

L'APPEL de CTHULHU

Jeu de rôle fantastique dans les univers de H.P. Lovecraft



Sandy Petersen ET SES AMIS

Adaptation française de la 4ème édition américaine



scanné par sambottes
pour france rpg
(lancedragon.no-ip.com)



Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

DEDICACE

A mon père, qui me fit découvrir la littérature de science-fiction
et, en particulier, l'œuvre de Lovecraft.
C'est dans un de ses livres que j'ai lu
ma première histoire lovecraftienne, *Le Modèle de Pickman*.
Merci papa.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier les personnes suivantes pour l'aide inappréciable qu'elles ont apporté pour la réalisation de ce manuscrit : Steve Marsh, James Memmott, Wade Roundy, Greg Stafford, Paul Work, Scott Clegg.

Je souhaiterais tout particulièrement remercier Marc Hutchison, Bill Hamblin et Eric Petersen pour le soutien qu'ils m'ont accordé.

Merci, enfin, à Howard Phillips Lovecraft, sans qui cet ouvrage n'aurait pas été possible.

Chaosium tient à remercier Al Dewey, dont la campagne de Cthulhu a servi de cadre à la plupart des tests auxquels a été soumis le jeu. Les autres testeurs furent, par ordre alphabétique : Yurek Chodak, Allen Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmberg, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson et Lynn Willis.

L'APPEL DE CTHULHU est publié par Jeux Descartes sous licence de Chaosium Inc.

La quatrième édition de L'APPEL DE CTHULHU est copyright © 1989 Chaosium Inc., tous droits réservés.

CALL OF CTHULHU® et L'APPEL DE CTHULHU® sont des marques déposées par Chaosium et Jeux Descartes.

Toute ressemblance entre des personnages de L'APPEL DE CTHULHU et des personnes existantes ou ayant existé ne peut être que pure coïncidence.

Les œuvres de H.P. Lovecraft sont copyright © 1963 par August Derleth et sont citées à titre de renseignement. Toutes les informations concernant *Shudde-M'ell*, les *Chthoniens* et toutes les autres créations de Brian Lumley tirées de ses ouvrages, et notamment de *The Burrowers Beneath*, sont utilisées avec la permission de l'auteur. *Cold Print* de J. Ramsey Campbell est copyright © 1969 par August Derleth. *The Diary of Alonzo Typer* de William Lumley et H.P. Lovecraft © 1970 par August Derleth. *The Whisperer in Darkness* de H.P. Lovecraft © 1963 August Derleth et Donald Wandrei. *Hounds of Tindalos* de Frank Belknap Long © 1946 Frank Belknap Long. *The Return of the Sorcerer* de Clark Ashton Smith © 1932 Clayton Magazines Inc. *The Hindu Curse* est tiré de *The Hymns of the Atharva-Veda* par Griffith, copyright © 1962. Le poème de Lovecraft *Nemesis* est copyright © 1943 par August Derleth et Donald Wandrei. Les citations tirées de *The Inhabitant of the Lake* sont copyright © 1964 par J. Ramsey Campbell. *Hallowe'en in a Suburb*, *The Nightmare Lake*, *Yule Horror* et *The Outpost* de H.P. Lovecraft copyright © 1963 par August Derleth. *The Lair of Great Cthulhu* de Joan Carruth et Larry Press copyright © 1980 Pentalpha Journal.

Illustration de couverture par Bernard Alunni, tous droits réservés.

Les planches intérieures en couleur sont copyright © 1989 par leurs auteurs respectifs.

Les silhouettes des monstres et les autres illustrations ont été exécutées par Lisa A. Free, Tom Sullivan et Tony Ackland. Yurek Chodak a dessiné la plupart des cartes et des plans. Le portrait de Lovecraft est de Ron Leming.

Les créations artistiques spécialement conçues pour L'APPEL DE CTHULHU restent la propriété de leurs auteurs, en dehors de la présente publication et des publicités afférentes.

La reproduction d'éléments de cet ouvrage, à des fins personnelles ou commerciales, que ce soit par des méthodes photographiques, électroniques ou autres, est interdite.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre, ainsi que les demandes de catalogue gratuit, à Jeux Descartes, L'Appel de Cthulhu, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Imprimé au Portugal



L'APPEL de CTHULHU

JEU DE ROLE FANTASTIQUE DANS LES MONDES DE H.P. LOVECRAFT

SANDY PETERSEN

textes additionnels

GLEN RAHMAN, LYNN WILLIS
JOHN SULLIVAN, ALLAN K. CRANDALL

textes documentaires

LYNN WILLIS, WILLIAM HAMBLIN, GLENN RAHMAN
SANDY PETERSEN, KEITH HERBER, MORGAN CONRAD
ALLAN K. CRANDALL, LARRY DITILLO, HARRY HENDERSON
H.P. LOVECRAFT, STEVE PERRIN, CHARLIE KRANK, RICHARD FICHERA
JOAN CARRUTH, LARRY PRESS, TADASHI EHARA

illustration de couverture BERNARD ALUNNI

planches en couleur

LES EDWARDS, LEE GIBBONS, TOM SULLIVAN, CHRIS MARRINAN

dessins intérieurs

BERNARD ALUNNI, GENE DAY, CHRIS MARRINAN, TOM SULLIVAN
TONY ACKLAND, YUREK CHODAK, LISA A. FREE, TIM CALLENDER

directeur de projet pour la 4ème édition LYNN WILLIS

mise en page et relecture de la 4ème édition JOHN B. MONROE

relecture supplémentaire MARCIA J. LEMPert

traduction et adaptation française JEAN BALCZESAK

supervision de la version française HENRI BALCZESAK

réalisation, maquette : GUILLAUME ROHMER

corrections DOMINIQUE BALCZESAK, AMEDEE BRIGGEN

CHAOSIUM INC. 1989

JEUX DESCARTES 1990

TABLE DES MATIERES

H.P. Lovecraft	1	Folie à durée indéterminée	32
Avant-Propos	6	Pertes de SAN typiques	
		Contreparties de la folie	
		Augmentation de la SAN	
		Récupération de la SAN	33
		Récompenses en SAN	
		Psychanalyse	
		Possibilités	
		Guérison de la folie	
		Table des folies	34
		Internement	36
		Séquelles	
		Taux de Guérison	
		Disponibilité	
		LE MYTHE DE CTHULHU	37
		Récapitulatif du Mythe	
		Races extra-terrestres	38
		Autres Dieux, etc.	
		Cinq classes	
		Grands Anciens	39
		Présentation	
		Abhoth	40
		Atlach-Nacha	41
		Azathoth	42
		Bast	43
		Bêtes de Lune	44
		Byakhees	
		Chiens de Tindalos	
		Choses Très Anciennes	45
		Chthoniens	46
		Cthugha	48
		Cthulhu Le Grand	
		Cyaegha	49
		Daoloth	50
		Dholes	51
		Etres de Xiclotl	
		Ghasts	53
		Ghatanothoa	
		Glaaki	54
		Gnoph-Keh	
		Goules	55
		Grande Race de Yith	
		Gugs	57
		Habitants des Sables	
		Hastur, L'Indicible	
		Horreurs Chasseresses	58
		Insectes de Shaggai	
		Ithaqua	59
		Larves Amorphes	
		Larves de Cthulhu	60
		Lloigors	61
		Maigres Bêtes de la Nuit	62
		Mi-Go	63
		Nodens	
		Nyarlatotep	64
		Nyogtha	65
		Peuple Serpent	
		Polypes Volants	66
		Profonds	67
		Serviteurs de Glaaki	68
		Serviteurs des Autres Dieux	
		Shantaks	69
		Shoggoths	
		Shub-Niggurath	
H.P. Lovecraft	1		
Avant-Propos	6		
LES REGLES DU JEU			
INTRODUCTION	7		
Aides de Jeu	9		
INVESTIGATEURS	11		
Caractéristiques	12		
Points de magie			
Jet de Chance			
Jet d'Esquive			
Déplacements			
Jet d'Idée	13		
Bonus aux Dommages			
Points de Vie			
Professions			
Table des Professions	14		
Fiche d'Harvey Walters	15		
L'argent	16		
Economies			
LE SYSTEME DE JEU	17		
Actions automatiques			
Jets de pourcentage simples			
Jets de résistance			
Table de Résistance	18		
Récompenses de l'expérience			
Conséquences de l'échec	19		
Prendre des dommages			
Guérison			
Chocs			
Chutes			
Noyade	20		
Poisons			
Compétences de combat			
Empalement			
Armes blanches	21		
Attaques et parades			
Escrime			
Combat à mains nues			
Lutte			
Combat au couteau			
Table des armes blanches	22		
Armes contondantes			
Armes à feu			
Chances de toucher			
Enrayement	23		
Chargement des armes			
Fusils			
Fusils de chasse			
Table des armes à feu			
Compétences	24		
Camouflage/Discussion	25		
Droit./Lire	26		
Lire/Mythe de Cthulhu	27		
Nager/Premiers soins	28		
Psychanalyse./Zoologie	29		
Exemple de partie	30		
SANTE MENTALE	31		
Généralités			
Utilisation de la SAN			
Etat de choc			
Folie temporaire			
Table de la durée			

TABLE DES MATIERES

Shudde M'ell.....	70	Comparatif géographique.....	128
Sombres Rejetons.....	71	ANIMAUX ET MONSTRES.....	129
Tsathoggua.....		• Buffle, calmar, chauve-souris, cheval,	
Vagabonds Dimensionnels.....	72	chien domestique, chien sauvage	
Vampires de Feu.....		• Cochon sauvage, condor/aigle géant,	
Vampires Stellaires.....		crocodile, éléphant, essaim de guêpes, fantôme	
Ygonolac.....	73	• Gorille, hordes de rats, lion,	
Yig.....	74	lion des montagnes, loup-garou, lynx	
Yog-Sothoth.....		• Momie, ours brun, pixie, python, rhinocéros, spectres	
Zhar.....	75	• Squelette, tigre	
Zoth-Ommog.....		• Vampire, zombie	
MAGIE ET SORTILEGES.....	77	DES JALONS POUR LES ANNEES 20.....	138
Livres du Mythe.....		Calendrier de 1920.....	140
Langues.....		Chronologie lovecraftienne.....	
Table des livres.....	78	Biographie d'H.P.L.....	141
Secondes éditions.....		Némésis, poème.....	142
Apprentissage des sorts.....	80	Préhistoire du Mythe.....	143
Points de magie.....		PRIX ET ARGENT.....	144
Lancement des sorts.....		Salaires.....	
Choix de sortilèges.....		Prix des transports.....	145
Sorts pour les monstres.....		Prix des objets.....	
Sorts de contrôle.....	81	Banques et économies.....	146
Sorts d'appel des divinités.....		VOYAGES.....	147
Sorts de contact.....	82	Vitesse des transports.....	
Sorts de contact des divinités.....		Plus gros paquebots.....	
Enchantements.....		Exemples de distances.....	148
Sorts d'invocation.....	84	Sociétés et marques.....	149
Autres sorts.....	85	LES INFRACTIONS.....	150
Breuvage de l'Espace.....		Au sujet des arrestations.....	
Créer un Portail.....		Un peu d'histoire.....	
Table des coûts de création.....		Corruption.....	
Exemples de distances.....	86	Prisons.....	151
Poudre d'Ibn-Ghazi.....		ARMES.....	155
Résurrection.....		Zones d'armement.....	
Flétrissement.....		Table des nouvelles armes.....	156
Terrible malédiction d'Azathoth.....	87	Armes automatiques.....	
Signe des Anciens.....		Notes sur les nouvelles armes.....	157
Signe de Voor.....		Armes sur le marché noir.....	
Table des sorts de base.....		BIOGRAPHIES.....	159
Augmenter son pouvoir.....	88	LES SECTES.....	163
Objets magiques.....		TEST DE SANTE MENTALE.....	164
Sorts tirés des scénarios.....		RECHERCHES.....	165
COMMENT JOUER.....	89	Fragment du Necronomicon.....	
Tactiques.....		Notes supplémentaires.....	
Concevoir un scénario.....	90	L'ubiquité de Cthulhu.....	
Elaborer une campagne.....	91	POURSUITES AUTOMOBILES.....	171
Mener une campagne.....		LIVRE DE SORTS.....	174
Inspiration.....	92	IMPRECATIONS RITUELLES.....	184
SCENARIOS.....	93	EXTRAITS.....	185
La maison hantée.....		PLAN : Wagons de chemin de fer.....	187
Le dément.....	96	POESIES (et chanson).....	188
La maison Brockford.....	98	CARTE : Arkham.....	190
La chasse aux documents.....	102	CARTE : Massachusetts, Rhode Island.....	191
La menace souterraine.....	105	TABLE DES TAILLES.....	192
Le sauvetage.....	109		
[A propos des loups-garous.....	117]		
Le mystère de Loch Feinn.....	118		

GUIDE DES ANNEES 20

Questions/réponses.....	126
Autres professions.....	127
Prononciations selon Chaosium.....	128

FICHE D'INVESTIGATEUR

(en encart)

AVANT-PROPOS

Bienvenue dans l'univers de L'Appel de Cthulhu !

S'il vous est déjà arrivé d'être pétrifié par une histoire de fantôme ou ensorcelé par un film d'horreur, vous allez vous régaler.

Ecartez le voile qui sépare la fragile Humanité des monstruosité qui se tiennent tapies au delà de l'Espace et du Temps. Explorez des ruines oubliées et des forêts hantées en quête d'indicibles menaces. Entrez dans le monde de L'Appel de Cthulhu !

La première édition de ce jeu date de 1981. A cette époque, il existait trois grandes récompenses américaines dans le domaine de la conception de jeux. Elles ont toutes les trois été décernées à L'Appel de Cthulhu. Depuis, il a été traduit en plusieurs langues (français, allemand, espagnol, japonais et italien à ce jour) et une pléiade de ses suppléments ont été primés. Il a gagné la reconnaissance des magazines et des fanzines du monde entier. Ses ventes n'ont jamais été aussi bonnes qu'aujourd'hui. L'Appel de Cthulhu a été le premier jeu de rôle d'épouvante et il est toujours le meilleur.

J'eus mon premier contact avec l'œuvre de H.P. Lovecraft quand je découvris — alors que j'étais enfant — un recueil de nouvelles en lambeaux, qui avait été publié à l'intention des conscrits au temps de la Seconde Guerre Mondiale. J'ai lu ce livre le soir même et j'ai été pris d'une passion qui ne me quittera jamais plus. Si, vous aussi, vous aimez les histoires de Lovecraft, vous pouvez désormais employer une méthode originale pour vous plonger dans le Mythe de Cthulhu. Qu'auriez-vous fait à la place des intrépides héros de Lovecraft ? Auriez-vous su, vous-même, résoudre le sinistre mystère Whately ? Auriez-vous été capable de sauver le monde du cauchemar des Profonds ? Auriez-vous pu affronter les Shoggoths sans sombrer dans la folie ? Aujourd'hui il vous est possible d'apporter une réponse à ces questions !

Si vous n'avez jamais lu des livres de Lovecraft, mais si vous aimez les histoires d'horreur, L'Appel de Cthulhu vous propose de nouvelles perspectives dans le domaine du jeu de rôle. Vampires, loups-garous, fantômes, zombies... ils sont tous là et ils vous attendent.

Dans ce jeu, il y a deux catégories de joueurs, ceux qui incarnent des "Investigateurs" et ceux qui assument la fonction de "Gardien". Ces termes sont expliqués en détail plus loin. En gros, un Investigateur est un rôle de personnage que tient un joueur dans le cadre d'une partie — son alter-ego, en quelque sorte : l'Investigateur doit élucider des intrigues occultes et mettre à jour les sinistres menaces qui pèsent sur l'humanité. Par contre, si vous devenez Gardien, vous êtes alors le meneur du jeu ; vous interprétez les monstres et les personnages mystérieux, plus ou moins sinistres, que les Investigateurs rencontrent.

Si vous avez l'intention d'être Gardien, lisez toutes les règles contenues dans le présent livre. Accordez, notamment, une attention toute particulière aux chapitres concernant la Santé Mentale, le système de jeu

et la création de personnages. Une fois que vous avez le sentiment d'avoir bien compris les règles, choisissez un scénario. Les trois premiers, proposés au début du chapitre intitulé "Scénarios prêts à jouer", peuvent parfaitement convenir. Lisez attentivement l'aventure que vous avez choisie, puis invitez quelques amis. Lorsqu'ils arrivent, faites-leur créer ensemble quelques personnages et expliquez brièvement les règles. La fiche d'Investigateur étant suffisamment claire pour ne pas réclamer d'explications particulières, tout cela ne devrait pas vous prendre trop de temps. Vous pouvez ensuite commencer à jouer. N'ayez pas peur de commettre quelques erreurs la première fois... c'est tout à fait naturel.

Sept scénarios ont été inclus dans ce livre afin de vous aider à démarrer. Ainsi, vous pourrez les jouer avec vos amis, tout en apprenant à créer vos propres aventures. Veillez toujours à bien étudier un scénario avant de le jouer. C'est vos amis qu'il faut surprendre, pas vous-même !

Si vous souhaitez être un Investigateur, vous n'avez pas besoin de faire tout cela. Au départ, vous devez seulement lire les premiers chapitres des règles : "Introduction", "Créer un Investigateur", "Mécaniques du jeu et compétences" et "Santé Mentale". Il ne vous est pas nécessaire de lire le reste du livre, à moins que votre Gardien ne vous le demande expressément, ou si vous voulez — vous-même — devenir Gardien.

Un bon conseil : si vous décidez de lire toutes les règles, je vous recommande instamment de sauter les scénarios ; leur lecture anéantirait tout le plaisir que vous pourriez en retirer si votre Investigateur est un jour amené à les jouer. Evidemment, vous pouvez lire un scénario une fois que vous avez fini de le jouer (si votre Gardien vous y autorise).

Avec le présent livre et quelques dés, vous disposez de tout ce qui est nécessaire pour jouer à L'Appel de Cthulhu. Comme je l'ai déjà indiqué, de nombreux suppléments ont déjà été publiés pour le jeu. Aucun n'est indispensable pour jouer, mais les aventures et les informations qu'elles recèlent peuvent se révéler d'une très grande utilité pour n'importe quelle campagne.

Si vous êtes déjà familiarisé avec d'autres jeux de rôle, soyez cependant prévenus : L'Appel de Cthulhu se démarque nettement de la plupart des autres jeux, qui accordent une importance prépondérante aux compétences de combat. L'Appel de Cthulhu est un jeu d'enquête. L'intelligence et la culture comptent plus que les muscles. Votre aptitude à lire le Latin peut se révéler bien plus utile que votre précision au tir avec un revolver de 45mm. Bien sûr, la folie et la mort sont peut-être tapies au détour du chemin, alors soyez sur vos gardes !

Rendez-vous à l'asile !

SANDY PETERSEN



Introduction

Bienvenue dans le Mythe de Cthulhu, tel qu'il a été imaginé par Howard Phillips Lovecraft et quelques autres écrivains : une mythologie qui fait des années 20 une époque pleine de mystères, hantée par d'épouvantables horreurs surnaturelles.

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle fantastique inspiré des œuvres de H.P. Lovecraft et de quelques autres romanciers. H.P. Lovecraft fut un auteur assez connu au cours des années 20 et 30. Il a fait l'objet d'un véritable culte avant sa mort survenue en 1937. Depuis cette époque, son importance n'a cessé de croître et il est aujourd'hui généralement considéré comme le plus grand écrivain d'épouvante du vingtième siècle. Ses histoires couvrent un vaste domaine qui va de la science-fiction la plus pure à l'horreur gothique la plus classique. Son œuvre non romanesque comprend une histoire du Québec et un essai intitulé *Epouvante et Surnaturel en Littérature*.

La plus célèbre des créations de Lovecraft est le **Mythe de Cthulhu**, qui est exposé tout au long d'une série de nouvelles ayant en commun des ouvrages occultes légendaires et certaines entités diaboliques. Ce Mythe a enflammé l'imagination d'autres écrivains, pour la plupart des protégés ou des amis de Lovecraft, qui se sont empressés de développer cette complexe mythologie. Aujourd'hui encore, les héritiers littéraires de Lovecraft écrivent des histoires sur Cthulhu et ses semblables.

But du jeu

Dans *L'Appel de Cthulhu*, les joueurs incarnent d'intrépides enquêteurs qui tentent de découvrir, de comprendre et finalement de détruire les horreurs, les mystères et les secrets du Mythe de Cthulhu. Un meneur de jeu, appelé le Gardien des Arcanes (ou, plus simplement, "Gardien") est indispensable pour jouer. Il a pour mission d'élaborer (dans le cadre des règles) des situations auxquelles seront confrontés les joueurs.

Les Investigateurs ne doivent pas nécessairement ressembler aux personnes qui les jouent. Au contraire, il est souvent plus intéressant et amusant pour les joueurs de créer des personnages totalement différents d'eux-mêmes : détectives privés coriaces, entraîneuses ou occultistes sinistrement célèbres.

Une partie de *L'Appel de Cthulhu* se compose d'une

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

L'essentiel d'une telle partie est constitué d'échanges verbaux. Ainsi, les joueurs indiquent au Gardien ce qu'ils veulent — ou souhaitent — accomplir. Celui-ci leur dit ensuite s'ils peuvent le faire en accord avec les règles, et, si ce n'est pas le cas, ce qui se produit en fait.

Les règles sont importantes seulement quand un problème se pose en termes de réussite ou d'échec. Elles constituent un système de simulation de la "réalité" du jeu et donnent sa cohérence au monde dans lequel évoluent les personnages. Elles vous permettent de déterminer les conséquences des actions de jeu.

Dans *L'Appel de Cthulhu*, le Gardien a l'immense responsabilité de préparer des scénarios, qu'il doit ensuite faire jouer avec impartialité. Il est également de son devoir d'opposer à ses joueurs des adversaires habiles et vicieux, afin qu'ils aient toujours un véritable défi à relever et qu'ils ne s'ennuient pas. Mais il doit aussi se retenir de prendre des décisions arbitraires, même si les joueurs se révèlent plus astucieux, plus perspicaces ou plus forts qu'il ne le pensait.

Les joueurs, pour leur part, doivent interpréter leurs Investigateurs dans les limites qui leur sont imposées. Rester impartial est aussi difficile pour eux que pour le meneur de jeu. Ce n'est pas parce qu'un joueur est un scientifique diplômé, capable de concocter de subtiles et puissantes substances, que son personnage peut décider (sans formation préalable) d'ouvrir une pharmacie dans le Yonkers, alors qu'il n'est qu'un simple flic de quartier dans le New York de 1922 !

Le fait de respecter les limites de leurs personnages impose un certain nombre de contraintes à l'imagination des joueurs, et c'est justement cette situation qui fait de ce jeu un jeu de rôle. Les joueurs interprètent les rôles de leurs Investigateurs, comme si ces personnages existaient vraiment. Réussir à faire cela correctement représente certainement l'aspect le plus difficile, mais aussi le plus gratifiant, du jeu.

Comme toute discipline, interpréter un rôle devient plus facile avec un peu de pratique. Ayez toujours une

idée précise de la personnalité et du caractère de votre Investigateur avant de commencer une partie. Prenez en compte les événements de sa vie et laissez-le évoluer. Donnez des tempéraments nettement différenciés aux divers personnages que vous interprétez.

La lecture de ce livre va vous faire découvrir un jeu de rôle simple, mettant en œuvre les principes qui régissent l'univers imaginé par Lovecraft. Mais c'est à vous qu'il incombe de créer votre propre Investigateur et de définir sa personnalité.

Le développement d'un personnage dépend également en partie de ses aptitudes de base, qui seront détaillées plus loin. Il est néanmoins de votre devoir d'étoffer les valeurs chiffrées en faisant appel à votre imagination. C'est là un des intérêts majeurs du jeu.

Coopération et compétition

Le jeu est une activité sociale. Si vous voulez faire un usage en solitaire de votre imagination, vous pouvez vous contenter de lire un livre. Mais reconnaissez que lorsque plusieurs personnes mettent leur imagination en commun, elles peuvent donner naissance à des rêveries bien plus inventives et passionnantes que ne saurait en concevoir une personne seule. En outre, les efforts ainsi unis aboutissent à offrir une expérience des plus enrichissantes à tous les participants.

Les joueurs doivent agir ensemble. Ainsi, par exemple, une expédition dans des ruines infestées de Goules en Perse n'a aucune chance de survivre si les Investigateurs ne sont pas prêts à s'entraider, à se soigner les uns les autres et à se protéger mutuellement. Cela ne signifie pas pour autant qu'il vous est interdit de jouer un agent secret prêt à toutes les trahisures. Mais si tout le monde joue de cette façon, il ne sera plus possible de jouer ensemble. Même les criminels ont un code de l'honneur, dans le jeu tout du moins. Si tous vos Investigateurs sont des assassins, qui voudra jouer avec vous au bout d'un moment ?

Les joueurs doivent également collaborer avec le Gardien. Ce dernier contrôle et régit tous les détails de son monde, mais il joue également et doit avoir la possibilité de s'amuser. Les Investigateurs doivent affronter le Mythe de Cthulhu, pas le Gardien. Celui-ci ne doit d'ailleurs pas hésiter à leur demander leur avis sur des questions de jeu, et les joueurs ne doivent pas redouter de débattre sur des points de règles avec lui. Quoi qu'il en soit, c'est au Gardien qu'il revient de prendre les décisions en dernier ressort, et les joueurs doivent en accepter les conséquences s'il reste sur ses positions.

Des relations claires permettent d'élaborer ensemble un monde cohérent dans lequel il est agréable de jouer. Les avantages de la coopération sont immenses, alors que la méfiance et le ressentiment ne peuvent être que fatals au jeu. N'oubliez pas que le but de tous doit être de s'amuser.

Gagnants et perdants

Dans *L'Appel de Cthulhu*, il n'y a ni gagnants ni perdants, au sens compétitif de ces termes. Le jeu est une coopération par laquelle les participants agissent ensemble pour atteindre un objectif commun. L'adversité se présente sous la forme de situations étranges et hostiles contrôlées par un Gardien impartial et non par un adversaire.

Dans ces conditions, les Investigateurs "gagnent" s'ils atteignent l'objectif qui leur est fixé. Dans le cas contraire, ils "perdent" (mais peuvent toujours essayer à nouveau plus tard). La mort d'un Investigateur n'est rien si elle permet de contrecarrer une partie des plans conçus par Cthulhu pour asservir la Terre !

Les personnages qui survivent aux aventures gagnent de la puissance en lisant des livres anciens traitant de secrets oubliés, en apprenant à connaître mieux des monstres horribles et en développant leurs compétences. Ils continuent ainsi à progresser, jusqu'à leur mort ou jusqu'à ce qu'ils prennent leur retraite. Comme *L'Appel de Cthulhu* possède un taux de mortalité élevé, il est conseillé aux joueurs de ne pas trop s'attacher à leurs personnages.

Le cadre du jeu

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

L'Appel de Cthulhu a pour cadre de base les Etats-Unis des années 20. S'il le désire, le Gardien peut néanmoins choisir une autre période ou un pays différent. La magie et les monstres du Mythe sont intemporels et ne changent pas en fonction des époques et des lieux. Cependant, la disponibilité de certains ouvrages occultes peut varier en fonction du contexte et les Gardiens devraient en tenir compte.

De nombreux suppléments sont déjà parus. Ils proposent toutes les informations, règles, aventures et aides de jeu nécessaires pour "transplanter" le jeu de base dans des contextes aussi différents que la France des Années Folles, le monde des années 90, les contrées du rêve, etc.

Note à l'intention des Gardiens

Quiconque désire arbitrer une partie de *L'Appel de Cthulhu* devrait d'abord se familiariser avec les œuvres de H.P. Lovecraft. Lisez **tout** ce qu'il a écrit. Les nouvelles suivantes sont au cœur du Mythe et en constituent une excellente introduction :

La peur qui rôde
Horreur à Red Hook
La couleur tombée du ciel
L'abomination de Dunwich
Le cauchemar d'Innsmouth
La maison de la sorcière
Celui qui hantait les ténèbres
La maison maudite
L'appel de Cthulhu [un "must" !]
L'affaire Charles Dexter Ward
Celui qui chuchotait dans les ténèbres
Les montagnes hallucinées
Dans l'abîme du temps
Les Fungi de Yuggoth [recueil de poèmes]

Si le Gardien lit au moins la moitié des œuvres citées ci-dessus, qui sont pour la plupart d'assez courtes nouvelles, il sera raisonnablement préparé à se lancer dans le jeu. Les joueurs devraient, quant à eux, lire au moins une nouvelle avant d'essayer d'enquêter sur un des mystères du Mythe.

