le reste de la soirée, trouvez un moyen de bloquer leurs efforts. S'il se fait tard, alors sauter quelques scènes peut se révéler bénéfique pour accélérer le rythme. Assurez-vous juste que les joueurs disposent de tous les éléments nécessaires pour la scène finale, surtout ceux à côté desquels ils risquent alors de passer.

On peut souvent jongler avec les scènes centrales de l'enquête sans introduire trop d'effets négatifs sur l'ensemble du récit. Lorsque le cas se produit, il vaut toujours mieux laisser les joueurs dicter le rythme qui leur convient que les forcer à revenir dans l'enchaînement des événements prévus par le scénario.

Si vous avez écrit votre aventure et que les PJ suivent une autre direction, aucun problème. Si leurs actions apportent un réel intérêt au jeu, suivez-les et voyez où cela vous mène. S'ils vous donnent l'impression de savoir où ils vont, offrez-leurs de nouvelles pistes. Si vous souhaitez revenir à la ligne originelle, donnez-leur plus d'indices conduisant vers une scène pré-établie par le scénario.

Le scénario n'est jamais qu'un plan préparatoire. La construction se fait au cours de la partie.

Finir les Scènes

Dans un roman ou un épisode de série télévisée, les auteurs peuvent passer directement à la scène suivante dès que leurs personnages ont récupéré tous les indices dans celle qui s'achève. Ces héros ont peut-être tourné en rond des heures, en suivant de fausses pistes ou débattant sans fin de questions futiles, mais ceci n'apparaît pas à l'écran. Nous, les spectateurs ne sommes pas obligés d'assister à ces séquences.

Ce genre de coupe n'est pas aussi aisé à réaliser dans un jeu de rôle.

Les joueurs ignorent le moment où ils ont rassemblés tous les indices.

Voici un petit truc pour les pousser gentiment en avant, sans pour autant briser l'illusion de réalité fictive dans laquelle ils sont plongés :

Avant le début de la partie, munissez-vous d'une feuille cartonnée et inscrivez-y, en grosses lettres capitales, le mot SCÈNE. Dès que les joueurs ont découvert l'indice majeur et la plupart des indices secondaires disponibles dans cette scène, et que l'action commence à ralentir, brandissez votre écriteau. En le voyant, ils vont comprendre qu'ils doivent se remettre en route (bien sûr, expliquez-leur au préalable le sens de ce geste). Facile, efficace, et quelque part, pas aussi dérangeant qu'une intervention verbale qui brise l'ambiance que vous vous êtes efforcé de créer.

Plan de coupe

L'une des pires erreurs que puissent faire les personnages de films d'horreur est de se séparer face au danger. Pourtant, en tant que Gardien, vous devriez encourager vos joueurs à le faire.

Vous pouvez aussi avoir envie de concentrer l'action sur un seul personnage ou sur une petite partie des interprètes, notamment lors des scènes ordinaires servant à les améliorer et à poursuivre leurs buts personnels.

Compensation pour présence irrégulière

Les vieux joueurs, les plus enclins à apprécier un jeu en campagne, souffrent souvent d'une incapacité à jouer très régulièrement, pris par d'autres impératifs. Si votre groupe se trouve dans ce cas-là, il vous sera sans doute difficile de compter sur la présence de vos joueurs. Afin de compenser ces absences, donnez à chacun une Réserve flottante de Points d'Investigation. Ils pourront dépenser ceux-ci pour obtenir des indices nécessitant des Compétences qu'ils ne possèdent pas. Lorsque le cas se présente, expliquez simplement que le personnage se souvient d'un fait ou d'une technique que lui a dit ou montré l'un de ses équipiers aujourd'hui absent. Ajustez cette quantité de Points en fonction des besoins du groupe.

Pour cela, employez la technique du plan de coupe. Dirigez les caméras sur quelques joueurs pendant que les autres se contentent de regarder. Dans certains genres, les joueurs s'énervent quand ils sont hors champ. Dans un jeu d'horreur donnant suffisamment la chair de poule, ils seront heureux d'avoir quelques instants pour souffler pendant que quelqu'un d'autre se retrouvera face à face avec Brown Jenkin.

Voici quelques secrets d'un plan de coupe réussi :

- Autorisez tous les joueurs à observer un plan de coupe, même s'il n'implique pas leur personnage. Obligez-les à faire la part des choses entre leurs propres connaissances et celles de leur personnage. Il est toujours plus angoissant de savoir à l'avance quel genre de chose horrible risque d'arriver que d'être pris par surprise. (Cette forme de suspens explique que les films d'Alfred Hitchcock, et de nombreuses histoires de Lovecraft, soient toujours aussi fascinantes après tant d'années.) Ce n'est pas pour autant une raison de vous priver d'un petit choc sorti de nulle part, de temps en temps.

- Ces scènes doivent être courtes et vives. Pensez à la façon dont les séries TV passent constamment d'un fil rouge à un autre. Coupez à des moments dramatiques ou quand le joueur a besoin de réfléchir à ce qu'il va faire par la suite.

- Assurez-vous qu'il arrive quelque chose d'intéressant à tout le monde à tout moment. Cela peut être difficile, surtout que les joueurs prudents vont tout faire pour qu'il n'arrive rien d'intéressant à leur personnage !

Maintenir une sensation de danger

Plus encore que dans des jeux de rôles plus orientés vers l'aventure, votre devoir fondamental en tant que Gardien consiste à entretenir un malaise. Quelques moments d'humour salvateur et de détente peuvent jouer en votre faveur, en ramollissant les joueurs avant la tension à venir. Mais si vos joueurs penchent plus vers l'ennui et la suffisance que vers la peur, vous devez agir sur le champ pour les effrayer un bon coup. Que vous leur décochiez une image télépathique cauchemardesque, un cadavre grotesque, rongé par les vers, ou une horde d'Habitants des sables émergeant des dunes, rappelez-vous que la subtilité a ses limites en horreur. N'ayez pas peur de frapper les joueurs aux tripes, métaphoriquement parlant. L'horreur n'est pas censée être juste. Il est préférable de ne pas compromettre la cohérence interne de votre histoire pour faire peur, mais c'est une considération secondaire par rapport à la permanence de l'anxiété. Prenez exemple sur les manières éhontées des metteurs en scène de films d'horreur. Fichez la frousse aux joueurs juste pour les faire sursauter, même si ça n'a pas de rapport avec l'action en cours. Passez par des rêves ou des hallucinations si nécessaire. Maintenir l'ambiance est plus important que tout le reste.

TRAME DE CAMPAGNE

"Mais des mesures plus décisives étaient dans l'air ; et c'est dans les assemblées secrètes où se retrouvaient aux entrepôts des Brown les vieux corsaires fidèles et des marins éprouvés et engagés sous serment, qu'il faut chercher... Lentement et sûrement s'élaborait un plan de campagne..."
-- L'Affaire Charles Dexter Ward

Si une campagne de Cthulhu correspond à un arc narratif dans une série télévisée, une trame de campagne est alors la série elle-même. La trame de campagne représente la structure narrative de base sur laquelle le Gardien s'appuie pour lier entre elles ses diverses campagnes et aventures isolées.

Afin de construire une trame de campagne, le Gardien devrait définir les éléments basiques suivants. Il peut choisir d'entreprendre cette démarche en collaboration avec ses joueurs, ou de leur présenter une séries d'options afin qu'ils choisissent celles qui les attirent le plus. Il peut également développer ce cadre secrètement et ne révéler aux joueurs que ce qu'ils ont besoin de savoir afin de créer leurs Investigateurs. Trois trames de campagne sont présentées en exemple dans cette section.

Contexte

La période et le lieu où débute le jeu, et où la majeure partie de l'action va se dérouler. Dans Cthulhu, le contexte se situe par défaut dans les années trente, quelque part en Occident, mais le Mythe de Cthulhu se retrouve partout et à toutes les époques. Le Gardien devrait marquer les limites de son contexte. La partie se déroule-t-elle entièrement à Arkham, dans le Sud profond, ou uniquement dans une grande ville comme Londres ? Sera-t-elle avant tout rurale ou urbaine ? Les événements auront-ils lieu surtout en Angleterre ou également sur le continent ? Les PJ devront-ils parcourir le monde ? Est-ce qu'un Portail Dimensionel ou un voyage à travers le temps vont jouer un rôle important ? Quelles langues les personnages devraient-ils connaître ?

Les joueurs ne devraient pas s'embêter à créer des Investigateurs qui se révèleront inadaptés, ou deviendront des boulets dans le contexte. Celui-ci change, ainsi que ses limites, d'une campagne à une autre, mais le Gardien doit définir son point de départ et ce qui en découle.

Style

Pour commencer, décidez si vous allez jouer selon le mode Puriste ou le mode Pulp, ou avec un mélange des deux. Le jeu va-t-il mettre l'accent sur une menace cosmique, ou sur un aspect plus sanglant ? Le contexte fixé par le Gardien respecte-t-il à la lettre les lois (sur le port d'armes par exemple), ou bien les Investigateurs échapperont-ils encore à leur quatrième enquête pour incendie volontaire avec un sourire ? La campagne va-t-elle s'appuyer sur une ambiance techno-thriller, ou se centrer sur des conflits émotionnels ? La notion de race ou la politique va-t-elle jouer un rôle majeur dans ces histoires ? Est-ce que les joueurs doivent se préparer à mimer des séquelles psychologiques réalistes, ou simplement grommeler et courir dans tous les sens lorsque les dés le dictent ?

Mythe

Cet élément est fortement lié au style. Le Gardien devrait décider sur la place relative qu'il veut accorder au Mythe de Cthulhu dans son approche. Contrairement au style, il peut garder secret ce paramètre afin qu'il soit découvert en cours de jeu. A quel point le Mythe est-il omniprésent, et quelle est sa nature? Fonde-t-il toutes les mouvances occultes et les religions, ou juste l'occultisme, ou seulement l'occultisme « malfaisant » ? Combien d'exemplaires du Necronomicon peut-on trouver ? Les Signes des Anciens sont-ils courants ou rares ? Peut-on lire le nom de "Cthulhu" dans n'importe quel livre de référence ? Que savent les autorités du Mythe (s'ils savent quoi que ce soit), et comment réagissent-ils ? Quels dieux ou titans occupent le devant de la scène, et lesquels n'existent même pas ? Le Gardien peut également mettre en place une ambiance particulière pour le Mythe : purement lovecraftienne, inspiré du dualisme de Derleth, étrange comme chez Clark Ashton Smith, ou un mélange des genres à la Lin Carter.

Investigateurs

Pour quelle raison les Investigateurs sont-ils ensemble ? Même si le Gardien décide en secret de tout le reste, il devrait impliquer les joueurs sur ce sujet. S'agit-il juste d'une coïncidence ? Les Investigateurs ont-ils certains liens qui prendront leur sens plus tard dans la partie (un ancêtre commun, un professeur au collège ou le même patron ?) Se sont-ils simplement rencontrés dans une vente aux enchères ou dans une agence de location ? Sont-ils tous membres de la même société secrète, de la même fraternité étudiante, ou du même



commissariat ? Le contexte et le style influenceront la création des Investigateurs, aussi le Gardien devrait fournir quelques indices : "l'histoire débute en Australie, et vos Investigateurs devraient être plutôt robustes et s'intéresser à l'astronomie."

PNJ récurrents

Le Gardien devrait accorder un peu de temps aux seconds rôles importants de sa campagne, ces PNJ qui mènent le bal ou interagissent régulièrement avec les Investigateurs. On peut y inclure un groupe rival, des autorités locales suspicieuses, le curé du quartier, un adversaire ambivalent qui leur donne des indices lorsque cela l'arrange ou même un invité célèbre comme Howard Hughes, J. Edgar Hoover ou Alcister Crowley. Le Gardien doit absolument introduire les personnes liées aux Motivations ou aux Sources d'Équilibre des PJ, leurs protégés et leurs correspondants intimes, ainsi que les contacts des Investigateurs (voir p. 31) issus des Compétences Jargon policier, Niveau de vie, et de leurs différentes Professions.

Variantes de règles

Si le contexte ou l'ambiance le demande, le Gardien pourra développer ses propres variantes des règles. Ceci peut impliquer de nouvelles Professions, la subdivision de certaines Compétences, ou de nouveaux types de magie. Il doit également noter ici toute limitation spécifique des Compétences et les options Pulp ou Puriste qu'il souhaite utiliser.

Présentation

Enfin, essayez de résumer votre trame de campagne en quelques mots afin d'attiser la curiosité de vos joueurs, tout comme les scénaristes vendent le pilote de leur série aux chaînes de télévision. "C'est un peu du X-Files dans la Russie stalinienne !" "C'est du Grant Morrison contre August Derleth , et tout peut arriver !" "C'est comme Dr House, mais à l'hôpital d'Arkham!" "C'est comme si Lovecraft rencontrait Orwell : des Profonds dans la Guerre Civile espagnole !"

Ces topos ne révèlent pas grand chose, mais ils peuvent aider les joueurs à saisir les éléments du style que vous n'avez pas encore verbalisé : "C'est comme Buffy" sonne différemment de "C'est comme Supernatural" même si les deux séries parlent de chasse aux monstres.

LE GROUPE D'ENQUÊTE ARMITAGE

"J'eus la grande chance d'obtenir le soutien de l'université de Miskatonic... Nous évitâmes de trop préciser nos objectifs à l'intention du public car certains journaux auraient pu traiter le sujet sur le mode sensationnel ou facétieux."

-- Dans l'Abîme du Temps

Beaucoup de professeurs de l'Université de Miskatonic ont eu affaire au Mythe ces dernières années pour avoir réussi à collecter une masse de connaissances dangereuses. Sous la direction du Dr Henry Armitage, ils ont décidé d'agir. Ils ont formé un groupe informel d'investigation, similaire à la réunion interdisciplinaire d'érudits qui conseillait le président Wilson lors des discussions de Versailles en 1919.

Contexte

Cette trame de campagne utilise une structure "base et mission", centrée sur l'Université de Miskatonic à Arkham, Massachusetts. Elle débute à l'automne 1935, après le retour de l'expédition Dyer-Peaslee dans l'ouest de l'Australie. Les campagnes comme les aventures isolées prennent place partout où des érudits de cette Université de Miskatonic sont susceptibles de se rendre, depuis des conférences à Berlin jusqu'aux fouilles archéologiques en Egypte, et même un saut de puce jusqu'à l'arrière pays de Dunwich. Utilisez les écrits de Lovecraft comme guide, presque les deux tiers de ses aventures se déroulent au moins en partie en Nouvelle Angleterre. Mais tout autre endroit est acceptable. Une campagne mettra en scène une série de mystères, ou une unique expédition d'importance.

Style

Le choix du style dépend du Gardien, car le contexte de la Miskatonic correspond à un mode Puriste comme à des possibilités de voyage sur tout le globe. Une ambiance feutrée et académique, avec d'occasionnelles plongées dans les aspects les plus déments de la science, semble mieux correspondre à ce cadre, plutôt que des conflits émotionnels et psychologiques (bien que de nombreux romans pour ados diraient le contraire).

Mythe

Le Mythe reste mal connu. Jusqu'en 1908, seuls deux anthropologues en Amérique avaient connaissance du mot "Cthulhu." Extraire le Mythe réel de livres et de rapports obscurs et elliptiques, même dans la bibliothèque Orne, exige un travail à plein temps qui doit en plus être enrichi de recherches permanentes et poussées sur le terrain. Les autorités n'en savent rien, et le groupe d'enquête est déterminé à ce que cela reste ainsi.

Investigateurs

Les Investigateurs sont tous des professeurs, des étudiants diplômés ou préparant leur thèse, ou encore des bibliothécaires de l'Université de Miskatonic (le Gardien peut aller jusqu'à inclure un ancien flic dans le service de sécurité de l'université, des vétérans de retour, des médecins de l'équipe médicale scolaire, etc.) Ils ont tous participé à une expédition initiale ou à une aventure locale qui leur a permis de découvrir certains aspects du Mythe (le Gardien peut faire jouer ce premier scénario, ou le mettre en scène sous forme de flash-backs.) Ils ont tous accepté de travailler avec le Dr Armitage pour affronter secrètement la réalité du Mythe.

PNJ récurrents

Les PNJ récurrents dans ce cadre sont des collègues professeurs des Investigateurs et d'autres membres du groupe d'enquête. Il peut s'agir de contacts, de rivaux ou même d'adversaires (gardant secrètes leurs motivations). Les "trois de Dunwich" (Armitage, Morgan et Rice) forment une sorte de "cercle intérieur" au sein du groupe, veillant sur les éléments les plus secrets et contrôlant l'accès au Necronomicon. Les membres du groupe en 1935 sont :

Dr Henry Armitage (1855-)

Chef bibliothécaire et spécialiste en épigraphie médiévale, en occultisme et en linguistique. Il a obtenu sa thèse à Cambridge, et peut conserver quelques contacts avec le Mythe au sein de l'Université. Retraité en 1936 (devenu Directeur Émérite) afin de gérer à plein temps le groupe d'enquête.

Dr Ferdinand Ashley (1891-)

Professeur associé en archéologie, spécialisé en égyptologie. Il a participé à l'expédition en Australie. Comme Morgan, il est encore assez jeune pour se rendre sur le terrain.

Dr William Dyer (1880-)

Professeur de géologie, survivant de la première expédition de la Miskatonic en Antarctique. Il croit fermement en la vertu du secret et tente d'empêcher de nouvelles expéditions.

Dr Tyler M. Freeborn (1906-)

Professeur assistant en anthropologie, il participa à l'expédition en Australie. Communiste et radical autoproclamé, il s'accroche bec et ongles à son poste contre un front d'oppositions mêlant plusieurs départements. Attaché au travail de terrain, ses recherches prennent parfois le pas sur son engagement dans le groupe d'enquête.

Dr Cyrus Llanfer (1871-)

Sous-directeur de la Bibliothèque Orne, il devient chef bibliothécaire en 1936. Il ne connaît pas véritablement le Mythe, mais se montre totalement dévoué et loyal envers le Dr Armitage.

Dr William Moore (1886-)

Professeur de géologie, spécialisé en paléontologie. Co-leader de l'expédition Starkweather-Moore en Antarctique en 1932-1933. Ses découvertes ont été officiellement minimisées.

Dr Francis Morgan (1891-)

Professeur associé en archéologie, spécialisé dans l'Amérique du sud-ouest, mais possédant une expérience de l'Égypte et de la Mésopotamie. Logique et scientifique dans ses orientations, il est encore assez jeune pour se rendre sur le terrain.

Dr Nathaniel Peaslee (1900-)

Professeur de psychologie, spécialisé dans en psychopathologie. Adepte de Jung, il est motivé par son désir de revanche suite aux souffrances infligées à son père, le Professeur Emeritus Nathaniel Wingate Peaslee, interné dans un asile depuis son retour d'Australie.

Mme Agatha Warren Pickman (1849-)

Directrice excentrique et dominatrice de la fondation Nathaniel Derby Pickman, elle fournit le support financier de certaines opérations d'investigations. Mme Pickman insiste sur les convenances, la décence et compte le moindre sou. Elle appelle souvent le Dr Armitage "jeune homme."

Dr Warren Rice (1866-)

Professeur de langues anciennes, spécialisé dans les langues sémitiques et du Proche-Orient. Pessimiste et pragmatique.

Dr Ephraim Sprague (1886-)

Médecin légiste et docteur dans le comté d'Essex. Il n'est pas directement associé avec l'Université de Miskatonic, mais c'est un allié d'une aide précieuse.

Dr Albert N. Wilmarth (1861-)

Professeur d'Anglais, spécialisé en folklore de la Nouvelle Angleterre. Il prend la tête du Département d'Anglais en 1930. Entre ses responsabilités universitaires et sa santé délicate (suite au cauchemar de Vermont) il préfère désormais envoyer sur le terrain ses élèves ou de jeunes diplômés.

Selon la nature particulière de la campagne, d'autres PNJ récurrents peuvent inclure des professeurs rivaux d'autres universités, des agents de l'Ahnenerbe et des fonctionnaires ou d'autres personnalités de l'université.

Variantes de règles

Les membres du groupe d'enquête peuvent utiliser des Compétences Académiques qu'ils ne possèdent pas, sauf de façon interposée. Chaque Investigateur devrait se choisir un supérieur dans la liste ci-dessus (ou en créer un). Il s'agit de la personne qui les aura fait rejoindre le groupe Armitage. Au cours d'une enquête, ils peuvent écrire, télégraphier, appeler ou demander l'avis de leurs supérieurs. Ils obtiendront une réponse dans la mesure du possible. Les Investigateurs peuvent se trouver entraînés dans des rivalités entre leurs supérieurs, ou du moins voir leur vie se compliquer en fonction de leurs relations. Vous pouvez également réduire le nombre de Compétences Académiques accessibles aux Investigateurs afin de vous assurer qu'ils auront besoin de faire appel à leurs supérieurs.

Au choix du Gardien, n'importe quel membre du groupe peut être autorisé à rencontrer le Dr Armitage, qui pourra effectuer des recherches dans la Bibliothèque Orne. Il peut cependant garder ses réponses pour lui, ou plonger les Investigateurs au coeur du problème, mais attendre une faveur en retour.

Présentation

De "C'est Indiana Jones associé au Conseil des Veilleurs de Buffy!" à "C'est Le Maître des Illusions de Donna Tartt, version Lovecraft."

PROJET ALLIANCE

"Au cours de l'hiver 1927-1928 des fonctionnaires du gouvernement fédéral menèrent une enquête mystérieuse et confidentielle à propos de certains faits survenus dans l'ancien port de pêche d'Innsmouth, Massachusetts."

-- Le Cauchemar d'Innsmouth

Le 13 Février 1928, en une opération conjointe, les agents du Trésor, le FBI, la Marine américaine et le corps des Marines lancèrent un raid contre Innsmouth, Massachusetts. Le président Coolidge avait secrètement placé la ville sous la loi martiale fédérale.

La vedette Urania des gardes-côtes et le sous-marin S-19 de la Navy se déployèrent devant Devil Reef, y lâchant plusieurs charges sous-marines, tirant des torpilles, et sondant les fonds. Au même moment, des marins débarquaient sur le récif. La plus grande partie de la ville fut incendiée et dynamitée, et plusieurs centaines d'habitants d'Innsmouth furent arrêtés et embarqués vers des camps secrets et des prisons militaires. Cette opération portait le nom de Projet Alliance, et même découvert, il fut étouffé et nié par toutes les instances du gouvernement. J. Edgar Hoover, directeur du FBI, refusa de discuter de cette affaire même avec ses plus proches conseillers, tout en entreprennant parfois un voyage vers certains sites isolés du désert californien. Le président Roosevelt ne sait sans doute même pas que cette opération a eu lieu. Personne n'en parle, personne ne sait ce qui s'est passé.

Avec le décès de l'ancien président Coolidge, le 5 Janvier 1933, les survivants du Projet Alliance n'avaient plus personne vers qui se tourner lorsqu'ils commencèrent à apercevoir le même genre de chose que ce qu'ils avaient vu par cette froide nuit à Innsmouth. Excepté les uns vers les autres. Ils formèrent un groupe secret au sein même de l'appareil militaire américain et des services de renseignements. Ils fournissent une couverture et des pistes à ceux d'entre eux qui en ont besoin. Ils se surnomment les "Alliés" ou les "Amis d'Ezra" (du nom d'Ezra Weeden, un patriote du 18e siècle qui tua un sorcier). Ils utilisent des variations des mots "Ezra", "Samson", et Arche d'alliance comme mots de code, signes de reconnaissances ou d'alerte.

Contexte

Le Projet Alliance peut agir partout où le gouvernement américain et son appareil militaire ont accès. Cela concerne avant tout les États-Unis, mais également l'Alaska, Hawaï, Panama, les Philippines, Guam, les Iles Vierges et Puerto Rico. Citons aussi la rivière Yangtze (où patrouilleront des bateaux de la Navy jusqu'en 1941). Le FBI organise des réseaux d'espionnage en Amérique latine au cours des années trente, et la Marine sillonne aussi les Caraïbes, donc il est possible d'y imaginer des aventures non officielles depuis Cuba jusqu'en Argentine.

Dans un jeu Pulp couvrant le globe, les Alliés peuvent préparer des opérations secrètes partout dans le monde où ils disposent de contacts ou "d'amis," comme les ambassades américaines ou même les bases de la Royal Navy.

Style

Au choix du Gardien, mais il mettra sans doute l'accent sur des fusillades et de l'espionnage, ce qui implique plutôt un mode un Pulp. L'ambiance sera certainement sinistre et demandera du courage au personnage. L'aspect politique jouera sans doute un rôle important, tout comme la tension psychologique qui va peser sur les agents de l'Alliance.

Pour un style différent, le Projet Alliance peut devenir un groupe officiel (bien que toujours secret) apparenté alternativement au FBI ou aux services de renseignements de la Marine, probablement, mais reconnu par aucun des deux.

Mythe

Le Projet Alliance a commencé par affronter Dagon et Cthulhu, et il probable qu'il reste en première ligne pour les prochaines investigations nécessitant du personnel naval. Cette approche frontale du Mythe altère la conception de base voulant qu'il soit découvert petit à petit. Une campagne entière peut se focaliser sur l'horrible révélation qui entoure les Mi-go ou un culte dédié à Hastur. Que d'autres groupes gouvernementaux américains, ou issus d'autres nations, soient impliqués pour l'affronter ou l'exploiter, le Mythe devrait toujours demeurer l'un des mystères majeurs du jeu.

Investigateurs

Les Investigateurs seront de préférence des agents du gouvernement américain ou des militaires de cette nation (plus sûrement des gardes-côtes, des soldats de la Marine ou du corps des Marines). Les joueurs peuvent également incarner des civils occupants des postes à responsabilité ou liés à des sociétés semi-gouvernementales (comme des ingénieurs d'une compagnie pétrolière), des professeurs de l'Université de Miskatonic, des officiers de police de la Nouvelle Orléans, etc. Il peut s'agir de vétérans du raid originel, ou d'autres opérations des Amis d'Ezra. Le Gardien peut choisir de faire jouer leur mission de recrutement sous forme d'introduction à sa campagne, les survivants rejoignant ensuite l'Alliance.

PNJ récurrents

Ils comportent les membres principaux de l'Alliance infiltrés au sein du gouvernement. Tous ont été impliqués dans le raid contre Innsmouth, et ne peuvent partager leur expérience qu'entre eux. Ils utilisent leur réseau de relations et leur influence afin de planifier, de couvrir et d'exploiter les opérations en cours contre le Mythe, et pour recruter de nouveaux membres pour l'Alliance.

Sous-directeur Cleveland Drew, services secrets (1888-)

Le cerveau du raid, il maintient ses contacts à travers la bureaucratie. Ses accès à la Direction du Trésor et à celle du Travail permettent le secret sur le financement de l'Alliance.

Dr David Frushour, Institut Smithsonian (1898-)

Agent du Trésor au cours du raid, il y fut blessé et se mit en conséquence à la retraite. En suivant un programme de thèse en anthropologie à l'Université de Miskatonic, il obtint un poste au Smithsonian. Il archive les découvertes de l'Alliance, et joue le rôle "d'historien" au sein du groupe, classant les trophées et artefacts obtenus dans le labyrinthe de sous-sols situé sous le Musée d'Histoire Naturelle.

Sergent Chef Emile Grabatowski, Corps des Marines(1880-)

Vétéran du raid, affecté à la base aéronavale de Pensacola. Il entraîne le personnel de l'Alliance, et il fait de son mieux pour combattre les Profonds et autres créatures inhumaines.

Capitaine Robert Harrow, US Navy (1894-)

Commandant du S-19 durant le raid sur Innsmouth. Il travaille aujourd'hui pour l'Office of Naval Intelligence (ONI, Service de renseignements de la Marine) à Washington.

Capitaine Curtis Henley, garde-côte (1893-)

Commandait un navire de patrouille durant le raid, aujourd'hui capitaine de la vedette Hancock, basée à Boston.

Colonel Joseph "Fighting Mad" Maines, Corps des Marines (1885-)

Chef du personnel militaire de l'Alliance. Il a accepté à contre-coeur un poste de "rond-de-cuir" à Washington afin d'aider à gérer le groupe.

Agent spécial Albert Ryan, FBI (1890-)

Principal contact de Drew au sein du FBI durant le raid, il est au courant de suffisamment de squelettes dans les placards de Hoover pour que celui-ci n'intervienne pas dans les affaires de l'Alliance, du moins tant qu'elle continue à faire profil bas.

Les Investigateurs peuvent avoir été recrutés par l'un de ces hommes, ou par un autre "contrôleur." Des officiers commandants, des subordonnés et autres "innocents" peuvent également apparaître régulièrement dans leurs aventures, certains d'entre eux pouvant faire de bons Investigateurs de remplacement après une mort regrettable ou une mutation.

Variantes de règles

En plus de toute règle spéciale Pulp utilisée par le Gardien, il peut souhaiter introduire la nouvelle Profession suivante, et modifier la Profession Militaire comme indiqué ci-dessous :

Agent Fédéral (Profession)

Vous êtes un agent assermenté du gouvernement américain, avec tous les pouvoirs et les responsabilités que cela suppose (ce modèle peut également servir pour des agents de sa Majesté).

Compétences professionnelles : Conduite, Recueil d'indices, Réconfort ou Intimidation, Loi, Empathie.

Bureau des Taxes sur l'alcool (branche de l'IRS) : ajouter Comptabilité, Camouflage, Filature, Connaissance de la rue.

FBI : ajouter Armes à feu, Interrogatoire, Sixième sens, Filature.

Services Secrets : ajouter Athlétisme, Armes à feu, Bagarre, Sixième sens.

US Marshal (officier de la Police fédérale) : ajouter Jargon policier, Armes à feu, Bagarre, Filature.

Niveau de vie : 3-5

Règle spéciale : le Niveau de vie est limité à 5. Jusqu'en 1942, lorsque William Donovan créa l'OSS (Bureau des services stratégiques) avec ses contacts banquiers de Yale, aucun aristocrate fortuné n'appartenait au monde de l'espionnage aux USA.

Un agent fédéral peut se servir de Bureaucratie pour tirer quelques ficelles dans sa propre agence ou son département, Niveau de vie pour activer ses contacts au sein d'autres agences gouvernementales, et soit Loi soit Intimidation pour avoir accès à presque tous les bâtiments sur le territoire américain.

Militaire

Voici deux nouvelles spécialisations pour la Profession Militaire (voir p. 172) qui peuvent se retrouver au sein des équipes du Projet Alliance.

Garde-côte : ajouter Premiers soins, Mécanique, Pilotage.

Officier du renseignement : ajouter Bureaucratie, Cryptographie, Bibliothèque.

Présentation

De "c'est "les Incorruptibles plongés dans Delta Green !" à "c'est X-Files contre Fu Manchu !"

CHASSEURS DE LIVRES À LONDRES

"Ces expériences ont eu leur origine dans ce livre tout rongé par les vers. Il me souvient de l'avoir trouvé dans un endroit à peine éclairé, tout proche de la rivière noire et huileuse où stagnent toujours d'épaisses nappes de brouillard.C'était un lieu très ancien dont tous les murs, jusqu'au plafond, étaient couverts d'étagères chargées de volumes à demi-pourris. [illegible]

avait des livres dans toutes les pièces et dans tous les coins. Certains étaient serrés dans des boîtes grossières, d'autres en tas, à même le sol. C'est dans l'un d'entre eux que je découvris la combinaison."

-- Le Livre

La dépression mondiale a poussé un nombre sans précédent de collectionneurs, à la fois privés et publics, à revendre leurs précieuses raretés. La Grande Crise a également poussé un nombre sans précédent de gens très instruits, d'aristocrates en rupture de repères moraux et d'apprentis sorciers aigris à s'essayer à la magie noire... ce qui inclut le Mythe de Cthulhu. Entre ces deux groupes, vendeurs et acheteurs, un marché spécialisé s'est développé pour les ouvrages blasphématoires, aucune question n'étant posée au passage.

Vous alimentez ce marché, trouvant des livres aux enchères ou dans des églises abandonnées à travers le pays, traquant la moindre rumeur et laissant vos concurrents loin derrière. Vous avez dû apprendre les différences entre les éditions de 1452 de 1472 du Wormius, et pourquoi il ne faut jamais l'ouvrir à Ludgate, ou n'importe où ailleurs lorsque la lune est pleine. Parfois, vous découvrez une copie imparfaite du von Junzt, et parfois vous réussissez à soutirer un Prinn, première édition, à son propriétaire trop distrait.

Le monde est dur, et le plus dur c'est sans doute qu'il vous faut sans cesse le sauver de vos propres clients.

Contexte

Cette trame de campagne fonctionne mieux si vous en fixez les limites autour de Londres, avec un voyage occasionnel ailleurs, vers des ventes aux enchères ou des bibliothèques régionales faiblement gardées. Brichester constitue un bon second pôle pour une campagne, si le Gardien veut élargir son champ géographique, ou s'il est amateur de l'univers de Ramsey Campbell.

Style

Ce style de ce jeu devrait être fourbe et sournois. Les Investigateurs ne sont pas de braves gars, et les personnes qu'ils rencontrent sont encore pires. Le thème parle de survie urbaine, de magie discrète et insidieuse, et de toutes ces choses que l'on trouve dans les vieux livres d'horreur. Les combats devraient prendre une place secondaire face aux obsessions et aux séquelles psychologiques de toutes sortes qui deviendront omniprésentes. Considérez cela comme un mode "Puriste à la Ramsey Campbell".

Mythe

Au sein de ce réseau secret et spécialisé, le Mythe est connu, mais enrobé de superstitions et de mauvaises interprétations. Les chasseurs de livres peuvent au départ sous-estimer le sens réel de celui-ci, ou bien agir en toute connaissance de cause comme les trafiquants de matières nucléaires au 21è siècle. Dans un tel cadre de campagne, une grande variété de situations pimentera la vie de vos personnages. Tous

Prix des livres rares dans les années trente

Le prix des livres rares était très élevé dans les années vingt. Par exemple, la librairie Jérôme Kern, qui vendait aux enchères, réalisa en 1929 un chiffre d'affaire de 1,7 million de dollars (l'équivalent de 21 millions en 2007). Avec la Dépression, les prix planchers des éditions rares baissèrent comme tous le reste : un original de Shakespeare, vendu $66 000 en 1927 n'en valait plus que $22 000 en 1941, alors qu'une copie de la Reine Mab de Shelley, annotée à la main par le poète, vendue $68 000 en 1929 ne trouva acquéreur qu'à $8 000 en 1951 ! Il reste quelques exceptions. En 1933, le Codex Sinaiticus, une bible du 4è siècle fut vendue au British Museum pour plus de $500 000 par les Soviets.