AIDES DE JEU

Les dés

L'Appel de Cthulhu nécessite l'emploi de dés spéciaux à 20 faces, 10 faces et 8 faces, en plus des classiques dés à 6 faces. Il est facile de s'en procurer dans toute bonne boutique de jeux et il en existe dans une grande variété de tailles, de matières et de coloris. Il est souhaitable que chaque joueur possède son propre assortiment composé de 3 dés à 6 faces, 2 dés à 10 faces (de couleurs différentes), 1 dé à 20 faces et 1 dé à 8 faces.

Tous ces dés sont utilisés pour générer des nombres utilisables en cours de partie. Dans les règles, ils sont désignés par l'abréviation "D" (comme "dé(s)"), toujours suivie d'un nombre indiquant le nombre de faces du dé en question. Ainsi, "D10" veut dire "dé à 10 faces", "D6" veut dire "dé à 6 faces", etc.

Bien qu'il n'existe pas de dé à 100 faces, il vous arrivera fréquemment de rencontrer l'abréviation "D100" qui, normalement, veut dire "dé à 100 faces". En fait, pour obtenir un nombre de 01 à 100, on peut lancer 2 dés à 10 faces de couleurs différentes en convenant que le dé le plus foncé (ou d'une couleur désignée au préalable) représente les dizaines, alors que l'autre représente les unités. On peut ainsi obtenir des scores de 01 à 00 ("00" vaut 100), c'est-à-dire des résultats semblables à ceux que donnerait un véritable D100.

Les abréviations peuvent être précédées d'un nombre indiquant combien de dés de ce type il faut lancer afin d'additionner leurs résultats. "2D6", par exemple, signifie qu'il faut lancer 2 dés à 6 faces et additionner leurs scores. Si vous n'avez qu'un seul D6 à votre disposition, lancez-le 2 fois et additionnez les résultats obtenus... ce qui revient au même.

Il est également fréquent que les abréviations soient suivies d'un "+ quelque chose" ou d'un "- quelque chose". Il faut alors ajouter ou retrancher "quelque chose" (un nombre donné) au résultat des dés. Par exemple, "2D6+1" signifie qu'il faut lancer 2 dés à 6 faces, additionner leurs résultats et ajouter 1 à cette somme : le résultat final sera donc forcément compris entre 2 et 7.

Dans certains cas particuliers, il faut lancer des dés différents en même temps. Ainsi, si les règles disent que la patte griffue d'un monstre inflige 1D6+1D8 points de dommages à sa victime, le Gardien doit lancer 1 dé à 6 faces et 1 dé à 8 faces, puis additionner les résultats obtenus afin de savoir exactement combien de points de dommages sont infligés au malheureux Investigateur victime d'un coup de patte.

Enfin, les règles font parfois référence à des dés "bizarres", tels que les dés à 3 faces et les dés à 4 faces. En fait, il s'agit simplement de dés à 6 et 8 faces dont on divise le résultat par 2. Ainsi, pour obtenir le résultat d'un D3, on lance un D6 et on considère qu'un résultat de 1 ou 2 équivaut à 1, de 3 ou 4 équivaut à 2 et de 5 ou 6 équivaut à 3.

La fiche de personnage

Les joueurs doivent créer des fiches d'Investigateurs pour leurs personnages. Les informations indispensables peuvent être notées sur un formulaire de votre propre conception (le papier quadrillé permet une

présentation plus claire), mais vous pouvez aussi employer la dernière version de la fiche conçue par Chaosium, que vous trouverez à la fin de ce livre. Cette fiche peut être photocopiée autant de fois que vous le souhaitez et regroupe tous les renseignements nécessaires pour jouer. Le prochain chapitre explique comment il faut remplir ce "formulaire" et à quoi correspondent ses différentes rubriques.

Les figurines et la visualisation des situations

Bien que *L'Appel de Cthulhu* puisse être joué de manière strictement verbale, de nombreux joueurs emploient des figurines.

La représentation des situations de jeu est toujours utile, car les participants peuvent alors faire fonctionner leur imagination à partir des mêmes bases. Ainsi, la représentation de l'ordre dans lequel marchent des Investigateurs qui remontent l'Amazone permet de savoir instantanément quel personnage peut parler à tel autre ; cela peut avoir son importance par la suite, si un personnage doit choisir auquel de ses compagnons il veut prêter main-forte.

Les figurines aident parfois considérablement à appliquer correctement les règles, et c'est une autre excellente raison pour en utiliser. Lorsqu'elles sont placées sur la table, il est ainsi possible de voir que vos amis sont dans l'angle de tir de votre fusil de chasse. Elles montrent également qui seront les premiers à être attaqués par une bande de bohémiens en fureur qui surgit sur le flanc du groupe, ou combien de temps il faut à un personnage pour venir au secours d'un autre. Avec des figurines on peut facilement répondre à des questions telles que : "Mon personnage n'était-il pas censé se trouver là ?" et "Où est l'éléphant ?". Des pions en carton peuvent très bien faire office de figurines. Les figurines sont normalement de petites sculptures en plomb de 25mm de haut. On en trouve dans de nombreuses boutiques spécialisées dans les jeux ou le modélisme, et il est même possible d'en commander par correspondance. De nombreux joueurs se contentent de "petits soldats" bon marché. Le portefeuille influence généralement les goûts et les choix faits. Comme personne ne possède généralement toutes les figurines de personnages et de monstres nécessaires pour toutes les aventures, il est fréquent que l'on substitue celles dont on dispose à celles qui manquent.

Il s'avère souvent utile pour le Gardien de dessiner le plan des lieux où se passe l'action sur une feuille de papier ordinaire sur laquelle il indique l'échelle employée. C'est seulement quand l'action passe au niveau individuel que les figurines entrent en scène.

Quelques accessoires peuvent aussi contribuer à parfaire l'ambiance. De vastes ruines peuvent être représentées par des cubes pour enfants. On peut aussi se servir d'accessoires de trains miniatures, de décorations de pâtisserie, et de mille autres choses que l'on peut trouver dans les caisses à outils ou les maisons de poupées, etc. Des morceaux de polystyrène expansé peuvent être découpés de différentes façons. Quelques arbres à l'échelle HO, des barrières de décor miniature et une grosse pierre peuvent aussi suggérer des utilisations intéressantes pour certaines compétences spéciales, dans des situations qui paraîtraient autrement sans grand intérêt.

Autres aides de jeu

Il est souhaitable de se munir de papier et de crayons. Certains Gardiens peuvent également tenir à ce que leurs joueurs disposent de papier quadrillé afin de pouvoir cartographier convenablement les ruines et les vieilles bâtisses visitées en cours de partie.

Ce qui a été abandonné

L'auteur ayant pris un plaisir personnel à réaliser ce jeu, il s'est arrogé le droit d'ignorer une partie du Mythe de Cthulhu "actuel", qui ne le satisfait guère et lui paraît trop éloigné du concept originel de Lovecraft. C'est pourquoi a été abandonnée l'idée d'une "Guerre des Cieux", qui aurait vu les Dieux Très Anciens, considérés comme des divinités du Bien, remporter une victoire sur les Grands Anciens, représentant le Mal à l'échelle cosmique. Jamais Lovecraft n'a fait la moindre référence à un tel conflit. De plus, il n'a pour effet que d'amoinrir l'horreur profonde suggérée par les concepts originaux. Le fait de pouvoir brandir des Signes des Anciens comme des crucifix, et l'assurance de savoir que les Dieux Très Anciens — tels des justiciers — sont

toujours prêts à intervenir en cas de coup dur, affaiblit considérablement l'épouvante insondable procurée par la conception d'un univers sinistre et impitoyable, au sein duquel l'humanité est abandonnée, nue et sans défense.

L'auteur n'a pas non plus voulu conserver l'idée d'une symbolique associant chaque Grand Ancien à l'un des éléments fondamentaux selon les Grecs : Terre, Eau, Feu et Air (représentés respectivement par Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha et Hastur). Cette vision des choses ne tient pas à la lumière d'une réflexion approfondie (si Cthulhu est un dieu de l'eau, pourquoi est-il "mort" du fait qu'il se trouve sous la mer ?) et affaiblit le concept de base décrivant les Grands Anciens comme étant de monstrueuses créatures extra-terrestres.

Bien évidemment, si ces conceptions vous semblent intéressantes, rien ne vous interdit de les employer dans le cadre de votre campagne. L'Appel de Cthulhu est votre jeu.

Oups ! Encore une précision...

Dans les chapitres qui suivent, les termes "Anciens" et "Choses Très Anciennes" sont interchangeables.



Il s'avancèrent, animés de sinistres intentions...

CONCEPTEURS DES REGLES DU JEU

pour autant que nous le sachions

Auteur de la plupart de ces magnifiques règles : SANDY PETERSEN
 Règles supplémentaires, notamment dans le chapitre consacré à la Santé Mentale : CHAOSIUM
 Vingt nouvelles phobies, Lloigor/Ghatanothoa, Le mystère du Loch Feinn : GLENN RAHMAN
 Abhoth, Atlach-Nacha, Cyaegha, Zhar, Zoth-Ommog : ALLAN K. CRANDALL
 La course aux documents : JOHN SULLIVAN
 Le sauvetage : LYNN WILLIS



La création d'un Investigateur

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

Ce chapitre présente en détail tout ce que vous devez savoir pour créer un Investigateur capable d'enquêter sur les mystères du Mythe de Cthulhu. La première étape à suivre consiste à choisir un nom et une nationalité pour votre personnage. Comme la plupart des histoires de Lovecraft ont pour cadre la Nouvelle Angleterre, nous vous conseillons d'en faire un Américain. Si ce n'est pas le cas, vous devriez opter pour une nationalité européenne. Quoi qu'il en soit, tous les personnages sont censés savoir parler l'anglais couramment.

Note : Si vous voulez créer un personnage français, référez-vous au supplément "Les Années Folles".

La création d'un personnage et les jets de caractéristiques

Avant de commencer une partie de jeu de rôle, chaque joueur doit créer un personnage. Les caractéristiques de base de ce dernier sont déterminées en effectuant des jets de dés. Les scores ainsi obtenus ont une grande importance pour l'estimation de la valeur et de la puissance du personnage au sein du monde de jeu.

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

Dans le cas des êtres humains, ces caractéristiques de base sont obtenues en lançant 3D6 pour la FOR, la CON, le POU, la DEX et l'APP ; 2D6+6 pour la TAI et l'INT ; et 3D6+3 pour l'EDU. La SAN, quant à elle, n'est pas déterminée de la même façon que les autres caractéristiques. A l'aide des dés appropriés, déterminez la valeur de chacune des caractéristiques de votre Investigateur et notez ces nombres aux emplacements adéquats sur une fiche de personnage. Libre à vous de refuser des personnages qui ne vous plaisent pas.

En fait, vous êtes libre de faire tout ce que vous voulez avec le jeu et les personnages ! Si vos Investigateurs deviennent riches et se font construire une belle demeure, vous pouvez parfaitement peupler leur luxueux manoir ou leur appartement de grand standing avec des personnages que vous n'introduiriez pas dans le jeu

autrement. Après tout, il faut bien que quelqu'un réponde au téléphone et lave les carreaux !

Profitez de votre lecture des règles pour tirer (déterminer à l'aide des dés) les caractéristiques de votre propre Investigateur et notez les résultats des jets de dés sur une fiche de personnage.

Présentation de Harvey Walters

Tout au long des présentes règles, l'histoire d'Harvey Walters, le mystique new-yorkais, servira d'exemple pour les différents points abordés. Commençons par lancer les dés appropriés et voyons un peu quels scores nous obtenons pour lui...

FOR est la Force. Elle est déterminée en lançant 3D6 et représente la puissance musculaire du personnage. La FOR indique quelles charges il peut soulever et avec quelles difficultés. *(Nous avons obtenu un 4 pour Harvey. Un score lamentable. Harvey est donc exceptionnellement faible).*

CON est la Constitution. Elle est déterminée en lançant 3D6 et représente la santé physique du personnage. En faisant la moyenne de sa CON et de sa TAI, vous pouvez calculer le nombre de Points de Vie (PV) qu'il possède. Ceux-ci correspondent au nombre de points de dommages que le personnage peut supporter avant de perdre conscience ou de mourir. La CON permet également de résister aux poisons et aux maladies, comme cela sera expliqué plus loin. Il convient cependant de noter que la CON ne diminue pas en fonction des dommages subis. *(Heureusement pour Harvey, nous obtenons 14 aux dés. Ce n'est pas mal et il sera donc relativement résistant. Ce qui contrebalancera un peu sa faible FOR.)*

TAI est la Taille. Elle est déterminée à l'aide de 2D6+6. Il s'agit en fait d'une combinaison de la taille et du poids de l'individu. Cette caractéristique aura de l'importance si quelqu'un tente de soulever votre personnage ou si celui-ci doit se faufiler dans un passage

exigu. Elle sert également à déterminer quel membre d'un groupe est attaqué en premier en cas de combat. La TAI permet également de calculer les Points de Vie, car une masse importante vous rend plus difficile à tuer. *(Harvey a une TAI de 16. Il est donc de belle taille, quoique faible. Il est probable qu'il a un peu d'embonpoint. Remarquez comme les caractéristiques peuvent, à elles seules, contribuer à donner une personnalité à un Investigateur.)*

INT est l'Intelligence. Elle est déterminée en lançant 2D6+6 et représente l'astuce du personnage. Il est difficile de jouer un Investigateur malin si vous ne l'êtes pas vous-même, mais il est presque aussi dur de jouer un imbécile quand on est intelligent. C'est la raison pour laquelle on effectue parfois des "Jets d'Idée". Pour ce faire, le joueur doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois l'INT de son personnage pour qu'on considère que ce dernier a eu la même idée que la personne qui l'incarne. Un joueur peut très bien savoir des choses que son personnage ignore. De même, il peut s'avérer nécessaire pour le Gardien de révéler à un joueur certains éléments que connaît normalement son personnage, du fait qu'il est censé être familiarisé avec le milieu dans lequel il évolue. Ainsi, par exemple, prenons le cas d'un Investigateur qui se trouve confronté à de mystérieuses glyphes tracées à la craie sur un mur. Son joueur en ignore le sens, mais le Gardien lui demande d'effectuer un Jet d'Idée avec 1D100. Un jet inférieur ou égal à l'INT X 5 signifie alors que le personnage, lui, comprend la signification des symboles. Si le Gardien estime qu'un élément est particulièrement difficile à appréhender, il peut imposer aux Investigateurs de tenter un Jet d'Idée sous trois fois l'INT, ou même moins, au lieu de l'habituel INT X 5. Il peut aussi décider tout simplement que les personnages n'ont aucune chance de connaître un fait particulier. Sur la fiche de personnage, à l'emplacement marqué "Idée", à côté de l'INT, inscrivez le résultat de la multiplication par 5 de l'Intelligence de votre Investigateur. *(Harvey a une INT de 17. C'est une caractéristique importante et il est très astucieux. Son "Idée" est de 85.)*

POU est le Pouvoir. On le détermine à l'aide de 3D6 et il représente à la fois le charisme, l'aura, la force d'âme et la volonté du personnage. Il lui permet de résister aux sortilèges lancés à son encontre et peut lui servir à en lancer lui-même. On l'utilise également dans les situations difficiles pour effectuer des "Jets de Chance". Ainsi, par exemple, si un personnage tombe dans une oubliette, il peut éventuellement atterrir sur ses pieds et ne subir aucun dommage. Il est possible de le savoir en tentant d'obtenir un résultat inférieur ou égal à 5 fois son POU avec 1D100. Si ce jet est réussi, tout se passe bien pour le personnage concerné. Sur la fiche de personnage, à l'endroit marqué "Chance", juste à côté du POU, inscrivez le résultat de la multiplication par 5 du Pouvoir de votre Investigateur.

Les Points de Magie sont également dérivés du POU. Ils mesurent le niveau d'aptitude du personnage à employer la magie. Les Investigateurs néophytes commencent avec un nombre de Points de Magie égal à leur POU. Les Points de Magie peuvent être dépensés en lançant des sortilèges, mais ils peuvent aussi être "vampirisés" par certains monstres maléfiques. Quand les Points de Magie ont tous été consommés, le personnage

sombre dans l'inconscience.

Le POU permet aussi d'estimer l'aptitude au commandement de chaque Investigateur ; les personnages ayant les scores les plus élevés faisant les meilleurs chefs.

Enfin, le POU permet de calculer la SAN initiale d'un personnage. *(Harvey a un POU de 9, ce qui signifie qu'il n'est pas particulièrement doué pour les disciplines magiques. Sa "Chance" de 45% n'est pas très bonne non plus. En outre, son POU médiocre influencera sa SAN de façon néfaste.)*

DEX est la Dextérité. Elle est déterminée en lançant 3D6 et indique à quel point un personnage est vif et habile dans ses actions. En combat, c'est celui qui a la DEX la plus élevée qui frappe le premier, un adversaire peut ainsi être mis hors d'état de nuire avant d'avoir pu répliquer. Les personnages peuvent aussi tenter d'esquiver quelque chose qu'ils voient venir de loin — comme un rocher qui descend une pente en roulant ou une automobile qui fait une embardée — s'ils se concentrent sur le meilleur moyen pour l'éviter. Un "Jet d'Esquive" typique doit se faire sous la DEX X 2, ce qui en fait le plus difficile de tous les jets de caractéristiques. Quoiqu'il en soit, l'Esquive peut augmenter avec l'expérience, à la différence des autres jets qui sont étroitement liés à une caractéristique. Sur la fiche de personnage, l'Esquive est mêlée aux compétences, au centre de la feuille. C'est à cet endroit que vous devez noter le résultat de la multiplication par 2 de la DEX de votre Investigateur. *(Nous avons obtenu un 12 pour Harvey. C'est une valeur dans la bonne moyenne. Harvey a un score de base en Esquive de 24%.)*

APP est l'Apparence. On la détermine à l'aide de 3D6 et elle représente l'élégance naturelle ou la beauté physique. Elle mesure également des facettes moins objectives de la personnalité, telles que la présence et le sex-appeal. Il ne s'agit cependant pas d'une évaluation du charisme ou des capacités au commandement du personnage... ces éléments dépendent du score en POU. L'APP est très utile en société ou lorsque l'on essaye de faire bonne impression sur une personne du sexe opposé. *(L'APP d'Harvey est de 17. Quels que soient ses autres défauts, il est séduisant.)*

EDU est l'Education. Elle est déterminée à l'aide de 3D6+3 et mesure approximativement le temps que le personnage a consacré aux études avant son entrée dans le jeu. Ce score équivaut plus ou moins au nombre d'années d'études effectuées. Ainsi, un score de 12 indique un niveau égal au baccalauréat ("high school graduate") ; alors qu'un score de 14 signifie que le personnage a passé quelques années en faculté. En fait, l'EDU ne représente que l'instruction générale, mais, comme l'université permet d'acquérir des connaissances spécialisées, un personnage ayant 13 ou 14 dans cette caractéristique peut être considéré comme étant titulaire d'un diplôme spécifique. De même, un personnage ayant plus de 16 peut posséder une licence, une maîtrise ou quelque chose d'équivalent. Mais l'EDU représente plus que le simple savoir livresque. Ainsi, une personne qui a passé son temps à "rouler sa bosse" peut avoir une EDU élevée, bien qu'elle ne soit pas restée longtemps sur les bancs de l'école. D'une manière générale, tous les personnages de Lovecraft étaient des gens instruits. L'EDU des personnages non-joueurs (ceux qui

sont joués par le Gardien) sera déterminée à l'aide de 3D6, s'ils sont issus d'une nation ou d'une région civilisée. Par contre, un habitant de l'arrière-pays peut très bien n'avoir que 2D6 — ou même 1D6 seulement — d'EDU.

En termes de jeu, l'EDU représente la possibilité pour un personnage de connaître des faits qui ne peuvent pas être simplement déduits en utilisant l'INT. Si, par exemple, un personnage entend une mélodie dans le lointain, alors qu'il traverse une forêt, son EDU lui donne une chance de discerner en quelle langue elle est chantée, même s'il ne comprend pas cette langue. L'EDU est aussi l'aptitude du personnage à connaître des formules chimiques *simples*, à pratiquer les mathématiques élémentaires et à posséder quelques notions en biologie. Dans ces cas, dès qu'un personnage souhaite recourir à son EDU, il doit effectuer un "Jet de Connaissance" inférieur ou égal à son EDU X 5 avec 1D100. Si le Gardien estime que la tâche à accomplir est particulièrement ardue, il peut imposer un jet sous l'EDU X 3 ou même l'EDU X 1. Cette caractéristique peut être augmentée en passant une année à suivre des cours. Pour savoir si ce temps d'étude porte ses fruits, il faut ensuite que l'Investigateur fasse un Jet d'Idée. S'il est réussi, son EDU augmente d'un point. De plus, pour chaque tranche de 10 années de vie au-delà de 20 ans, l'EDU d'un personnage peut automatiquement être augmentée d'un point, ce qui représente la sagesse et la compréhension générale des choses qu'apporte l'âge. (L'EDU d'Harvey est de 16. C'est un bon score. Il semble qu'il ait passé quelques années à l'université et son joueur décide qu'il est titulaire d'une licence.)

SAN est la Santé Mentale. La Santé Mentale de chaque personnage est exprimée par un nombre compris entre 1 et 99. Une SAN de 99 correspond à un esprit d'une exceptionnelle résistance, capable de supporter de puissants chocs psychologiques sans risquer d'en garder des séquelles. A l'inverse, un score de 01 indique un esprit excessivement fragile, que le moindre choc peut faire basculer définitivement dans la folie. Le maximum qu'un personnage puisse posséder en SAN est égal à 99, moins son pourcentage en connaissance du Mythe de Cthulhu.

Au départ, la SAN d'un Investigateur est égale à son Jet de Chance (POU X 5). Dans la section intitulée "Points de Santé Mentale", qui se trouve dans la moitié supérieure de la fiche de personnage, entourez le nombre qui correspond à la SAN initiale de votre Investigateur. Dans la zone située entre TAI et EDU, notez le nombre 99 (votre personnage n'a pas encore de connaissances en Mythe de Cthulhu). Au fur et à mesure que votre Investigateur augmentera sa compétence en Mythe de Cthulhu, cette SAN maximum diminuera. (Harvey a un POU de 9, sa SAN de départ est donc de 45.)

Autres caractéristiques

- Tous les êtres humains peuvent parcourir 8 mètres au cours de chaque round de combat, à moins qu'ils ne soient blessés ou estropiés, auquel cas il peuvent être obligés de se déplacer plus lentement, à la discrétion du Gardien.

- Tous les êtres vivants ont une caractéristique appelée *Bonus aux Dommages*. En effet, les créatures plus fortes et plus grandes peuvent en principe causer des

dommages physiques plus importants que leurs congénères inférieurs. Pour déterminer le Bonus aux Dommages d'un personnage (ou d'un monstre), additionnez sa TAI et sa FOR avant de vous reporter à la ligne correspondant à ce total sur la table ci-dessous. Le résultat indiqué est donné sous la forme d'un certain nombre de dés. En combat rapproché, ces dés doivent être ajoutés aux dommages causés par les coups du personnage, que ce soit avec ses armes naturelles — ses poings, par exemple — ou des armes fabriquées — comme des haches ou des gourdins.

En outre, si un personnage lance un objet avec ses mains, il peut ajouter la moitié de son Bonus aux Dommages aux dégâts infligés par cet objet. Ainsi, si un monstre qui possède un Bonus aux Dommages de +2D6 lance une pierre, il doit, le cas échéant, ajouter +2D3 aux dommages causés par cette pierre. Le Bonus aux Dommages d'un Investigateur doit être inscrit à l'endroit approprié sur sa fiche de personnage.

TABLE DES BONUS AUX DOMMAGES

FOR + TAI	Dommages additionnels
02 à 12	-1D6
13 à 16	-1D4
17 à 24	aucun
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6
41 à 56	+2D6
57 à 72	+3D6
73 à 88	+4D6
89 à 104	+5D6
105 à 120	+6D6
121 à 136	+7D6
137 à 152	+8D6
153 à 168	+9D6
169 à 184	+10D6
Pour chaque tranche ou fraction de 16 points au-delà	+1D6 supplémentaire

- Tous les êtres vivants ont des *Points de Vie*. Ils sont déterminés en faisant la moyenne de leur TAI et de leur CON (c-à-d. en divisant par 2 la somme TAI + CON).

Harvey Walters n'a pas de Bonus aux Dommages puisque sa TAI et sa FOR font un total de 20. Il a cependant 15 Points de Vie, mais il serait bien avisé de se tenir à l'écart des combats. Comme il est futé et qu'il a belle apparence, il sera probablement capable de surmonter toutes les difficultés en parlementant.

Lorsqu'un personnage est blessé, cochez le nombre de points de dommages encaissés dans la section "Points de Vie" de sa fiche. Ces points ne peuvent être récupérés qu'avec des soins et du repos. Un personnage meurt quand ses Points de Vie tombent à 0 (ou moins).

Travailler pour vivre

Les personnages doivent avoir de bonnes raisons pour enquêter sur le Mythe de Cthulhu et celles-ci peuvent découler de leur métier. Les joueurs ont le droit de choisir la profession exercée par leur Investigateur parmi celles présentées ci-après.

COMPETENCES RELATIVES A CHAQUE TYPE DE PROFESSION

ECRIVAIN

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

MEDECIN

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

DILETTANTE

Cinq compétences au choix

JOURNALISTE

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

AVOCAT

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

HISTORIEN/ANTIQUAIRE

Bibliothèque
Dessiner une Carte

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

PARAPSYCHOLOGUE

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

PROFESSEUR D'UNIVERSITE

Anthropologie
Archéologie
Astronomie
Bibliothèque
Botanique

Chimie
Discussion
Géologie
Histoire
Linguistique
Lire/Ecrire une Autre
Langue
Occultisme
Parler une Autre Langue
Physique
Zoologie

DETECTIVE PRIVE

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

Journaliste [pour un quotidien ou un magazine]

Parapsychologue

Professeur d'université

Historien/Antiquaire

Ecrivain [romancier, pigiste, etc.]

Détective privé

Dilettante

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

Note : Voir également la partie "guide" de cet ouvrage. En outre, certains suppléments proposent également de nouvelles professions.

Au départ, le personnage possède des compétences représentant son expérience acquise dans l'exercice de sa profession. Pour déterminer cette expérience, choisissez-lui un métier, puis multipliez son EDU par 15. Le nombre ainsi obtenu correspond à un nombre de points de pourcentage qu'il peut ajouter aux compétences relevant de sa profession (voir table ci-dessus). Une fois que tous ces points ont été alloués (les points non attribués sont perdus), multipliez l'INT du personnage par 5, afin d'obtenir un nombre de points de pourcentage que vous pouvez distribuer entre les compétences de votre choix ; celles-ci peuvent très bien n'avoir aucun rapport avec la profession choisie et il peut même s'agir de compétences de combat. Les joueurs ont ainsi la possibilité de créer des personnages plus ou moins équilibrés. Les compétences elles-mêmes, et les façons de les utiliser, sont décrites dans le chapitre suivant.

Note sur les compétences de combat — Les compétences de combat permettent, bien évidemment, de frapper avec une arme blanche ou de viser avec une arme à

feu. Elles comprennent également des compétences permettant de parer avec des objets en combat rapproché. Quoi qu'il en soit, elles n'apparaissent pas individuellement sur la fiche de personnage et toutes les compétences de combat d'un Investigateur doivent être notées sous la rubrique "ARMES".

Exemple : Harvey Walters décide de devenir journaliste et de travailler pour le magazine Enigma, qui s'intéresse aux mystères de l'occultisme. Il a une EDU de 16, aussi peut-il distribuer 240 points entre les différentes compétences correspondant à la profession de journaliste. Sa compétence actuelle en Lire/Ecrire l'Anglais est déjà de 80% (EDU X 5, parce que c'est sa langue natale), aussi décide-t-il de ne pas ajouter de points à ce score. Par contre, il veut apprendre le Latin, sa chance de base dans ce domaine étant à 00%. Il attribue donc 40 de ses 240 points à la compétence Lire/Ecrire le Latin, qui passe à 40%. Puis, il ajoute 10 points à son score en Eloquence, le faisant ainsi passer à 15%. Il ne lui reste plus maintenant que 190 points. Il en alloue 40 à Discussion, 35 à Baratin, 30 à Droit et 35 en Psychologie, ce qui lui permet d'avoir respectivement 50%, 40%, 40% et 40% dans chacune de ces compétences. Il n'a plus désormais que 50 points. Comme il a droit à une spécialité universitaire de son choix, il opte pour l'Archéologie à laquelle il attribue 50 points, pour une compétence de 50%. Harvey a dépensé tout ce qui lui était permis pour ses compétences de journaliste.

Il peut maintenant multiplier son INT par 5 pour augmenter d'autres compétences. Son INT étant de 17, il dispose donc de 85 points à répartir. Il en emploie 60 pour savoir Piloter un Avion à 60% et 25 pour faire passer son score en Bibliothèque à 50%.