Quelques exemples supplémentaires :

Homélies de Blickling : parchemin du 10e siècle (150 pages),$55 000

Le Psautier de Tiskill : manuscrit enluminé sur vélin en état presque parfait, début du 14e siècle, $ 61 000

Roman de la Rose : manuscrit mystique enluminé, sur vélin, milieu du14e siècle, $6 800

De la Ruine de Boccacce : impression en creux de1476 avec illustrations, $45 000

Hypnerotomachia Poliphili : 1499, impression Aldine d'un ouvrage mystique avec gravures sur bois (450 pages), $700

Don Quichotte de Cervantes : 1605, impression à Madrid (2e édition), $2 200

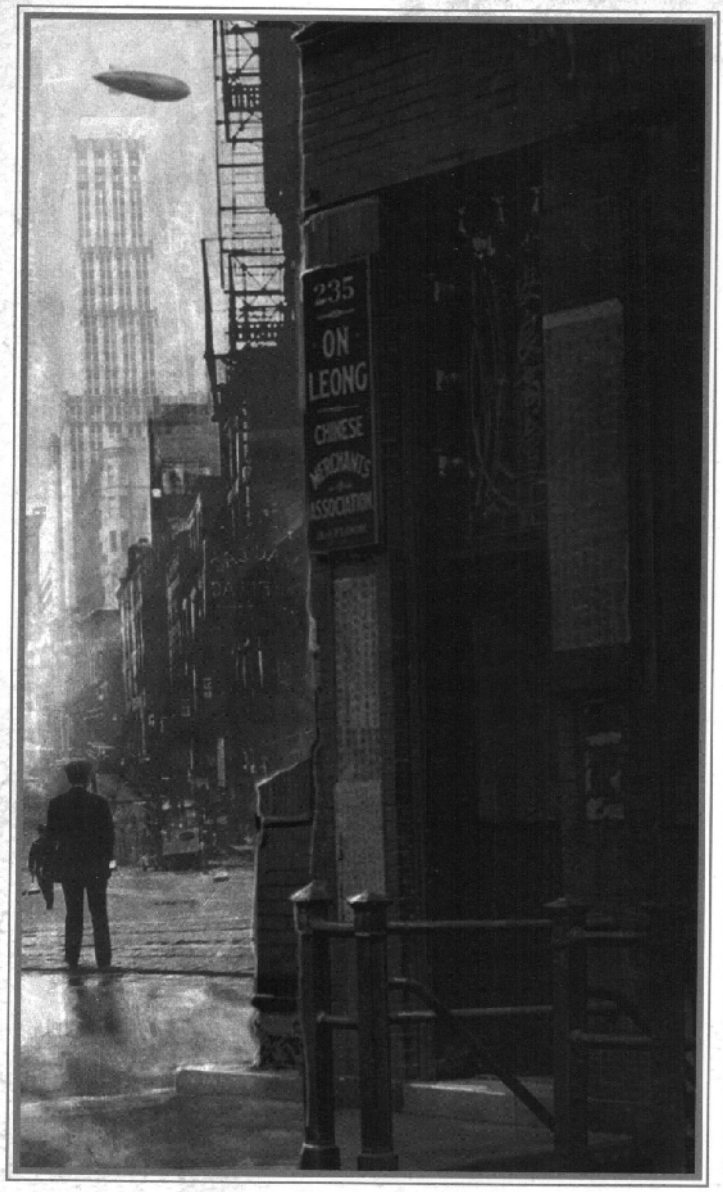
Merveilles du Monde invisible de Cotton Mather : 1693 impression à Londres (2e édition), $70

Le Mage de Francis Barrett : 1801, grimoire première édition à Londres, $12

Hellas de Shelley : 1822, première édition interdite, $2 100

Le Rameau d'or de Frazer : 1911, troisième édition à Londres, 11 volumes, $18

Ce sont des prix obtenus lors de ventes aux enchères, pour la plupart entre 1935 et 1936. Ils proviennent de l'American Book Prices Current (cote des livres en Amérique), que nous recommandons aux Gardiens qui veulent rendre plus réaliste leur marché d'occasion du livre. Les ouvrages du Mythe peuvent partir pour bien plus cher pour un acheteur conscient de sa réelle valeur, ou on peut les trouver pour quelques shillings sur les étagères d'un vendeur qui en ignore la nature exacte. Des copies annotées par des sorciers peuvent coûter bien plus. D'autres où les diagrammes magiques essentiels ont été découpés ne valent presque rien au yeux d'un initié du Mythe mais restent très intéressants pour un collectionneur profane (ou naïf).



ceux qui peuvent logiquement mettre des bâtons dans les roues des Investigateurs le feront. Leurs clients comme leurs concurrents. Le monde entier doit apparaître sournois, étrange et dangereux. Ceci dit, ce contexte invite à mettre en scène Y'golonac, le Roi en Jaune, Quachil Uttaus et plein de Choses-rats.

Ce genre d'approche s'enrichira de l'addition de nombreux monstres extérieurs au Mythe et d'éléments occultes agissant comme un "vernis protecteur", et apportant une plus grande variété. Les ouvrages du Mythe peuvent être des McGuffins (néologisme hitchcockien. objet qui ne sert qu'à faire agir l'acteur) , ou leur utilisation (ou leur destruction) peut devenir la clef afin de résoudre le mystère, tout dépend du scénario.

Investigateurs

Les Investigateurs sont des gens qui participent au commerce de livres occultes organisé autour de Londres (et probablement d'autres types de littératures censurés comme la pornographie). Ils pratiquent plus communément l'une des Professions suivantes : Antiquaire, Criminel, Dilettante, Vagabond ou Détective privé (ceci dit, les Artistes, Auteurs, Ecclésiastiques et Professeurs pourraient se retrouver aisément impliqués dans un tel trafic). Ils forment un groupe informel de chasseurs de livres, opérant sûrement à partir d'un magasin ou d'une bibliothèque donnée.

Pour bien marquer l'ambiance "nécessité fait loi", les Niveaux de vie des Investigateurs devraient être limités à un maximum de 4, et aucun ne devrait pouvoir bénéficier au départ de Points de bonus dans cette Compétence. Les joueurs peuvent toujours incarner des aristocrates, mais leurs familles seront ruinées depuis longtemps, ou bien ils sont les moutons noirs que plus personne n'invite jamais.

PNJ récurrents

Ils devraient inclure initialement au moins deux concurrents rivaux et leur propres réseaux, trois collectionneurs importants ou plus (du genre victimes du Mythe, sorciers ou cultistes) issus de classes sociales variées, et enfin quelques figures locales comme les tenanciers du pub du coin, des pilleurs de tombes, des chefs de gang et des flics ripoux. Assez de gens, pour donner au contexte tout un potentiel de trahisons et de double jeux, et pour lui donner vie.

Variantes de règles

Cette trame de campagne invite à spécialiser les Compétences qui tournent autour du monde des livres, et présente une possible thématique centrée autour d'une sorte de magie urbaine personnalisée.

Nouvelles Compétences

Un peu comme Ésoterroristes augmentait le nombre de Compétences de base du Détective/Gumshoe afin de rendre compte de la variété des techniques accessibles aux policiers modernes, ce cadre de campagne introduit de nouvelles Compétences spécifiques à l'univers des livres.

Bibliographie (Académique)

Vous êtes expert en livres d'un point de vue esthétique, historique et technique. Vous pouvez :

- distinguer un original d'une copie
- déterminer quand un livre a été retouché ou modifié, ou si des pages y ont été insérées ou déplacées par rapport à l'édition originale
- déterminer l'âge d'un livre à partir de son mode de fabrication et de son style
- vous rappeler de détails historiques au sujet de livres, d'imprimeurs, de relieurs, et d'éditeurs célèbres, et de leur entourage
- vous rappeler des détails de ventes de livres (aux enchères ou pas), et évaluer avec précision un ouvrage donné
- savoir ou deviner quelles bibliothèques (publiques ou privées) peuvent posséder un ouvrage spécifique

Si cette Compétence n'est pas disponible dans le jeu, utilisez alors Histoire de l'art pour obtenir les mêmes résultats. Si elle existe, elle devient Compétence professionnelle pour les Antiquaires.

Analyse de Documents (Technique)

Vous êtes expert dans l'étude de documents et de supports matériels (en opposition à l'analyse de textes). Vous pouvez :

- déterminer l'âge approximatif d'un document
- identifier l'origine du papier utilisé
- repérer une contrefaçon
- identifier une écriture manuscrite particulière
- associer des documents à la machine à écrire sur laquelle ils ont été tapés
- trouver des empreintes de doigts sur du papier

Si cette Compétence n'est pas disponible dans le jeu, utilisez alors Chimie, Recueil d'indices et Histoire pour obtenir les mêmes résultats. Si elle existe, elle devient Compétence professionnelle pour les Antiquaires et les Officiers de police.

Contrefaçon (Technique)

Vous pouvez créer de faux documents, imiter une écriture à partir d'un modèle ou (avec suffisament de temps pour cela) contrefaire tout un livre. Cette Compétence ne permet pas de créer l'illusion d'encres et de papiers anciens, de relier un livre ni d'écrire un ouvrage.

Si cette Compétence n'est pas disponible dans le jeu, utilisez alors Arts (Calligraphie ou Imprimerie) pour obtenir les mêmes résultats.

Analyse de Texte (Académique)

En étudiant le contenu de textes (en opposition à leurs caractéristiques physiques en tant que documents) vous pouvez en tirer quelques renseignements fiables au sujet de leurs auteurs. Vous pouvez :

- déterminer si un texte anonyme est l'oeuvre d'un auteur connu, à partir d'échantillons de son travail
- déterminer l'époque à laquelle un texte a été écrit
- identifier la région d'origine de l'auteur et son niveau d'éducation
- distinguer le travail original d'un auteur d'un autre lui étant faussement attribué

Si cette Compétence n'est pas disponible dans le jeu, utilisez alors Histoire pour obtenir les mêmes résultats.

Mise en avant des Compétences

Ici, les Investigateurs voudront sans doute s'assurer que leur équipe possède un large éventail de domaines de Compétence, plus rares sans être inédits : des spécialisations de la Compétence Art comme Gravure et Imprimerie, Chimie pour faire des traitements du papier et de l'encre, et des spécialisations de la Compétence Artisanat comme Reliure, Maroquinerie et Fabrication du papier.

Magie personnalisée

Leurs clients, leurs contacts ainsi que tous ceux qui hantent le marché noir tournant autour du Mythe sont des personnes superstitieuses, obsédées et largement instruites en matière d'occultisme. C'est le genre de combinaison qui pousse les gens à s'essayer à la magie et, en gardant à ce contexte son caractère étrange, certains peuvent réussir à obtenir des pouvoirs.

Cette règle reste totalement optionnelle. Le Gardien peut autoriser un Investigateur (ou les PNJ) à effectuer un Test d'Équilibre mental (-3 points) afin d'échanger 2 Points de la Réserve d'Équilibre mental contre 1 Point de toute autre Compétence. Cet échange peut avoir lieu une fois le dé lancé. Le joueur doit préciser quel type d'action étrange il souhaite voir son Investigateur entreprendre (même rétroactivement), exposer la théorie improbable par laquelle cela devient possible, et enfin expliquer où et comment il a pour la première fois appris à réaliser cet échange si particulier. La principale restriction est : aucun joueur (le Gardien y compris) ne doit le considérer grotesque et abusif. L'action doit être étrange, voire surnaturelle, et elle doit présenter une condition préalable et nécessaire. Le Gardien est autorisé à faire respecter ces deux conditions pour des échanges similaires.

Par exemple:
"Rose a vraiment besoin de réussir ce Test de Sixième sens. J'échange 4 Points d'Équilibre mental contre 2 en Sixième sens, et obtiens finalement un '5' sur mon jet de dé. Rose fume des cigarettes trempées dans du sang de rat et de l'huile au safran depuis que nous avons supposé que le démon que nous traquons vient de Russie. C'est là-bas que pousse le safran, et elle guette le nuage de fumée qui révèle sa cachette. Elle a appris ce truc de ce Russe blanc cinglé qui échangeait l'hiver dernier à Spitalfields des livres contre de la vodka."

Des Gardiens et des joueurs créatifs se montreront capables de justifier n'importe quelle magie pouvant augmenter la Réserve d'Athlétisme ("j'entoure une mèche de cheveux humains autour de mon cou et je saute par-dessus la barrière"), Déguisement ("j'ai son pouce momifié dans la bouche, alors évidemment, je lui ressemble"), Fuite ("j'entaille mon doigt, je trempe mon gant de sang, je l'essuie sur le coffre de cette voiture rapide et je cours dans le sens inverse"), Filature ("je recherche une vitrine de magasin dont l'initiale est la même que celle du nom de ma cible"), etc.

Les Gardiens peuvent décider que toute magie personnalisée doit provenir d'une source liée au Mythe (ce qui forcera les Investigateurs à lire les livres), nécessite le sang du mage (symboliquement ou jusqu'à perdre 1 Point de Santé) ou tout autre restriction qu'il trouve appropriée. Au gré du Gardien, certaines zones de Londres peuvent s'avérer plus propices à certains types de magie (l'Ile des Chiens pour une magie impliquant de chasser quelque chose, par exemple), dans ce cas, le Niveau de Difficulté du Test d'Équilibre mental passe de 4 à 3.

Présentation

De "c'est James Ellroy réécrivant la Neuvième Porte !" à "C'est Unknown Armies vu par Iain Sinclair !"

L'Horreur de Kingsbury

Mon grand-père et Walter, son fils veuf, vivaient seuls à présent dans la maison de Cleveland, mais les souvenirs d'autrefois y demeuraient pesants. Elle me déplaisait toujours..."
-- Le Cauchemar d' Innsmouth

Dans ce scénario, une équipe d'Investigateurs se retrouve impliquée dans le mystère des abominables meurtres du Boucher de Cleveland, les "Torso Murders". Ils vont découvrir que la vérité est peut-être encore plus effroyable que ce qu'ils imaginaient. Ce scénario joue plus sur des impressions que sur une approche directe, mais un véritable raisonnement, aussi illogique soit-il, le structure. Il peut servir d'introduction pour une campagne de Cthulhu, car les éléments qu'il offre peuvent mener les survivants dans de nombreuses directions assez diverses.

Ce scénario s'étalera sur environ deux séances de jeu, et peut se jouer selon un mode Pulp comme Puriste. Il débute le 12 août 1938, à Cleveland, Ohio.

Si vous n'êtes pas le Gardien, lire ce chapitre réduira fatalement votre plaisir à néant. Mais si vous êtes le Gardien, ne pas prendre le temps de lire attentivement ce scénario avant de vous lancer réduira à néant le plaisir de tous les participants.

La structure

La structure de ce scénario s'organise de la manière suivante :

Réunion d'information du Sheriff O'Donnell : le Sheriff rassemble les Investigateurs, leur présente les faits, leur donne une copie des dossiers officiels sur le "Boucher de Kingsbury Run" et leur donne carte blanche pour enquêter sur ce mystère. Ceci, avec la série de meurtres, constitue l'amorce.

Voir la Pierre Rouge : dans l'appartement de Frank Dolezal, l'un des Investigateurs au moins, contemple la Pierre Rouge sur des photographies.

Sur la piste du Boucher : Alors qu'ils découvrent les dessous de Cleveland dans la chaleur d'un été torride, les Investigateurs rassemblent assez d'indices pour suspecter l'implication d'un héritier de l'aristocratie de la cité.

Le Temps altéré : en parallèle, les Investigateurs font l'expérience de faits suffisamment étranges pour craindre une manifestation majeure du Mythe. Les deux pistes d'indices mènent vers la révélation de la même horrible vérité (voir l'encadré).

eux cadavres de plus : l'histoire elle-même pousse les Investigateurs en avant, deux autres cadavres sont retrouvés à Cleveland.

Arrêter Charybde : ayant fait le lien entre l'enquête sur les meurtres et leurs propres investigations sur le Mythe, nos héros doivent défier le Boucher dans son repaire et empêcher Charybde d'engloutir le monde.

Ce que disent les livres d'Histoire

Les meurtres du Boucher de Cleveland se déroulèrent exactement de la manière décrite ici. À l'exception des feuilles de figuier, je n'ai rien modifié aux faits réels. Willie le Manchot, le "Grec fou, " et le culte du sang aztèque firent vraiment partie des pistes évoquées durant l'enquête, mais je dois confesser avoir extrapolé quelques explications supplémentaires par rapport aux documents indigents de l'époque sur le sujet. D'autres pistes étranges, mais réelles, mentionnèrent un tueur vampire adepte du Vaudou, la bizarre quête d'énigmes de Flo Polillo avant son décès et un vieux scientifique créateur d'un rayon de la mort. Pour gagner de la place, je les ai omises, tout comme d'autres, avec beaucoup de regret (la dernière évoque parfaitement la technologie Yithienne).

Le shériff O'Donnell procéda à sa propre enquête parallèle, mais un an après la période à laquelle nous nous intéressons (il arrêta Dolezal, qui mourut durant sa détention préventive). La solution donnée ici à ce mystère est cependant impossible, et j'ai changé plus que le nom des visionnaires qui bâtirent Shaker Heights et le réseau ferroviaire interurbain de Cleveland.

Les détails historiques proviennent de Torso, de Steven Nickel, que je recommande à tout véritable amateur d'histoires criminelles et de cette période.

L'Horrible Vérité

Orem van Schaen est un amateur du passé, passablement dérangé. Héritier des deux seigneurs jumeaux du rail et de l'immobilier de Cleveland, Castor et Pollux van Schaen, il est le Boucher de Cleveland. Ne s'étant jamais montré particulièrement stable mentalement parlant, il devint vraiment fou lorsqu'il découvrit en 1928 une pierre rouge gravée, durant un voyage à travers l'Europe. Il la ramena avec lui à Cleveland. Il tente d'invoquer Charybde, le tourbillon démoniaque et légendaire mentionné dans l'Odyssée d'Homère. Il rassemble des têtes adéquates et les imprègne de magie meurtrière afin de créer Scylla, le jumeau monstrueux de Charybde. Il croit fermement (mais c'est ce qui se produit) que de donner naissance à Scylla appellera nécessairement Charybde. Avec le meurtre de sa dixième victime, il se trouvera en possession de six têtes appropriées à cette fin, et Scylla pourra apparaître. Comme Charybde commencera à se manifester à son tour, l'emprise du temps sur la cité commencera elle-même à s'effondrer à sa périphérie.

Prologue

Les Investigateurs (ou au moins l'un d'entre eux) doit être le genre de personnes que le shériff Martin L. O'Donnell engagerait afin de résoudre l'affaire d'une série de meurtres brutaux. Les joueurs devraient également décider entre eux des relations qui unissent leurs Investigateurs.

Le shériff O'Donnell ne dispose pas d'assez d'adjoints fiables, et en tant que loyal démocrate, il n'accepte pas de travailler avec les enquêteurs du maire Burton. Le but est de ternir l'image d'Eliot Ness en résolvant l'affaire avant lui, et d'éviter de donner un coup de pied dans la fourmilière qu'est Cleveland. Les quelques adjoints sous ses ordres sont souvent trop impliqués dans des affaires louches pour ne pas attirer l'attention malvenue de la police s'il leur confie ce travail. O'Donnell a besoin de nouveaux visages à lancer dans les rues, et de regards nouveaux sur ce cas.

Les Investigateurs peuvent habiter Cleveland, et O'Donnell les saura donc assez intéressés par les "trucs bizarres" comme peuvent l'être ces meurtres. Dans le cas contraire, le shériff pourra leur faire confiance pour n'avoir aucun lien avec des personnalités locales qui pourraient lui poser problème. Un professeur est-il réputé comme "expert en comportement criminel anormal" ? Un dilettante, tout juste sorti de Yale, mais un bon démocrate" ? Un journaliste travaillant pour la presse de Cleveland peut en vouloir à Ness de garder tous ses scoops pour le Plain Dealer (dans le cadre de campagne du "Projet Alliance", les Investigateurs seront envoyés enquêter sur ces meurtres par le groupe).

Bienvenue à Cleveland

Cleveland (Ohio) est, dans les années trente, la septième plus grande ville des Etats-Unis, avec une population approchant le million d'âmes. En plus de la communauté "blanche native de la ville " on compte des allemands, des polonais, des irlandais, des italiens, des slovènes, des serbo-croates, des tchèques, des mexicains et quelques roumains, syriens, grecs et caucasiens. La population noire de Cleveland, 72 000 habitants, réside dans le ghetto de Cedar Central autour de Central Street. Un quart de la cité est au chômage, malgré les aciéries et les raffineries, l'industrie chimique et les usines implantées dans le bassin de la rivière Cuyahoga. Cet enfer industriel est appelé les Flats, situé 20m sous le niveau des rues. Au sud-est des Flats, longeant la rivière entre Woodland Avenue et Broadway, se trouve un très ancien lit de rivière appelé Kingsbury Run. Il draine les déchets et les eaux usées depuis les Flats, charrie les ordures de la ville, et attire toute la mauvaise herbe. Le Run et les Flats abritent ensemble environ 100.000 vagabonds, sans logis et mendiants, les déchets humains produits par la Dépression. Leurs cabanes et leurs tentes s'étendent le longs des rails du réseau ferroviaire interurbain (le Cleveland Interurban Railroad ou CIRR) depuis Union Station dans le centre ville (dominé par la Terminal Tower, 236m, la huitième plus haute tour des USA jusqu'au voisinage du respectable Shaker Heights. Le CIRR est construit sur l'ancien réseau ferroviaire Nickel Line, en plein milieu du Run.

A l'Est des Flats, on trouve "Roaring Third, " le commissariat de police du 3ème district, le plus corrompu de toute la ville, ce qui n'est pas rien. La prostitution, le trafic de drogue, les bars clandestins et les tripots fleurissent dans sa juridiction. C'est un dédale de taudis et d'immeubles, d'appartements d'une seule pièce où l'on ne pose pas de questions tant que les gens de passage paient. Il s'agit également, autant qu'un tel voisinage puisse l'être, de la seule zone d'intégration raciale et ethnique de la cité, accueillant 39 langues différentes. Durant la prohibition, Cleveland, comme St. Paul et Hot Springs, acquit une mauvaise réputation nationale en tant que "cité ouverte" aux gangsters. Les dirigeants de la ville et la police acceptaient avec joie les pots-de-vin pour fermer les yeux sur la présence des fugitifs pouvant s'offrir ce passe-droit. Le racketteur Moe Dalitz et le " Gang de Mayfield Road" (des frères Milano et Pollizi) dirigeaient la ville à leur guise.

Le maire républicain et indépendant Harold H. Burton tenta désespérément de nettoyer sa ville, mais s'opposa à la machine démocrate, au gang Dalitz et à sa propre police. En 1935, il engagea Eliot Ness, l'"Incorruptible" qui avait arrêté Capone à Chicago, et le nomma responsable de la sécurité de Cleveland. Cette même année, les meurtres commencèrent.

L'un des Investigateurs, au moins, devrait être un officier de police ou un ancien de la maison qui peut présenter les autres personnages comme "ses associés", mais toute autre explication plausible inventée par les joueurs conviendra. O'Donnell veut des résultats, et il paie pour cela ($25 par jour, plus les frais).

Avec une Dépense en Jargon policier (1 Point), O'Donnell peut également fournir, à l'Investigateur qui s'en charge, un badge d'adjoint du shériff du comté de Cuyahoga. Il exige clairement que les personnages se montrent discrets afin que cette affaire ne remonte pas jusqu'au Département de Police de Cleveland., ce qui signifie que les personnages n'auront pas accès à des commissions rogatoires, et il n'y aura aucune arrestation sans preuves solides. "Ce badge peut ouvrir autant de bouches qu'il peut en fermer" précise-t-il avant de leur confier le dossier du Boucher de Cleveland.

Le shériff O'Donnell vous explique

Donnez aux joueurs autant d'éléments de contexte qu'ils pourront en supporter. S'ils s'ennuient ou décrochent, passez au vif du sujet. O'Donnell leur tend un dossier épais et les met au travail. Ce dossier n'est pas celui du Département de Police de Cleveland sur le Boucher. Il faudrait plusieurs boites pour le contenir, et seul Ness a un accès privilégié aux informations qu'il contient, mais pas le shériff, son rival. Le document présente les données accessibles au public (mandants, etc.), des copies de journaux et les résultats de l'enquête (superficielle) de proximité des hommes du shériff. Il offre 1 Point de Réserve spécifique concernant les détails des meurtres pour toute Compétence d'Investigation de l'Investigateur qui le détient (il y est fait référence sous le nom de Réserve du dossier dans les notes de ce scénario). Ce Point est récupéré entre deux scènes.

Voici les faits bruts : entre septembre 1935 et la date actuelle, un agresseur inconnu a kidnappé, décapité et démembré au moins 10 personnes. Le "Boucher", ainsi que le surnomme la presse, tue ses victimes dans un site inconnu, déplace les cadavres et les abandonne en morceaux afin qu'ils soient découverts tardivement. Certains corps présentaient une teinte rougeâtre, ou semblaient désséchés, avec une peau dure comme du cuir, ce qui indique un possible traitement chimique visant à supprimer tout indice. Certaines têtes étaient posées à côté des cadavres, d'autres n'ont pas été retrouvées.

Le Gardien peut photocopier les présentations de cas ci-après (avec notre autorisation) à l'usage des joueurs.

Au premier coup d'oeil

La meilleure piste dont dispose O'Donnell est le Lester, un bar clandestin dans "Roaring Third" entre la 20e et Central. Ses adjoints, travaillant de nuit sur d'autres affaires, ont en effet découvert que trois victimes identifiées (Edward Andrassy, Flo Polillo et Rose Wallace) y venaient régulièrement. Elles fréquentaient un homme robuste et versatile appelé "Frank". Une enquête plus approfondie l'a identifié comme étant Frank Dolezal, un maçon au chômage et proxénète occasionnel. En 1936, il vivait au 1908 Central Avenue, un immeuble d'où Flo Polillo fut expulsée. O'Donnell peut leur donner "la dernière adresse connue" de Dolezal.

L'appartement de Frank Dolezal (2941 sur la 22e)

Les Investigateurs peuvent entrer dans cet appartement miteux situé au premier étage grâce à Crochetage, ou avec un bon coup de pied dans la porte, mais la première solution ne laissera pas de trace évidente d'effraction. Il peuvent le fouiller, y coincer Dolezal, ou les deux. Ils peuvent l'y attendre simplement jusqu'à ce qu'il rentre d'une autre journée de beuverie. Ils peuvent également interroger les voisins de Frank.

Fouiller l'Appartement

L'appartement de Dolezal est un studio miteux, presque sans aucun meuble ou effets personnels. Un carnet sur le coin d'une table contient une liste de 25 noms et adresses, les plus lointaines en Ontario, en Californie. Aucun ne correspondant à des personnes citées dans l'affaire.

Recueil d'indices (indice majeur) : une brique creuse sous l'appui de fenêtre contient une poudre blanche dans un bout de papier (Connaissance de la rue ou Pharmacie pour identifier de la cocaïne) et trois photographies en noir et blanc.

Les photographies montrent : Un homme inconnu en plein rapport sexuel avec Rose Walker. On ne voit pas son visage. Il a un tatouage particulier sur l'épaule, ressemblant à une pointe de flèche incurvée. L'Anthropologie suggère qu'il peut s'agir d'un glyphe primitif (soit une Dépense d'Anthropologie (2 Points) ou une utilisation ultérieure de Bibliothèque de l'Université de Western Reserve permettra de l'identifier comme une canine totem originaire des Balkans et remontant approximativement à 5 000 ans). La chambre ressemble à des milliers d'autres dans Cleveland.

Le même homme en train d'avoir des rapports sexuels avec Edward Andrassy. Son visage n'est pas visible. La photo a été prise à travers une fenêtre. L'angle d'un tableau est visible en arrière-plan. Histoire de l'art : il s'agit d'une oeuvre futuriste italienne peinte avant la guerre (1 Point : le titre est "Tourbillon", et l'auteur se nomme Glaucco Aioli).

Le même homme en train d'avoir des rapports sexuels avec Flo Polillo. La pièce est somptueusement meublée. Architecture : les murs sont en béton précontraint contrairement aux normes résidentielles normales. Derrière le couple, appuyé contre le mur, on aperçoit un bas-relief gravé dans ce qui ressemble à du marbre ou de la stéatite. Avec une loupe, on distingue un navire attaqué par un horrible monstre à six têtes grondantes de chien. Un homme portant un casque à crête se tient à la proue, fixant cette horreur. La poupe est cachée par la tête de Flo Polillo. Archéologie ou Histoire de l'art : cette scène représente l'attaque de Scylla contre l'Odysseus, dans l'Odyssée. En

RESUME DES CAS -- "le Boucher de Cleveland"
Bureau du shériff du Comté de Cuyahoga
NE PAS FAIRE CIRCULER

Victime #1 : John Doe I
Trouvé le 23/9/35 à Kingsbury Run près de la 49ème et de Praha; émasculé et décapité; décès estimé entre 1 à 4 semaines avant sa découverte.
Victime #2 : Edward Andrassy, petit escroc et prostitué
Trouvé le 23/9/35 à approximativement 10m de la victime #1; émasculé et décapité de la même manière; décès estimé entre 2 à 3 jours.
Victime #3 : Florence Polillo, alias Flo Martin, alias Clara Dunn, prostituée
Trouvée le 26/1/36 derrière Hart Mfg. au 2315 de la 20ème (juste au nord du Run); bras et jambes tranchés, jambes coupées au niveau du genou, torse coupé au niveau de la taille ; tête manquante ; identifiée grâce à ses empreintes digitales; enroulée dans des journaux datés du 25/1/36 et du 11/8/35 ; décès estimé entre 2 à 4 jours(les vêtements de la victime ont été découverts le 17/1/38 à Kingsbury Run.)
Victime #4 : John Doe II, marin ?
Trouvé le 5/6/36 à Kingsbury Run près de la 55ème; décapité; six tatouages sur le corps ; marque de laverie "J.D."; décès estimé à 2 jours.
Victime #5 : John Doe III
Trouvé le 22/7/36 à Big Creek près de Clinton Road ; décapité, aucune autre mutilation ; peut avoir été tué sur place ; décès estimé à 2 mois.
Victime #6 : John Doe IV
Trouvé le 10/9/36 dans un tunnel d'égout de Kingsbury Run près de la 37ème St. Bridge ; décapité, émasculé, torse coupé en deux, démembré ; tête et bras manquants ; décès estimé à 2 jours.
Victime #7 : Jane Doe I
Trouvée le 23/2/37 près d'Euclid Beach sur la 156ème; démembrée, torse coupé en deux, décapitée ; têtes et membres manquants ; cause de la mort : arrêt cardiaque ; décès estimé entre 3 à 4 jours (partie inférieure du torse trouvée le 5/5/37 dans la rivière Cuyahoga sur la 30ème).
Victime #8 : Rose Wallace (?), prostituée
Trouvée le 6/6/37 sur la rive de la Cuyahoga sous le pont Lorain-Carnegie; décapitée et démembrée ; membres et une côte manquants ; enroulée dans des journaux datés du 5/6/36 ; décès estimé à 1 an. Identification effectuée par son fils et son dossier dentaire, mais Rose Wallace était portée disparue depuis seulement 10 mois.
Victime #9 : John Doe V
Trouvé le 6/7/37 dans la rivière Cuyahoga entre la 3ème et le pont ferroviaire Erie ; démembré, décapité, torse coupé en deux, membres tranchés aux articulations, éviscéré ; coeur et tête manquants ; coupures inhabituellement irrégulières ; tatouage d'une croix bleue sur la jambe ; enroulé dans des journaux datés du 6/37 ; décès estimé entre 2 à 3 jours.
Victime #10 : Jane Doe II
Trouvée le 8/4/38 dans la rivière Cuyahoga River à Superior Avenue; démembrée, décapitée, torse coupé en deux, jambes coupées en deux ; bras, tête et bas de la jambe droite manquants ; coupures inhabituellement irrégulières ; traces de drogue trouvées dans le sang de la victime ; décès estimé entre 3 à 5 jours.

Victimes supplémentaires potentielles :

Les corps du marais Mahoning
Six hommes trouvés (4 corps, 2 têtes) dans les marais de la rivière Mahoning près de New Castle, en Pennsylvanie, en 1923-1924.
John Doe 0, noir
Trouvé le 24/7/29 à Kingsbury Run, 6 blocs au nord du site où furent découvertes les victimes #1 et #2; décapité, le bras gauche tranché; tête et bras manquants; date du décès inconnue.
Jane Doe 0, "la Dame dans le Lac"
Trouvée le 5/9/34 sur le même site que la victime #7; coupée en deux, démembrée et décapitée, tête, utérus et membres manquants ; corps préservé grâce à un traitement chimique.
John Doe 00
Trouvé le 1/7/36 dans un garage de l'entrepôt ferroviaire de Erie à New Castle, Pennsylvanie ; décapité et mutilé ; tête manquante ; enroulé dans des journaux datés de 7/33 ; décès estimé entre 10 à 14 jours.

examinant attentivement la photo afin d'identifier le sens des gravures, on finit par ressentir une forte impression d'être observé, un vertige et un puissant sentiment de "déjà vu", ce qui implique un Test d'Équilibre mental (2 Points).

Rencontre avec Frank Dolezal

Si les Investigateurs prévoient de surprendre Dolezal soit dans la rue, soit dans son appartement, ils doivent réaliser un Test de Discrétion (mais comme Frank est constamment ivre, la Difficulté n'est que de 3). En cas de succès, il finit par raconter tout ce qu'il sait après quelques minutes d'Intimidation, ou plus vite encore si on le confronte avec les photographies. En cas d'échec du Test, Frank se rend compte de leur présence et se jette sur eux en brandissant un couteau de boucher qu'il cachait sur lui.