L'APPEL de CTHULHU

FICHE D'INVESTIGATEUR

Nom *HARVEY WALTERS* Sexe *Masc.*
Profession *Journaliste/Mystique* *46 ans*
Nationalité *Amér.aine* Résidence *New York*

CARACTERISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR *4* DEX *12* INT *17* Idée *85*
CON *14* APP *17* POU *9* Chance *45*
TAI *16* SAN *99* EDU *16* Connais. *80*
Ecoles *Un. Miskatonic*
Diplômes *Licence de Journalisme*
Bonus/Pénalité aux Dommages *Aucun*

POINTS DE MAGIE

Inconscience = 0

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	

POINTS DE VIE

Mort = 0

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	

PORTRAIT DE L'INVESTIGATEUR



POINTS DE SANTE MENTALE

(20% de la SAN actuelle : *7*)

Folie permanente = 0

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

COMPETENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00)	<input type="checkbox"/>	Ecouter (25)	<i>25</i>	<input type="checkbox"/>	Parler (00)	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00)	<i>50</i>	<input type="checkbox"/>	Electricité (10)	<i>10</i>	<input type="checkbox"/>	Parler (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00)	<input type="checkbox"/>	Eloquence (05)	<i>15</i>	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00)	<input type="checkbox"/>
Baratin (05)	<i>40</i>	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEXx2)	<i>24</i>	<input type="checkbox"/>	Photographie (10)	<i>10</i>	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25)	<i>50</i>	<input type="checkbox"/>	Géologie (00)	<input type="checkbox"/>	Physique (00)	<input type="checkbox"/>
Botanique (00)	<input type="checkbox"/>	Grimper (40)	<i>40</i>	<input type="checkbox"/>	Pickpocket (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<i>25</i>	<input type="checkbox"/>	Histoire (20)	<i>20</i>	<input type="checkbox"/>	Piloter ()	<input type="checkbox"/>
Chanter (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>	Lancer (25)	<i>25</i>	<input type="checkbox"/>	Piloter un Avion (00)	<i>60</i>	<input type="checkbox"/>
Chimie (00)	<input type="checkbox"/>	Linguistique (00)	<input type="checkbox"/>	Premiers Soins (30)	<i>30</i>	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10)	<i>10</i>	<input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire <i>LATIN</i> (00)	<i>40</i>	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00)	<input type="checkbox"/>
Conduire ()	<input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire (00)	<input type="checkbox"/>	Psychologie (05)	<i>40</i>	<input type="checkbox"/>
Conduire Automobile (20)	<i>20</i>	<input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire (00)	<input type="checkbox"/>	Sauter (25)	<i>25</i>	<input type="checkbox"/>
Conduire Engin Lourd (00)	<input type="checkbox"/>	Lire/Ecrire l'Ang. (EDUx5)	<i>80</i>	<input type="checkbox"/>	Se Cacher (10)	<i>10</i>	<input type="checkbox"/>
Crédit (15)	<i>15</i>	<input type="checkbox"/>	Marchandage (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>	Soigner Empoisonnement (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>
Dessiner une Carte (10)	<i>10</i>	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20)	<i>20</i>	<input type="checkbox"/>	Soigner Maladie (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>
Diagnostiquer Maladie (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>	Monter à Cheval (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>	Suivre une Piste (10)	<i>10</i>	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10)	<i>10</i>	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00)	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25)	<i>25</i>	<input type="checkbox"/>
Discussion (10)	<i>50</i>	<input type="checkbox"/>	Nager (25)	<i>25</i>	<input type="checkbox"/>	Zoologie (00)	<input type="checkbox"/>
Droit (05)	<i>40</i>	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05)	<i>5</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ARMES

Arme	Tirs	Att./Parade	Empal.	Dom.	PdVie	Mun.
<i>Poing</i>	<i>-</i>	<i>50/-</i>	<i>-</i>	<i>ID3</i>	<i>-</i>	<i>-</i>
<i>Revolver Cal. 22</i>	<i>3</i>	<i>20/-</i>	<i>4</i>	<i>ID6</i>	<i>10</i>	<i>5</i>
.....
.....
.....
.....
.....

Tirs = nombre de tirs par round Munitions = nombre de projectiles dans l'arme

ARGENT, PHOBIES, SORTS ET NOTES

Argent liquide sur soi : *500 \$*
Phobies : *Aucune*

REVENUS : 4000 \$/an
ECONOMIES : 6300 \$

L'argent

Pour mener à bien leurs enquêtes, les Investigateurs — journalistes, écrivains, professeurs, etc. — ont besoin d'argent. Celui-ci peut avoir trois origines : (1) les revenus, salaires, royalties, droits d'auteur et recouvrement de créances ; (2) les sommes économisées sur les revenus antérieurs ; (3) les subventions, dons et crédits accordés par divers organismes non-gouvernementaux (le gouvernement n'est guère prodigue dans les années 20).

L'argent peut devenir un problème seulement si les Investigateurs doivent se livrer à une enquête de grande envergure. Les affaires courantes peuvent très bien, quant à elles, être réglées pendant les week-ends, les soirées ou les jours de congé.

Les revenus de l'Investigateur

Les journalistes et les détectives privés doivent travailler pour gagner leur vie. Ils perçoivent de l'argent sous la forme de salaires s'ils sont employés par une importante société, ou sous la forme de commissions et d'honoraires s'ils travaillent à leur propre compte. Leur revenu annuel moyen peut être déterminé en lançant 1D4 et en multipliant le score obtenu par 1000\$, avant d'ajouter 2000\$ à la somme totale. Il convient de noter que si le journaliste ou le détective abandonne son bureau ou sa source principale de revenus pour se livrer à une grande enquête sur le Mythe de Cthulhu, il a toutes les chances d'être renvoyé (ou de perdre ses clients réguliers), ce qui aura pour effet de lui faire perdre ses moyens de subsistance.

Les parapsychologues, historiens et professeurs perçoivent des salaires annuels en tant qu'enseignants ou chercheurs/conservateurs/experts, qui leur sont versés par l'institution qui les emploie. Leur revenu annuel moyen peut être calculé en multipliant par 1000\$ le jet d'1D6 et en ajoutant à ce total 2000\$. Un Investigateur de ce type peut décider de prendre une année sabbatique rémunérée (un jet dans une compétence de communication choisie par le Gardien sera probablement nécessaire), dans le cas des enseignants notamment. Des absences de plus longue durée aboutiront au renvoi de l'employé indélicat. A la différence des journalistes, les écrivains sont tous considérés comme étant des romanciers et des novellistes travaillant à leur propre compte et s'adonnant occasionnellement à la poésie et au journalisme. Les revenus annuels que leur procurent leurs manuscrits occasionnels est déterminé en multipliant par 1000\$ le jet d'1D6. Si ces personnages deviennent des Investigateurs à plein temps, ils devront se rabattre sur leurs économies, les avances qui leur ont été consenties et les sommes versées pour leurs œuvres (voir *Les aides financières*, ci-dessous). De même, les Investigateurs qui quittent leur emploi pour devenir des enquêteurs à temps complet peuvent éventuellement se faire écrivains afin de se procurer de l'argent.

Les dilettantes perçoivent généralement des revenus annuels (versés en principe chaque trimestre) qui leur sont procurés par leur famille ou par d'autres sources (actions, créances, rentes, etc.). Pour déterminer le revenu annuel d'un dilettante, multipliez par 1000\$ le jet d'1D10. Ce genre de personnage ne risque pas d'être renvoyé, mais le Gardien peut décider qu'il lui est assez difficile de percevoir son argent alors qu'il passe son temps à sillonner le monde en tous sens.

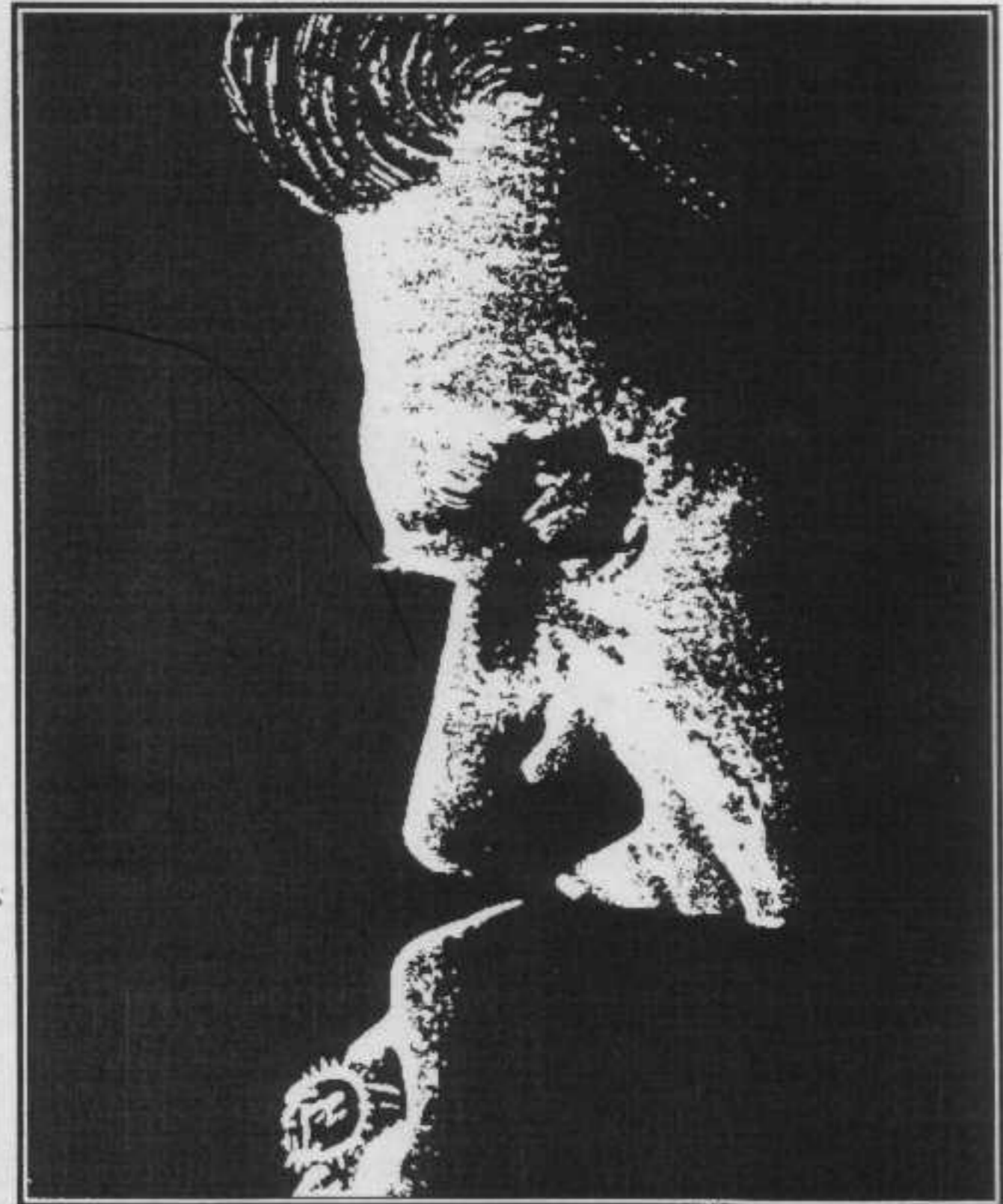
Les économies

On peut considérer que tous les personnages possèdent des économies d'un montant égal à leur INT multiplié par le dixième de leurs revenus annuels au commencement de la campagne.

Exemple : Harvey Walters, en tant que journaliste du magazine "Enigma" gagne 4000\$ par an et ses économies s'élèvent donc à 400\$ (1/10ème de 4000\$) multipliés par son score en INT de 17, soit 6800\$.

Les aides financières

Les Investigateurs peuvent très vite se retrouver sans le sou s'ils passent leur temps à mener des enquêtes dans les recoins les plus obscurs du globe. Néanmoins, leurs revenus et leurs économies ne sont pas leurs seules ressources. Le Gardien peut mettre à leur disposition (uniquement au terme de longues recherches entreprises par les Investigateurs eux-mêmes) des millionnaires excentriques (animés par des motifs qui leur sont propres), des journaux prêts à payer une bonne somme pour des enquêtes approfondies, des héritages inattendus, des avances sur des ouvrages à écrire, des droits sur des livres concernant leurs trouvailles, etc. Ces aides financières deviendront d'une importance vitale si un personnage abandonne son emploi pour se consacrer entièrement à ses investigations, s'il sombre dans la folie pendant plusieurs mois ou s'il se retrouve incapable, pour une quelconque raison, de percevoir ses revenus pendant un certain temps. Rappelez-vous que *L'Appel de Cthulhu* a pour cadre de base l'Amérique des années 20, où n'existaient pas encore les congés de maladie, les congés payés, les congés sans solde ou l'assurance maladie. Ces concepts étaient alors testés par quelques compagnies seulement et restaient absolument étrangers à la grande majorité des agents de l'économie américaine.



Tenté par la magie.



Le Système de Jeu et les Compétences

Dans ce chapitre, les mystères du jeu sont expliqués. Des jets de dés décident de la réussite ou de l'échec des actions délicates entreprises par les Investigateurs. Un personnage peut tirer des leçons de ses succès et améliorer ses compétences.

Comment fonctionnent les compétences

Que votre personnage soit un héros ou un couard, vous voudrez toujours qu'il réussisse dans ses actions. Dans *L'Appel de Cthulhu*, votre Investigateur peut "réussir" de trois manières, en effectuant : (1) des actions automatiques, (2) des jets de pourcentage simples et (3) des jets sur la Table de Résistance. Ces trois domaines seront abordés séparément.

Actions automatiques

L'expression "actions automatiques" désigne des activités qui, dans des circonstances normales, sont toujours réussies et ne nécessitent pas de jets de dés, puisqu'elles ont 100% de chances de succès. Elles comprennent des actions telles que marcher, courir, parler, voir, entendre et toutes les autres fonctions de base.

Cependant, si l'on entreprend ces actions dans des conditions anormales, ou en essayant de leur accorder une attention particulière, il faut alors effectuer un jet de dés, comme cela est expliqué dans la section suivante.

En outre, si un personnage a été blessé d'une façon ou d'une autre, des actions simples — comme monter sur une échelle, par exemple — peuvent devenir difficiles, voire impossibles. Au Gardien d'apprécier.

Jets de pourcentage simples

La réussite d'actions ordinaires, accomplies dans des conditions stressantes ou nécessitant une concentration particulière, exige un jet de dés. Parmi ces actions on trouve Grimper, Sauter, Ecouter et toutes les autres compétences notées sur la fiche de votre personnage. De même, toutes les activités qui font appel à une compétence particulière nécessitent également un jet de dé. C'est le cas, par exemple, pour l'Équitation, Nager, Lancer ou Pickpocket.

Les compétences de combat relèvent aussi de cette catégorie.

Pour décider si un personnage parvient ou non à utiliser une de ses compétences avec succès, son joueur doit

lancer 1D100. Si le résultat de ce jet est inférieur ou égal au pourcentage de compétence de son Investigateur, l'action entreprise est réussie. Dans le cas contraire, elle échoue.

Exemple : L'avion d'Harvey est pris dans des turbulences, alors qu'il survole les Montagnes Rocheuses. Il tire désespérément sur les commandes pour essayer de maintenir l'appareil en l'air. Sa compétence pour Piloter un Avion est de 60%, son joueur doit donc réussir un jet inférieur ou égal à 60 avec 1D100 afin qu'il ne s'écrase pas.

Jets sur la Table de Résistance

La dernière méthode pouvant servir à déterminer le succès d'une action consiste à utiliser la Table de Résistance. Elle permet de savoir si votre personnage parvient à opposer avec succès une de ses caractéristiques à une résistance exprimée, elle aussi, sous la forme d'une valeur chiffrée.

Cette table est une version "prête-à-l'emploi" d'une formule conçue afin de résoudre de tels problèmes ; elle est présentée plus loin.

Pour l'utiliser, cherchez la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique de la personne "active". Cherchez ensuite la ligne correspondant à la valeur de la caractéristique de l'objet "passif". A l'intersection de cette colonne et de cette ligne, vous trouverez le nombre maximum que vous devez obtenir avec 1D100 pour que la tâche entreprise soit réussie.

Par exemple, un personnage qui a une FOR de 12 veut forcer une porte qui est coincée. Le Gardien peut décider que la FOR de cette dernière est de 6. En consultant la Table de Résistance, vous pourrez constater que le personnage a 80% de chances de réussir. S'il fait un score inférieur ou égal à cette valeur, la porte s'ouvrira.

Il est parfois plus approprié d'opposer deux caractéristiques de natures différentes. Ainsi, par exemple, quand un personnage veut essayer de soulever un de ses amis, il convient d'opposer sa FOR à la TAI de l'ami en question.

La formule employée pour déterminer les chances de succès d'un personnage est la suivante : Chance de Base = 50% + [caractéristique active X 5] - [caractéristique passive X 5]. La caractéristique "active" est celle qui essaye d'influencer l'autre (la "passive"). Si une FOR tente de déplacer une TAI donnée, le facteur actif est la FOR.

Les trois méthodes de détermination de la réussite que nous venons de présenter vous fournissent tout ce dont vous avez besoin pour que vos personnages puissent accomplir des activités normales.

Les récompenses de l'expérience

L'un des grands plaisirs que l'on peut retirer de la pratique assidue d'un jeu de rôle est d'assister et de participer à l'évolution d'un personnage, de ses humbles débuts à sa destinée ultime. Les personnages grandissent et changent, en devenant généralement meilleurs dans tout ce qu'ils essayent de faire. On éprouve d'ailleurs une réelle satisfaction à voir des personnages réussir.

La réussite peut être mesurée de multiples façons. Votre personnage peut acquérir une position importante dans la saga à laquelle il participe. Il peut ainsi devenir un écrivain célèbre, un occultiste renommé ou un détective privé réputé. Mais le critère principal de sa réussite restera la manière dont il est parvenu à déjouer les sinistres projets des Grands Anciens.

Il y a aussi une autre façon de mesurer la réussite : la progression procurée par l'expérience. En termes simples, plus vous utilisez une compétence, plus vous en apprenez à son sujet et meilleur vous devenez dans ce domaine. Cela s'applique aussi bien à des compétences concrètes, telles que se battre avec une épée ou Sauter, qu'à des talents plus abstraits, comme Ecouter ou Piloter un Avion.

Lorsqu'un personnage utilise avec succès une compétence au cours d'une partie, le Gardien peut autoriser son joueur à faire une marque sur sa fiche à côté du nom de cette compétence. Le simple fait d'essayer n'est pas suffisant pour apprendre quelque chose : il faut réussir. Peu importe le nombre de fois qu'un personnage emploie avec succès une compétence donnée, il n'aura toujours qu'une seule opportunité, entre deux aventures, de tirer la leçon de son expérience. De plus, il ne peut cocher une compétence qu'avec l'autorisation expresse du Gardien. Une fois que votre personnage a terminé une aventure — en principe à la fin de la partie, juste avant que tout le monde rentre chez soi — vous devez consulter sa fiche afin de voir quelles compétences ont été cochées (c.-à-d. : utilisées avec succès en cours de jeu).

Exemple : Harvey fait un reportage pour le compte d'Enigma sur un bal costumé organisé par l'Ordre du Crépuscule d'Argent, une société occulte. Il tente d'impressionner sa cavalière en dissertant sur son sujet favori : l'archéologie. Il effectue donc un jet de compétence, mais le Gardien déclare que son joueur ne pourra pas essayer d'augmenter cette compétence par l'expérience, car Harvey ne peut rien apprendre en pérorant devant une malheureuse jeune fille... s'il avait réussi à identifier quelques vieilles poteries, il en serait allé différemment. Plus tard dans la soirée, Harvey remarque trois hommes coiffés de chapeaux mous qui se faufilent par la porte de service. Il décide qu'il pourrait être intéressant de savoir où ils vont et tente de les suivre discrètement. Il réussit son jet en Discrétion et le Gardien l'autorise à cocher cette compétence. Après tout, si Harvey avait raté son jet, les hommes qu'il suivait l'auraient entendu, ce qui aurait pu avoir des conséquences fâcheuses et l'aurait peut-être empêché de découvrir le fin mot de l'histoire.

TABLE DE RESISTANCE

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

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

Pour chaque compétence qui a été cochée sur la fiche d'un Investigateur, son joueur doit lancer 1D100 à la fin de l'aventure. Si le score obtenu est supérieur au pourcentage actuel de réussite, alors la compétence concernée augmente d'1D6%. Si le résultat du jet est inférieur ou égal au pourcentage, le personnage n'a alors rien retiré de son expérience.

Répétez la même procédure pour chaque compétence employée avec succès en cours d'aventure. Notez cependant qu'en ce qui concerne les compétences de combat, une attaque réussie ne peut pas permettre d'augmenter la compétence en parade, et réciproquement.

Il est évident qu'il est difficile de réussir quelque chose pour laquelle vous n'êtes pas doué, mais si vous y parvenez, vous avez alors de bonnes chances d'acquérir de l'expérience dans ce domaine. Inversement, si vous possédez un bon niveau de compétence, vous emploierez celle-ci plus facilement, mais il vous sera progressivement de plus en plus difficile de l'améliorer.

Enfin, n'oubliez pas que les jets de caractéristiques, tels que le Jet de Connaissance ou le Jet de Chance, n'augmentent pas de cette manière. Ils restent constants, à moins que la caractéristique à laquelle ils sont liés ne change pour une quelconque raison.

Les conséquences de l'échec

Si la réussite est récompensée, ce n'est pas le cas de l'échec. Il est désagréable de laisser passer une chance, même si cela n'a pas d'autre conséquence pour votre Investigateur que de l'empêcher d'emporter chez lui, sur le champ, un manuscrit perdu.

Et si votre personnage crève la faim par manque d'argent, cela ne peut que le motiver plus encore pour sa prochaine expédition. Mais il existe aussi des sorts plus cruels, comme ne pas réussir à grimper à une corde jusqu'au bout ou ne pas parvenir à parer un coup de hache...

Prendre des dommages

Les dommages mesurent la quantité de coups que le corps des personnages peut encaisser. Ils sont infligés par des causes physiques, telles qu'une chute ou un tir d'arme à feu.

En règle générale, quand un personnage est touché, le montant des dommages qui lui sont infligés est soustrait du total des Points de Vie (PV) qui lui restent. Dans *L'Appel de Cthulhu*, il n'y a pas de pénalité particulière lorsque l'on encaisse des dommages cumulatifs, tant qu'il reste au moins 2 PV à un personnage. A moins, bien sûr, que le gardien n'en décide autrement.

Exemple : Harvey est surpris, alors qu'il est en train de fouiller illégalement le bureau d'un occultiste renommé. Il s'empare rapidement d'un tisonnier qui traîne dans la cheminée... mais il se révèle que celui-ci est chauffé au rouge ! Le Gardien décide alors qu'il inflige à Harvey 1D6 points de dommages. Bien que notre journaliste parvienne à s'enfuir en sautant par la fenêtre, ses blessures subsistent. Comme tous les dommages ont été infligés à ses mains, le Gardien décrète qu'il ne peut donc plus utiliser des compétences telles que Pickpocket ou Piloter un Avion. Ce n'est pas demain la veille qu'Harvey se saisira encore d'un objet qui pourrait être chaud, sans l'examiner soigneusement au préalable !

Lorsqu'un personnage n'a plus qu'un ou deux PV, il sombre dans l'inconscience. Cela signifie qu'il est toujours vivant, mais qu'il ne peut pas s'éveiller tant qu'il n'est pas aidé par d'autres personnes. Il doit être soigné jusqu'à ce qu'il guérisse, à moins que ne lui soient administrés des premiers soins suffisants pour qu'il reprenne conscience.

Lorsque les Points de Vie d'un Investigateur tombent à 0 ou moins, il meurt. C'est en général un moment d'une grande tristesse.

La guérison est un processus naturel par lequel le corps régénère ses PV. Cela est valable pour toutes les créatures vivantes. La guérison fait normalement son œuvre à la cadence d'un PV par semaine de temps de jeu. Ainsi, un personnage qui a encaissé 7 points de dommages ne guérira pas de façon naturelle avant que 7 semaines se soient écoulées, bien que rien ne lui interdise de participer à une expédition sans avoir récupéré tous ses Points de Vie. Si un personnage est soigné par une infirmière ou un médecin compétent, ou s'il fait un séjour à l'hôpital, le Gardien peut alors l'autoriser à guérir au rythme de 2 points par semaine... ou même 3, dans des circonstances exceptionnelles.

Les chocs

Un personnage qui encaisse une importante quantité de dommages en une seule fois peut très bien être assommé ou s'évanouir. Pour ne pas perdre conscience, un Investigateur qui subit en une seule fois des dommages égaux ou supérieurs à la moitié des Points de Vie qui lui restent, doit réussir un jet inférieur ou égal à sa CON avec 1D20.

Exemple : Harvey saute au travers d'une fenêtre pour échapper à l'occultiste dont nous avons déjà parlé dans l'exemple précédent. Ses mains ont encaissé trois points de dommages, après qu'il s'est saisi sans réfléchir d'un tisonnier brûlant. Il ne lui reste donc plus que 12 Points de Vie (il en a normalement 15). Il s'écrase sur le sol en contrebas et se voit infliger 6 nouveaux points de dommages. Comme ce montant est égal à la moitié des Points de Vie qui lui restent, il doit faire un jet inférieur ou égal à sa CON avec 1D20 afin d'éviter de tomber dans les pommes. Il obtient 5 avec le dé et réussit. Un peu sonné, il se remet péniblement sur ses pieds et titube en direction de la porte. Il entend un chien aboyer derrière lui, aussi il se dépêche de traverser la rue. C'est alors que surgit une voiture qui fonce vers lui. Le conducteur a beau appuyer de toutes ses forces sur le frein, son véhicule dérape et le heurte. Cependant, comme la voiture est presque parvenue à s'arrêter, il ne subit que 3 nouveaux points de dommages. Il ne lui restait plus que 6 Points de Vie et il doit donc à nouveau faire un jet inférieur ou égal à sa CON avec 1D20. Cette fois-ci, il fait 17 et il roule sur le macadam, évanoui. Le conducteur saute hors de son auto et, comme tout bon samaritain qui se respecte, s'empresse de le hisser à bord et de le conduire jusqu'à l'hôpital le plus proche. C'est là qu'Harvey passera ses prochains jours.

Les chutes

Lorsqu'un personnage tombe d'une certaine hauteur, il prend 1D6 points de dommages par 3 mètres de chute. S'il réussit un jet en Sauter pendant sa dégringolade, les dommages qu'il subit sont diminués d'1D6 points.

La noyade

Si un personnage s'attendait à une immersion soudaine, il peut tenter de faire un jet inférieur ou égal à sa CON X 10 avec 1D100, au cours du premier round où il manque d'air. Lors du second round, il doit réussir un jet sous sa CON X 9. Au troisième, le jet à réussir est égal à sa CON X 8... et ainsi de suite jusqu'à CON X 1. Après le dixième, il peut continuer pendant chaque round à essayer de faire un jet inférieur ou égal à sa CON X 1.

Si le personnage rate un de ses jets, cela veut dire qu'il a pris une bonne goulée du milieu dans lequel il se trouve. S'il est sous l'eau (le cas le plus courant), il encaisse alors 1D8 points de dommages au cours du round où il a raté son jet. Les rounds suivants, il prendra automatiquement 1D8 points de dommages supplémentaires : une fois qu'un jet sous la CON a été manqué, on n'en fait plus d'autres.

Cette règle s'applique aussi bien aux noyades classiques qu'aux jets de compétence ratés en Nager. Elle peut être adaptée pour les personnages qui se font étrangler ou qui sont entourés de vapeurs toxiques. Elle peut même servir pour les asphyxies dues à l'inhalation de fumée.

Les poisons

La toxicité de tous les poisons est exprimée par un nombre. Lorsqu'un Investigateur a été empoisonné, il doit confronter la toxicité du poison (une valeur chiffrée, donc) à sa propre CON et effectuer un jet sur la Table de Résistance, en considérant le poison comme la caractéristique active. Si le poison l'emporte sur la CON de la victime, il arrive alors quelque chose de désagréable à cette dernière. Le plus souvent, elle encaisse des dommages équivalant à la toxicité de la substance. Si le poison ne réussit pas à surmonter la CON de la victime, les conséquences ne sont pas aussi graves ; les dommages infligés ne correspondent qu'à la moitié de la toxicité. Il est même envisageable qu'aucun Point de Vie ne soit perdu.

La plupart des poisons n'agissent pas instantanément, et même le cyanure ne tue qu'en deux rounds. La majorité des poisons à action rapide ne commencent à produire des effets que 3 ou 4 rounds après avoir été ingérés et les venins d'origine animale prennent environ une minute pour agir, même les plus rapides d'entre eux. Ainsi, il faut une quinzaine de minutes pour qu'un personnage commence à sentir les effets de la morsure d'un cobra.

Les compétences de combat

Les compétences d'attaque sont divisées dans le jeu en deux grandes catégories : armes blanches et armes à feu. Les compétences en armes blanches comprennent l'escrime et les combats à mains nues, au couteau ou au gourdin. Sont considérés comme des armes à feu : les armes de poing, les fusils et les fusils de chasse.

En fonction du type d'arme utilisé, la victime subit des dommages d'un montant variable. En consultant la Table des Armes Blanches page 22, on peut ainsi constater qu'un fleuret aiguisé peut infliger 1D6 points de dommages à sa victime. La Table des Armes à Feu de la page 23 indique les dommages que peuvent causer les différents types d'armes à feu. Certains monstres possèdent une "armure", qui représente en fait la dureté

de leur cuir ou l'épaisseur de leurs couches de muscles ou de graisse. Le nombre de points d'armure du monstre doit alors être soustrait aux dommages qui lui sont infligés. Ainsi, quand un monstre qui possède 4 points d'armure est touché par une balle de fusil causant 10 points de dommages, il ne perd que 6 Points de Vie.

En combat rapproché, certaines armes permettent de parer les coups assenés par d'autres armes. Seules des armes blanches peuvent être parées. Si un personnage réussit un jet de Parade en cours d'affrontement, il parvient alors à bloquer l'attaque de son adversaire. Cela signifie que c'est l'arme qui a servi à parer qui prend des dommages à la place du personnage qui a paré.

Le combat

Les combats sont décomposés en "rounds de combat", chacun ne durant que quelques secondes. Lorsque plusieurs adversaires s'affrontent, l'ordre dans lequel ils agissent les uns contre les autres est important. Il est déterminé par la DEX des combattants. A chaque round de combat, toutes les créatures ayant une DEX de 18 essayent d'abord d'agir. C'est ensuite au tour des créatures ayant 17 en DEX, puis celles qui ont 16, 15, 14, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait eu l'opportunité de porter un coup ou de faire feu.

Si des armes à feu sont employées contre des armes blanches, toutes les armes prêtes à tirer font feu une fois avant même que le round ne commence. Cela simule l'aisance relative avec laquelle on peut appuyer sur une détente, en opposition au maniement plus problématique d'une arme blanche. Les armes à feu tirent d'abord dans l'ordre des DEX de ceux qui les utilisent, la plus grande DEX en premier. Après ces premiers tirs, tous les personnages utilisant des armes blanches, ou qui doivent dégainer leurs pistolets ou épauler leurs fusils, frappent ou tirent dans l'ordre de leurs DEX. Si une arme à feu peut tirer deux fois dans le même round, le second tir intervient à ce moment-là du round de combat, en même temps que les armes blanches et les armes à feu qui n'étaient pas prêtes. Le moment du second tir est déterminé par la DEX du tireur. Les armes pouvant tirer trois fois font feu plus tard au cours du même round, au moment déterminé par la moitié de la DEX du tireur.

L'empalement

Un "empalement" est un type particulier d'attaque réussie, qui peut être accompli avec des armes à feu ou des armes blanches longues et pointues. Les armes "empalantes" comprennent toutes les armes à feu — à l'exception des fusils de chasse — et les armes blanches marquées d'un astérisque (*) sur la Table des Armes Blanches. Un Investigateur qui utilise une telle arme devrait toujours vérifier s'il n'a pas réussi un jet de dés inférieur au cinquième (20%) du score qu'il lui suffisait de faire pour son attaque. Si c'est le cas, il a alors empalé son adversaire. Lorsque vous déterminez les chances d'empalement d'une arme, divisez la compétence de son utilisateur par 5 et arrondissez à l'unité inférieure.

Exemple : Harvey a 20% de chances de base de toucher avec un revolver. 20 : 5 donnant 4, un jet d'attaque inférieur ou égal à 04 lui permettra d'empaler l'ennemi qu'il vise.

Cela revient à dire que l'arme d'estoc ou la balle a eu la chance de toucher une zone vitale, ou bien s'est enfoncée profondément dans des organes vitaux ou des os. Deux conséquences particulières découlent de ce fait :

(1) Les dommages infligés sont plus importants. L'attaquant doit lancer les dés pour déterminer les dommages normaux (ex : 1D6 pour un pistolet de calibre 22), puis les relancer une deuxième fois en ajoutant ensemble les résultats des deux jets. De cette façon, un empalement effectué avec une balle de calibre 22 causera 2D6 points de dommages, ce qui est bien supérieur à ses possibilités habituelles.

(2) Dans le cas d'une arme blanche, celle-ci se retrouve coincée dans le corps de la victime (sans lui causer pour autant d'autres dommages). Au cours du round suivant, l'attaquant peut tenter de l'extraire en réussissant un jet inférieur ou égal à la moitié de ses chances normales de toucher avec 1D100.

L'utilisation des armes blanches

Les armes blanches peuvent être employées de deux manières : pour attaquer ou pour parer. Les armes de combat à mains nues (qui comprennent les poings, les pieds et la tête), ainsi que les couteaux sans garde, ne peuvent pas parer un coup.

Les autres armes blanches, par contre, peuvent être utilisées pour accomplir une attaque et une parade à chaque round. On peut se servir d'une arme à feu pour parer, si on ne s'en sert pas pour tirer pendant le même round.

Alors qu'une attaque ne peut être menée qu'au moment déterminé par la DEX du combattant, une parade peut intervenir n'importe quand au cours d'un round de combat. S'il est opposé à plusieurs adversaires, un personnage qui veut parer doit préciser en début de round — avant que quiconque n'ait eu l'occasion d'attaquer — le coup de quel adversaire il souhaite parer. S'il est assommé ou mis hors de combat avant que ne se soit produite l'attaque qu'il comptait parer, il ne peut plus le faire.

L'escrime englobe des compétences de combat concernant les fleurets ou les sabres. Les fleurets aiguisés font 1D6 points de dommages, alors que les vrais sabres et les épées lourdes tranchantes peuvent causer 1D6+1 points de dommages. La plupart des cannes-épées entrent dans la catégorie des "fleurets aiguisés". Quelle que soit la catégorie d'arme employée, les compétences progressent séparément en attaque et en parade.

Ces armes sont susceptibles d'empaler et sont assez rapides pour servir à attaquer et à parer au cours d'un même round de combat.

Les compétences de combat à mains nues comprennent quatre types d'attaques différentes, qui ne peuvent être employées — et progresser par expérience — que séparément. Il s'agit des coups de poing, des coups de tête, des coups de pied et de la lutte.

On ne peut utiliser qu'une seule de ces attaques au cours d'un round donné.

La lutte est un type particulier de combat à mains nues. Une attaque de lutte ne peut être parée que par une autre attaque de lutte réussie. Une personne peut effectuer une attaque de lutte et une "parade" à chaque round. Si une attaque de lutte est réussie et n'est pas parée, alors le personnage a réussi une prise sur son adversaire et trois options s'offrent à lui. Il peut tout

TABLE DES COMPETENCES ET DES CHANCES DE BASE

COMPETENCE	Chance de base
Anthropologie	00%
Archéologie	00%
Astronomie	00%
Baratin	05%
Bibliothèque	25%
Botanique	00%
Camouflage	25%
Chanter	05%
Chimie	00%
Comptabilité	10%
Conduire Automobile	20%
Conduire Engin Lourd	00%
Crédit	15%
Dessiner une Carte	10%
Diagnostiquer Maladie	05%
Discrétion	10%
Discussion	10%
Droit	05%
Ecouter	25%
Electricité	10%
Eloquence	05%
Esquiver	DEXx2%
Géologie	00%
Grimper	40%
Histoire	20%
Lancer	25%
Linguistique	00%
Lire/Ecrire une Autre Langue	00%
Lire/Ecrire l'Anglais	EDUx5%
Marchandage	05%
Mécanique	20%
Monter à Cheval	05%
Mythe de Cthulhu	00%
Nager	25%
Occultisme	05%
Parler une Autre Langue	00%
Pharmacologie	00%
Photographie	10%
Physique	00%
Pickpocket	05%
Piloter un Avion	00%
Premiers Soins	30%
Psychanalyse	00%
Psychologie	05%
Sauter	25%
Se Cacher	10%
Soigner un Empoisonnement	05%
Soigner une Maladie	05%
Suivre une Piste	10%
Trouver Objet Caché	25%
Zoologie	00%

TABLE DES ARMES BLANCHES

Nom	Dommmages	Chance de Base	Points de Vie	Prix
Coup de poing	1D3	50%	—	—
Coup de tête	1D4	10%	—	—
Coup de pied	1D6	25%	—	—
Lutte	Spécial	25%	—	—
Fleuret aiguisé*	1D6	20%	10	20\$
Sabre ou épée affûtée*	1D6+1	10%	15	30\$
Sabre de la Guerre de Sécession	1D8+1	15%	20	8\$
Hache	1D8+2	20%	15	2\$
Hachette	1D6+1	20%	12	2\$
Poignard*	1D4+2	25%	15	8\$
Couteau de boucher (poignard de commando)*	1D6	25%	12	3\$
Petit couteau (cran d'arrêt, etc.)*	1D4	25%	9	3\$
Canif*	1D3	25%*	6	2\$
Batte de base-ball/Tisonnier	1D8	25%	20	1,50\$
Matraque/Petit gourdin	1D6	25%	15	2,25\$

*Arme pouvant empaler.

simplement essayer d'immobiliser sa victime en réussissant à dominer la FOR de l'adversaire avec la sienne sur la Table de Résistance. S'il y parvient, alors l'adversaire est immobilisé jusqu'à ce que l'attaquant tente autre chose. Une seconde option consiste à tenter de jeter l'adversaire à terre. Cela réussit à tous les coups. Enfin, la dernière option consiste à essayer d'étrangler la victime ou de lui briser les os. Si l'attaquant désire infliger des dommages à son adversaire, il doit réussir un second jet de lutte au cours du même round où il a réussi le premier. En cas de succès, cela signifie que la victime encaisse 1D6 points de dommages, auxquels s'ajoute le Bonus aux Dommages de l'attaquant. Au cours des rounds suivants, ce dernier pourra tenter de nouvelles attaques de lutte qui infligeront 1D6 points de dommages (plus le Bonus aux Dommages) chaque fois qu'elles seront réussies. Si, au lieu de cela, il désire étrangler son adversaire, il peut se contenter de maintenir sa prise et les règles sur la noyade présentées page 20 s'appliqueront. Un étrangleur n'a pas besoin de réussir des attaques de lutte successives pour empêcher sa victime de respirer. Quel que soit le type d'attaque choisi, la victime est maintenue et ne peut s'en sortir qu'en réussissant au cours d'un round à surmonter la FOR de son adversaire avec la sienne sur la Table de Résistance.

Le combat au couteau concerne différents types d'armes tranchantes, allant du grand poignard de commando aux armes "de fortune", telles que les couteaux de cuisine. Les couteaux peuvent être employés pour attaquer ou pour parer (mais pas les deux) au cours d'un round de combat. Un poignard de combat ou une bonne dague peut faire 1D4+2 points de dommages. Un couteau de boucher ou une baïonnette inflige 1D6 points de dommages. Un petit couteau de cuisine ou un grand cran d'arrêt peut causer 1D4 points de dommages, alors qu'un canif ou un petit cran d'arrêt n'en fait qu'1D3. Quel que soit son type, un couteau peut toujours empaler.

Les armes contondantes peuvent aussi bien être des matraques de policiers, que des gourdins de malfrats. Une petite matraque ordinaire cause 1D6 points de

dommages. Une grande matraque — une batte de base-ball ou un tisonnier — fait 1D8 points de dommages. Un gourdin de grandes dimensions, lui, peut faire jusqu'à 1D10 points de dommages, mais il faudra une FOR d'au moins 13 pour le manier.

D'autres armes peuvent être utilisées dans *L'Appel de Cthulhu*, mais les possibilités sont tellement nombreuses qu'il est impossible de faire plus qu'en donner une liste non exhaustive. Sur la Table des Armes Blanches, le *Nom* désigne un exemple d'arme typique, les *Dommmages* indiquent le nombre de dés qui doivent être employés pour déterminer les dégâts causés (il ne faudra pas oublier d'y ajouter le cas échéant le Bonus aux Dommages du personnage) et la *Chance de Base* est le niveau de compétence avec lequel un utilisateur non entraîné peut tenter de frapper ou de parer avec l'arme en question. Les *Points de Vie* correspondent au nombre de points de dommages que peut supporter l'arme avant de casser. Le *Prix* indique le prix standard de l'objet en dollars U.S. de l'époque. Certains articles doivent être importés.

Les armes à feu

Il existe trois types de compétences concernant les armes à feu : armes de poing, fusils et fusils de chasse. Un personnage qui a une compétence en armes de poing peut utiliser tous les revolvers et tous les pistolets avec le même pourcentage de succès. Un personnage qui possède une compétence en fusils peut se servir de n'importe quel fusil, à l'exception des fusils de chasse qui relèvent de la compétence du même nom. Toutes les armes à feu — à l'exception toutefois des fusils de chasse — peuvent empaler.

Lorsqu'une arme à feu est employée à bout portant, les chances de toucher du tireur sont doublées. Le "bout portant" représente une distance égale ou inférieure au tiers de la DEX du tireur exprimée en mètres.

Un personnage peut tirer sur des cibles jusqu'à une distance correspondant au double de la portée de base de son arme, mais ses chances de toucher sont alors

égales à la moitié de son pourcentage normal. De même, il peut tirer à une distance équivalant à trois fois la portée de base avec le quart de ses chances normales de toucher, jusqu'à quatre fois la portée de base avec le huitième de sa compétence, et ainsi de suite.

Les revolvers sont considérés comme possédant un barillet pouvant contenir 6 balles. Il était de pratique courante de laisser vide la chambre se trouvant juste devant le percuteur car, même dans les années 20, un accident était toujours possible et le revolver risquait parfois de partir tout seul dans son étui, une poche, une mallette, etc. Les Gardiens peuvent éventuellement souhaiter suivre de près les joueurs qui se promènent avec des revolvers chargés à bloc, et, dans certaines circonstances appropriées, leur demander d'effectuer des Jets de Chance afin de vérifier que leur arme ne part pas toute seule.

Les pistolets automatiques de l'époque n'étaient pas fiables et avaient toujours de bonnes chances de s'enrayer. Si un personnage fait un jet d'attaque de 99 ou 00, son arme s'enraye. Pour la remettre en état, il doit alors s'en occuper pendant 1D6 rounds et réussir un jet en Mécanique. Il peut essayer de la réparer jusqu'à ce qu'il y réussisse... ou jusqu'à ce que son arme soit détruite dans le processus. On peut considérer qu'un pistolet automatique ordinaire utilise des chargeurs de 7 balles, bien que dans la réalité ce nombre ait pu varier entre 5 et 9. Il est également possible de placer une balle supplémentaire dans la chambre, mais, dans ce cas, les chances d'être victime d'un accident malencontreux sont aussi élevées que pour les revolvers.

Il faut un round complet de combat pour charger deux balles dans un revolver ou un automatique, mais, en cas d'urgence, on peut ne placer qu'une seule balle dans la chambre et tirer à la moitié de sa DEX au cours du même round. Il vaut mieux, néanmoins, prendre le temps de recharger tranquillement en s'abritant par exemple derrière un mur.

Il existe deux types de fusils dans ce jeu : les automatiques et les non-automatiques. Les fusils automatiques peuvent faire feu deux fois par round, mais sont susceptibles de s'enrayer sur un jet d'attaque compris entre 96 et 00. Il faut alors prendre 1D6 rounds pour réparer et réussir un jet en Mécanique. Quel que soit leur type, tous les fusils possèdent en règle générale un magasin incorporé pouvant contenir 5 projectiles. Par contre, les fusils automatiques n'ont que 8 Points de Vie, alors que les autres en ont 12. Charger un fusil prend autant de temps que charger une arme de poing.

A l'époque, les fusils de chasse avaient généralement un canon double, bien que les fusils à pompe aient déjà commencé à gagner les faveurs du public. Le problème avec ces derniers, c'est qu'ils peuvent s'enrayer sur un jet d'attaque compris entre 96 et 00.

Les fusils à canon double peuvent éventuellement tirer deux cartouches simultanément (sur une seule cible) et il faut alors effectuer deux jets d'attaque à la même DEX. Il est bien sûr également possible de tirer les deux cartouches successivement. Les fusils de chasse tirent en "gerbe", leur chance de toucher la cible est donc plus importante. Bien que les dommages causés par ces armes diminuent avec la distance, un jet d'attaque réussi peut permettre de toucher un groupe

TABLE DES ARMES À FEU

Compétence	Nom	Tirs/Round	Dommages	Chance de Base	Portée* de Base	Pts de Vie	Prix
Arme de poing	Revolver cal. 22	3	1D6	20%	10 mètres	10	15\$
Arme de poing	Automatique cal. 22	3	1D6	20%	10 mètres	6	25\$
Arme de poing	Revolver cal. 32 ou 7,65mm	3	1D8	20%	15 mètres	10	20\$
Arme de poing	Automatique cal. 32 ou 7,65mm	3	1D8	20%	15 mètres	6	25\$
Arme de poing	Revolver cal. 38 ou 9mm	2	1D10	20%	15 mètres	10	20\$
Arme de poing	Automatique cal. 38 ou 9mm	2	1D10	20%	15 mètres	6	25\$
Arme de poing	Revolver cal. 45	1	1D10+2	20%	15 mètres	10	25\$
Arme de poing	Automatique cal. 45	1	1D10+2	20%	15 mètres	8	30\$
Fusil	Non-automatique cal. 22	1	1D6+2	10%	30 mètres	9	25\$
Fusil	Non automatique cal. 30-06**	1/2 rounds	2D6+3	10%	100 mètres	12	50\$
Fusil de chasse†	Calibre 20	2	2D6 1D6	30%	10 mètres 20 mètres	8	50\$
Fusil de chasse†	Calibre 12	1	4D6 2D6 1D6	30%	10 mètres 20 mètres 50 mètres	10	50\$
Fusil de chasse	Canon scié††				10 mètres maxi.		100\$

*La portée de tous les modèles à canon court est de 5 mètres.

**Les fusils non-automatiques de calibre 30-06 ne peuvent tirer qu'une fois tous les deux rounds, mais rien ne les empêche de faire feu dès le premier round de combat.

†Veuillez noter que les dommages causés par les fusils de chasse varient avec la distance.

††La portée maximum d'un fusil de chasse à canon scié est 10 mètres. Jusqu'à 5 mètres ils font des dommages normaux, mais entre 5 et 10 mètres ils n'infligent plus qu'1D3 (Cal. 20) ou 1D6 (Cal. 12) points de dommages.

de cibles, si elles se trouvent situées à moins d'un mètre l'une de l'autre et à plus de 20 mètres du tireur. Le temps de chargement des fusils de chasse est le même que pour les autres armes. Les fusils à pompe n'ont que 8 Points de Vie, alors que les autres en ont 12.

Exemple : Harvey Walters explore la vieille demeure des Whateley, lorsqu'il surprend un cambrioleur qui se livre aux mêmes activités que lui... pour des motifs moins désintéressés. Le voleur a entendu Harvey arriver et son revolver est prêt à faire feu quand le journaliste tourne le coin. Ce dernier, intrigué par un bruit mystérieux, tient un pied de chaise à la main. Son arme étant prête, le cambrioleur tire en premier, bien qu'il n'ait qu'une DEX de 10, alors que celle d'Harvey est de 12. Sa compétence au revolver est égale à la chance de base de 20%. Mais, même si ses chances de toucher sont doublées du fait que sa cible se trouve à bout portant, il la rate en faisant un jet de 72. Harvey abat alors son pied de chaise (sa chance de base de toucher avec un objet ressemblant à une matraque est de 25%) et fait 84, il ne touche donc pas. Le voleur tire une deuxième balle avec son revolver calibre 32 avec sa DEX de 10 et fait 45 : encore raté ! Il a encore droit à un troisième tir à une DEX de 5 (la moitié de sa DEX de 10) et fait un jet de 94 : manqué une fois de plus !

Harvey se jette à terre et tente de se mettre à l'abri. Le cambrioleur en profite pour prendre ses jambes à son cou et s'enfuit par la porte de derrière qu'il avait forcée en arrivant. Harvey se remet alors sur pieds et se demande s'il a eu affaire à un homme ou à un fantôme...

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Anthropologie : Cette compétence permet à son utilisateur de déterminer de quelle culture particulière est issu un individu, ainsi que son type racial ou sa nationalité. Si le personnage a l'opportunité d'observer une culture pendant un certain temps (un jour, au moins), il lui est alors possible d'émettre des déductions *simples* concernant ses mœurs et ses concepts moraux, même dans des domaines qu'il n'a pas pu observer directement. S'il peut étudier cette culture pendant un mois ou plus, il peut alors connaître de nombreux détails la concernant, rien qu'en réussissant un jet d'Anthropologie. Ce savoir peut l'aider à prédire les actes et les convictions d'un individu donné.

Exemple : Le professeur Anderson voit un individu basané descendre la rue d'un pas assuré et entrer dans un bar. Anderson a une compétence en Anthropologie de 75% et il réussit son jet de dés, aussi peut-il dire que l'homme en question est un Indien Dravidien, d'un point de vue ethnique, et que sur le plan religieux c'est probablement un Hindou. Le professeur effectue alors un second jet en Anthropologie afin de pouvoir émettre quelques suppositions au sujet de ce personnage (il est autorisé à le faire, car il a passé six mois en Inde à observer les indigènes). Ce qui lui permet de dire, d'après divers signes de castes, qu'il s'agit certainement d'un dévot et qu'il n'a donc rien à faire dans un bar, puisque les membres de la secte à laquelle il appartient ne boivent jamais d'alcool. Il peut aussi dire que l'écharpe que porte l'homme autour du cou est un signe de reconnaissance de la secte des Thugs, une organisation d'assassins...

Archéologie : L'emploi de cette compétence permet à l'utilisateur de déterminer l'époque et l'origine d'un objet ancien. Elle représente également le pourcentage de chance qu'a un personnage de reconnaître un faux. Si un Investigateur a l'opportunité d'examiner et d'inspecter minutieusement l'ensemble d'un site, il peut alors faire quelques déductions concernant la culture de ses habitants originels en réussissant un jet d'Archéologie. S'il parvient conjointement à réussir un jet en Anthropologie, ses déductions seront plus détaillées et plus justes.

Astronomie : Cette compétence permet à son utilisateur de savoir quelles étoiles et quelles planètes sont visibles dans le ciel à n'importe quel moment de l'année. Il peut aussi nommer n'importe lequel de ces corps célestes. Bien évidemment, certaines étoiles particulièrement connues (comme Betelgeuse ou Antarès) seront automatiquement identifiées par un astronome ayant une compétence d'au moins 25%. L'Astronomie confère également à un personnage la possibilité d'émettre des suppositions sur les conditions qui peuvent régner à la surface d'un satellite ou d'une planète. Il peut aussi savoir quand se produiront des éclipses et des pluies de météorites.

Baratin : Cette compétence oblige la victime à être d'accord avec tout ce que peut dire le baratineur. Sans réfléchir, elle signera des documents, laissera passer son interlocuteur, et — d'une manière générale — fera tout ce que celui-ci lui demande. Mais si on lui laisse un moment de réflexion, elle pourra retrouver ses esprits si elle réussit un Jet d'Idée.

Exemple : Sam "Pot-de-colle", l'agent d'assurance, vient d'utiliser avec succès sa compétence en Baratin à l'encontre d'une victime. Cette dernière monte l'escalier pour aller chercher un crayon afin de signer une police. Mais, une fois en haut, elle a droit à un Jet d'Idée pour reprendre ses esprits et elle le réussit. Elle redescend, déterminée à ne pas signer le contrat.

Le Baratin ne produira *aucun* effet sur une personne qui s'est déjà forgé une opinion ; il faudra alors utiliser la Discussion ou l'Eloquence. L'avantage du Baratin, c'est qu'il peut faire passer pour authentiques des objets ou des faits manifestement faux ou suspects. Il nécessite aussi moins de temps (seulement une minute environ) pour être mis en œuvre que Discussion ou Eloquence qui exigent au moins cinq minutes.

Bibliothèque : Cette compétence permet à un personnage de retrouver un livre, un journal ou une référence précise au sein d'une bibliothèque (à condition que la chose recherchée existe). Un échec indique qu'il a perdu son temps et qu'il doit essayer à nouveau. Il faut consacrer quatre heures à des recherches assidues pour utiliser cette compétence, aussi un Investigateur ne peut-il généralement effectuer que deux tentatives par jour. Elle ne permet pas d'avoir accès à des rayons sous clef, ni à des collections spéciales de livres rares, mais elle permet éventuellement de localiser le rayonnage en question. Il peut alors se révéler nécessaire de recourir au Baratin, à l'Eloquence, ou de produire des références adéquates pour consulter les livres concernés.

Botanique : L'utilisation de cette compétence permet à un personnage d'identifier correctement n'importe quelle plante et d'émettre un commentaire sur les bons

et mauvais usages que l'on peut en faire. Si une plante inconnue lui est présentée, un jet inférieur ou égal à sa compétence lui permettra de déterminer quel est son habitat normal. Il peut tenter de mettre un nom sur tous les végétaux connus de l'humanité en réussissant un jet de compétence ; il connaîtra alors leur répartition géographique et leur habitat naturel.

Camouflage : Cette compétence permet à un personnage de se couvrir — ou de couvrir ses camarades — avec des débris, des chiffons ou tout autre matériau, afin d'éviter d'être repéré. Elle permet également de dissimuler de petits objets dans une pièce, ou tout autre endroit.

Chanter : Une utilisation réussie de cette compétence indique que la prestation est agréable et que le public est satisfait. Un échec, par contre, indique que le personnage a chanté faux ou a oublié les paroles de sa chanson. Plus les chances de succès du chanteur sont élevées, meilleur est son chant. C'est pourquoi un personnage avec une compétence de 80% chantera mieux qu'un autre qui n'a que 40%, cela même s'ils réussissent tous les deux leur jet de dés.

Chimie : Cette compétence permet au personnage de concocter des composés chimiques relativement complexes (y compris des explosifs simples, des poisons, des gaz et des acides) en réussissant juste son jet de dés, et en passant au moins une journée avec l'équipement et les produits nécessaires. Il peut aussi analyser une substance inconnue en réussissant un jet de dés... s'il peut passer une semaine à l'étudier dans un laboratoire.

Comptabilité : Cette compétence permet à son utilisateur de pratiquer les mathématiques à un niveau élémentaire et de tenir correctement les comptes de ses affaires. Elle l'autorise également à vérifier la comptabilité des autres, afin de voir s'ils ont commis une erreur ou triché d'une manière ou d'une autre en établissant leur déclaration d'impôts ou leur fiche de paie. En examinant de vieux livres de comptes, il peut, grâce à cette compétence, découvrir comment leur propriétaire a fait fortune (par exemple en pratiquant le commerce des céréales, la traite des esclaves, la contrebande de whisky, etc.). Il peut aussi déterminer le montant et la nature des dépenses effectuées.

Conduire une Automobile : Quiconque possède au moins 25% dans cette compétence est capable de conduire une automobile dans des conditions normales. Si un personnage essaye de semer des poursuivants ou de filer un autre véhicule, les deux conducteurs doivent effectuer des jets de compétence, jusqu'à ce que l'un d'eux rate le sien, alors que l'autre le réussit. En outre, si la conduite s'effectue dans de mauvaises conditions — à grande vitesse, sur une route verglacée ou sur un chemin de montagne escarpé — le conducteur doit réussir un jet de compétence afin d'éviter un accident. (Voir la section "Guide", un peu plus loin, pour des règles plus complètes.)

Conduire un Engin Lourd : Cette compétence est requise pour conduire un tracteur, un tank, ou tout autre véhicule lourd. Elle fonctionne de la même façon que Conduire une Automobile. Si le conducteur tente

d'accomplir une manœuvre délicate, il doit alors réussir un jet de compétence pour y parvenir. Si sa compétence est d'au moins 25%, il peut employer l'engin avec succès sans autre problème, mais des conditions ou des tâches difficiles exigent un jet de dés. Chaque type d'engin différent nécessite une compétence spécifique. Néanmoins, un personnage compétent pour un type peut manœuvrer toutes les machines qui s'y apparentent.

Crédit : Cette compétence représente les chances qu'a un Investigateur d'obtenir un prêt d'une banque ou d'une entreprise, ou tout simplement de mendier efficacement. La somme d'argent qu'il peut obtenir dépend de la situation et doit être estimée par le Gardien en prenant particulièrement en compte le standing, le métier et le niveau de richesse du personnage. Si celui-ci rate son jet de compétence, il n'obtient alors aucun subside. Des bonus peuvent être ajoutés à son jet de dés s'il paraît être aisé ou s'il a des intérêts dans une affaire réputée. Cette compétence peut aussi permettre à un personnage de faire accepter un chèque sans provision ou de se faire dispenser d'une demande de garanties.