Frank Dolezal

Athlétisme 5, Santé 5, Bagarre 6, Mêlée 2
Arme : -1 (couteau de boucher)

Tous les Investigateurs devraient comprendre qu'une fusillade attirera la police, ce qui rendra furieux le shériff O'Donnell. Une fois Frank maîtrisé, il accepte de parler.

Dolezal est juste un proxénète qui rameute des clients mais sans conviction. Il admet avoir frappé Flo, prétendant qu'elle le méritait. De temps en temps, il se sentait si mal et il l'a frappée avec son couteau après une "sacrée dispute de tous les diables".Tout Investigateur (en particulier un Aliéniste) avec Psychanalyse comprendra que Dolezal n'est pas totalement sain d'esprit. Psychologie, Histoire Orale ou Interrogatoire : il se contredit dans son histoire et ment probablement. Par contre, il narre une version très convaincante de la manière dont il a caché le corps de Flo dans les poubelles derrière la Manufacture Hart. Grâce à la Réserve du dossier, un Investigateur peut se souvenir que Flo fut tuée, selon le médecin qui a examiné le cadavre, un vendredi. Dolezal affirme ne pas connaître l'homme sur les photos (Psychologie : il ne ment pas), et que celles-ci lui ont été données par un autre proxénète, Willie le Manchot. Il n'a pas vu Willie depuis.

Cleveland "by night"

Quand les Investigateurs arpentent Cleveland, les scènes suivantes peuvent se produire au gré du Gardien. Il est recommandé de commencer avec la Taverne de Lester ou l'atelier de tatouage de Nadie, mais une fois encore, faites selon vos besoins. Les scènes introduisant un indice-clef mobile sont indiquées.

La Taverne de Lester

La clientèle se compose de célibataires désespérés. Infirmes, vagabonds, prostituées plus très jeunes. Avec un bon usage de Compétences Relationnelles appropriées, les Investigateurs s'entendront décrire Frank Dolezal comme "un cinglé à grande gueule", "maussade" et "un coupeur de cheveux en quatre" et ainsi de suite. Leur interlocuteur dira souvent "qu'il pourrait bien être le Boucher". Mais après cette affirmation, un vagabond miséreux la contredit aussitôt.

Réconfort (indice majeur) : en lui offrant le réconfort d'un verre, ce clochard racontera comment il a rencontré le "toubib des clodos" dans "ce bar". Il est toujours prêt à boire un coup et il connaissait Flo Polillo. Il était bien habillé, la trentaine, et se faisait appelé docteur. Il se gominait les cheveux et parlait beaucoup. Il était très intéressé par les tatouages des gens. À la fermeture, il offrait de déposer les gens quelque part "dans une grosse voiture noire" et il est partie avec Flo "deux jours avant" sa mort. Personne n'a revu ni l'un ni l'autre depuis. L'inconnu sur les photos est gominé (des Investigateurs ayant choisi Vagabond peuvent aussi bien utiliser ici Connaissance de la rue).

La Taverne de Lester peut permettre au Gardien de donner accès aux Investigateurs à toutes les rumeurs et bavardages qu'ils souhaitent intégrer. Par exemple, lors de leur seconde visite ici, et après avoir offert une tournée générale (Réconfort), ils entendront parler du "chasseur de têtes mexicain " ou du " grec fou, " afin de les préparer à ces rencontres. Mais si les Investigateurs préfèrent arpenter les rues de Cleveland pour interroger toute personne suspecte, ils obtiendront en fin de compte les mêmes pistes.

L'atelier de tatouage de Nadie

Les Investigateurs remarqueront certainement cet atelier mexicain en descendant la Troisième rue, probablement en tant qu'indice discret (voir p. 158).

Recueil d'indices ou Connaissance de la rue (Indice majeur)

Sur la vitrine, dessiné sur un bout de papier jauni, on peut voir le motif du tatouage de l'inconnu, mais ici recouvert d'écailles vertes de serpent et pointant ses extrémités vers des crânes blancs.

Connaissance de la rue

Un Investigateur saura que le tatoueur borgne, Mondo, est membre d'un gang, et qu'il ne fera jamais mention de quoi que ce soit au sujet du shériff ou du Boucher, mais il parle par ellipses à travers son travail de tatouage. À partir de cela, Flatter fonctionne également. Mondo est fier de ses oeuvres.

Si le Gardien le souhaite, et que les choses se passent mal, une bagarre peut éclater avec Mondo et ses potes (leur nombre exact est laissé à l'appréciation du Gardien.) une fois la situation calmée, les Investigateurs victorieux, Intimidation permet aussi d'obtenir les informations qu'ils recherchent.

"Los Psychos", membres du gang

Athlétisme 6, Santé 6, Bagarre 7, Mêlée 4
Armes : +0 (chaînes, battes de baseball), -1 (couteaux, poings américains)

Mondo déclare que le symbole représente « une déesse de l'ancien temps, avec des crânes de serpents sur ses vêtements ». Il révèle également « qu'un gringo lui a donné le dessin de base, mais qu'il a lui-même ajouté les éléments en couleur ». Si on lui demande de décrire ce gringo, il ajoute "jeune, arrogant, grande gueule. Des cheveux brillants. Ils se ressemblent tous. Il m'a montré ce qu'il voulait, et je l'ai fait, un chien sur l'épaule". Si on insiste, Mondo se reprend pour avoir dit "un chien". Il a élaboré cette version du tatouage pour un gang appelé les Chasseurs de têtes, "jusqu'à ce que Ness le disperse".

L'image dans la taverne

Soit Mondo, soit l'un des clients du Lester, peut orienter vers La Sirena les Investigateurs cherchant les chasseurs de têtes. Il s'agit d'un tripot et d'un bar mexicain près des berges de la rivière. Ce nom provient d'une carte de jeu traditionnel mexicain, accrochée sur la vitrine et qui représente une sirène.

Les gringos sont visiblement pas les bienvenus, à moins qu'ils ne jouent et perdent. Personne ne parlera aux PJ, d'aucun sujet, à moins d'une Dépense en Niveau de vie (2 Points) pour balayer cette première impression. Une fois la glace brisée, le barman ou un dealer avouera que les Cazadores de Cabezas sont bien des habitués. Ils venaient ici alors qu'ils n'étaient encore que des pêcheurs, et ils viennent encore maintenant qu'ils sont des gangsters. Aujourd'hui, ils sont en prison ou se cachent, et on ne les voit plus dans les parages.

Recueil d'indices (indice majeur)

Plusieurs des photographies punaisées aux murs du bar montrent divers bateaux de pêche aux équipages mexicains. Pourtant sur l'une d'elles, un homme blanc se tient sur le dock au-dessus des marins. Sa présence sur l'image relève visiblement d'un accident.

Architecture

Il est possible de reconnaître le dock. Il s'agit du Erie Railroad Dock sur la 3ème Ouest, où la victime #9 a été retrouvée.

Los Cazadores de Cabezas, les chasseurs de têtes

Ce gang mexicain se composait de marins pêcheurs jusqu'à ce qu'ils s'imprègnent accidentellement de l'aura d'énergie de Charybde qui entoure le Boucher alors que celui-ci examinait un site dédié à un futur rituel. Ils reçurent une révélation mystique et découvrirent leur nouvelle déesse.

Ils adorent Scylla, le démon que le Boucher recrée, mais l'appelle Coatlicue, déesse aztèque du feu et de la mort.

Anthropologie : elle porte une jupe de serpents vivants et de crânes. Ses mains et ses pieds sont griffus comme les pattes d'un chien.

Les activités réelles des Chasseurs de têtes sont laissées à l'appréciation du Gardien. Ont-ils réussi à s'emparer de quelques crânes avant qu'Eliot Ness ne les arrête ? Reste-t-il un vestige du culte sur la Troisième ? Il peut s'agir d'une fausse piste, ou bien ils ont pu établir un contact avec leur fondateur involontaire et font alors partie de la piste d'indices (dans ce cas, un Recueil d'indices permettra de trouver plusieurs tickets de train du réseau inter urbain, chose inhabituelle en 1938 chez des mexicains pauvres). Si le culte perdure, leur repaire cache les choses suivantes :

Une copie de la Pierre Rouge, adaptée à des motifs et des couleurs aztèques. Elle montre un navire écrasé entre deux géants : le dieu Huracan et la déesse Coatlicue, et un chevalier jaguar sans défense.

Anthropologie (1 Point) : les aztèques possédaient un mythe similaire à celui des rochers s'entrechoquant des grecs (qu'Ulysse évite dans l'Odyssée). Selon le bon vouloir du Gardien, cette découverte peut imposer un Test d'Équilibre mental.

Une pyramide de crânes, autant qu'ils ont pu en rassembler (certains ont pu être volés dans des cimetières, si le Gardien ne souhaite pas multiplier sans raison les décapitations).

Les Rejetons de Coatlicue, un nid de crânes animés attachés à un lierre planté dans des pots tout autour de la pièce humide. Ils attaquent tous les infidèles.

Rejetons de Coatlicue

Compétences : Athlétisme 11, Santé 7, Bagarre 16
Seuil de Blessure : 3 (enraciné)
Armes : +0 (morsures); chaque crâne peut mordre un adversaire à courte portée ou à bout portant sans pénalité pour le Seuil de Blessure.
Armure : les armes physiques, à l'exception de celles pouvant fracasser les crânes ou trancher le lierre, n'occasionnent qu'un seul Point de dégâts. Le feu inflige des dégâts normaux.
Perte d'Équilibre mental : +0

Le Gardien peut également introduire ici des preuves du lien de ce culte avec d'autres menaces du Mythe afin de préparer sa campagne. Par exemple, les cultes de Yig au Mexique, ou, en liaison avec d'autres pêcheurs, remonter jusqu'aux Profonds de Cleveland, lié à la famille Williamson présentée dans "Le Cauchemar d'Innsmouth."

Une date est visible dans le coin de la photo

11/8/35, la même date que les journaux enrobant le corps de Flo Polillo. Plus étrange encore, la mâchoire de l'homme blanc ressemble à celle de l'inconnu sur les photos. Avec cette découverte, l'Investigateur qu a vu le bas-relief reconnaît la composition comme étant la même : une rangée d'hommes avec l'un d'eux de profil au-dessus des autres, tendant un bras en signe de protestation. Une fois que cet Investigateur a remarqué cette ressemblance, le ciel sur la photo parait s'enrouler, comme si un cyclone se formait au-dessus du navire, ce qui demande un Test d'Équilibre mental (2 Points).

Rencontre avec Willie le Manchot

À partir du Lester ou grâce à un usage impromptu de Sixième sens ("la manche de ce type noir bat dans le vent") à Difficulté 5, les Investigateurs réalisent que Willie le Manchot se trouve à leur portée. Il faut le suivre, en commençant avec un Test de Filature de Difficulté 4 (il est suspicieux, mais avec un seul bras il dépareille dans la foule hors du ghetto) en cas de réussite, les Investigateurs peuvent l'acculer dans une impasse. Dans le cas contraire, il est temps de recourir à des Tests d'Athlétisme, car il n'a pas l'intention d'attendre pour savoir ce que lui veulent ces blancs menaçants.

Willie le Manchot

Athlétisme 9, Santé 3, Bagarre 4

S'il s'échappe, très bien ! Les Investigateurs l'ont peut-être suivi jusque dans un coin sordide de Cleveland, parfait pour un dérapage temporel (voir ci-dessous). Il réapparaîtra de nouveau. Il doit le faire.

Une fois maîtrisé, Willie s'effondre en sanglots. Ses paroles sont incohérentes, il marmonne au sujet du "docteur qui m'a déjà montré les papiers, il dit que je vais mourir dans le passé". "J'ai été craché par le tourbillon, comme dans l'histoire, et je serai à nouveau aspiré par lui. Le docteur va trancher mon bras et me tuer en 1929, et celui qui s'enfuit réussit juste à courir jusqu'à ce qu'il soit à nouveau aspiré".

Réconfort (indice majeur)

Il se calme enfin et change son débit pour juste murmurer, mais il n'y a rien de plus à faire pour cet homme visiblement sujet à un délire paranoïaque sévère.

Les Investigateurs peuvent interroger Willie une fois calmé, mais les questions et ses réponses les plus utiles sont les suivantes :

- Où tranche-t-il votre bras ?" "Sous le train."
- Pourquoi un tourbillon ? Quelle histoire ?" "Cribde. Un conte grec. À côté des chiens."
- Qui est le docteur ?" "Un blanc, riche, avec des cheveux gominés. Il vit sous le train."
- A-t-il tué Flo ? (Ou Ed ou encore Rose)." "Je ne savais pas que c'était le docteur la première fois, avant qu'il ne me tue. Alors je lui ai vendu Flo, Ed et Rose. Il en a fait des chiens."
- Voyez le bateau. Il est pris dans le tourbillon."

Durant cette conversation, une observation grâce à Médecine indique que Willie souffre de malnutrition, d'épuisement et de coups de soleil. Son bras a été tranché net et a cicatrisé, il y a peut être neuf ans de cela.

Une fois que le Gardien juge que Willie s'est montré aussi coopératif qu'il pouvait l'être, ce dernier se met à saigner abondamment sur eux, d'une blessure soudaine au cou. Les PJ entendent le bruit d'un coup de vent violent et la tête de Willie se détache tout simplement et disparaît dans un nuage de sang et un rugissement. Tout Investigateur regardant plus spécifiquement Willie constate que sa vision se brouille et se voile. Toutes les lumières visibles dans Kingsbury Run semblent aspirées vers nulle part. Le corps de Willie retombe en arrière, son unique bras s'agite et le cadavre disparaît à son tour avec un bruit de succion écœurant. C'est fini, et les témoins ayant assisté à cette scène doivent effectuer un Test d'Équilibre mental (5 Points).

Le Grec fou

Eventuellement, les habitués du Lester mentionneront le "Grec fou". Il a été vu courant le long du Run avec de "gros couteaux" sous son manteau. Si les Investigateurs n'insistent pas auprès de la taverne, ils croiseront peut-être le Grec fou au cours de leurs pérégrinations.

Il est petit, nerveux et marche pieds nus. Il porte des pantalons de cuir et un manteau trop grand pour lui. Il a une barbe rousse, un nez aquilin et des dents gâtées. Il s'adresse à tous ceux qu'il croise en bafouillant et, s'ils lui semblent dangereux, il les menace de ses grands couteaux.

Langues

Un Investigateur connaissant le grec reconnaît dans les mots balbutiés du grec ancien, et pas moderne. Un Investigateur maîtrisant le grec ancien peut lui parler, mais doit commencer par user de Réconfort.

Archéologie

Ses "gros couteaux" sont une épée large mycénienne et une dague, émoussées par un usage intensif, mais présentables dans un musée.

Psychanalyse

Il souffre de fortes crises de panique, et est probablement dément.

Teiresh, le grec fou

Athlétisme 8, Santé 7, Bagarre 5, Mêlée 6
Armes : +1 (épée), -1 (dague); il peut attaquer avec l'une ou l'autre

Dans ses brefs moments de lucidité, il explique que son nom est Teiresh, qu'il a perdu son navire lorsque le Skyllo a attaqué, et que la rivière n'est plus ce qu'elle était, et que les figues ne sont pas bonnes ici et qu'il est difficile d'en trouver, qu'il ne sait pas d'où vient ce mur gris ni où se trouve le Fauteur de troubles ? (Odishowax ?)

Il panique alors à nouveau et s'enfuit en brandissant son épée. Si on le maîtrise, il s'enfuit dès qu'on oublie de le surveiller.

Rencontre avec le Détective Merylo

Si les Investigateurs n'ont pas été discrets, faisant usage d'armes à feu, sortant leur badge à tort et à travers, ou oubliant de faire profil bas, ils recevront la visite du Détective Peter Merylo de la Police de Cleveland. Il les prévient de rester en dehors de cette affaire et de dire au shériff de s'en tenir aux chiens écrasés.

Jargon policier

Il peut faire appel à quelques gars en bleu pour molester les Investigateurs. Il n'écoute pas les théories au sujet de cultes, de vortex temporels ou les accusations d'agitateurs comme eux, contre des citoyens de la ville bien en vue.

L'élite de Cleveland

Athlétisme 7, Armes à feu 4, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 4
Armes : -1 (matraque); les flics ne feront pas usage de leurs armes à feu (+0 / 32 Police Specials) à moins que les Investigateurs ne se montrent assez stupides pour dégainer les leurs.

Cette rencontre peut servir à "calmer" les Investigateurs si le Gardien trouvent qu'ils ne font pas attention, ou être laissée de côté s'ils se montrent suffisamment discrets

Les remous de Charybde

Ces dérapages temporels commenceront à se produire lorsqu'un Investigateur aura vu pour la première fois la Pierre sur la photographie. Ils deviennent plus fréquents en fonction de la nécessité dramatique du récit.