Dessiner une Carte : Cette compétence permet à son utilisateur de dresser une carte et d'évaluer les dimensions d'un lieu avec précision, qu'il s'agisse d'une île ou d'une simple pièce. Elle comprend également l'estimation correcte des distances. Un jet de compétence raté signifie que la carte dessinée peut se révéler quelque peu trompeuse.

Diagnostiquer une Maladie : Cette compétence permet à son utilisateur de déterminer de quelle maladie souffre un patient (ou lui-même) et lui permet de savoir si une personne est réellement malade ou si elle fait juste semblant de l'être. Si le personnage possède également une compétence en Pharmacologie ou en Soigner les Maladies, il peut alors doubler ses chances normales de succès dans ces domaines en diagnostiquant correctement le mal à traiter.

Discrétion : Cette compétence concerne l'art de se déplacer en silence, sans alerter un ennemi. Si elle est utilisée conjointement avec Se Cacher (voir plus loin), l'Investigateur ne lance alors qu'une seule fois les dés pour les deux compétences en même temps. Il peut ainsi réussir pour l'une et échouer pour l'autre.

Exemple : Tandis qu'il explore un vieux château au nord de la ville de Kriegs, Kurt, le valet d'Harvey, a entendu des bruits de pas qui descendaient un couloir normalement désert. Il veut se déplacer silencieusement dans ce couloir, en se dissimulant dans l'ombre et derrière d'épaisses draperies, afin de pouvoir voir l'intrus. Il a 70% en Se Cacher et 25% en Discrétion. Comme il se déplace et essaye de rester caché en même temps, sa compétence en Se Cacher est divisée par deux et tombe à 35%. Kurt fait 29 avec les dés, il parvient ainsi à rester à couvert, mais ses chaussures résonnent bruyamment sur le dallage du couloir car il a raté son jet de Discrétion.

Discussion : C'est l'aptitude à convaincre intellectuellement une personne que tout ce que l'on dit est juste. La personne en question peut très bien ne pas être convaincue sur le plan émotionnel, et peut même rentrer chez elle afin d'y réfléchir, mais elle sera forcée d'admettre que son interlocuteur paraît avoir raison.

Deux "discuteurs" qui essaient de se convaincre mutuellement doivent effectuer des jets de compétence simultanés, jusqu'à ce que l'un d'entre eux rate le sien et pas l'autre.

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

Ecouter : Cette compétence correspond à l'aptitude à écouter attentivement les bruits. Elle englobe l'art de comprendre ce qui se dit à la table d'à côté ou d'entendre des sons au travers d'une porte fermée. Le Gardien peut utiliser cette compétence afin de déterminer, par exemple, si le craquement d'une lame de parquet suffit à réveiller votre personnage.

Electricité : Cette compétence permet à un Investigateur de réparer une pièce d'équipement électrique en panne ou endommagée. Elle l'autorise également à essayer de faire démarrer une voiture sans la clef de contact, par exemple. La réparation peut nécessiter des pièces de rechange ou des outils particuliers, à la discrétion du Gardien.

Eloquence : Il s'agit là du contraire de la Discussion. Cette compétence permet en effet de convaincre sur le plan émotionnel une victime que ce qui est dit est la vérité, bien que celle-ci puisse ne pas en être persuadée sur le plan intellectuel. C'est généralement un outil bien plus puissant que la Discussion, mais si la victime dispose de quelques minutes pour réfléchir, elle peut éventuellement trouver des failles dans la rhétorique du "beau parleur".

Esquiver : Cette compétence permet à un personnage d'éviter les coups ou les projectiles qu'il a le temps de voir venir. Cette compétence dépend de la DEX, mais peut être augmentée par l'expérience. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer ni rien tenter d'autre au cours du même round.

Géologie : Cette compétence rend capable de donner l'âge approximatif d'une strate rocheuse, de reconnaître des types de fossiles et de connaître le nom de certains fossiles. Elle permet également de savoir quelles sont les zones sismiques potentielles et où il est possible de trouver des cavernes. En observant les alentours et l'ouverture d'une grotte, un personnage peut aussi estimer quelle est l'étendue souterraine de celle-ci. Il peut enfin utiliser sa compétence afin d'identifier des roches et des minéraux et pourra alors citer des endroits où l'on peut en trouver de semblables.

Grimper : Cette compétence s'explique d'elle-même. Un jet doit être réussi tous les 3 à 10 mètres, selon la difficulté de l'escalade. Si un personnage doit grimper sans faire de bruit, son jet de dés est comparé à ses compétences en Grimper et en Discrétion.

Si le résultat des dés est tel qu'il est réussi pour Grimper, mais pas pour Discrétion, il faut considérer que l'ascension a été menée à bien, mais qu'elle a été bruyante.

Histoire : En réussissant son jet de compétence, le personnage est capable de se remémorer l'histoire d'un pays ou d'une ville et notamment les événements susceptibles de l'intéresser particulièrement. Ses chances de succès peuvent éventuellement être réduites s'il essaye de se souvenir de quelque chose concernant un fait obscur ou une très petite région.

Exemple : Harvey Walters effectue un séjour en Allemagne, dans la petite ville de Frundsberg. Il décide de recourir à sa compétence en Histoire, afin de voir si elle peut lui apprendre quelque chose d'intéressant. Les études qu'il a récemment suivies ont porté ses chances à 25% et il obtient un score de 07 avec les dés ! Le Gardien lui dit alors qu'il se rappelle que le village voisin de Frundsberg a connu un passé sanglant et qu'au cours de la Guerre de Trente Ans, il fut le cadre d'un grand massacre qui vit plus de 200 sorcières et sorciers brûlés vifs. Littéralement fasciné, Harvey se rend immédiatement dans le village voisin afin d'y chercher des documents intéressants.

Lancer : Cette compétence sert à lancer des objets sur des cibles, en s'arrangeant pour que ce soit la bonne partie de ceux-ci (la lame d'un couteau, par exemple) qui atteigne son objectif. Un objet équilibré de la taille de la paume d'une main peut ainsi être envoyé à une distance en mètres égale à la différence entre la FOR du lanceur et la TAI de l'objet en question. Si le jet est raté, on fait appel au hasard afin de déterminer l'endroit où atterrit le projectile.

Linguistique : Un linguiste a un pourcentage de chances de parler une langue commune égal au cinquième de sa compétence en Linguistique. En réussissant un jet de compétence, il peut reconnaître la langue et/ou le dialecte précisément employé(s) par une personne. Et cela, même si cette personne essaye de dissimuler son accent. Il faut toutefois que le linguiste puisse l'écouter en se concentrant pendant au moins 30 secondes.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour déterminer quelle est la langue maternelle d'un personnage qui s'exprime dans une langue étrangère. Il est par exemple possible de dire que le gaillard qui parle polonais accoudé au comptoir est en fait d'origine finlandaise. Cette dernière façon d'utiliser Linguistique est cependant limitée par la compétence que possède le linguiste dans la langue qui est parlée. Ainsi, dans l'exemple précédent, si le linguiste avait une compétence de 90% en étant capable de parler le polonais à 50% seulement, ses chances de déterminer la véritable origine du gaillard au comptoir n'auraient été que de 50%.

Lire/Ecrire l'Anglais : Le pourcentage de base de cette compétence est exceptionnellement élevé, il est égal à cinq fois l'EDU du personnage, si l'anglais est sa langue natale. La réussite d'un jet de compétence est nécessaire uniquement lorsque l'on veut lire un texte particulièrement ardu ou un document rédigé dans un dialecte ancien, auquel cas tout se passe comme pour la compétence Lire/Ecrire une Autre Langue (voir ci-dessous). Aucune compétence de communication (y compris Baratin, Discussion, Eloquence et Marchandage) ne peut avoir, lorsqu'elle est employée par écrit, un pourcentage de réussite supérieur à Lire/Ecrire l'Anglais. Ainsi, par exemple, Sam "Pot-de-colle" — l'escroc — a

50% en Lire/Ecrire. Malgré ses 95% en Baratin, ses chances de duper quelqu'un par correspondance ne peuvent pas être supérieures à 50%.

Lire/Ecrire une Autre Langue : Le pourcentage de compétence qu'a un personnage pour la lecture d'une langue étrangère correspond à ses chances de comprendre un document écrit dans cette langue. En règle générale, ses chances de comprendre chacun des points importants d'un manuscrit sont égales à son pourcentage de compétence. Par ailleurs, sa compétence en Lire une Autre Langue ne peut jamais être inférieure à la moitié de sa compétence pour parler cette langue (en supposant, bien sûr, qu'il en existe une forme écrite).

Exemple : Harvey Walters découvre un document ancien alors qu'il visite le vieux château de Kriegs. Il constate qu'il est écrit en latin et décide de l'emporter pour le lire chez lui. Il a une compétence de 40% en latin et le Gardien estime que le document recèle trois points importants. Harvey tente donc trois fois d'obtenir avec les dés un score inférieur ou égal à sa compétence et obtient un 39, un 22 et un 67, il ne comprend donc pas le troisième point. Le Gardien lui révèle alors que, premièrement, le manuscrit a été rédigé par un certain Theophobos Elias qui se prétend magicien et que, deuxièmement, celui-ci dit avoir enseveli un monstre en dessous du château. Harvey se précipite aussitôt pour déterrer le monstre afin de photographier ses restes. Malheureusement pour lui, le troisième point précisait que le monstre est toujours vivant !

Dans le cas où un personnage ne tente pas de lire un manuscrit, mais essaye de déchiffrer un ancien grimoire (cf le chapitre "Magie et sortilèges"), il n'a besoin d'effectuer qu'un seul lancer de dés. Un jet réussi indique alors qu'il en saisit l'essentiel. Un jet raté veut dire qu'il n'en comprend pas le sens profond. Il faudra que sa compétence augmente d'au moins 10% pour qu'il puisse essayer de relire cet ouvrage. Si, par la suite, il veut l'étudier afin d'y trouver des renseignements particuliers, il devra faire un jet de compétence en Lire/Ecrire. Un échec signifiera que les informations recherchées sont trop difficiles à trouver. Si un Investigateur écrit à un autre personnage, ses chances de succès en Baratin, Discussion, Eloquence ou Marchandage ne peuvent pas excéder sa compétence dans la langue utilisée.

Marchandage : Le Marchandage est une compétence qui permet d'acheter quelque chose à un prix inférieur à celui qui est demandé. Pour s'en servir, il faut se trouver dans une situation qui se prête au marchandage. Il n'est ainsi pas possible de marchander avec l'employé d'une épicerie. En outre, le "marchandeur" doit préciser à quel prix il entend acheter l'article qui l'intéresse ; pour chaque 2% de différence entre ce prix et la somme demandée, il doit retirer 1% à sa compétence en Marchandage. Un vendeur n'acceptera néanmoins jamais de vendre à perte, quels que soient les efforts déployés par celui qui marchand.

Exemple : Harvey Walters veut acheter un fusil de chasse à Kriegs, en Allemagne, afin de l'emporter pour les recherches qu'il compte entreprendre sur la disparition de son valet Kurt dans les vieilles ruines (Kurt a raté un jet de Discrétion et a été capturé par les habitants du château). Le vieux marchand demande 100\$ américains pour l'arme, or Walters ne dispose que d'un budget limité. Le journaliste propose 70\$ et tente un jet en Marchandage. Il a actuellement 20% dans cette compétence, mais il

veut obtenir le fusil à un prix inférieur de 30% à celui qui est demandé, ses chances de succès sont donc réduites de 15% et ne sont plus que de 5%. Il fait un score de 22 aux dés et échoue dans sa tentative de marchandage. Harvey offre ensuite 80\$, ce qui fait passer ses chances à 10%. Il obtient 02 aux dés et réussit.

Mécanique : Cette compétence permet à son utilisateur de réparer une machine en panne. Elle va de pair avec la compétence en Electricité et il peut s'avérer nécessaire de les posséder toutes les deux pour remettre en état certains appareils. Des outils spéciaux ou des pièces détachées peuvent également se révéler indispensables. Elle peut être employée pour crocheter des serrures, mais, sauf dans le cas des verrous les plus simples, il faut généralement des accessoires particuliers pour cela.

Monter à Cheval : Monter un cheval est une chose aisée, aussi longtemps que la monture se déplace à un pas tranquille et ne dépasse pas le trot. Si un cavalier a une compétence d'au moins 25%, il peut se maintenir sur le dos d'un cheval quelle que soit l'allure adoptée par celui-ci. Mais lorsque la monture fait quelque chose d'inattendu (une chute ou un écart, par exemple), les chances de rester sur son dos sont égales à la compétence. Si un personnage tombe de cheval, que celui-ci soit tombé, soit mort, ou simplement parce qu'un jet de compétence a été raté, il peut tenter un autre jet en Monter à Cheval afin d'essayer de retomber sur ses pieds. Si ce jet est manqué, il prend alors 1D6 points de dommages.

Mythe de Cthulhu : Au départ, cette compétence a un pourcentage de base de 0% et ne peut à aucun moment excéder 98% pour un personnage appartenant à un joueur. *Aucun Investigateur ne peut choisir cette compétence quand il débute et celle-ci ne peut pas être augmentée par l'expérience selon la méthode habituelle.*

La compétence en Mythe de Cthulhu ne peut être acquise qu'à la suite de visions démentielles révélant la véritable nature de l'univers (cf le chapitre "Santé Mentale") ou en lisant des ouvrages interdits (cf le chapitre "Magie et sortilèges"). Les augmentations dues à la folie et à la lecture de certains livres sont permanentes. Cette compétence fait automatiquement baisser le potentiel maximum en SAN des personnages. En effet, la SAN d'un Investigateur ne peut jamais être supérieure à 99 moins son pourcentage en Mythe de Cthulhu. Une fois acquises, les connaissances relatives au Mythe ne peuvent plus être oubliées.

Lorsqu'un Investigateur voit une trace, ou toute autre preuve de l'existence des monstres du Mythe, un jet de compétence réussi lui permet alors de déterminer à quelle classe appartiennent les créatures concernées (voir "Les cinq classes de monstres" page 38). Si un Investigateur contemple un monstre, ne serait-ce que brièvement, il peut tenter un jet de compétence afin d'identifier avec exactitude cette créature.

L'emploi de cette compétence permet également de reconnaître un sortilège en observant la manière dont il est lancé. Elle rend également possible l'identification d'un livre du Mythe rien qu'en feuilletant quelques-unes de ses pages.

Exemple : Harvey Walters a fait monter sa compétence en Mythe de Cthulhu à 15% et il remarque une tache poisseuse sur une route. Il obtient 08 à son jet de dés et

il apprend ainsi que, quelle que soit la nature exacte de la créature qui a fait la tache, il s'agit au minimum d'un monstre majeur. Harvey s'en va aussitôt dans la direction opposée.

Même si le Gardien ne doit révéler que la classe générique à laquelle appartient un monstre, notez bien que rien n'interdit à l'Investigateur de se faire une idée plus précise. Ainsi, par exemple, une empreinte de pas relevée dans le désert de l'Arizona a peu de chances d'avoir été faite par un Profond.

Nager : Cette compétence permet de se déplacer en flottant à la surface d'un liquide. Lorsqu'un Investigateur se trouve dans l'eau, il peut aussi bien effectuer un jet en Nager afin de ne pas se noyer que pour se déplacer sur une certaine distance. Si un personnage rate son jet de compétence, il doit alors se soumettre à la procédure concernant les noyades (voir plus haut). Un personnage qui est en train de se noyer peut tenter un jet en Nager à chaque round. S'il le réussit, il parvient à regagner la surface. Pour commencer à se déplacer, il lui faut ensuite réussir un second jet. Si ce dernier est raté, il recommence aussitôt à se noyer.

Occultisme : Cette compétence rend son utilisateur capable de reconnaître les accessoires, les grimoires magiques et la terminologie employés dans le domaine de l'occultisme. Il peut également identifier les codes occultes auxquels il est confronté, même s'il ne peut pas les comprendre. La compétence en Occultisme ne s'applique pas aux sorts, aux livres et à la magie du Mythe de Cthulhu. Néanmoins, comme la plupart des adorateurs incultes des Grands Anciens versent aussi dans l'occultisme traditionnel, elle peut parfois se révéler d'une certaine utilité.

Parler une Autre Langue : Lorsque deux personnages se parlent dans une langue étrangère, leur chance de communiquer avec succès est égale à deux fois le pourcentage en Parler du moins compétent d'entre eux. Le pourcentage de base qu'a un Investigateur de parler sa langue maternelle est égal à son INT multipliée par 5. Lorsque deux personnages discutent en employant leur langue natale, il n'y a aucun risque qu'ils ne se comprennent pas. La compétence d'un Investigateur pour Parler une Autre Langue ne peut jamais être inférieure à la moitié du pourcentage qu'il a pour la lire ou l'écrire, sauf s'il s'agit d'une langue morte ou d'un langage basé sur des pictogrammes (comme l'écriture cunéiforme). Ainsi, par exemple, si Harvey Walters a 40% pour Lire le Latin, il peut également le Parler à 20%... s'il parvient à trouver un interlocuteur. Un échec dans l'utilisation de cette compétence indique qu'un malentendu s'est produit. Chaque langage nécessite une compétence particulière. Pour comprendre le sens d'une conversation en langue étrangère qu'il a surprise, un Investigateur doit avoir recours à sa compétence en Parler cette langue. Si un personnage veut employer son Baratin, sa Discussion, son Eloquence ou son Marchandage avec une langue étrangère, ses chances de succès ne peuvent pas être supérieures à sa capacité à parler cette langue.

Pharmacologie : Cette compétence permet à son utilisateur de connaître le nom, les propriétés et les effets secondaires d'une drogue ou d'un médicament. S'il entend le nom d'un produit, il peut employer sa compétence afin

d'en déterminer les effets. Les joueurs peuvent éventuellement tenir une liste des substances connues par leur personnage. Quoi qu'il en soit, un personnage peut prescrire un médicament uniquement s'il sait avec exactitude à quelle maladie il est confronté (et encore !...). Néanmoins, il peut éventuellement recourir à certaines drogues afin de combattre les symptômes. Les chances de succès de cette compétence sont doublées lorsque le personnage est parvenu au préalable à Diagnostiquer la maladie concernée.

Photographie : Grâce à cette compétence, il est possible de prendre des photos nettes et de les développer. Si le jet de compétence est raté au moment où la photographie est prise, celle-ci sera alors floue et ne fera pas apparaître ce qu'elle aurait dû montrer.

Physique : Cette compétence représente les connaissances théoriques concernant la pression, la résistance des matériaux, les mouvements, le magnétisme, l'optique, la radioactivité et toutes les disciplines apparentées, ainsi que l'aptitude à fabriquer des appareillages expérimentaux afin de mettre en application ses idées. Les appareils banals, comme les automobiles, ne relèvent pas de la compétence des physiciens.

Pickpocket : Cette compétence s'apparente à un délit. Elle permet en effet de dérober subrepticement des objets qu'une autre personne transporte sur elle. Si l'article volé est en contact "intime" avec le corps de la victime (comme c'est le cas pour une montre ou un collier), les chances de succès doivent être divisées par deux.

Piloter un Avion : Lors d'un trajet en avion, le pilote peut avoir à réussir quelques jets de compétence afin d'éviter certains incidents mineurs. S'il est contraint de voler au travers d'un orage, de naviguer aux instruments ou de procéder à toute autre manœuvre délicate, il doit également réussir un jet. C'est également le cas chaque fois qu'il effectue un atterrissage, même dans de bonnes conditions. Néanmoins, dans ce dernier cas, ses chances de réussite sont doublées. A moins que la piste d'atterrissage soit vraiment en mauvais état, un jet de compétence raté n'a pour seul effet que d'endommager l'avion et celui-ci devra être réparé avant de reprendre l'air. Chaque type d'avion différent nécessite une compétence particulière. N'oubliez pas que les hélicoptères n'existaient pas dans les années 20, il n'y avait que des avions et des dirigeables.

Premiers Soins : Cette compétence permet à son utilisateur de soigner 1D3 points de dommages qu'une autre personne, ou lui-même, a subis. Une fois qu'un personnage a bénéficié de Premiers Soins — que ce soit ou non avec succès — cette compétence ne pourra pas être utilisée à son égard avant qu'il ne soit à nouveau blessé. Cette compétence correspond également au pourcentage de chances de ranimer un camarade inanimé, de remettre en place un membre brisé et de pratiquer des opérations chirurgicales simples (comme retirer de grosses échardes). Si le personnage qui utilise Premiers Soins réussit un jet de compétence inférieur ou égal au cinquième de son pourcentage normal (l'équivalent d'un "empalement" pour les armes), son patient récupère alors 2D3 points de dommages. Par contre, si le jet de dés est compris entre 96 et 00, c'est alors 1D3 points de dommages supplémentaires qui sont infligés.

Psychanalyse : Grâce à cette compétence, un personnage peut guérir temporairement un névrosé ou un psychotique de ses peurs et de ses problèmes. Son utilisation réclame une heure au minimum, mais le dément peut ensuite se comporter normalement pendant environ une journée. Il est possible d'utiliser cette compétence pour guérir définitivement une affection mentale, si on fait appel à la Psychanalyse sur une longue période de temps (voir le chapitre suivant). Elle peut aussi servir à augmenter la SAN d'une personne (voir chapitre "La Santé Mentale").

Psychologie : Cette compétence permet à son utilisateur d'examiner un individu afin de savoir s'il a ou non des tendances psychotiques. La réussite d'un second jet de compétence permet en outre de déterminer avec précision de quelle affection mentale est victime le patient. Grâce à la Psychologie, il est également possible de deviner les désirs et les besoins particuliers d'un individu.

Exemple : Lorsqu'il arrive à la ville voisine de Kriegs, Harvey rencontre un compatriote américain hirsute et dépenaillé au regard fuyant. Celui-ci aborde le journaliste et commence à discuter avec lui. Harvey tente un jet de Psychologie afin de déterminer ce que veut exactement son interlocuteur et il réussit son jet de dés. Il sait alors que cet homme cherche la bagarre, il lui tourne donc le dos et s'en va.

Sauter : Une utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de bondir au travers d'une ouverture ou de sauter à une hauteur équivalant à sa propre taille et sur une longueur égale à deux fois sa TAI. Un personnage qui tombe d'une hauteur et qui réussit un jet en Sauter peut soustraire 1D6 points aux dommages qu'il devrait normalement encaisser.

Se Cacher : Cette compétence aide un personnage à se dissimuler derrière des objets, des buissons ou de toute autre manière possible.

Il est même possible de Se Cacher dans l'ombre, quand celle-ci est particulièrement épaisse. Il convient de noter que cette compétence peut être utilisée seulement s'il est "possible" de se dissimuler.

Si un personnage veut se déplacer alors qu'il est à couvert, ses chances d'y parvenir sont déterminées en divisant par deux sa compétence pour Se Cacher. Si cette dernière est utilisée conjointement avec Discrétion (voir plus haut), l'Investigateur ne lance alors qu'une

seule fois les dés pour les deux compétences en même temps. Il peut ainsi réussir pour l'une et échouer pour l'autre.

Soigner un Empoisonnement : Si un personnage bénéficie de cette compétence avant que les effets du poison se manifestent, la toxicité de la substance incriminée est alors réduite de 2D6. Cette compétence permet également avec quel type de substance une victime a été empoisonnée et quel est le meilleur traitement à appliquer.

Soigner une Maladie : Si l'utilisateur de cette compétence réussit son jet de dés, il peut alors améliorer l'état de la personne qu'il soigne et celle-ci se sentira alors plus ou moins bien. Cette compétence ne peut pas permettre la guérison d'une personne atteinte d'une maladie extrêmement virulente, mais son utilisateur peut cependant être capable de dire qu'elle doit être hospitalisée. Cette compétence est destinée à être utilisée pour des maladies bénignes ou des affections récurrentes graves, comme la malaria ou la grippe. Si votre Investigateur attrape la peste bubonique, elle ne pourra que l'aider à mourir sans trop souffrir. Les chances de succès de cette compétence sont doublées quand le personnage réussit d'abord un jet en Diagnostiquer une Maladie.

Suivre une Piste : Cette compétence permet de suivre une personne, une voiture ou un animal en utilisant des traces laissées sur une terre meuble ou jonchée de feuilles. Pour chaque jour d'ancienneté des traces, les chances de succès du jet de compétence sont réduites de 10%. Une journée de pluie peut, en outre, suffire à effacer toute trace. Il est impossible de Suivre une Piste sur du ciment ou sur un sol dur.

Trouver un Objet Caché : Cette compétence permet à son utilisateur de repérer un passage secret, un compartiment caché, une voiture camouflée, des personnes embusquées, ou toute autre chose du même ordre.

Zoologie : Grâce à cette compétence, il est possible de trouver le nom d'un animal à partir d'une partie raisonnablement grande du corps de celui-ci (l'appréciation du terme "raisonnablement" dépendra du niveau du zoologue et du jugement du Gardien). L'utilisateur de cette compétence peut éventuellement déterminer également la niche écologique et l'habitat naturel probables d'un animal inconnu.



UN EXEMPLE DE PARTIE

La partie vient juste de commencer. Les Investigateurs vont essayer de découvrir pourquoi Bosso Morgan, un gangster notoire, a disparu.

GARDIEN : Eh bien, quels sont vos projets ?

BRIGITTE : Allons discrètement faire un tour au domicile de Bosso afin d'y chercher des indices.

[Tous les Investigateurs approuvent le plan de Brigitte.]

PIERRE : D'accord, allons-y. Je vous y conduis dans mon Hupmobile. Y-a-t-il du monde dans les rues ? Nous partons à minuit.

GARDIEN : Personne en vue.

NICOLAS : Bien. Cathy, pourquoi ne pas employer tes talents de détective pour crocheter la serrure de la porte de derrière pendant que Brigitte fait le guet ?

GARDIEN : Brigitte, fais un jet en Ecouter.

BRIGITTE : OK, il est réussi.

GARDIEN : Vous entendez que l'on ouvre la porte de devant avec beaucoup de précautions.

BRIGITTE : Je vais essayer de me dissimuler derrière les poubelles, j'ai réussi mon jet en Se Cacher. Que se passe-t-il ?

GARDIEN : Comme il fait nuit, et qu'il n'y a aucun réverbère à proximité, tu ne vois pas grand-chose. Tu devines seulement une silhouette malhabile qui quitte la maison et se traîne en direction de la rue. Une fois arrivée au milieu de la route, elle soulève une plaque d'égout et se laisse tomber dans l'ouverture ainsi dévoilée. Tu entends un bruit d'éclaboussement.

BRIGITTE : Est-ce que la chose a refermé la porte à clef derrière elle ?

GARDIEN : Non seulement celle-ci n'est pas verrouillée, mais elle est encore grande ouverte.

BRIGITTE : Je bats précautionneusement en retraite et je vais prévenir les autres.

NICOLAS : Entrons dans la maison.

PIERRE : Tu plaisantes ? Là dedans ? Vous irez sans moi !

CATHY : OK, tu restes de garde à l'extérieur pendant que nous visitons l'intérieur.

PIERRE : Tout seul ? Je viens avec vous.

GARDIEN : Il fait très sombre.

BRIGITTE : Nicolas, donne-moi ta lampe-torche. Je passe devant. Vous autres éteignez vos lampes. Nous devons éviter d'être repérés de la rue.

GARDIEN : A la lueur de la torche, vous remarquez des taches humides sur le sol. Il s'agit peut-être de traces de pas. L'eau qui stagne dans ces empreintes est sale et malodorante. Vous êtes dans le couloir d'entrée et vous pouvez aller à gauche vers le salon ou monter un escalier qui se trouve sur votre droite. Juste devant vous, il y a une porte fermée, il s'agit sans aucun doute d'un placard.

BRIGITTE : D'où viennent les traces de pas ?

GARDIEN : De l'escalier.

BRIGITTE : Est-ce qu'on monte ?

[Approbation générale.]

GARDIEN : Dans la première pièce du haut, vous vous trouvez confrontés à une vision d'horreur. Il y a du sang partout ! Bosso Morgan est allongé tout habillé sur un lit. Le sommet de son crâne a été arraché et vidé de son contenu. Tout le monde fait un jet de SAN. *[Brigitte, Nicolas et Pierre réussissent leur jet, alors que Cathy rate le sien.]* Cathy, tu perds 1D6 points de SAN *[elle fait 4 avec le dé]*. Tu deviens verdâtre devant cette scène atroce et tu es prise de nausées.

CATHY : Ça se comprend. Après avoir récupéré mes esprits, je cherche une salle de bain pour faire un brin de toilette.

GARDIEN : Que faites-vous, vous autres ?

NICOLAS : Je veux examiner le corps de plus près, mais en évitant de le toucher. Je dis aussi aux autres de ne pas marcher dans le sang.

BRIGITTE : Je fouille les autres pièces.

PIERRE : Je viens avec toi.

GARDIEN : Nicolas, tu constates que le cadavre est imprégné de la même eau sale que vous avez vue tout à l'heure. Il y en a même dans la boîte crânienne. Il y a quelques écorchures sur le visage du défunt. Fais un Trouver Objet Caché

NICOLAS : OK, il est réussi. Et alors ?

GARDIEN : A deux mètres du corps tu découvres une empreinte de main sanglante et humide. Des traces de griffes sont visibles et la paume fait au moins 16 centimètres de diamètre, bien que les doigts soient relativement courtauds. L'empreinte est tout à fait nette et tu peux même voir les lignes de la main.

NICOLAS : Waouh ! J'appelle Brigitte, Cathy et Pierre à la ressource. Eh, Pierre ! Est-ce que ton professeur a emmené son appareil photo avec lui ?

PIERRE : Flûte ! Je savais bien que j'avais oublié quelque chose ! Euh... Je vais juste essayer de presser une feuille de mon agenda sur l'empreinte afin qu'elle s'y décalque.

GARDIEN : Que tout le monde fasse un jet en Ecouter. *[Nicolas, Pierre et Nicolas ratent leur jet, mais Brigitte réussit le sien.]* Brigitte, tu entends un bruit métallique en provenance de la rue.

BRIGITTE : Je me demande ce que cela peut être... Oh non ! J'espère que ce n'est pas la plaque d'égout !

GARDIEN : La porte d'entrée se referme bruyamment et vous entendez des pas lourds qui gravissent l'escalier.

NICOLAS : Oh, oh...

PIERRE : Mon professeur saute par la fenêtre.

BRIGITTE : Je dirige ma lampe en direction de la porte de la chambre afin d'essayer de voir ce qui arrive.

CATHY : Je dégaine mon automatique calibre 32 et je regarde par-dessus l'épaule de Brigitte.

NICOLAS : Je me cache derrière Cathy et Brigitte, mais je sors quand même mon poignard, au cas où...

GARDIEN : Pierre, ton personnage tourne le dos aux autres et tu ne peux donc pas voir ce qu'ils font. S'il te plaît, passe dans la pièce d'à côté pendant que je décris la scène. *[Pierre se rend dans la cuisine pour se désaltérer.]* Une horrible parodie d'homme vient de se glisser dans la chambre. La chose fait plus de deux mètres quarante de haut et possède des membres difformes. Son visage n'est qu'un amas de rides, il est impossible d'y discerner le moindre trait humanoïde. Sa peau d'un brun verdâtre maladif pend d'une façon lâche sur son ossature et paraît à moitié décomposée ; des lambeaux de chair sont accrochés à ses membres. De l'eau sale et brunâtre dégouline de tout son corps. Que tout le monde, à l'exception du professeur joué par Pierre, effectue un jet de SAN. En cas d'échec, vous perdez 1D10 points de SAN.

NICOLAS : J'ai réussi mon jet.

CATHY : J'ai raté le mien, mais je ne perds que 3 points de SAN.

BRIGITTE : Oups ! Je suis complètement épouvantée. Je perds 9 points. Je fais un Jet d'Idée pour savoir si j'ai bien réalisé ce que je viens de voir. Zut ! Raté aussi...

GARDIEN : Voyons... Brigitte, puisque ton personnage avait 76 points de SAN, il ne devient pas fou à lier d'une façon définitive, mais à moins que tu ne réussisses un jet de pourcentage supérieur à 5 fois ton INT, tu vas t'évanouir.

[Brigitte fait un jet de 04 et son personnage tombe à terre, inanimé.]

GARDIEN : Bon. Comme Brigitte tenait la lampe-torche, celle-ci roule sur le sol et projette des éclats lumineux en tous sens. Le professeur de Pierre remarque alors — comme il aurait pu le voir s'il avait vérifié — que toutes les fenêtres sont munies de barreaux. Pour sortir, il semble n'y avoir qu'un seul moyen : il faut passer devant la Chose.

TOUS *[en proie à la confusion]* : J'essaye de défoncer les barreaux avec une chaise... Où est ma torche électrique ?... Est-ce que quelqu'un sait ce qu'est cette chose ?... Je vise la tête... Au secours ! A l'aide !

[Refermons le rideau sur cette triste scène.]



La Santé Mentale

La folie est la première cause d'incapacité des Investigateurs. Dans ce chapitre, la manière dont doit être utilisée la Santé Mentale, ainsi que les effets bénéfiques et néfastes entraînés par sa perte, sont expliqués en détail. Plusieurs méthodes permettant de recouvrer la SAN sont également proposées.

Généralités

La Santé Mentale est l'état d'équilibre psychologique caractéristique de la vie normale. Il est possible de perdre cet état d'esprit lorsque l'on se trouve confronté aux horreurs et aux monstruosité du Mythe de Cthulhu. Il est également possible de recouvrer — et même d'accroître — sa SAN initiale. Quoi qu'il en soit, les connaissances relatives au Mythe de Cthulhu ont toujours pour effet de réduire le potentiel maximum de la SAN d'un personnage. La folie temporaire peut être soignée, alors que la folie permanente, celle qui intervient lorsque la SAN tombe à 0 ou moins, est incurable.

L'utilisation de la SAN

Un personnage doit tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa SAN, chaque fois qu'il rencontre un monstre surnaturel ou qui se comporte d'une façon suffisamment peu naturelle (comme, par exemple, une horde de rats qui attaquent avec la gueule écumante) pour mettre en péril sa Santé Mentale. Certaines situations, comme le fait de trouver le corps d'un de ses compagnons mutilé de façon inexplicable, peuvent également nécessiter un jet de SAN.

De plus, un personnage perd obligatoirement de la SAN quand il lit certains ouvrages et tente d'apprendre ou de lancer certains sortilèges.

Un jet de dés réussi signifie généralement que le personnage concerné ne perd pas de SAN, ou alors très peu, et qu'il est capable de poursuivre les actions qu'il avait entreprises avant d'être confronté à un danger inattendu. Chaque nouvelle situation horrifique — même s'il s'agit d'abord de la lecture d'un grimoire, puis de l'apprentissage d'un sort, du lancement de celui-ci et enfin de l'apparition du monstre invoqué — doit faire l'objet d'un jet de SAN séparé. Par contre, il n'est nécessaire de procéder qu'à un seul jet de dés quand on est confronté à un groupe de monstres en une seule fois, ou sur une courte période de temps (ex : une série d'attaques conduites par des Dholes). Néanmoins, si les rencontres sont réparties sur plusieurs heures, des jets

successifs doivent être effectués afin de simuler les situations une par une.

Rater un jet de SAN implique toujours la perte de points de SAN. La quantité qui est perdue dépend du type de monstre impliqué ou de la situation telle qu'elle a été définie par le Gardien.

Perdre de la SAN peut entraîner la folie temporaire d'un personnage, comme cela est expliqué ci-dessous.

Enfin, lorsque la SAN d'un personnage est réduite à zéro, celui-ci est alors désespérément et incurablement fou. Il devient aussitôt un personnage non-joueur (PNJ) contrôlé par le Gardien.

LA FOLIE

Etat de choc et perte temporaire de la raison

Dès qu'un personnage perd au moins 5 points de SAN en une seule fois, cela signifie qu'il vient d'endurer un terrible choc psychologique. Il doit immédiatement effectuer un Jet d'Idée. Si celui-ci est réussi, cela veut dire qu'il a pleinement réalisé ce qui lui est arrivé et il perd temporairement la raison. Le Gardien doit alors déterminer ce qui se passe et l'Investigateur restera dans l'état qui lui est imposé pendant toute la durée indiquée par un jet de dé sur la Table de Durée de la Folie Temporaire, qui se trouve ci-dessous.

TABLE DE LA DUREE DE LA FOLIE TEMPORAIRE

Lancer 1D10	Durée des troubles
1-4	1D10 rounds de combat
5-7	1D10 minutes
8-9	1D10 heures
10	1D10 jours

Par contre, si le personnage rate son Jet d'Idée, il ne devient alors pas fou, mais il ne peut plus se rappeler exactement ce qui vient de lui arriver.

La folie temporaire qui découle de pertes de points de SAN de ce type n'est pas forcément une véritable démence : le personnage peut simplement s'évanouir, faire une crise d'hystérie ou craquer nerveusement. Mais il est néanmoins probable qu'il développera une phobie en rapport avec ce qui a causé sa perte de raison. Le Gardien pourra éventuellement en choisir une de type approprié sur la Table des Folies, plus loin. Cette phobie étant latente, elle ne contraindra pas le joueur concerné avec autant de rigueur qu'une "folie à durée indéterminée" (voir ci-dessous).

La folie à durée indéterminée

Lorsqu'un personnage perd au moins 20% de sa SAN actuelle en moins d'une heure, il perd automatiquement la raison. Pour savoir quelle folie particulière a été provoquée par la situation, le Gardien doit choisir une infirmité appropriée sur la Table des Folies (page 34). Les effets s'en font sentir immédiatement.

Ce type de folie est à durée indéterminée et celui qui en souffre ne peut pas s'en sortir tout seul. La guérison de ce genre d'affection mentale est décrite dans la section *La guérison de la folie*, dans les pages suivantes.

Exemple : Au moment où Harvey Walters, muni de son nouveau fusil de chasse, pénètre dans le château de Kriegs, il est confronté au cadavre horriblement mutilé de son ancien serviteur, Kurt, qui est suspendu à un crochet. Le Gardien décide qu'il doit effectuer un jet de SAN (il a actuellement 45 points de SAN). Le journaliste rate son jet et obtient 72 avec les dés. Le Gardien lance alors 1D6 afin de déterminer l'ampleur des dommages qu'a subis sa Santé Mentale. Harvey en perd 3 points.

Quelques secondes plus tard, alors qu'il est encore sous le coup de la vision macabre qu'il vient de contempler, Harvey entend un glapissement lugubre provenant du ciel au-dessus de lui. Il lève les yeux et vacille à la vue de l'essaim de terrifiantes choses ailées qui le survole à moins de dix mètres d'altitude. (Les choses ailées en question sont des Byakhees.) Walters tente un nouveau jet de SAN (sa SAN est maintenant de 42) et fait 54 avec les dés. Comme il y a 20 monstres, le Gardien décide qu'Harvey perd automatiquement 6 points de SAN et n'a

PERTES DE SAN TYPIQUES

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

donc pas besoin de lancer 1D6 pour déterminer le nombre de points perdus.

A l'origine, Harvey avait 45 points de SAN et il vient d'en perdre 9 sur une courte période de temps, ce qui représente exactement 20% de cette valeur. Walters doit donc devenir fou. Le Gardien choisit de lancer 1D6 sur la Table des Folies, plutôt que de se contenter de choisir — comme il était en droit de le faire — la folie applicable. Il obtient un 1 : le malheureux journaliste est donc pris de "Stupeur". Son fusil tombe de ses mains. Le lendemain matin, on le retrouve à côté du cadavre de Kurt, en train de chanter à tue-tête et de balbutier des mots sans suite.

Les contreparties de la folie

Un personnage qui est devenu fou peut bénéficier de cette expérience de deux manières :

Premièrement, le personnage peut augmenter sa compétence en Mythe de Cthulhu. Ainsi, la première fois qu'un personnage est victime d'une folie temporaire ou à durée indéterminée pour une raison quelconque ayant trait au Mythe, il peut ajouter 5% à sa compétence en Mythe de Cthulhu. Chaque fois qu'il deviendra fou par la suite, il pourra ajouter 1% supplémentaire à cette même compétence.

Exemple : Depuis qu'il a lu un manuscrit découvert dans une maison abandonnée, Harvey Walters a une compétence en Mythe de Cthulhu de 5%. Après avoir vu les Byakhees le survoler et en avoir perdu la raison, son esprit malade essaye de comprendre l'origine de ces manifestations surnaturelles. Comme il n'avait jamais encore été pris de folie, il ajoute 5% à sa compétence en Mythe de Cthulhu, la faisant ainsi passer à 10%. Cela signifie également que sa SAN ne pourra jamais plus excéder 89 (99, moins sa compétence en Mythe de Cthulhu). Mais, bien sûr, il n'a actuellement que 36 points de SAN.

Deuxièmement, un dément peut avoir une perception particulièrement révélatrice des problèmes et des monstres auxquels il est confronté. Pour savoir si c'est le cas, une fois qu'il est fou, un personnage doit faire un jet de pourcentage supérieur à son Jet d'Idée. L'intuition et le bon sens du Gardien sont alors indispensables pour préserver l'équilibre du jeu et entretenir la tension dramatique.

Exemple : Chastity Thirstwhistle perd la raison après avoir été confrontée à un vampire dans les Carpathes. Son Jet d'Idée est de 75 et elle fait 99 avec les dés ; elle a soudain une vision. Le Gardien décide que, dans son délire, elle réalise que les vampires sont repoussés par l'ail. Elle hurle aussitôt : "Allez à la cuisine !" (bien que tout le monde soit en plein air) et elle commence à ramasser diverses plantes. Quant à savoir si quelqu'un comprend ce qu'elle fait ou la questionne à ce propos, c'est au Gardien et aux joueurs d'en décider...

RECUPERATION ET AUGMENTATION DE LA SAN

Les compétences

Chaque fois qu'un personnage monte à 90% en cours de jeu, dans une de ses compétences (exception faite des compétences qui sont à 90% en début de campagne), il peut ajouter 2D6 points à sa SAN du moment,



Vieille Demeure Obscure

sans que celle-ci puisse toutefois être supérieure à 99 moins sa compétence en Mythe de Cthulhu. Cette augmentation représente le self-control et la confiance en soi, que l'on acquiert en maîtrisant une compétence.

Vaincre les monstres

Lorsqu'un personnage parvient à vaincre un monstre, il peut traduire l'assurance que lui confère cette victoire en augmentant sa SAN d'un nombre de points égal à ceux que la créature aurait pu lui faire perdre. Ainsi, s'il tue un Vagabond Dimensionnel, il récupère aussitôt 1D10 points de SAN. La SAN ne peut évidemment pas dépasser la limite de 99 moins la compétence en Mythe de Cthulhu.

Si un personnage atteint d'une folie temporaire ou à durée indéterminée réussit à vaincre un monstre et récupère donc de la SAN, il n'est pas pour autant guéri de sa folie. Il doit quand même guérir normalement (folie temporaire) ou suivre un traitement (folie à durée indéterminée). Voir *La guérison de la folie*, plus loin.

Le sens de l'expression "vaincre un monstre" a été volontairement laissé dans le vague. Le Gardien doit apprécier, en fonction des objectifs poursuivis par le monstre concerné, si les Investigateurs sont parvenus à contrecarrer ses projets et s'ils en ont vraiment conscience.

Si le monstre en question n'a pas d'autre objectif que de gêner ou de détruire les personnages, "vaincre" consiste alors à le tuer, ou tout au moins à s'en débarrasser définitivement. Peu importe le nombre de monstres vaincus, le montant de SAN gagné reste pratiquement inchangé.

Le Gardien peut néanmoins souhaiter accroître cette récompense en fixant son montant au maximum de points que peut faire gagner le type de monstre. Mais le nombre de points de SAN gagné ne doit en aucun cas dépasser cette limite. Ainsi, par exemple, vaincre un nombre quelconque de Vagabonds Dimensionnels ne devrait jamais permettre de récupérer plus de 10 points de SAN, puisque ce type de monstre peut en faire perdre 1D10. Si un personnage s'est exceptionnellement bien comporté, le Gardien peut néanmoins lui accorder automatiquement 10 points de récompense. Le même principe s'applique également aux autres récompenses.

La psychanalyse

En suivant une psychanalyse intensive, il est possible d'augmenter sa SAN, sans toutefois pouvoir dépasser le maximum possible dans cette caractéristique. Un psychanalyste ne peut se consacrer qu'à un personnage-joueur par semaine. Si, à la fin de cette semaine, il réussit un jet de compétence, son patient gagne 1 point de SAN. Par contre, sur un résultat de 96 à 00, le patient en perd alors 1D6 points. La SAN d'un personnage ne peut pas être amenée à excéder son Jet de Chance par cette méthode. Si elle est déjà supérieure à celui-ci, la psychanalyse ne peut avoir aucun effet bénéfique à son égard. Certaines personnes seront toujours plus fragiles que d'autres sur le plan psychologique. Si le psychanalyste réussit un jet inférieur ou égal à 20% de sa compétence (un "empalement"), son patient récupère alors 1D3 points de SAN cette semaine-là.

LA GUERISON DE LA FOLIE

La psychanalyse

Les personnages qui en ont la compétence peuvent tenter d'en psychanalyser d'autres afin de les guérir de leur folie à durée indéterminée. Tant qu'ils n'ont pas été soignés de cette manière, ces derniers ne peuvent pas revenir à la raison.

La procédure à suivre pour cela est longue et fastidieuse, et la réussite du traitement n'est pas automatique. Le personnage qui veut essayer de guérir un camarade doit d'abord posséder une compétence en Psychanalyse pour avoir la moindre chance de succès. Chaque patient doit en outre passer 1D6 mois de jeu à communiquer de façon intensive avec son psychanalyste. Il ne peut rien faire d'autre pendant cette période.

A l'issue de ce délai, le psychanalyste doit ensuite effectuer un jet de compétence avec 1D100. S'il est réussi, le patient est guéri. Si le résultat des dés est inférieur ou égal à 20% du score qu'il fallait faire (ex : un personnage qui a 75% en Psychanalyse et qui obtient un 15 avec les dés), en plus de guérir, le malade récupère également 1D6 points de SAN. Par contre, si le résultat des dés est compris entre 96 et 00, le patient perd aussitôt 1D6 points de SAN supplémentaires et ne peut ensuite plus être soigné par le psychanalyste concerné.

Possibilités de psychanalyse

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

Population	Score à obtenir avec 1D100
Jusqu'à 100 000 habitants	01-05
De 100 000 à 300 000 habitants	01-50
De 300 000 à 600 000 habitants	01-95
Plus de 600 000 habitants	01-99 (1D10 psychanalystes disponibles)

Pour d'autres pays que ceux indiqués, il faut réussir un jet inférieur ou égal à une fois le POU afin de trouver un psychanalyste dans une agglomération de plus de 300 000 habitants. Il n'est possible d'effectuer qu'un seul jet par an (temps de jeu).

Le placement dans un établissement spécialisé

Un personnage peut éventuellement recouvrer la raison en étant placé dans un établissement spécialisé. En ce temps-là, cependant, la psychiatrie était — au mieux — assez primitive et ce genre de placement impliquait certains dangers.

Dans les années 20, les asiles d'aliénés (on ne parlait pas encore "d'hôpitaux psychiatriques") peuvent aussi bien être des avant-postes éclairés des sciences de l'esprit, que de véritables trous à rats. Même si les amis du personnage sont assez avisés pour lui éviter d'être la victime de charlatans, la psychothérapie de l'époque a néanmoins quelques défauts. Ainsi, par exemple, les traitements à base d'électrochocs peuvent ramener un personnage à la raison, tout en réduisant son

TABLE DES FOLIES

A employer en cas de folie à durée indéterminée

Dans la plupart des cas de folie, il sera facile de trouver sur cette table une affection adaptée à la situation et le Gardien n'aura donc pas besoin d'effectuer un jet de dé. Toutefois, dans certains cas particuliers, le contexte de la situation génératrice du choc ne permettra pas de faire facilement un choix, le Gardien pourra alors s'en remettre au hasard en lançant 1D6 sur la table ci-dessous.

Lorsqu'un personnage est victime d'une folie à durée indéterminée, la démence le tient entièrement sous son emprise et l'handicape totalement, à moins qu'elle ne fasse de lui un danger pour lui-même et les autres. Même après qu'il a été soigné, le personnage gardera des séquelles de sa folie (ex : il pourra marcher sur la pointe des pieds quand il traverse un pont, même s'il sait que celui-ci ne risque pas de s'écrouler). C'est particulièrement vrai en ce qui concerne les phobies décrites un peu plus bas.

1. CATATONIE/STUPEUR (au choix du Gardien) — Le personnage atteint de *catatonie* adopte une position fœtale (bras et jambes étroitement serrés contre le corps). Il se montre indifférent aux événements extérieurs et ne résistera pas quand on le déplacera, mais il reprendra toujours une position fœtale quand il se retrouvera seul. Il lui est impossible de marcher ou même de se tenir debout. Un personnage atteint de *stupeur* reste debout, sans volonté ni intérêt pour ce qui se passe autour de lui, ne parle pas et ne communique d'aucune manière. Il est possible de le guider et de le forcer à marcher, manger, se mettre debout et s'asseoir, mais il n'agit pas de façon indépendante. La victime de cette affection peut balbutier de façon incohérente.

2. AMNESIE — Le personnage a perdu la mémoire, entièrement ou seulement de façon sélective. Il se rappelle généralement sa langue et ses compétences physiques, mais pas ses compétences intellectuelles comme la Chimie. Les premiers détails à être oubliés sont les noms et les souvenirs concernant les amis, les parents et les adversaires.

3. DONQUICHOTTISME/PANZAISME (au choix du Gardien) — Le personnage atteint de *donquichottisme* voit le fantastique et le surnaturel partout. Des chiens qui passent sont manifestement des loups-garous, les maisons abandonnées regorgent de fantômes et de monstruosité visqueuses. Cet état d'esprit peut aller jusqu'aux hallucinations et il est très difficile de convaincre le malade qu'il fait fausse route. Le personnage atteint de *panzaisme* considère les choses les plus extraordinaires comme étant communes et normales. Un Profond n'est alors qu'un homme ordinaire ou — au pire — un individu vêtu d'une combinaison de plongée. Il est impossible de prouver à ce genre de malade que le surnaturel existe.

4. PANTOPHOBIE — Le pantophobe a peur de tout. Chaque bruit, chaque geste, chacune des actions de ses amis (sans parler de ses ennemis !) le plongent dans une épouvante paroxystique. Lorsqu'il n'est pas en train de trembloter dans un coin, il court pour aller se mettre à l'abri.

5. PARANOIA — Un paranoïaque est persuadé que tout le monde est son ennemi. Le moindre geste ou commentaire est une menace pour lui. Le malade peut très bien ne pas trahir son état d'esprit, mais il développe toujours des plans extrêmement complexes afin de se protéger et de se venger.

6. PHOBIE — Le Gardien choisit 1D6 phobies parmi celles qui sont présentées ci-dessous.

Liste des phobies

ACROPHOBIE : la peur des hauteurs. Tout ce qui s'élève doit retomber. Plus vous montez, plus dure sera votre chute. Grands bâtiments, montagnes, falaises... toutes ces choses élevées vous rapprochent des Choses Qui Vivent Dans Les Etoiles.

AGORAPHOBIE : la peur des grands espaces. Le ciel est tellement

immense, pesant et massif. Il s'étend à l'infini avec des étoiles et des nuages soutenus par Dieu sait quoi. Les monstres proviennent d'ailleurs du ciel et de l'espace.

AILUROPHOBIE : la peur des chats. Tout le monde sait bien que les chats ne sont que des sorcières et des démons déguisés. Ces crocs, ces griffes et ces yeux d'une malignité diabolique n'existent que pour se repaître de sang ! Les chats se déplacent dans un silence sinistre sur des pattes munies de doux coussinets ; ils peuvent s'introduire partout à vous observer, n'attendant qu'une opportunité pour s'emparer de vous ou vous ensorceler !

ALGOPHOBIE : la peur de la douleur. Soyons honnêtes : par définition, rien ne peut être pire que la souffrance. Les pires créatures et monstres ne dispensent pas une mort rapide, ils infligent sans fin d'abominables tortures. Vous feriez n'importe quoi pour éviter ça.

ANDROPHOBIE (pour les Investigatrices) : la peur des mâles. Les hommes sont brutaux et cruels. Ils vous désirent et ne veulent que vous détruire et vous faire souffrir. Les hommes sacrifient des femmes à des monstres ou à leur propre lubricité. Ils connaissent des secrets inaccessibles aux femmes.

ANTHROPHOBIE : la peur des gens. Les gens sont fous, violents, vicieux et rusés... ils représentent la seule erreur que la nature ait commise. Les gens sont responsables de tous les crimes qui ont jamais été commis. Les journaux regorgent de ignominies qu'accomplissent chaque jour les gens. Qui sait quelles dépravations et intentions meurtrières se dissimulent derrière les visages les plus doux ? Les gens doivent être évités à tout prix.

ASTRAPHOBIE : la peur du tonnerre, des éclairs et des orages. Le tonnerre peut briser les vitres et faire s'écrouler la maison, vous laissant ainsi à la merci de l'orage. L'arrivée des monstres est toujours précédée d'un orage.

BACTERIOPHOBIE : peur des bactéries. De minuscules créatures rampent sur vous et vous apportent des maladies redoutables. Elles peuvent vous défigurer. Chacune est un agent des Grands Anciens. Elles sont tapies dans les buissons, dans votre nourriture... partout !

BALLISTOPHOBIE : la peur des balles. Rien n'est plus terrifiant que le bruit d'un coup de feu, car cela signifie alors qu'ils ont retrouvé votre trace. Les coups de feu attirent les monstres. Les serviteurs des monstres, eux-mêmes, utilisent des armes à feu. Fuyez loin de toutes ces armes, ou bien essayez de vous débarrasser de toutes les armes à feu qui vous entourent.

BAROPHOBIE : la peur de l'apesanteur. Vous avez conscience que vous pouvez tomber hors du monde et vous abimer dans les cieux (voir Agoraphobie). A tout instant, accrochez-vous à quelque chose. Mais assurez-vous bien que ce que vous tenez est fixé au sol. Marchez avec précaution !

BATHOPHOBIE : peur des profondeurs. Les monstres nagent dans les profondeurs des océans ; ils peuvent sortir en rampant des puits les plus profonds. Si vous creusez la terre, vous mettez à jour des abominations qu'il vaut mieux laisser là où elles sont. L'espace est profond et grouille de monstres affamés. Votre propre cave s'enfoncé trop dans le sol pour être vraiment sûre. N'empruntez jamais un passage souterrain !

BELONEPHOBIE : la peur des aiguilles et des épingles. Il n'existe pas de pire douleur que celle infligée par de petits objets pointus. Sans parler du fait que ceux-ci sont porteurs de maladies. Vous faites des cauchemars dans lesquels on vous torture en enfonçant des aiguilles dans tout votre corps. Ne mettez aucun vêtement, avant de vous être assuré qu'il ne contient pas d'aiguilles !

BOTANOPHOBIE : la peur des plantes. Les plantes sont des choses dépourvues d'esprit dont la vue, le toucher ou l'odeur vous révoltent. Elles enfoncent d'ignobles tentacules dans le sol et, partout, elles creusent la terre en secret. Les plantes veulent votre mort, car elles pourront alors se repaître de votre corps.

CLAUSTROPHOBIE : la peur des espaces clos. C'est horriblement oppressant ici. Il ne vous est pas possible d'étendre vos bras et de terribles crampes torturent votre dos, vos jambes et votre estomac. C'est peut-être ce qui explique la sueur qui baigne votre front. Les murs ne

sont-ils pas en train de se rapprocher ? C'est possible. Pourquoi attendre ? Sortez tout de suite !

CLINOPHOBIE : la peur des lits. Tout le monde meurt dans un lit. Il faut être fou pour dormir dans un lit... c'est le premier endroit où un monstre ira vous chercher ! Mais il y a pire : des choses hideuses sont tapies sous les lits ! Elles sont peut-être déjà dans votre chambre, à vous attendre.

CHROMOPHOBIE : la peur d'une couleur (au Gardien de choisir une couleur appropriée). Les monstres sont attirés par une certaine couleur. Cette couleur symbolise la folie et la terreur. Les monstres peuvent s'en servir pour se matérialiser !

DEMOPHOBIE : la peur des foules. Tout endroit peuplé abrite leurs agents. Vous vous sentez extrêmement mal à l'aise en présence d'un groupe de personnes, même s'il s'agit de vos amis. La présence d'autres corps vous donne la nausée et peut vous rendre hystérique.

DENDROPHOBIE : la peur des arbres. A l'école, on vous a appris que les arbres sont vivants. C'est vrai. Si vous leur tournez le dos, ils vont se déplacer. On ne peut faire confiance à aucun arbre. Coupez-les tous ; c'est le seul moyen pour être en sécurité.

DOMATOPHOBIE : la peur d'être enfermé dans une maison. La maison n'est pas votre château, c'est votre prison ! Les maisons ne sont-elles pas souvent hantées ? N'entrez pas ; ils vous y attendent. Restez aussi longtemps dehors que cela vous est possible. Tard le soir, quand les rues sont désertes, vous continuez à déambuler de long en large, en redoutant le moment où il vous faudra ouvrir la porte.