Au début, il vaut mieux qu'ils surviennent autour d'Investigateurs isolés, puis s'appliquent de plus en plus à leur groupe entier. Ils peuvent se produire à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. Charybde déforme le temps dans l'intérêt du récit. Le Gardien doit absolument comprendre qu'il est libre d'inventer ses propres phénomènes de dérapage temporel. Lorsqu'il y en a eu suffisament, si le Gardien veut passer à la découverte des deux nouveaux cadavres, ou même à la descente finale de Ness dans les Flats, il peut la justifier en plongeant les Investigateurs à travers un dérapage temporel.

Ce que le Mythe de Cthulhu peut révéler

Les Investigateurs possédant une base en Mythe de Cthulhu peuvent être tentés de s'en servir afin de comprendre ces phénomènes insensés. Ils obtiendront alors les révélations suivantes : une entité importante arrive, plus elle se rapproche, plus son arrivée altère le cours du temps. Elle est appelée par ses jumeaux inférieurs, assemblés par le meurtre.

La nature particulière de Scylla et Charybde est laissée à l'appréciation du Gardien. Zhar-Lloigor, la Double Obscénité, est le meilleur postulant, ou encore Shub-Niggurath et Hastur tels qu'ils sont mentionnés en p. 77. Charybde peut être Yog-Sothoth, et le processus de création et d'invocation de Scylla peut représenter une manière d'incarner sur Terre ses Enfants. Ou les deux peuvent être des aspects de Cthulhu (les tentacules et les rêves) attendant de s'unir à nouveau après des millénaires de séparation.

Le danger représenté par Charybde implique une perte d'au moins 1 Point de Santé mentale (une "menace claire et immédiate contre des innocents"), mais peut très bien amener la fin du monde. Une fois encore, le Gardien devra adapter les chiffres à sa propre campagne et à son style de jeu.

Journaux fantômes du passé. Un journal soulevé par le vent tourbillonne autour de vous. En l'attrapant, vous remarquez que celui-ci date de plusieurs années (si le Gardien le souhaite, il peut correspondre à la date des journaux utilisés par le Boucher pour emballer ses victimes). Aucun Test requis.

De retour sur le pont. Alors que vous traversez un pont (sur le Run ou au-dessus de la rivière Cuyahoga), vous ressentez une incroyable impression de "déjà vu". Vous êtes en train de le traverser pour la seconde fois d'affilée. Test d'Équilibre mental (2 Points).

Des oiseaux desséchés. Si les Investigateurs se déplacent en voiture, ils se retrouvent sous une pluie d'oiseaux morts, des cadavres secs et à la peau parcheminée. Dans la rue, ils tombent simplement du ciel, sans un bruit. Biologie : ces oiseaux appartiennent à une espèce de pigeons éteinte depuis au moins une génération. Test d'Équilibre mental (3 Points).

Un ciel futuriste. Un bruit incroyablement fort tonne au-dessus de vos têtes, et vous levez les yeux pour apercevoir un énorme aéroplane mais sans hélice qui traverse lentement le ciel, laissant derrière lui une traînée blanche qui se dirige vers le Run. Test d'Équilibre mental (3 Points).

Une voiture abandonne un corps. Il fait nuit sur le pont de Jefferson Street qui enjambe la Cuyahoga, près de Kingsbury Run. Vous voyez une Cord noire s'arréter et le conducteur en descendre. Il sort un corps enroulé dans du papier, du siège arrière, et le jette sur la voie de chemin de fer. Au son qu'il fait en tombant et aux rebonds, vous comprenez que celui-ci est en morceaux. Vous ne parvenez pas à identifier le conducteur, sinon le fait qu'il a les cheveux gominés. Le Gardien devrait insister sur l'aspect onirique ou irréel de cette vision. Les Investigateurs ne peuvent pas affecter le déroulement de ces dérapages temporels. Test d'Équilibre mental (3 Points).

Flashback. Ceci peut offrir une bonne opportunité pour s'investir dans le rôle des personnages et leur ajouter de la profondeur. Alors que vous marchez près du Run, vous faites l'expérience troublante d'un rêve éveillé et revivez la pire chose que vous ayez vécue et impliquant des chiens ou une noyade (si nécessaire, le joueur devra imaginer maintenant cet épisode). Test d'Équilibre mental (3 Points), ou pire si l'Investigateur est déjà atteint de paranoïa, ou cette "pire chose" a provoqué un choc lié au Mythe.

Une inondation soudaine. Vous marchez le long du Run et vous entendez le bruit grondant d'une masse d'eau en mouvement. Des flots rageurs dévalent le ravin dans votre direction. Vous êtes emporté, vous coulez, et vous vous réveillez dans le Run, sur un tertre couvert d'arbustes près de la station de la 24ème Rue. Test d'Équilibre mentale (4 Points).

Ce n'est plus la même rivière. Quand on regarde la Cuyahoga, la rivière s'élargit et se redresse. La cité semble s'évanouir dans les airs. Vous apercevez une galère grecque (comme celle sur la Pierre) descendant le courant. Vous ressentez une horrible impression d'attente et une faim terrible. Vous réalisez que vous observez le navire avec six paires d'yeux, et vous vous réveillez dans un bruit de tonnerre et au beau milieu du trafic routier de Cleveland. Test d'Équilibre mental (4 Points).

Une Chose très Ancienne. Quand on regarde Kingsbury Run, il se remplit d'eau et les terres environnantes semblent s'aplatir. Géologie : les plantes bizarres autour de vous datent du Jurassique. Vous entendez un bourdonnement étrange et un Ancien (voir p. 102) dévale le Run en battant des ailes. Le son augmente en fureur lorsque le monstre se trouve pris dans un vortex invisible qui le déchire en morceaux. Son image persiste pourtant, comme celle des rameurs sur la Pierre. Une fois encore, vous vous réveillez avec dans les oreilles le rugissement effroyable de Charybde. Test d'Équilibre mental (5 Points).

Sur la piste de Scylla et de van Schaen

Le Gardien doit rester souple dans sa gestion de l'aventure, et ce scénario suit son propre rythme, alternant scènes d'enquête sur la Troisième, recherches d'archives sur van Schaen et la mythologie et l'irruption du bizarre alors que Charybde continue son approche et altère le temps. Il s'agit d'un rythme approprié en particulier pour aller d'un groupe d'Investigateurs à l'autre s'ils se séparent.

Le tableau

Niveau de vie / Art (indice majeur)

En posant des questions dans les cercles artistiques locaux, les Investigateurs peuvent découvrir que le Tourbillon de Aioli a été acheté en 1928 à Venise, par Orem van Schaen à la fin de son voyage à travers l'Europe. Cela provoqua un grand scandale, car van Schaen paya bien plus pour ce tableau que sa valeur réelle, et sans doute plus que ce que sa famille ne pouvait véritablement débourser. Pour ce que l'on en sait, il est toujours accroché aux murs du manoir van Schaen dans le quartier de Shaker Heights.

Si les Investigateurs ne connaissent toujours pas à cet instant le nom du tableau, Bibliothèque permet de le découvrir à partir de la portion visible sur la photographie.

L'Université de Western Reserve

La meilleure institution scolaire de Cleveland possède de nombreuses archives adaptées à des recherches académiques. Parmi les sujets les plus intéressants :

Cartographie locale

La meilleure collection de cartes de la région se trouve au sein de la bibliothèque de la Société Historique de la Western Reserve, mais celle de la Case Western est également assez complète.

Géologie

Un Investigateur peut remarquer que les corps sont abandonnés soit dans des points d'eau actuels (la Cuyahoga, le lac Erie et Big Creek) ou préhistoriques (Kingsbury Run). Si les Investigateurs ont déjà interrogé Frank Dolezal, ils savent qu'il a sans doute déplacé le seul cadavre qui fait apparemment exception, celui de Flo Polillo.

Scylla et Charybde

Ces deux monstres légendaires de la mythologie grecque apparaissent toujours ensemble. Selon certaines sommités, elles sont les filles jumelles d'Hécate ou de Cetus le monstre marin. Selon d'autres versions, Charybde est la mère de Scylla. Dans l'Odyssée, Circée peut prédire le futur et prévient Ulysse de naviguer plus près de Scylla (une démone avec six têtes de chiens à sa taille) que de Charybde (un énorme tourbillon qui aspire les eaux trois fois par jour avant de les recracher). Scylla, après tout, ne tuerait que six de ses hommes. Charybde détruirait tout. Plus tard, lorsque

Zeus ramène Ulysse vers Charybde, celui-ci s'agrippe aux branches d'un figuier poussant au-dessus du maelström et y survit jusqu'à ce que l'épave de son vaisseau réapparaisse. Ceci peut être aussi bien découvert grâce à Anthropologie ou Occultisme, qu'avec Bibliothèque.

Une étude particulièrement intéressante de ces deux entités ce trouve dans L'Odyssée: réexamen, une thèse de doctorat non publiée et présentée par Omer H. van Schaen en 1923. Trouver ce livre dans les archives de la Case Western nécessite une Dépense en Bibliothèque (2 points). Dans cet ouvrage, van Schaen argumente que l'Odysseus naviguait sur le Danube, et que Scylla et Charybde ne correspondent pas (comme on le pense habituellement) au Détroit de Messine entre la Sicile et l'Italie, mais aux Portes de Fer, un passage fluvial entre la Transylvanie et la Serbie. Il ajoute que les variations temporelles et les incertitudes de navigation endurées par l'Odysseus dans ce récit épique proviennent de la proximité de Charybde, et que Circée, Nausicaa et Calypso ne sont que d'autres versions de Scylla. En lisant ce travail d'un regard analytique (Psychanalyse), on peut en déduire que van Schaen semble alternativement adorer et détester Scylla, ainsi que toutes les femmes de l'Odyssée.

Orem H. van Schaen

Né en 1904, c'est le plus jeune fils du seigneur de l'immobilier et baron du rail de Cleveland, C.F. (Castor Franchot) van Schaen. C.F. Avec son frère jumeau P.N. (Pollux Nesbit), ils sont célèbres pour avoir acheté les concessions de Kingsbury Run et de la vieille Nickel Line Railroad afin de construire le réseau ferroviaire interurbain de Cleveland jusqu'au quartier de Shaker Heights qu'ils ont même fait surgir de terre. Ils se sont suicidés par noyade en 1929 lorsque le crash boursier fit s'évanouir la plus grande partie de la fortune de la famille van Schaen.

Ils léguèrent leurs affaires aux deux soeurs jumelles d'Orem, N.K. et P.J. van Schaen, car celui-ci est considéré comme de santé trop fragile. Bien qu'ayant reçu l'enseignement de tuteurs privés, il fût en meseure d'obtenir un doctorat en littérature classique à la Case Western, en 1923. Ces informations sont accessibles à partir de documents publics et de biographies (Bibliothèque).

Pour les rumeurs, les Investigateurs doivent soit se mêler à la haute société de Cleveland (Niveau de vie 5+) soit discuter avec des reporters (Compétences spéciales de Journaliste, Flatter ou Réconfort pour obtenir qu'ils ne publient rien de ce qui sera dit).

Orem quitta le pays juste après avoir obtenu son doctorat, et la rumeur prétend qu'il a eu quelques ennuis en Pennsylvanie. Il y fut interné dans une maison de repos, "en observation", entre 1925 et 1927. Mais il parvint à convaincre son père de le laisser partir pour l'Europe l'année suivante. Il voyagea en Grèce et le long du Danube, acheta un tableau à Venise et finalement rentra à Cleveland. Cet achat inconsidéré fut la goutte qui fit déborder le vase et Orem se vit refuser la permission de voyager à nouveau ou de créér son propre musée classique afin d'exposer les trouvailles "découvertes" durant son périple. On ne l'a pas réellement vu en public depuis 1930.

Le manoir van Schaen

Si les Investigateurs tente d'accéder au manoir van Schaen (Niveau de vie, Intimidation ou même Crochetage), ils auront à faire avec N.K. et P.J. Elles paraissent cependant étrangement détachées et peu réceptives. Elles acceptent de payer pour récupérer les photos, si les Investigateurs se montrent assez cupides pour leur extorquer de l'argent, mais refusent catégoriquement toute entrevue avec Orem. Le tableau d'Aioli, que l'on aperçoit à travers une fenêtre, est la seule chose dans cette demeure qui ne disparaît pas sous la poussière.

Si les Investigateurs ont sali devant les mauvaises personnes le nom respectable des van Schaen, ou s'ils ont fait chanter les deux soeurs, ils recevront un avertissement de la part d'Angelo Lonardo. Cet ancien de la bande de Moe Dalitz, leur expliquera qu'ils feraient mieux de laisser tomber leurs mauvaises manières.

Connaissance de la rue (1 Point)

Lonardo renonce à laisser ses gars flanquer une bonne volée aux Investigateurs. À moins qu'ils ne continuent d'enquiquiner ces charmantes dames (utilisez pour ces gars les caractéristiques de l'Elite de Cleveland, p. 183).

"Onze" et "Douze"

Le 16 Août 1938, deux autres corps sont découverts à Lakeshore Dump sur la 9ème rue Est. Tous les deux sont démembrés et décapités. Dans le chaos qui s'ensuit toute la journée pour retrouver les morceaux manquants, les Investigateurs peuvent accéder à la scène de crime (Jargon policier et un pot-de-vin adéquat ($10)).

Recueil d'indices (indice majeur)

Il y a des feuilles d'automne dans le poing tranché de la victime #11. Biologie : des feuilles de figuier, un arbre que l'on ne trouve pas normalement dans l'Ohio.

Expertise légale

La victime #11, une femme, est décédée depuis 4 à 6 mois. La victime #12, un homme, depuis 7 ou 9 mois. Ceci place ces meurtres à peu près à la même période que celui de la victime #10, ou un peu avant. Les restes du #11 sont desséchés et rigides, presque momifiés (tout comme les oiseaux desséchés apparaissant subitement. Ceux du #12 sont presque réduits à l'état de squelette.

Réserve du dossier

La victime #12 ressemble à la description de l'ami « grec » d'Edward Andrassy, aperçu en sa compagnie au Lester.



Sens du danger

L'Investigateur qui a eu le plus d'expériences de dérapages temporels voit soudain une série d'images des corps vers la Terminal Tower. Puis il se voit lui-même sur la voie du CIRR à Kingsbury Run. Un Test réussi (Difficulté 5) permet de sauter hors des rails pour éviter le train qui menace de le percuter. Il émet un son semblable au rugissement de l'eau violemment vomie par Charybde. En cas d'échec, le train le percute avec la force d'un mur d'eau, il sent son corps se désintégrer... et se réveille de nouveau au Dump. Il doit aussitôt effectuer un Test d'Équilibre mental (5 Points) à la suite de cette hallucination mortelle.

Craignez la mort par noyade

Résoudre ce mystère devrait s'avérer plutôt simple. Van Schaen, rendu fou par ses études et par la Pierre, est devenu le Boucher. Trouver son repaire sera plus difficile, mais voici quelques indices à rassembler dans ce but :

Le père et l'oncle de van Schaen ont construit le CIRR à travers Kingsbury Run.

Les stations du CIRR sont construites en béton précontraint, comme le nid d'amour de van Schaen aperçu sur la photographie (Architecture).

Un tas de feuilles mortes dans le Run, sous la voie au niveau de la station de la 24ème Rue Est comporte des feuilles de figuier (Biologie).

Recueil d'indices

La station de la 24ème Rue Est semble plus patinée par le temps que le reste du réseau, comme si les effets des années se faisaient plus ressentir ici.

Et enfin, le Gardien peut mettre en scène des visions et des dérapages temporels qui tournent de plus en plus autour du Run, de la ligne du CIRR et de la station de la 24ème Rue Est jusqu'à ce que les joueurs comprennent.

Affronter van Schaen

Afin de découvrir l'entrée secrète du repaire caché de van Schaen dans la station fait appel à Architecture ou Recueil d'indices (les traces de poussière sur le sol mènent apparemment toutes vers un mur carrelé blanc). Trouver le mécanisme d'ouverture demande un Test de Mécanique (Difficulté 5). En cas d'échec, la porte s'ouvre tout de même, mais dans un grincement horrible qui alerte le Boucher de leur présence.

La chambre combine des éléments d'Art Déco de musée et de théâtre. Il y a des morceaux de corps dans des tubes en zinc destinés à des produits chimiques entre des statues grecques et illyriennes, des casques antiques sur des crânes partiellement dépecés et des épées anciennes tranchantes comme des rasoirs enfoncées dans des portions de cadavres humains. Orem est soit prêt à se ruer sur eux avec son épée, soit en train de travailler près d'une pile de têtes et de membres emballés au centre de la pièce.

Orem van Schaen, le Boucher

Athlétisme 9, Santé 8, Bagarre 9, Mêlée 7
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de vigilance : +2 (perception du temps augmentée)
Armes : +1 (épée large)
Armure : aucune

Au cours d'un round de combat, au lieu de se battre, Orem peut dépenser 1 Point de Santé afin de se projeter dans le temps. Ceci lui permet de réapparaître n'importe où dans la pièce avec une Réserve de Santé totalement régénérée.

Scylla

Athlétisme 4, Santé 18, Bagarre 10
Seuil de Blessure : 3 (surtout attachée)
Modificateur de vigilance : +2 (perception du temps augmentée)
Armes : +0 (morsure); Scylla peut mordre avec jusqu'à six de ses têtes à la fois; si deux attaques réussissent d'affilée contre la même cible, Scylla peut retenir sa victime entre ses mâchoires canines, la seconde attaque double alors ses dégâts.