DORAPHOBIE : la peur de la fourrure. Les monstres sont couverts de fourrure. Les chiens, les chats et les ours aussi... donc ils doivent être des monstres ! Prenez garde... ils sont partout !

ENTOMOPHOBIE : la peur des insectes. Il y a des milliards — des billions ! — d'insectes autour de vous. Ils en ont tous après vous. Ils rampent sous votre lit, volent au-dessus de vous et infestent votre nourriture. Il n'y a pas moyen de leur échapper, mais vous devez quand même essayer.

GEPHYDROPHOBIE : la peur de traverser des ponts. Un pont peut s'effondrer et alors vous tomberez en hurlant dans le gouffre qui s'ouvre sous vos pieds. Des monstres difformes peuvent se cacher en dessous d'un pont afin de vous attraper au moment où vous le traverserez, ne vous laissant aucune autre alternative que de sauter par-dessus le parapet. Chaque fois que vous traversez un pont, vous côtoyez le danger.

GYNEPHOBIE (pour les Investigateurs de sexe masculin seulement) : la peur des femelles. Les femmes sont calculatrices et leur cruauté est légendaire. Ce sont des sorcières et des tentatrices. Les femmes connaissent des secrets dont aucun homme ne peut avoir idée.

HEMATOPHOBIE : la peur du sang. Les monstres se délectent de la douleur, de la mort et du sang. Le sang frais attire invariablement les monstres.

IATROPHOBIE : la peur des médecins. Les docteurs connaissent d'effroyables secrets. Ils portent des blouses blanches sévères et manient des scalpels sanguinolents. Ils apparaissent toujours quand vous êtes malade, faible et mourant. Ils complotent pour vous aider à périr de la façon la plus atroce qui soit. Les médecins veulent vous mutiler ou vous transformer en monstre.

MONOPHOBIE : la peur d'être seul. Vous ne devez pas rester seul. Dès que vous quitterez vos amis, les monstres et les démons tenteront de s'emparer de vous. Si vous disparaissiez subitement à un moment où vous êtes seul, qui le saurait ? Qui pourrait vous venir en aide ?

NECROPHOBIE : la peur des choses mortes. Aucune horreur n'est comparable à celle qu'inspire la mort. Les choses mortes sont froides, putréfiées et pleines d'asticots. Les morts détestent les vivants et ont recours à toutes les puissances maléfiques de l'obscurité pour nous faire partager leur sort lugubre.

OPTOPHOBIE : la peur d'ouvrir les yeux. La nuit vous dormez en toute sécurité. Mais que va-t-il se passer quand vous vous éveillerez ? Mieux vaut pour vous vous blottir sous les couvertures et rester en lieu sûr.

OMBROPHOBIE : la peur de la pluie. La pluie a déjà détruit le monde

une fois ; elle va recommencer. Elle peut se transformer en déluge, prendre des vies et causer l'annulation de matches de football. Qui sait quelle Chose redoutable est tapie derrière les nuées orageuses et dirige la pluie ?

OPHIOPHOBIE : la peur des serpents. Les serpents sont des agents du Malin. Ils sont gorgés de venins meurtriers. Le moindre serpent ou lézard peut grandir jusqu'à prendre des proportions monstrueuses. Il lui sera alors possible de vous avaler tout entier et de transpercer vos entrailles d'atroces convulsions.

PECCATOPHOBIE : la peur de commettre des péchés. L'obscurité nous incite à pécher. Si nous succombons à la tentation, nous deviendrons les esclaves impuissants et méprisables des puissances infernales. Les pécheurs sont voués à la damnation. Jugez impitoyablement les moindres de vos actes afin de vous assurer qu'ils ne sont pas des péchés... et n'oubliez pas les actes des autres !

PEDIPHOBIE : la peur des enfants. Les enfants sont méchants et rusés. Ils ne sont pas civilisés ; ils mutilent et tuent sans aucun remords. Vous souvenez-vous de votre propre enfance ?

PSYCHROPHOBIE : la peur du froid. Le froid noircit et tue les chairs. Il est destructeur. On peut perdre ses mains et ses pieds à cause du froid. L'espace est glacé, ainsi que les pôles. Les monstres viennent de là !

SCOTOPHOBIE : la peur de l'obscurité. Les ombres de toutes sortes abritent des monstres. Ce recoin obscur peut très bien dissimuler un Grand Ancien ! Seules la lumière et les flammes peuvent les tenir à distance. Entretenez toujours le feu dans la cheminée.

TERATOPHOBIE : la peur des monstres. Les monstres sont partout... tout ce que vous avez appris vous le prouve. La fin est peut-être proche. Les monstres sont rusés. Etes-vous bien sûr que votre ami n'est pas un monstre ?

THALASSOPHOBIE : la peur de la mer. Vagues rugissantes, vastes étendues glauques et saumâtres, la mer va submerger les terres et seuls les plus hauts sommets émergeront encore. L'apocalypse est proche. Prévenez le monde !

TRICOPHOBIE : la peur des poils et des cheveux. Les poils sont laids et sales. Il y en a dans votre nourriture et dans le beurre, c'est à en perdre l'appétit. Ils grattent, chatouillent et poussent. Les monstres et les bêtes sauvages sont poilus. Ne laissez rien de ce genre s'approcher de vous.

VERBOPHOBIE : la peur des mots. Les mots possèdent un pouvoir maléfique. Les sorts de magie noire sont composés de mots. Les ouvrages interdits contiennent d'horribles combinaisons de mots. Les mots sont corrompus et parlent d'horreurs que personne n'a besoin de connaître. Evitez les conversations... qui sait quels effets elles pourraient produire sur votre esprit ? Ne lisez aucun livre.

VESTIOPHOBIE : la peur des vêtements. Les vêtements nous enferment et nous étouffent. Nous ne sommes pas nés avec des vêtements et le fait d'en porter est un défi à l'ordre naturel des choses. Les vêtements sont malsains, contaminés. Les gens qui portent des vêtements doivent avoir de sinistres secrets à dissimuler... peut-être ne sont-ils même pas des hommes, mais des monstres. Liberté, sécurité et nudité sont une seule et même chose. Déshabillez-vous... entièrement !

XENOPHOBIE : la peur des étrangers. Vos amis sont supers, comme le sont la plupart des Américains (si vous êtes américain). Mais peut-on en dire autant des étrangers ? N'importe lequel d'entre eux pourrait être un assassin à leur solde. Ils sont peut-être des monstres déguisés. Méfiez-vous de tous les accents étrangers et des visages de métis, et dites à vos amis d'en faire autant.

ZOOPHOBIE : la peur des animaux. Les animaux mordent, griffent, déchiquètent et piquent. Les monstres eux-mêmes sont des animaux. Les animaux sont porteurs de maladies et d'ignobles parasites. Ils sont partout. Les animaux détestent les hommes et les feront bientôt disparaître de la surface du monde.

Intelligence dans de telles proportions qu'il en devienne inutilisable en tant qu'Investigateur.

Chaque fois qu'un personnage est interné, le Gardien doit déterminer le Taux de Guérison de l'établissement choisi en lançant 1D100 et en retirant 25 au score obtenu. Si le résultat ainsi modifié est inférieur à 01, l'établissement concerné prend juste soin du malade et celui-ci n'a aucune chance de guérir. Le gardien doit noter le Taux de Guérison des asiles fréquentés par les Investigateurs, car ceux-ci peuvent souhaiter y retourner si le premier personnage qui y a été placé a reçu un traitement efficace. Tous les 1D6 mois (temps du jeu), on vérifie si le personnage peut être libéré. Le Gardien effectue alors un jet de pourcentage sous le Taux de Guérison de l'établissement concerné. Si ce jet est inférieur ou égal au Taux de Guérison, le personnage est guéri et peut donc sortir. Sinon, le personnage perd 1D6 points de SAN. Si le score aux dés est compris entre 96 et 00, non seulement l'interné perd 1D6 points de SAN, mais le Gardien doit en outre effectuer un jet sur la Table des Séquelles des Internements.

Exemple : Après qu'Harvey Walters est devenu fou, ses amis et collègues l'ont placé dans le meilleur établissement des environs. Il se trouve que celui-ci est vraiment d'excellente qualité (le jet du Gardien est de 87, auquel on soustrait 25, ce qui donne un Taux de Guérison de 62%). Le Gardien lance 1D6 afin de déterminer au bout de combien de mois Walters peut avoir une chance de sortir, il fait un 3. Au bout de ces premiers trois mois, Harvey n'est pas guéri et perd même 1D6 points de SAN supplémentaires. Le Gardien lance à nouveau 1D6 afin de savoir au bout de combien de mois le journaliste peut éventuellement être guéri et il obtient 5. En lançant 1D100 à l'issue de cette nouvelle période, le Gardien obtient un score de 32 (alors qu'il avait fait 73 la première fois), ce qui est inférieur au Taux de Guérison de l'asile, Harvey est donc guéri. Par chance, il ne lui restera pas de séquelles du traitement subi. Huit mois après avoir subi de terribles chocs psychologiques, il est à nouveau sain d'esprit, mais son équilibre mental est désormais plus précaire.

Les établissements spécialisés ne peuvent en aucun cas augmenter la SAN d'un personnage.

TABLE DES SEQUELLES DES INTERNEMENTS

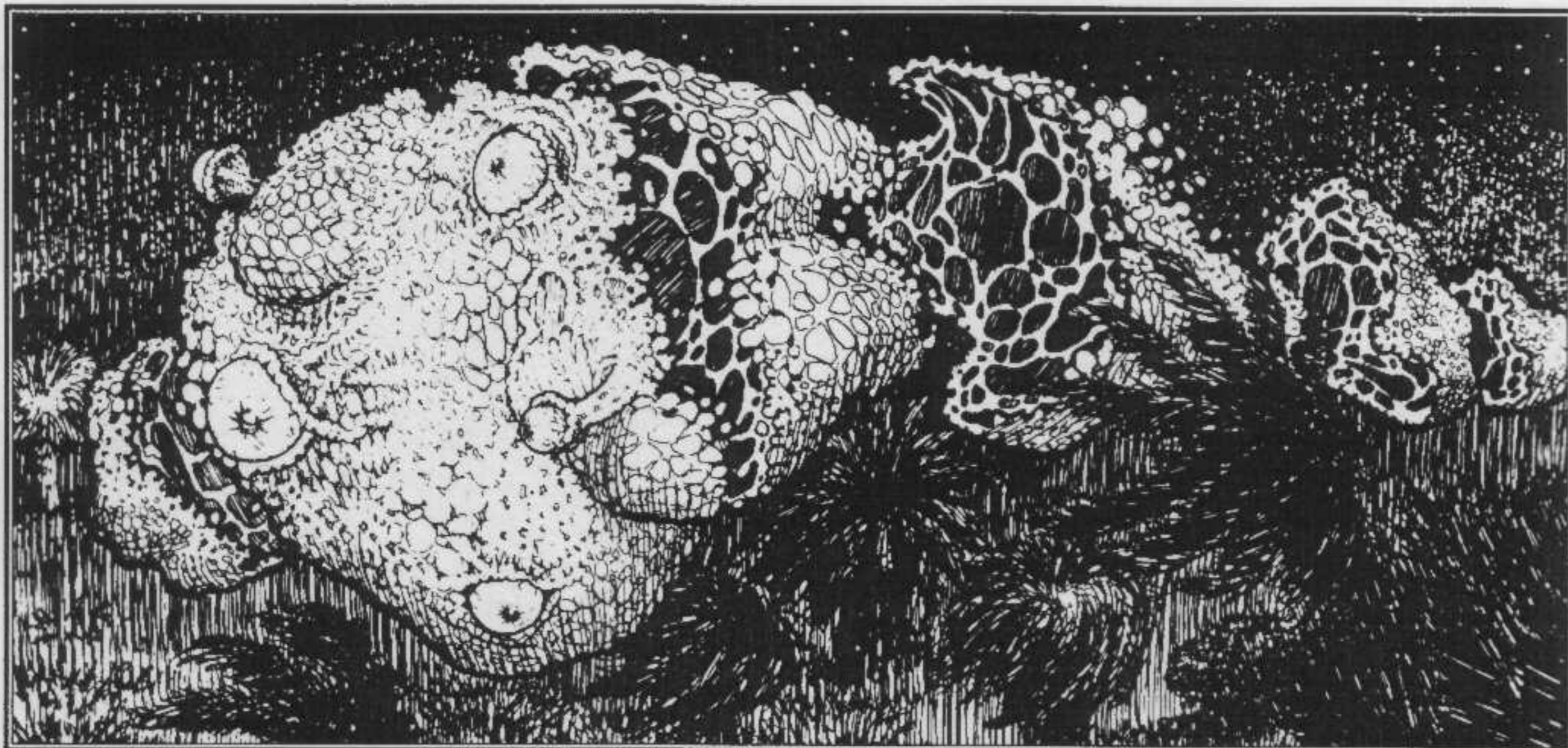
1D100	Résultat	Explication
01-20	Défiguration	Perte d'1D6 points d'APP.
21-40	Santé déficiente	Perte d'1D6 points de CON.
41-55	Atrophie musculaire	Perte d'1D6 points de FOR.
56-70	Dommmages mentaux	Perte d'1D6 points d'INT.
71-85	Dommmages nerveux	Perte d'1D6 points de DEX.
86-00	Coma	Lancez 1D100 chaque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

* Si son résultat est inférieur ou égal à la CON du comateux, celui-ci se réveille guéri. Si le jet est compris entre sa CON et sa CON x 5, le coma se prolonge. Si le résultat est supérieur à la CON x 5, le malade perd 1D6 points de CON et continue à dormir.

La disponibilité des établissements spécialisés

Si un personnage perd la raison alors qu'il se trouve quelque part en Europe, dans l'hémisphère occidental, au Japon ou dans un territoire colonisé, les autorités disposent toujours d'un établissement spécialement conçu pour accueillir les aliénés. Si le Gardien décrète qu'il ne s'agit pas d'un véritable hôpital psychiatrique, il peut alors déterminer son Taux de Guérison en lançant 1D100 et en soustrayant 50 au score obtenu. Si le résultat ainsi modifié est inférieur à 01, cela signifie alors que l'établissement concerné n'a pas l'intention de guérir le malade, mais juste de le tenir séquestré. Dans ce cas, le joueur du personnage interné n'a plus qu'à espérer que quelqu'un vienne au secours de son Investigateur, afin que celui-ci puisse être placé dans un établissement plus propice à sa guérison.

De nombreux pays de confession musulmane ne disposaient pas d'asiles d'aliénés. Les fous étaient considérés comme ayant été touchés par Allah. En conséquence, ils étaient livrés à eux-mêmes afin de pouvoir accomplir leur destinée. Encore une fois, dans de telles conditions, le seul espoir qui reste au joueur qui contrôle le dément, c'est que quelqu'un vienne d'une manière ou d'une autre porter secours à son personnage.



Un Polype Volant... véritable incarnation du Mal.



Le Mythe de Cthulhu

De nombreuses créatures du Mythe de Cthulhu sont invulnérables aux agissements des Investigateurs. De tels êtres daignent rarement s'imiscer directement dans les affaires des hommes. Ils laissent cela à leurs adorateurs et agents qui, eux, peuvent éventuellement être contrecarrés par les Investigateurs.

LE MYTHE

Lovecraft a écrit un jour : "Tous mes récits sont fondés sur la prémisse fondamentale que les lois, les intérêts et les émotions de l'Humanité n'ont aucune valeur, ni même aucun sens, à l'échelle cosmique." Quand l'homme découvrira la véritable nature de l'univers, les horreurs cosmiques qui sont tapies dans les cieux se glisseront jusqu'à lui pour lui apporter folie et mort. Le Mythe de Cthulhu est composé d'un vaste et complexe ensemble de légendes, et il est difficile, sinon impossible, d'en faire un récapitulatif exhaustif. Il est rappelé aux Gardiens qu'un des intérêts majeurs du Mythe est son aptitude à absorber facilement de nouveaux éléments. Ils ne doivent donc pas hésiter à lui ajouter des légendes, des monstres et des histoires de leur cru.

Les "divinités" du Mythe apparaissent comme étant des êtres extra-terrestres — voire extra-cosmiques, pour certains d'entre eux — d'une extrême puissance. Elles peuvent être classées selon leur pouvoir, de l'omnipotent Azathoth aux espèces inférieures comme les Profonds, en passant par le grand Cthulhu.

Récapitulatif du Mythe

L'univers est régi par des êtres connus sous le nom de Dieux Très Anciens ou Autres Dieux. Seuls quelques-uns d'entre eux sont connus par leurs noms ; la plupart sont aveugles et stupides. Ils sont tous contrôlés, à un niveau ou à un autre, par leur messager et âme damnée, Nyarlathotep, et leur puissance est immense. Azathoth, le sultan des démons et le souverain de l'univers, tourbillonne follement au son d'une flûte démoniaque au centre même du cosmos. Yog-Sothoth, son second ou son associé, omniprésent dans tout l'espace-temps, mais néanmoins contraint de résider au-delà de notre univers, ne peut être invoqué que par le biais de sortilèges puissants. Alors qu'il suffirait, en théorie, de voyager suffisamment loin dans l'espace pour rencontrer Azathoth. Ce dernier est entouré d'un groupe d'Autres Dieux qui dansent lentement. Aucun d'entre eux n'a de nom. Lorsque des troubles surviennent et dérangent ces

divinités, elles envoient Nyarlathotep aux nouvelles. Toutes les races et déités inférieures du Mythe reconnaissent la suprématie des Autres Dieux et bon nombre d'entre elles les adorent.

Moins puissantes que les Autres Dieux, mais tout aussi importantes, sont les entités appelées les Grands Anciens. Ces Grands Anciens apparaissent comme étant également des créatures extra-terrestres immensément puissantes, sans être de véritables divinités comme les Dieux Très Anciens. Chacun d'entre eux est indépendant des autres et la plupart semblent avoir été temporairement emprisonnés d'une manière ou d'une autre. Il est d'ailleurs dit que "lorsque les étoiles sont favorables" les Grands Anciens sont capables de plonger de monde en monde, alors que si les astres ne sont pas propices, ils ne peuvent pas vivre. "Ne peuvent pas vivre" ne signifie pas pour autant qu'ils sont morts, en ce qui concerne l'un d'entre eux, en tout cas. L'arabe Abdul Alhazred (Abd Al-Azrad) n'a-t-il pas écrit à ce propos les vers suivants dans son ouvrage "Al Azif" :

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

La plus célèbre création de Lovecraft est un Grand Ancien : Cthulhu en personne. Cthulhu et les derniers membres de sa race sont actuellement ensevelis dans une vaste tombe au fond de l'Océan Pacifique. Il semble être le plus important des Grands Anciens qui résident sur notre Terre. D'autres habitent également notre monde, mais ils paraissent moins puissants et moins libres que lui. Ainsi, Ithaqua, le Marcheur du Vent, paraît pouvoir se déplacer plus ou moins selon son désir à la surface de notre planète, mais seulement dans les latitudes arctiques. Hastur l'Indicible, quant à lui, demeure dans les parages d'Aldebaran et Cthulhu vit à proximité de Fomalhaut. D'autres Grands Anciens tentent certainement d'autres mondes et il doit être courant de trouver des planètes soumises à leur domination. Quoi qu'il en soit, tous les Grands Anciens connus sur Terre sont souvent invoqués et/ou adorés, mais Cthulhu compte à lui seul plus d'adorateurs que toutes les autres créatures du Mythe réunies.

Après les Grands Anciens vient une cohorte de déités et d'êtres d'importance mineure, comme Quachil Utaus, le Piétineur de Poussière, Fthagghua et d'autres créatures similaires. Ces entités n'ont généralement pas d'adorateurs attirés, mais certains sorciers peuvent connaître des sorts permettant de les invoquer. Ils jouent le rôle de "démons" au sein du Mythe.

Les races extra-terrestres

Les races extra-terrestres tiennent une place importante dans le Mythe. Elles varient en puissance et beaucoup d'entre elles sont aujourd'hui éteintes. Elles sont cependant intimement liées à l'histoire de la Terre, comme cela transparaît dans des nouvelles comme *Les montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps*. Dans ces récits, Lovecraft nous révèle la véritable histoire de notre monde.

A l'aube de l'âge Cambrien, une race de créatures connues sous le nom de Choses Très Anciennes a débarqué sur terre. Ces êtres s'installèrent sur la plupart des continents, livrèrent des guerres à d'autres races et furent finalement repoussés dans l'Antarctique. Ces Choses Très Anciennes créèrent alors — peut-être par erreur — des organismes qui évoluèrent pour devenir des dinosaures, des mammifères et des hommes. Elles sont également à l'origine des horribles Shoggoths, qui furent la cause de leur semi-extinction.

Une race indigène de créatures en forme de cônes vit l'esprit de ses membres dominé par des êtres mentaux connus sous le nom de Grande Race. Cette Grande Race survécut depuis l'époque des créatures terrestres les plus anciennes, jusqu'à il y a 50 millions d'années. C'est alors qu'elle fut exterminée par de terribles choses volantes qui n'étaient pas originaires de notre monde et qu'elle était parvenue à emprisonner dans de vastes cavernes souterraines. Mais, à ce moment-là, la Grande Race eut le temps de transférer dans le futur l'esprit de ses membres afin qu'ils puissent échapper à la destruction.

Les Larves de Cthulhu débarquèrent sur la Terre et conquièrent de vastes territoires émergés dans l'Océan Pacifique originel. Mais elles y furent prises au piège, quand ces terres s'abîmèrent dans les flots.

Les créatures appelées Fungi de Yuggoth établirent

leur première base sur notre planète au cours de l'ère jurassique, il y a de cela une centaine de millions d'années environ. Elles limitèrent graduellement l'étendue de leurs colonies aux sommets de certaines montagnes où elles entretiennent encore quelques exploitations minières ou autres.

Des dizaines d'autres races ont également participé à ce défilé d'espèces antédiluviennes. Ce fut notamment le cas pour le Peuple Serpent qui édifia des cités et fonda une civilisation au cours du Permien, avant que les dinosaures n'aient encore fait leur apparition. Il en fut de même pour les créatures ailées qui succédèrent à la Grande Race et il y eut même des races provenant du futur de notre globe, comme certains organismes ressemblant à des scarabées qui succéderont un jour à l'homme, ou comme ces araignées intelligentes qui seront la dernière forme de vie intelligente à exister sur Terre, dans quelques milliards d'années.

Pour le moment, en dehors de l'Humanité, il ne subsiste que quelques-unes de ces races sur la Terre. Bien sûr, les Profonds pullulent encore au fond des mers et les Fungi de Yuggoth exploitent toujours quelques mines dans les montagnes, mais les autres races ne viennent plus que rarement sur notre monde et, la plupart du temps, elles sont endormies ou contraintes à l'inaction d'une façon ou d'une autre.

DIVINITES, RACES ET MONSTRES

Les Dieux Extérieurs, Autres Dieux et Dieux Très Anciens

Les Autres Dieux sont les maîtres de l'univers et accordent peu d'intérêt à l'humanité, exception faite de Nyarlathotep. Tous les hommes qui s'intéressent à eux ne peuvent y gagner que la folie ou la mort. Seules quelques-unes de ces divinités ont un nom. Il convient de noter qu'elles semblent bien avoir un caractère "divin", contrairement aux monstruosité extra-terrestres que sont les Grands Anciens. Certaines de ces divinités sont d'ailleurs peut-être la personnification d'un principe cosmique quelconque.

LES CINQ CLASSES DE MONSTRES

1. Mineurs	2. Moyens	3. Majeurs	4. Grands Anciens	5. Dieux Extérieurs
Bêtes de Lune	Chthoniens	Autres Dieux	Atlach-Nacha	Abhoth
Byakhees	(immatures)	Inférieurs	Cthugha	Azathoth
Choses Très Anciennes	Êtres de Xiclotl	Chiens de Tindalos	Cthulhu	Bast
Ghasts	Gnoph-Keh	Chthoniens (adultes)	Cyaegha	Daoloth
Goules	Horreurs Chasseresses	Dholes	Ghatanothoa	Nodens
Grande Race de Yith	Larves Amorphes de	Larves Stellaires de	Glaaki	Nyarlathotep
Gugs	Tsathoggua	Cthulhu	Hastur	Shub-Niggurath
Habitants des Sables	Lloigors	Père Dagon/Mère	Ithaqua	Yog-Sothoth
Insectes de Shaggai	Serviteurs des Autres	Hydra	Nyogtha	
Maigres Bêtes de la Nuit	Dieux	Polypes Volants	Shudde M'ell	
Mi-Go	Shoggoths		Tsathoggua	
Peuple Serpent	Sombres Rejetons de		Ygononac	
Profonds	Shub-Niggurath		Yig	
Serviteurs de Glaaki	Vagabonds		Zhar	
Shantaks	Dimensionnels		Zoth-Ommog	
Vampires de Feu	Vampires Stellaires			

L'expression "Dieux Très Anciens" est parfois employée pour faire référence à une autre race de dieux qui ont adopté une attitude de neutralité à l'égard des Autres Dieux et qui sont peut-être même leurs rivaux. S'ils existent vraiment, les Dieux Très Anciens ne semblent pas représenter pour l'humanité un danger aussi grand que celui incarné par Azathoth et ses pairs. Ils sont cependant moins souvent en contact avec l'humanité (si cela peut se concevoir). On connaît le nom d'un seul Dieu Très Ancien : Nodens.

Toutes ces déités sont parfois également appelées "Dieux Extérieurs" et règnent essentiellement sur les autres planètes, et non sur la Terre. Elles ne sont d'ailleurs que rarement appelées sur notre monde, mais lorsqu'elles viennent, il n'y a rien qui puisse égaler les horreurs dont elles sont capables. Les races qui leur sont associées (Shantaks, Horreurs Chasseresses, Serviteurs des Autres Dieux et Sombres Rejetons de Shub-Niggurath) font partie des monstres les plus rares. Des portails dimensionnels ouverts dans des endroits retirés permettent parfois à certains de ces Dieux Extérieurs (et notamment à Yog-Sothoth) de pénétrer dans notre univers. Ces portails peuvent éventuellement être utilisés par des sorciers habiles.

Les Grands Anciens

Les Grands Anciens forment une catégorie rassemblant un grand nombre de créatures extra-terrestres très puissantes. Ils ne sont pas aussi "surnaturels" que les Dieux Extérieurs et leurs pareils. Mais ils sont beaucoup plus fréquemment adorés qu'eux. C'est généralement des clans ou des sectes secrètes qui adorent ces entités, et non pas des fous isolés, comme c'est souvent le cas pour les Dieux Extérieurs. Les serviteurs des Grands Anciens appartiennent fréquemment à des races qui habitent les régions les plus reculées de notre globe, contrairement à ceux qui sont au service des Dieux Extérieurs. Les Grands Anciens, leurs adorateurs et leurs serviteurs font partie des adversaires que les personnages des joueurs rencontrent le plus souvent.

Les races et les entités inférieures

Dans le Mythe de Cthulhu, il existe — pour le plus grand effroi des Investigateurs — un grand nombre de créatures plus ou moins puissantes. Dans une campagne normale, on ne devrait pas rencontrer trop fréquemment des Dieux Extérieurs ou des Grands Anciens. Si les personnages sont toujours confrontés à Cthulhu, Nyarlathotep et leurs semblables, leurs chances d'augmenter leurs compétences ne seront pas grandes : les joueurs devront créer de nouveaux Investigateurs après chaque aventure !

Présentation des descriptions

Toutes les descriptions des entités sont présentées sur un même modèle. Pour commencer, il y a d'abord une *Description*, qui — quand cela est possible — est souvent une citation tirée de l'œuvre de Lovecraft ou de l'auteur qui a créé le monstre en question. Ensuite vient la rubrique *Culte*, qui n'existe que pour les divinités. Elle indique l'importance de la religion qui leur est consacrée, les autres créatures qui sont associées à leur culte et quels sont les avantages qu'elles accordent à

leurs adorateurs. Puis, pour toutes les entités, vient une rubrique intitulée *Notes*. En ce qui concerne les divinités, cette rubrique est utile seulement quand celles-ci sont invoquées ou rencontrées. On y trouve l'effet que produit la créature sur ceux qui lui sont confrontés, les actes qu'elle risque d'accomplir, et la manière dont on peut se débarrasser d'elle. Pour ce qui concerne les races mineures, les notes précisent où on peut rencontrer leurs membres, quelles divinités leur sont associées (le cas échéant), leurs habitudes et toutes les éventuelles particularités qui les caractérisent. Enfin, l'entité ou la race présentée est décrite de la même manière que s'il s'agissait d'un animal ou d'un Investigateur.