Le dernier raid d'Eliot Ness

Le 18 Août 1938, juste après minuit, à bout de frustration et de patience face aux actes du Boucher et aux coups bas politiques qu'il doit endurer, Eliot Ness mène 35 hommes pour un dernier raid. Appuyé par 11 véhicules de transport, deux paniers à salades et trois camions de pompiers, son groupe effectue une descente dans les Flats, projecteurs en marche et armes au poing. Les flics rasent les cabanes et les huttes qu'ils trouvent, et arrêtent tous ceux qu'ils croisent. On entend partout le bruit des incendies, les sirènes hurlantes et les cris des pouilleux. L'équipe de Ness s'enfonce profondément dans le Run, aussi loin que la 37ème rue, renversant les tentes et fracassant à coups de pieds les murs de plâtre, se saisissant des plus lents et des moins chanceux.

Dans la mesure du possible, il faudrait que la seule vision que les Investigateurs auront d'Eliot Ness soit la suivante : brandissant un manche de hache, grimaçant dans la fumée et la puanteur des ordures, il rassemble les désespérés et les égarés dans la lumière des projecteurs et des torches de la police. Vous pouvez modifier d'une journée ou deux la date historique du raid afin de l'adapter à votre scénario. Idéalement, il devrait se produire lorsque les Investigateurs se rendront dans le repaire du Boucher dans la station de la 24ème rue, juste pour en augmenter encore l'effet dramatique.

Cette nuit-là, les hommes de Ness ramenèrent 63 vagabonds jusqu'à la Gare Centrale, et remirent 11 d'entre eux, possédant un casier judiciaire, entre les mains du FBI. Pour les autres, ce fût la maison de correction. À l'aube, Ness et son groupe fouillèrent les ruines en quête d'indices sur le Boucher ou son repaire, mais ne trouvèrent rien. Ils incendièrent les ruines des trois campements de misère qu'ils avaient investi. Ce dernier pari n'avait rien donné. Ness ne découvrit aucune nouvelle piste, et son coup de force lui aliéna la population de la ville.

Armure : les tirs et les projectiles n'occasionne que la moitié de leurs dégâts; régénère 1 Point de Santé par round.
Perte d'Équilibre mental : +2

Les six têtes de Scylla sont fixées à sa taille par des filaments quasi-matériels. Son corps ressemble à celui d'un gros poisson fait de peau et de membres humains. Les têtes sont celles de six des victimes du Boucher, mais lorsqu'elles ouvrent leurs mâchoires, pour aboyer ou mordre, elles s'allongent et prennent un horrible aspect canin, comme si quelque force extérieure les déformait et les agitait comme de vulgaires marionnettes.

Charybde

L'assaut de Charybde emporte tout devant lui. Il doit être arrêté. La manière la plus simple consiste à contrer Charybde selon la méthode d'Ulysse. Donner six vies à Scylla en un seul round. Les Investigateurs peuvent se sacrifier eux-mêmes ou jeter de pauvres vagabonds en pâture aux mâchoires avides (et faire un Test d'Équilibre mental (5 Points) pour une telle action).

Dynamiter la station peut également fonctionner, si le Gardien accepte cette solution. Dans ce cas, assurez-vous qu'ils remarquent le schéma spiralé et symétrique dans le dallage, afin de donner aux joueurs l'idée qu'elle sert de prison physique à Charybde (ou de tour d'invocation si Charybde est Yog-Sothoth).

Mais la manière la plus simple de procéder reste de détruire la Pierre Rouge. Bien qu'elle soit à l'épreuve des balles, il y a de nombreux produits chimiques rangés dans cette chambre (Chimie afin de trouver les bons et les plus effroyables). Si un Investigateur asperge d'une manière ou d'une autre Scylla et Orem avec ce qui se trouve sur les tables, le monstre sera brûlé comme sous l'effet d'un acide fort (+0)). L'approche de Charybde résonne à travers la Pierre, le bas-relief se modifie pour montrer le tourbillon jaillir par en-dessous. Avec le bruit d'eau accompagnant Charybde et provenant maintenant de la Pierre, tout ceci devrait aiguiller les joueurs vers la bonne solution.

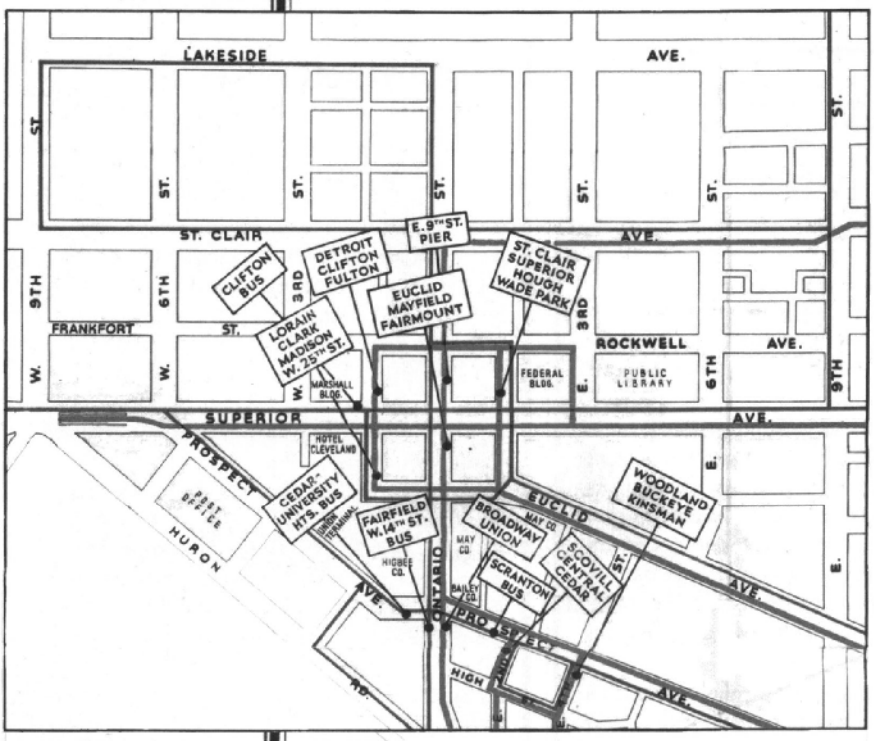
La Pierre Rouge

Une dalle de pierre rouge large d'environ 1,5 m, haute de 55cm et épaisse de 18cm. Elle est gravée en relief de signes ressemblant autant à du hittite que du mycénien (Histoire de l'art, Archéologie). Sa description est donnée en p. 181. Cependant, en observant la Pierre, il n'y aura pas deux personnes pour s'accorder sur le fait que le capitaine à l'expression horrifiée se trouve à la poupe ou à la proue du navire.

Fin ouverte et autres pistes

Les Investigateurs, s'ils pensent à rapporter des preuves à O'Donnell, recevront ses remerciements mais donnés à regrets. Il ne peut plus vraiment embarrasser Ness maintenant que le raid de minuit a déjà eu lieu, et il ne peut pas poursuivre le rejeton dément de la dynastie van Schaen si celui-ci a survécu à leur confrontation. Mais O'Donnell se montre assez large d'esprit pour reconnaître un boulot bien fait (et assez mesquin pour laisser Merylo poursuivre des fantômes jusque dans les années 40). Il pourra devenir un contact utile par la suite.

Le repaire de Van Schaen peut cacher un ouvrage du Mythe ou un journal intime exhumé en 1928 des ruines du chateau Ferenczy en Roumanie. Ceux-ci peuvent mener vers d'autres adorateurs de Yog-Sothoth (ou d'Hastur ou encore de Zhar-Lloigor). L'encart sur le culte de Coatlicue (p. 181) offre lui aussi d'autres pistes possibles.



Downtown Terminal Points

GREATE

sho

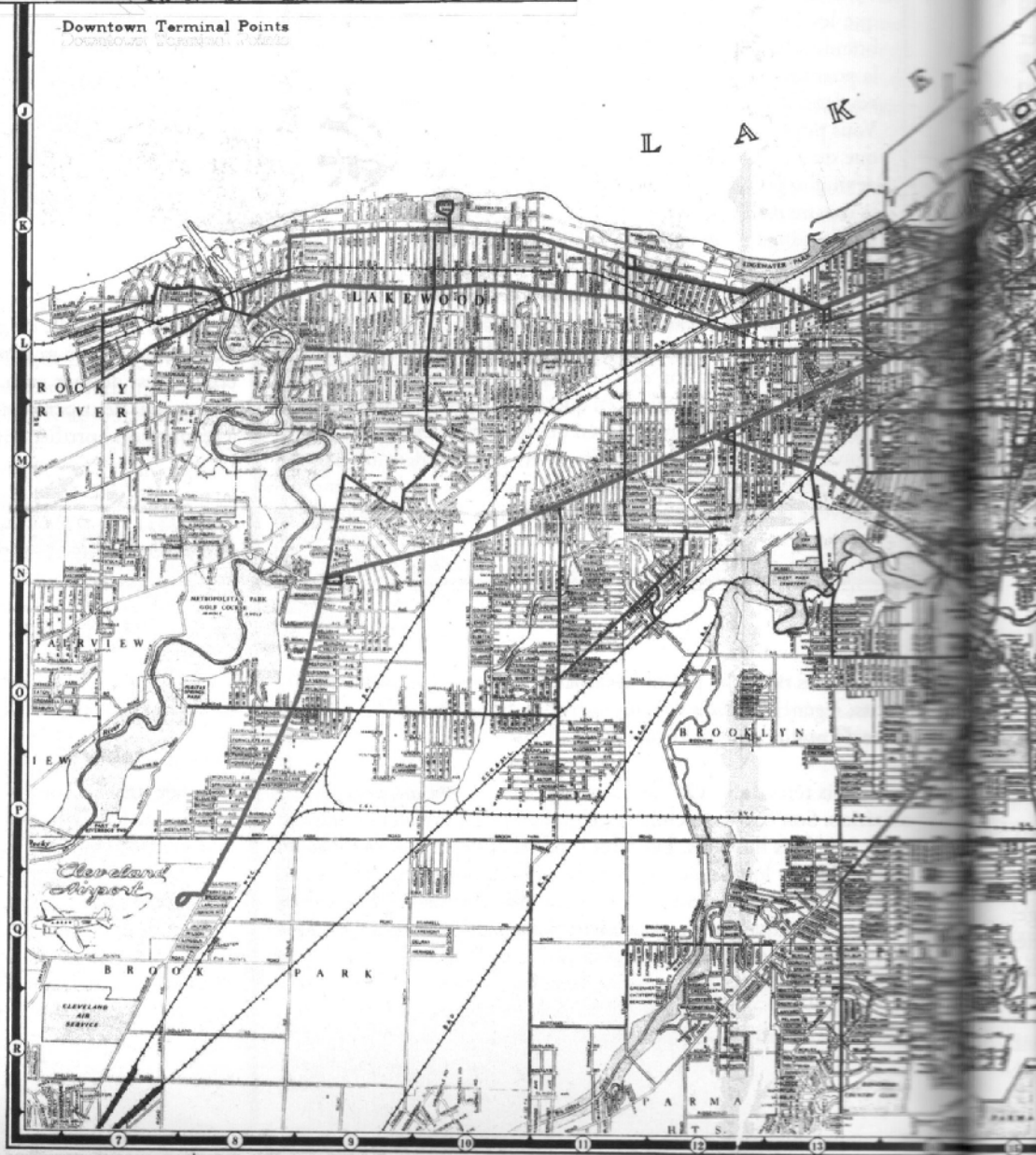
CLEVELI

Street Car

Key

Street Car Routes

Motor Coach Routes

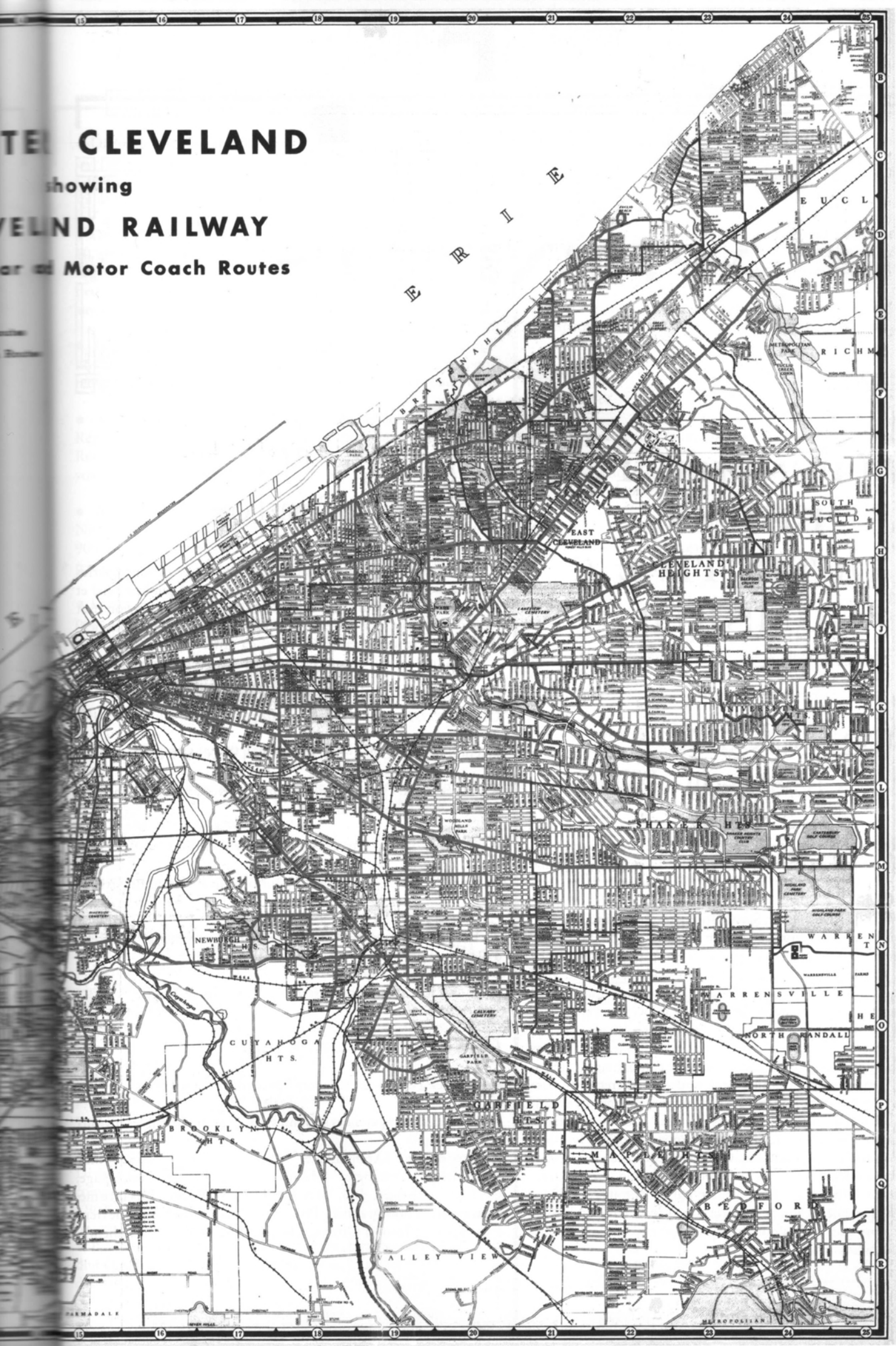


TE CLEVELAND

showing

VELND RAILWAY

ar ad Motor Coach Routes



APPENDICES

APPENDICE 1 : BRP ET DETECTIVE / GUMSHOE

Le style GUMSHOE avec les règles du BRP

Il est relativement simple de convertir l'approche et la philosophie d'enquête qui fonde le système Détective/Gumshoe au système Basic Role-Playing de l'Appel de Cthulhu. Tout lancer de dés visant à obtenir un indice, à faire avancer l'intrigue ou à obtenir des informations réussit automatiquement. Si vous souhaitez introduire la notion de Dépense en sus, autorisez-les par tranche de 20 Points de Compétence : un personnage avec un score en Anthropologie égal à 45% peut effecteur deux Dépenses, ou une seule essentielle. Vous pouvez réclamer un minimum de 20% dans une Compétence d'Investigation afin qu'un joueur ait accès aux indices concernés.

Tout lancer de dés effectué dans un but dramatique, dont les jets de SAN, les oppositions de POU et les Tests de combat, suit les règles normales. Cependant, le Gardien peut souhaiter altérer cette base selon sa propre vision des choses. Nous vous recommandons de suivre le système habituel, avec lancers de dés, pour Camouflage, Déguisement, Conduire, Électricité, Premiers soins, Hypnose, Piloter, Psychanalyse et Équitation. Certaines Compétences peuvent osciller entre les deux approches : un jet d'Orientation servant à voir qu'un dolmen indique le Nord devrait réussir automatiquement. Cependant, le même jet pour retrouver son chemin dans un brouillard dense alors que des Profonds attaquent devrait être soumis à un résultat aléatoire.

Convertir le BRP à Détective/Gumshoe

Les conseils suivants vous permettent de convertir les scénarios existants pour l'Appel de Cthulhu (les vôtres ou les publications) et vos Investigateurs pour Cthulhu. Aucun système de conversion n'est cependant parfait, et si vous tombez sur quelque chose que vous pensez devoir gérer autrement, n'hésitez pas à suivre votre instinct.

Dans tous les cas, arrondissez les fractions à l'entier supérieur.

Caractéristiques des Investigateurs

- Ignorez FOR, CON, TAI, INT, POU, DEX, APP et EDU.
- Divisez la SAN par 10 afin d'obtenir le Niveau à la fois de la Santé mentale et de l'Équilibre mental.
- Divisez les PV par 2 pour obtenir le niveau de Santé.
- Divisez le score d'Idée par 12 pour obtenir le niveau de Sixième sens.
- Divisez le score de Chance par 12 pour obtenir le niveau d'Organisation.
- Ignorez le score de Connaissance et les Points de Magie.

Compétences des Investigateurs

- Réduisez à 0% toutes les compétences inférieures à 6%.
- Divisez les Compétences suivantes par 20 pour obtenir les niveaux correspondants :

Anthropologie, Archéologie, Art, Artisanat, Astronomie, Bibliothèque, Biologie, Chimie, Comptabilité, Crochetage, Géologie, Histoire, Loi, Marchandage, Médecine, Occultisme, Pharmacie, Photographie, Physique, Psychologie (qui devient Empathie), et Trouver Objet Caché (qui devient Recueil d'indices).

• Divisez les Compétences suivantes par 12 pour obtenir les niveaux correspondants : Camouflage, Conduire Automobile (qui devient Conduite), Déguisement, Electricité, Équitation, Hypnose, Premiers soins, Piloter (qui devient Pilotage) et Psychanalyse.

• Otez 10% au score de Crédit et divisez le pourcentage restant par 10, arrondi à l'inférieur ici, pour obtenir le Niveau de vie (un résultat négatif donne un Niveau de vie égal à 0). Si ce niveau final est inférieur au minimum préconisé pour la Profession choisie (voir p. 9), amener le à ce chiffre.

• Divisez le score de Mythe de Cthulhu par 20 pour obtenir le niveau de Mythe de Cthulhu. Otez 10 de ce chiffre et baissez la Santé mentale si nécessaire pour l'aligner sur la limite supérieure autorisée.

• Additionner Baratin et Convaincre. Divisez le résultat par 20. Répartissez les Points obtenus entre Bureaucratie, Flatter et Réconfort. Si l'une ou plusieurs de ces Compétences font partie de vos Compétences professionnelles, ajouter +1 à leur niveau.

• Pour chaque Compétence de langue, ajouter 1 Point à votre Niveau de Langues. Si vous maîtrisez une langue étrangère à plus de 90%, ajouter encore 1 point. Si vous possédez au moins trois compétences de langues à plus de 90%, ajouter 2 points.

• Prenez le meilleur score entre Zoologie, Orientation et Suivre une piste, divisez le par 20 pour obtenir le niveau de Connaissance de la nature. Pour chacun des deux autres supérieur à 90%, ajouter 1 Point.

• Prenez le meilleur score entre Grimper, Sauter, Nager et Lancer, divisez le par 12 pour obtenir le niveau d'Athlétisme. Pour chacun des trois autres qui est supérieur à 70%, ajouter 1 point.

• Divisez Esquiver par 10 pour obtenir le niveau de Fuite.

• Prenez le meilleur score entre Coup de Poing, Lutter, Coup de Tête et Coup de Pied. Divisez le par 12 pour obtenir le niveau de Bagarre. Pour chacun des trois autres qui est supérieur à 90%, ajouter 1 Point Ajouter encore 1 Point pour un score en Arts Martiaux supérieur à 50%.

• Si le Bonus aux dégâts est de +1D4, ajouter 1 Point à Bagarre.

• Si le Bonus aux dégâts est de +1d6, ajouter 1 Point à Bagarre et 1 point à Intimidation.

• Prenez le meilleur score entre Arme de poing, Mitraillette, Fusil et Mitrailleuse. Divisez le par 12 pour obtenir le niveau d'Armes à feu. Pour chacun des trois autres qui est supérieur à 90%, ajouter 1 Point. Ajouter encore 1 Point pour un score de Fusil à pompe supérieur à 80%.

• Prenez votre meilleur score avec une Compétence en arme de mêlée. Divisez le par 12 pour obtenir le niveau de Mêlée. Ajouter 1 point si vous possédez deux autres Compétences de ce type supérieures à 80%.

• Prenez le meilleur score entre Mécanique Conduire engin lourd. Divisez-le par 12 pour obtenir le niveau de Mécanique. Si l'autre est compris entre 70% et 89%, ajouter 1 Point. S'il est supérieur ou égal à 90%, ajouter 2 Points.

• Prenez le meilleur score entre Se Cacher, Ecouter et Discrétion, et divisez le par 12 pour obtenir le Niveau de Discrétion. Pour chacun des deux autres qui est supérieur à 70%+, ajouter 1 Point.

• Si l'une ou l'autre des Compétences suivantes fait partie de vos Compétences professionnelles, ajouter 1 Point à leur niveau actuel : Cryptographie, Médecine légale, Interrogatoire, Intimidation, Histoire orale.

• Si l'une ou l'autre des Compétences suivantes fait partie de vos Compétences professionnelles, ajouter 2 Points à leur Niveau actuel : Histoire de l'art, Jargon policier, Connaissance de la rue, Théologie.

• Si l'une ou l'autre des Compétences suivantes fait partie de vos Compétences professionnelles, ajouter 3 Points à leur niveau actuel : Piquer, Filature.

Créatures

• Le déplacement de la créature est égal à son niveau d'Athlétisme.

• Divisez le nombre de PV moyen de la créature par 2. Ajouter 1 à ce chiffre pour obtenir son niveau de Santé.

• Divisez le meilleur score d'attaque innée de la créature par 3 pour obtenir son niveau de Bagarre.

• Divisez le meilleur score d'attaque avec arme de la créature par 4 to pour obtenir son niveau de Mêlée (ou d'Armes à feu selon le cas).

• Assurez-vous que vous avez bien réparti les niveaux selon les différents environnements, le cas échéant. Vous pouvez ajuster ces scores dérivés de 1 ou 2 Points (vers le haut ou le bas) si nécessaire pour clairement différentier les unes des autres les diverses créatures.

• Le Seuil de Blessure est égal à 4 en dehors de circonstances spéciales (la créature est lente possède certains avantages innés, etc.).

• Extrapolez à partir des exemples donnés les modificateurs de Vigilance et de Discrétion, s'il y a lieu de le faire.

• Les dégâts peuvent également être extrapolés grâce au tableau ci-dessous, mais souvenez-vous qu'ils suivent une échelle plus réduite dans Cthulhu. Dans le cadre de ce système, les dégâts ne devraient dépasser un bonus de +1 que s'ils sont égaux ou supérieurs à 2D6+3 dans l'Appel de Cthulhu. N'oubliez pas d'ajouter ce bonus aux dégâts en calculant les dégâts de la créature !

Appel de Cthulhu Dégâts	*Cthulhu Dégâts*
1D3, 1D4	-2
1D6	-1
1D8	0
1D8+1, 1D10, 2D6	+1
3D6, 4D6	+2
5D6	+3
6D6	+5
10D6	+12

Utilisez le tableau suivant pour convertir les valeurs d'armure :

Appel de Cthulhu Points d'armure	*Cthulhu Armure*
1	-1
2	-2
3 - 4	-3
5 - 7	-4
8 - 11	-5
12 - 16	-6
17 - 22	-7

• Si la perte minimum de SAN pour voir une créature est de 0, la perte additionnelle d'Équilibre mental est égale à +0 (+1 si elle est clairement non humanoïde). Si la perte minimum de SAN est de 1, la perte additionnelle d'Équilibre mental est égale à +1. Si la perte minimum de SAN correspond à un lancer de dés, la perte additionnelle d'Équilibre mental est égale à +2. La perte additionnelle d'Équilibre mental est égale à +3 (ou plus encore) dans le cas des dieux ou des titans.

Livres du Mythe

Seul le *Al Azif* ajoute +4 points en Mythe de Cthulhu. Seul le *Necronomicon* ajoute +3 points en Mythe de Cthulhu. Les ouvrages majeurs ajoutent +2 et les ouvrages mineurs +1. Ces différences proviennent des variétés de sujets abordés ou des effets surnaturels et secondaires de ces lectures.

Sorts

Convertissez les sorts en vous servant des exemples donnés dans ce livre. Extrapolez les coûts en Équilibre mental à partir de ceux du tableau de perte d'Équilibre mental en p. 57, mais en règle générale, chaque tranche de 2 à 3 points de Magie ou de SAN requis devrait se traduire par une perte de 1 point de la réserve d'Équilibre mental. Seuls les sorts qui demandent une perte permanente de POU devrait impliquer un coût en niveau d'Équilibre mental, et encore pas tous. Gardez à l'esprit que Cthulhu réunit la SAN, les points de Magie et le POU sous forme de Réserves de Compétences qui monteront en général à 10-12 Points. Dérivez la réserve d'Inertie des rituels à partir du POU ou des Points de Magie de la créature ou du dieu invoqué.

Appendice N° 2: Sources et Ressources

"...une vaste bibliothèque très haute de plafond, dont les murs étaient couverts de livres écornés, d'un aspect pesant, archaïque, et vaguement repoussant."
-- Horreur à Red Hook"

HP Lovecraft

Si pour une raison quelconque vous n'avez pas lu les oeuvres d HP Lovecraft , vous pouvez encore rectifier cette erreur. Voici les textes à lire en priorité, tous disponibles en traduction française.

L'Appel de Cthulhu
L'Affaire Charles Dexter Ward
L'Abomination de Dunwich
Les Montagnes Hallucinées
Le Cauchemar d'Innsmouth
La Maison de la Sorcière
La Couleur tombée du Ciel
Celui qui hantait les Ténèbres
Celui qui chuchotait dans les Ténèbres
La Maison Maudite
Dans l'Abîme du Temps
Le Modèle de Pickman
Les Rats dans les murs
La Musique d'Erich Zann
De l'Au-delà
Le Monstre sur le seuil

Si vous avez lu cinq de ces nouvelles, vous avez pris un bon départ pour devenir Gardien. Les joueurs qui ne connaissent pas le Mythe devraient lire au moins L'Appel de Cthulhu ou L'Abomination de Dunwich pour avoir une petite idée sur ce genre de contes.

Si vous vous passionnez pour HP Lovecraft, vous pouvez craquer bien sûr sur l'intégrale des Oeuvres de Lovecraft en trois volumes (avec témoignages, lettres, nouvelles d'autres auteurs) chez Robert Laffont, si vous ne les avez pas déjà.

Robert E. Howard et Auguste Derleth

Deux auteurs ont également inspiré ce livre, Robert E. Howard et Auguste Derleth. Vous pourrez trouver une partie de leurs nouvelles dans Légendes du Mythe de Cthulhu en deux volumes ainsi que dans le deuxième volume des Oeuvres de Lovecraft chez Robert Laffont.

Néanmoins tout n'est pas disponible en français (jamais traduits ou épuisés en français).

Les histoires d' Howard les plus prisées sont en général : "La Chose ailée sur le Toit", " Ne me creusez pas de Tombe " " L'Horreur des Abîmes " " Le Feu d'Asshurbanipal "

D'Auguste Derleth nous pouvons conseiller : "le Retour d'Hastur" et le recueil "La trace de Cthulhu".

Autres auteurs du Mythe

Des centaines d'auteurs ont écrit sur le Mythe De Cthulhu, pour le meilleur mais aussi pour le pire.

Il est souvent préférable de lire les écrivains qui ont inspiré Lovecraft tout particulièrement Algernon Blackwood difficile à trouver en VF (The Willows and Le Wendigo pour l'atmosphere, les aventures occultes du détective John Silence pour la structure), Arthur Machen (Le Grand dieu Pan ou The Novel of the Black Seal et The Red Hand pour des mystères horrifiques de premier ordre), et Robert W. Chambers (son Roi en Jaune inspira Derleth pour Hastur).

Pendant sa vie, Lovecraft partagea librement ses créations sur le Mythe aves ses confrères parmi lesquels Clark Ashton Smith, Robert Bloch et Henry Kuttner.

On peut également citer les nouvelles de Ramsey Campbell, Colin Wilson, David Drake, Karl Edward Wagner, China Mieville, TED Klein, Richard A Lupoff , Dennis Detwiller, John Tynes (Delta Green) et Charles Stross.

Hélas, beaucoup de nouvelles ou de romans inspirés du Mythe ne sont pas ou plus disponibles en VF.

APPENDICE N° 3: DOCUMENTS UTILES

Ces documents comme les fiches de personnages sont disponibles sur le site : http://www.7emecercle.com

CTHULHU

Santé mentale [1]			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Seuil de blessure [3]			

Équilibre mental			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Santé			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

1) Mode Pulp, pour la Santé mentale récupérable, marquez les pertes de réserve par un trait, le perte de Niveaux par une croix.
2) Les Compétences professionnelles sont à moitié-prix. Marquez les d'un * avant d'attribuer les Points.
3) Le Seuil de Blessures est à 3, 4 si vous avez 8 ou plus en Athléstisme.

(1) Ces Compétences Générales doublent en tant que Compétences d'Investigation
4) Vous ne pouvez commencer avec du Mythe de Cthulhu. La Santé mentale est limitée à 10- Mythe de Cthulhu.
5)Mode Pulp : si votre Niveau en armes à feu est de 5, vous pouvez tirez de deux pistolest à la fois.
6)Enregistrez ici les Langues attribuées durant la partie. Une par Point.
7) Tout Niveau de Fuite supérieur à deux fois le NIveau d'Athlétisme, coûte 1 Point pour 2.
8) Seuls les Aliénistes et les Parapsychologues peuvent acquérir Hypnose et seulement en mode Pulp.
9)Vous débutez avec 4 Points gratuits en Santé mentale, 1 en Santé, et 1 en Équilibre mental.

Nom de l'Investigateur :

Motivation :
Profession [2] :
Avantages professionnels :

Piliers de Santé mentale :
Points de Création :-

Compétences Académiques	Compétences Relationnelles	Compétences Générales
Anthropologie	Bureaucratie	Athlétisme
Archéologie	Connaissance de la rue	Armes à feu [5]
Architecture	Flatterie	Bagarre
Bibliothèque	Histoire orale	Camouflage
Biologie	Interrogatoire	Conduite
Comptabilité	Intimidation	Déguisement (1)
Cryptographie	Jargon policier	Discrétion
Géologie	Niveau de vie	Electricité (1)
Histoire	Négociation	Equilibre Mental [9]
Histoire de l'Art	Psychologie	Equitation
Langues [6]	Réconfort	Explosifs (1)
		Filature
		Fuite
		Hypnose [8]
		Mécanique (1)
Loi	Compétences Techniques	Mêlée
Médecine	Artisanat	Organisation
Mythe de Cthulhu [4]	Arts	Piquer
Occultisme	Astronomie	Pilotage [7]
Sciences	Chimie	Premiers soins
Théologie	Connaissance de la nature	Psychanalyse
	Crochetage	Santé [9]
	Expertise légale	Santé mentale [9]
	Pharmacologie	Sixième sens
	Photographie	
	Recueil d'indices	

Source d'Équilibre	Contacts et Notes

Le 7ème Cercle et Pelgrane Press,
avec l'agrément de Chaosium Inc, présentent...

CTHULHU

"N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au cours des siècles,
peut mourir même la mort."
Le Necronomicon

Cthulhu explore la malignité cosmique de l'oeuvre maîtresse de Lovecraft dans les années trente, alors que la folie rampante des Grands Anciens se mêle à la montée cruelle du totalitarisme mondial, sous la plume talentueuse et avertie de Kenneth Hite.

Le système de jeu Détective/Gumshoe créé par Robin D. Laws apporte de la nouveauté dans la conception même des jeux d'enquête.

Vous pouvez être sûr que lorsque vos Investigateurs entreront dans de vieilles fermes sinistres, des bibliothèques interdites, et des labyrinthes glacés en Antartique, ils auront toujours les indices dont ils ont besoin pour avancer dans l'aventure, vers la confrontation avec d'antiques vérités, fatales pour l'esprit humain.

Dans cette nouvelle édition, vous pouvez choisir votre mode de jeu : une spirale Puriste vous entrainant dans la terreur la plus profonde, ou une aventure Pulp excitante et débridée, ou mêler le tout en une aventure haletante et fatale.

Renforcez vos Investigateurs avec 14 Motivations irrésistibles pour envoyer vos personnages fouiller cette crypte inquiétante en pleine nuit, et plus de 60 Compétences allant du Mythe de Cthulhu aux Explosifs pour les aider à en revenir, à peu près sains et saufs.

Vous trouverez, dans cet ouvrage, trois trames de campagne pour envoyer des érudits en veston de tweed, des agents du gouvernement, ou des trafiquants dans l'étrange ainsi qu'un scénario d'introduction complet "l'Horreur de Kingsbury".

Ia, Ia ! Cthulhu fhtagn !
Ph'nglui mglw'nafh
Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn

9 782914 894906
ISBN : 2-914892-49-7
Prix de vente : 39,90€