Les caractéristiques des monstres sont présentées sous forme d'abréviations : FOR, CON, TAI, INT, POU et DEX. Aucune de ces entités n'a d'APP, d'EDU ou de SAN (ces caractéristiques n'ont de sens que pour les humains). En outre, les créatures dénuées d'intelligence n'ont, évidemment, pas d'INT. Les divinités ont des valeurs chiffrées précises en guise de caractéristiques, mais celles des monstres sont indiquées sous la forme de jets de dés. Lorsqu'un monstre survient en cours de partie, le Gardien peut alors déterminer ses caractéristiques en lançant les dés requis. Cependant, afin de faciliter le travail de création du maître de jeu, des scores moyens sont indiqués pour les divers types de monstres.

La rubrique *Points de Vie* indique le nombre de points de dommages que peut supporter un monstre avant d'être tué. Il s'agit en général de la moyenne de la TAI et de la CON d'un individu typique appartenant à la race concernée. Des monstres de plus grande taille ou en meilleure condition physique peuvent éventuellement avoir plus de Points de Vie. Les dieux, pour leur part, ne peuvent réellement être tués, bien qu'un nombre de Points de Vie leur soit alloué. Lorsque ces points sont réduits à 0 ou moins, la divinité, au lieu de perdre la vie, se dissipe ou est renvoyée dans le lieu dont elle vient. De simples dommages ne peuvent pas détruire un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur.

Le *Déplacement* correspond à la distance, exprimée en mètres, qu'un monstre peut parcourir pendant un round de combat. (N'oubliez pas que les hommes ont un Déplacement de 8.) Si deux distances, séparées par une barre oblique, sont présentées, la seconde correspond au cas où le monstre vole ou nage (selon les monstres).

Juste sous les caractéristiques du monstre, il y a une section surmontée des mentions *Arme*, *Att.%* et *Dommages*. Sous *Arme* on trouve la liste des armes que la créature utilise généralement en combat. *Att.%* signifie "pourcentage d'attaque" et il s'agit, pour une divinité, de son pourcentage pour toucher avec l'arme concernée, ou, pour un monstre, du pourcentage pour toucher d'un représentant typique de sa race. Sous *Dommages* on peut lire les dommages moyens que peut infliger la divinité, ou le représentant typique, avec ladite arme. Le jet de dés indiqué correspond généralement aux dommages de base de l'arme, auxquels on a ajouté le Bonus aux Dommages de la créature. Ainsi, par exemple, les dommages moyens causés par une griffe de Profond sont de 1D6+1D4. Ce qui revient à dire que les griffes dont sont dotés les Profonds peuvent infliger 1D6 points de dommages, et que le bonus d'un membre moyen de cette race est de +1D4. Des Profonds d'une taille exceptionnelle peuvent néanmoins posséder un Bonus aux Dommages de +1D6, voire de +2D6, alors que d'autres, très

petits, peuvent ne pas avoir de bonus du tout.

Après les armes de la créature, c'est son *Armure* qui est précisée. Le montant indiqué doit être soustrait aux dommages que subit la créature, comme cela a déjà été expliqué précédemment. Cette rubrique peut également, le cas échéant, détailler les aptitudes spéciales dont un monstre ou une divinité peut bénéficier pour résister aux blessures (régénération, immunité aux balles ou tout autre pouvoir du même ordre).

Ensuite viennent les *Sorts*. Cette rubrique indique les chances qu'a une créature de connaître des sortilèges ou, dans le cas d'une divinité, elle précise les sorts que celle-ci connaît. En général, seuls les monstres exceptionnels connaissent des sortilèges.

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

Dans l'*Appel de Cthulhu*, les sortilèges peuvent être distingués en quatre grandes catégories : (1) les sortilèges ayant trait aux Dieux Très Anciens, (2) ceux qui concernent les Autres Dieux et leurs serviteurs, (3) les sorts des Grands Anciens et des races auxquelles ils ont donné naissance, (4) les sorts des entités indépendantes, telles que les Chiens de Tindalos, les Chthoniens et leurs semblables. La table "Sorts pour les monstres" indique quels sortilèges connaît chacune de ces catégories. Les sorts particuliers sont laissés à la discrétion du Gardien.

Certains monstres possèdent des *Compétences*. Celles-ci fonctionnent comme les compétences humaines homonymes.

La dernière rubrique est intitulée : *SAN*. Elle précise le nombre de points de *SAN* que peut perdre un homme lorsqu'il voit une créature du type concerné. Cette perte éventuelle est présentée sous la forme de deux valeurs séparées par un "/". La valeur indiquée avant la barre correspond au nombre de points de *SAN* perdus si le spectateur réussit un jet de *SAN*. La seconde valeur est employée quand le jet de *SAN* est raté.

Exemple : Harvey Walters est confronté à un Profond (SAN : 0/1D6), il effectue un jet de SAN... qu'il réussit ! Il ne perd donc pas de SAN. Par contre, s'il avait raté son jet de dés, il aurait perdu 1D6 points de SAN.

Le Gardien peut éventuellement augmenter la perte en points de *SAN*, si plusieurs monstres du même type sont rencontrés. Cette augmentation ne devrait cependant jamais être supérieure au nombre maximum de points de *SAN* que peut faire perdre la vue d'une seule créature.

LES CREATURES ET LEURS MYTHES

Abhoth, La Source d'Impureté (Dieu Extérieur)

Description : Abhoth a l'aspect d'une grande mare de matière grisâtre large de plusieurs mètres. Elle bouillonne constamment et ne cesse de former des membres, des bouches et des pseudopodes. Sans trêve, elle donne ainsi naissance à des monstruosité obscènes qui

s'éloignent ensuite en rampant de leur "parent". Mais les tentacules et les membres d'Abhoth s'emparent de la plupart d'entre elles, afin de les dévorer et de les fondre à nouveau dans la masse primale. Beaucoup, néanmoins, parviennent à s'échapper en rampant au travers des sombres cavernes où se tient le dieu monstrueux.

Culte : Abhoth ne possède aucun adorateur connu parmi les humains, mais peut-être que certains horreurs souterraines, voire ses propres rejetons, le vénèrent.

Notes : A l'évidence, Abhoth n'est pas originaire de notre planète. En fait, sa forme (ou plutôt son absence de forme) et son esprit cynique semblent l'apparenter à Tsathoggua. En outre, les noires cavernes dans lesquelles il réside et dont il ne sort jamais pourraient très bien faire partie de N'Kai.

Si un groupe d'Investigateurs a le malheur d'être confronté à Abhoth en personne, agité de bouillonnements immondes dans sa mare de saleté, le dieu agitera un membre inquisiteur au-dessus des intrus, puis celui-ci se détachera et s'éloignera en rampant. Les visiteurs pourront alors être saisis et dévorés par d'autres appendices, à moins qu'ils ne soient purement et simplement ignorés, au choix du Gardien. On sait qu'Abhoth peut communiquer par télépathie, mais rares sont ceux qui sont revenus après l'avoir rencontré.

Lorsqu'un Investigateur s'approche d'Abhoth, les diverses excroissances monstrueuses qui s'élèvent en permanence de son corps deviennent de plus en plus nombreuses et peuvent alors harceler ou attaquer l'imprudent. Les rejetons d'Abhoth peuvent présenter des aspects d'une infinie variété, dont le Gardien pourra faire la description en fonction de ses goûts. La plupart d'entre eux ont une TAI comprise entre 1 et 6D6... à leur naissance, en tout cas. Car au bout d'une année de croissance, s'il est bien nourri, un rejeton peut atteindre n'importe quelle taille.

Caractéristiques

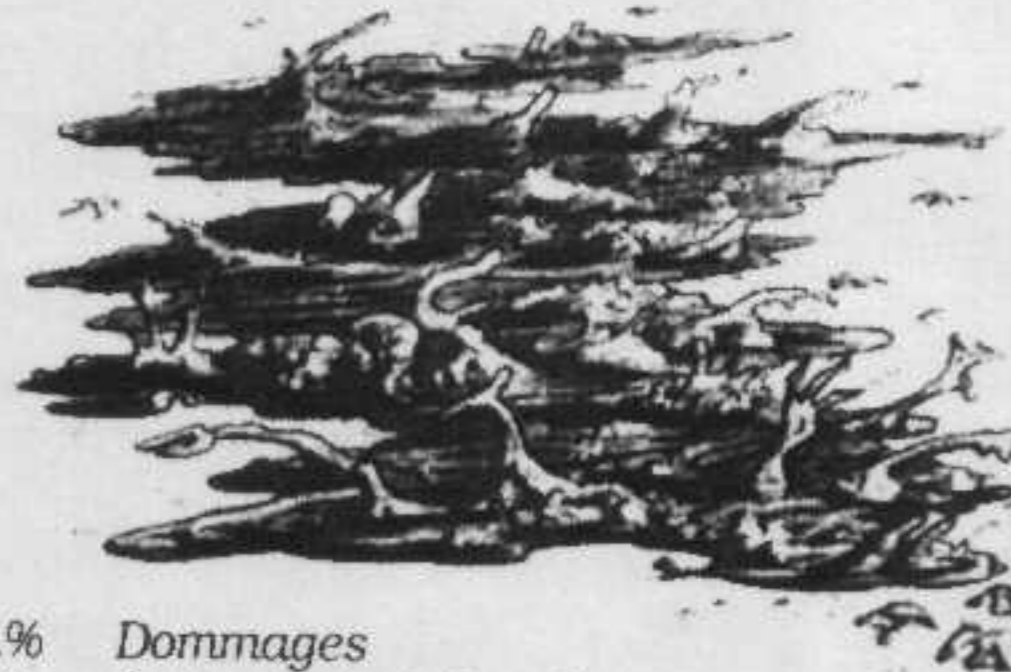
FOR	40
CON	100
TAI	80
INT	13
POU	50
DEX	1
Pts de Vie	90
Déplacement	0

<i>Arme</i>	<i>Att.%</i>	<i>Dommages</i>
Appendices	60%	Saisissent et absorbent

Armure : Aucune arme employant la force cinétique ne peut blesser Abhoth de façon permanente. Le dieu régénère des dommages de ce type à la cadence de 20 points par round de combat. Le feu et la magie, par contre, lui infligeront des dommages normaux. Si les Points de Vie d'Abhoth sont réduits à 0, il se retirera et s'enfoncera dans les entrailles de la Terre. Il ne se glissera à nouveau à la surface qu'une fois ses blessures guéries.

Sorts : Aucun, mais il peut éventuellement donner à quelqu'un qu'il apprécie (pour des raisons insondables) une portion de son propre corps, à partir de laquelle il sera possible de créer une créature similaire à ses rejetons.

SAN : 1D3/1D20.



Atlach-Nacha (Grand Ancien)

Description : De prime abord, Atlach-Nacha ressemble à une énorme araignée noire, hideuse et velue, dotée d'un étrange visage vaguement humain et de petits yeux rouges bordés de cils.

Culte : La superstition veut qu'Atlach-Nacha soit le souverain de toutes les araignées, cela, sans doute, à cause de la forme de son corps. Aucun culte ne lui est dédié. Néanmoins, certains sorciers reçoivent parfois de lui des sortilèges et du POU. Il existe également divers sorts très anciens permettant d'invoquer Atlach-Nacha. Il est cependant dangereux de s'en servir, car le dieu araignée déteste abandonner son œuvre éternelle de tissage.

Notes : Atlach-Nacha vit sous terre, où il tisse sans trêve une toile fantastique, afin, pour une raison inconnue, de jeter un pont sur un abîme d'une insondable profondeur. Certains ouvrages anciens font référence à des croyances qui prétendent qu'une fois que cette toile sera terminée, la fin du monde surviendra.

Tous ceux qui tombent dans la toile d'Atlach-Nacha sont aussitôt pris au piège. Pour s'en sortir, ils doivent mesurer leur FOR à la FOR de 30 de la toile (il est possible de se mettre à plusieurs pour libérer une personne). Sinon, tôt ou tard, Atlach-Nacha viendra afin de se repaître des proies qui ont été attrapées.

En combat, Atlach-Nacha peut projeter de la toile sur une proie potentielle, ou lui infliger une morsure. S'il parvient à prendre sa victime dans sa toile, celle-ci est immobilisée tant qu'elle ne parvient pas à se libérer des liens qui l'entraînent (FOR 30). Mais Atlach-Nacha peut alors projeter plus de toile, s'il voit que sa proie risque de s'échapper.

Si le dieu-araignée mord une victime, il lui injecte instantanément un poison paralysant qui l'immobilise et la rend incapable de se défendre ou même de bouger. Atlach-Nacha suce ensuite les fluides corporels de sa proie et fait perdre définitivement à celle-ci 1D6 points de FOR par round.

Une fois que la FOR de la victime est réduite à 0, elle meurt. Si une proie paralysée par une morsure est sauvée avant qu'elle ne perde la vie, elle récupère lentement de sa paralysie... sa guérison nécessitera plus de six mois de repos.

Caractéristiques

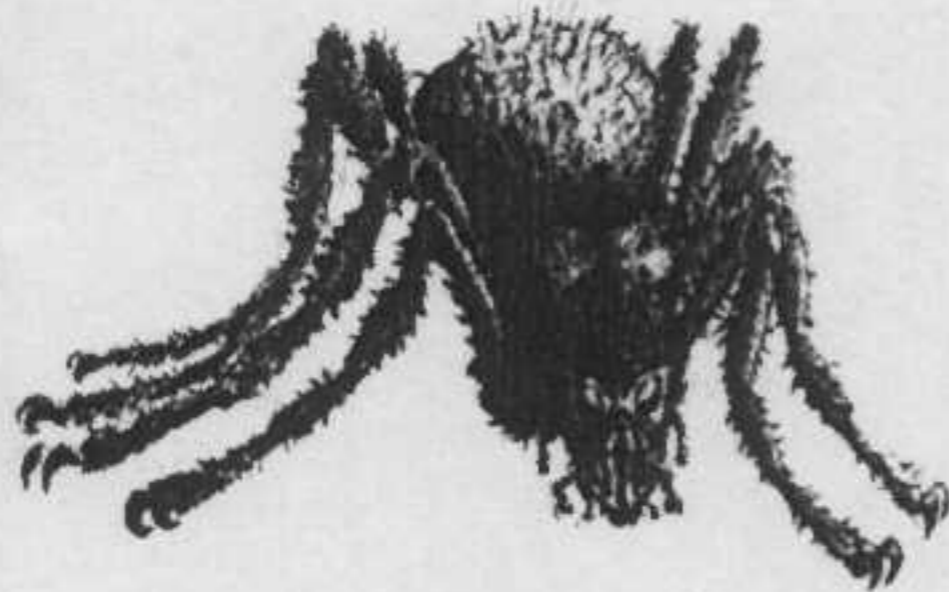
FOR	30
CON	75
TAI	25
INT	15
POU	30
DEX	25
Pts de Vie	50
Déplacement	15

Arme	Att.%	Dommages
Morsure	60%	Pénètre au travers de toute armure et injecte un venin paralysant.
Toile	80%	Enchevêtrement (FOR 30)

Armure : 12 points de chitine et de fourrure. Lorsque ses Points de Vie sont réduits à 0, Atlach-Nacha s'enfuit afin de se réfugier dans un repaire secret où il peut alors attendre que ses blessures guérissent.

Sorts : Tous les sortilèges de contact.

SAN : 1/1D10.



Autres Dieux Inférieurs

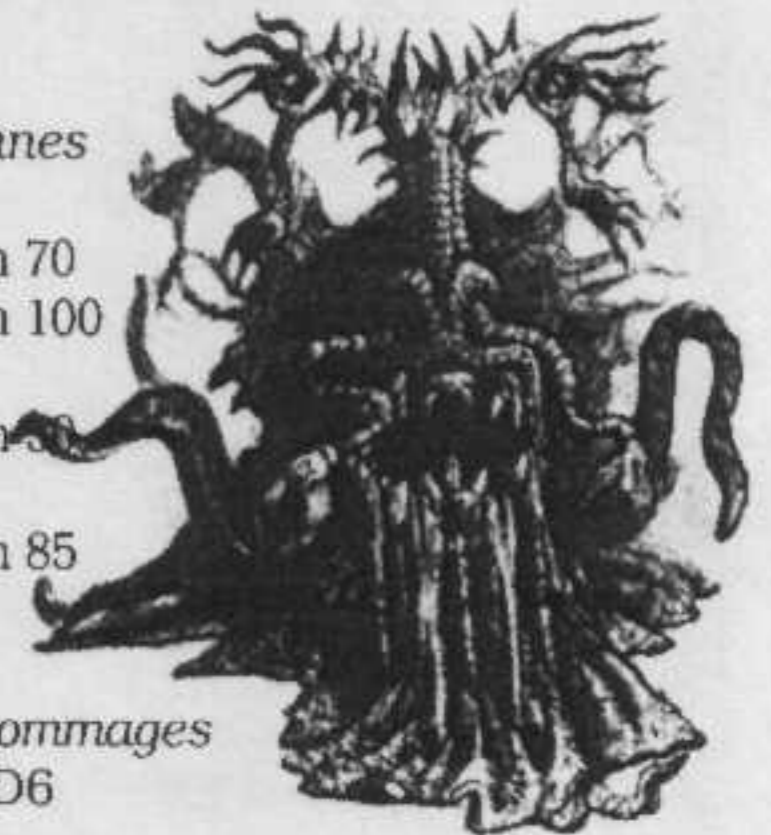
Description : A côté des Autres Dieux qui possèdent un nom, il existe un groupe de divinités apparemment secondaires, ou tout du moins qui ont une importance moindre. Parmi elles, on trouve les êtres qui dansent autour d'Azathoth et de nombreuses déités adorées dans divers endroits. Ces créatures semblent avoir la faculté de se reproduire et peuvent donner naissance à de monstrueuses larves qui, en grandissant, deviendront de nouveaux dieux.

Culte : Seuls des cultes mineurs sont consacrés à ces êtres et il appartient au Gardien de leur trouver des noms s'il en ressent le besoin. Bien que la plupart soient tout aussi stupides que leur maître Azathoth, ils sont également moins puissants, ce qui les rend moins dangereux à fréquenter. Leurs adorateurs peuvent obtenir leur protection et parviennent même parfois à leur faire accomplir, sans qu'ils en aient conscience, des tâches pour leur propre bénéfice.

Notes : Comme la plupart de ces divinités sont — au moins pour une part d'entre elles — différentes les unes des autres, leurs pouvoirs et leurs modes d'attaque peuvent varier. Il incombe au Gardien de les définir. Lorsqu'ils agissent en conjonction avec leurs maîtres, ces dieux peuvent cependant déployer une puissance bien supérieure. Il existe également d'autres types d'Autres Dieux que celui qui est décrit ici, certains ont une INT, une TAI supérieure, etc.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	4D20 42
CON	1D100+20 environ 70
TAI	1D100+50 environ 100
INT	0 0
POU	1D100 environ 50
DEX	1D10 5-6
Pts de Vie	environ 85
Déplac.	1D8-1 0-7

Arme	Att.%	Dommages
Ecrasement	60%	8D6



Armure : Généralement aucune. Lorsqu'un Autre Dieu voit ses Points de Vie réduits à 0, il se dissipe, mais ne meurt pas pour autant.

Sorts : Ces êtres sont capables d'invoquer des serviteurs et des esclaves afin qu'ils les aident. Chaque dieu possède au moins un serviteur qui lui est soumis (le plus souvent il s'agit d'un Serviteur des Autres Dieux) et susceptible de venir lui porter secours. Sinon, ces divinités ne connaissent pas d'autres véritables sortilèges, leur nature intrinsèque étant suffisamment puissante comme ça.

SAN : 1/1D20.

Azathoth, Le Sultan des Démon (Dieu Extérieur)

Description : Azathoth est le maître des Autres Dieux et existe depuis le commencement des temps.

Il réside au centre de l'univers, au-delà des limites de l'espace-temps normal. Là, son corps amorphe se contorsionne sans cesse au son de la mélodie monotone d'une flûte, accompagné dans sa folle danse par d'autres dieux.

Azathoth est décrit comme étant à fois aveugle et stupide ; c'est un "monstrueux chaos nucléaire". Nyarlathotep veille à exaucer ses moindres désirs.

Culte : Aucun culte régulier n'est voué à Azathoth. Il est en principe toujours invoqué accidentellement et apporte invariablement désastre et horreur à ceux qui l'ont appelé involontairement. Seuls des malades mentaux pourraient adorer une telle aberration.

Ses rares disciples peuvent avoir de temps à autre des illuminations concernant la véritable nature de l'univers, ses origines et sa raison d'être. Mais ces révélations ne pourront jamais être comprises que par d'autres fous. Ils peuvent parfois apprendre à Contrôler et à Invoquer des Autres Dieux, leurs esclaves et leurs serviteurs.

Lorsqu'il est appelé, Azathoth ne manifeste jamais aucune reconnaissance pour l'adoration dont il fait l'objet. A ce moment-là, il y a de fortes chances pour qu'il détruise toutes les personnes qui l'entourent, y compris ses adeptes. Bien que ceux-ci ne fassent sans doute pas grand cas de leur vie.

Notes : Azathoth ne se déplace jamais seul et emmène toujours avec lui un flûtiste (Serviteur des Autres Dieux) et 1D10-1 Autres Dieux inférieurs.

Il peut ressentir de l'irritation après avoir été invoqué et il est alors capable de passer sa colère sur tout ce qui l'entoure. Les chances pour que cela se produise sont de 100% moins 10% pour chaque Autre Dieu qui l'accompagne, et moins 5% pour chaque point de magie dépensé par l'invocateur afin de lui faire conserver sa sérénité.

Ces points de magie doivent être dépensés à chaque round. Ainsi, par exemple, si Azathoth vient accompagné de 8 Autres Dieux, il y aura 20% de chances à chaque round qu'il se mette à tout détruire. Mais si l'invocateur dépense 4 points de magie par round, il restera tranquille.

Si Azathoth se met en colère, il commence d'abord par grandir afin d'atteindre sa véritable stature.

Au cours du premier round où il attaquera, il se mettra littéralement à bourgeonner et ses pseudopodes auront une portée de 50 mètres.

Au cours du deuxième round, ceux-ci auront une portée de 100 mètres, puis de 200 mètres au troisième round, de 400 mètres au quatrième, et ainsi de suite.

Leur portée doublera à chaque round. Mais il y aura aussi des chances pour qu'Azathoth reparte spontanément. Celles-ci seront de 10% à chaque round, moins 1% par dieu inférieur qui est venu avec lui.

Dans l'exemple précédent, il y aurait 2% de chances par round pour qu'Azathoth s'en aille au lieu de poursuivre ses ravages.

Bien sûr, le dieu peut également être chassé en utilisant la formule inversée de son sort d'invocation, comme cela est expliqué au chapitre "Magie et sortilèges".

Une région dévastée par Azathoth est totalement ravagée, couverte de rochers brisés, de mares d'eau alcaline et d'arbres brisés. Un Gardien astucieux saura éventuellement établir un rapport entre ce genre de paysage et les plaines sibériennes touchées par la prétendue "comète" de 1908...

Une fois qu'Azathoth aura commencé à grandir, il détruira la zone qui l'entoure, aussi loin que pourront porter ses pseudopodes. Toutefois, les Investigateurs pris dans ce maelström de violence seront blessés uniquement s'ils sont touchés par un pseudopode.

Caractéristiques

FOR	Incalculable
CON	300
TAI	Variable
INT	0
POU	100
DEX	/
Pts de Vie	300
Déplacement	0

Arme	Att.%	Dommmages
Pseudopode	Variable	1D100



Utilisation des pseudopodes en combat : A chaque round, une fois que tous les autres combattants ont terminé leurs actions, Azathoth projette 1D6 pseudopodes. Les chances de toucher de ces derniers dépendent de leur nombre :

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

Ces pseudopodes laissent de grandes balafres corrodées sur tout ce qu'ils touchent. Ils peuvent opérer un véritable travail de sappe sur les matériaux de construction et sont ainsi capables de traverser instantanément n'importe quelle épaisseur de bois, un mètre de pierre ou trente centimètres de métal. Si Azathoth cogne sur un tank, il l'écrasera comme une coquille d'œuf. Les Investigateurs ne peuvent pas essayer d'esquiver ses coups.

Armure : Azathoth ne possède aucune protection naturelle, mais il ne peut néanmoins pas être tué. Si sa manifestation n'a plus de Points de Vie, elle retourne à l'endroit d'où elle est venue.

Si, cas extraordinaire, le dieu venait à perdre tous ses Points de Vie alors qu'il trône au centre de l'univers, il se retirerait alors dans une autre dimension d'où il reviendrait au bout d'1D6 heures avec son plein potentiel de Points de Vie. Quelle que soit sa TAI, Azathoth possède toujours 300 Points de Vie.

Sorts : Tous les Autres Dieux inférieurs sont soumis à la volonté d'Azathoth.

Lorsque celui-ci est en colère, les Autres Dieux qui l'accompagnent peuvent également se mettre à ravager les alentours, mais ils partiront aussi en même temps que lui.

Azathoth possède également d'autres pouvoirs, mais ceux-ci ne se manifesteront sans doute jamais en situation de jeu.

Un exemple de ces pouvoirs nous est fourni par l'histoire de cette petite vallée dont les habitants avaient, d'une façon ou d'une autre, attiré l'attention du dieu. Azathoth l'a recouverte de lave incandescente. Si Azathoth frappe par inadvertance un Signe des Anciens, celui-ci est détruit mais le dieu encaisse alors 3D6 points de dommages. Toute personne, ou chose, qui était abritée derrière ce signe prendra des dommages dont le montant sera réduit par les dégâts qu'a subis le dieu.

SAN : 1D10/1D100. Azathoth est un sacré morceau !

Bast, Déesse des Chats (Dieu Extérieur)

Description : Bast est représentée sous la forme d'un chat ou sous la forme d'une femme à tête de chat. Dans l'Égypte antique, elle était souvent montrée tenant un sistre dans la main droite, une égide surmontée d'une tête de lion dans la main gauche, et portant un petit sac accroché à son bras gauche. On l'appelait également Bastet ou Ubasti.

Bast fait partie des Anciens Dieux, bien qu'elle semble n'être qu'une divinité secondaire. Son pouvoir est peut-être limité à la Terre et à ses domaines oniriques, car les félins des contrées du rêve de Jupiter se montrent inamicaux à l'égard des chats terriens.

Lovecraft lui-même aimait les chats et il est donc normal que leur déesse occupe une place importante dans son œuvre.

Culte : Bast a été la déesse de Bubastis, une ville de l'Égypte antique. Sa religion s'est répandue jusqu'en Italie et on a retrouvé des traces de son culte dans certaines villes romaines importantes, dont Pompéi.

A l'époque où elle faisait l'objet d'un culte ardent, elle était à la fois une divinité domestique et une déesse léonine de la guerre. Ses adorateurs la considéraient toujours avec affection. Son culte semble ne pas avoir survécu au sein de l'humanité, mais elle ne s'en soucie probablement pas : tous les chats l'adorent sans aucun doute au fond de leurs cœurs sauvages.

Une personne qui parvient à entrer en contact avec elle et à gagner ses faveurs en accomplissant des actes aptes à lui plaire, quels qu'ils puissent être, peut alors obtenir la capacité de communiquer avec les félins ou de transférer son âme dans le corps d'un chat.

Notes : A l'instar des Dieux Très Anciens, Bast prend rarement des initiatives, bien qu'elle puisse éventuellement être invoquée au cours d'une cérémonie utilisant l'une des nombreuses statuettes qui subsistent d'elle. Néanmoins, elle peut, en de rares occasions, entreprendre des actions à l'encontre d'une personne qui s'est montrée d'une cruauté extrême envers les chats. Dans ce cas, elle agit par l'intermédiaire de ses serviteurs félins. Si ceux-ci n'arrivent pas à surmonter les difficultés qu'ils rencontrent, elle peut intervenir en per-

sonne. Elle est alors toujours accompagnée d'une troupe de félins — des chats domestiques pour la plupart — comprenant au moins une lionne ou une tigresse.

Si Bast doit se battre, elle fait généralement intervenir ses chats dans la bataille. Si elle est contrainte de prendre part au combat, elle peut alors transformer ses bras et ses mains délicates en noueuses pattes de lionne qu'elle utilise comme des armes.

Bast peut attaquer deux fois par round, en utilisant à la fois ses griffes et ses crocs. Quelle que soit l'armure dont est doté son adversaire, ses coups de griffes et ses morsures n'en sont pas affectés et font invariablement couler le sang. Les blessures qu'elle inflige continuent à saigner, causant la perte d'un Point de Vie supplémentaire à leurs victimes au cours des rounds suivants. Et cela, jusqu'à ce qu'elles soient bandées (jet réussi en Premiers Soins), complètement régénérées ou guéries magiquement.

Caractéristiques

FOR	48
CON	25
TAI	12
INT	35
POU	30
DEX	45
APP	21
Pts de Vie	19
Déplacement	40

Arme	Att.%	Dommages
Griffes	100%	1D8+3D6
Morsure	100%	1D10+3D6



Armure : Aucune armure naturelle, mais n'oubliez pas sa compétence en Esquive et les sorts indiqués ci-dessous.

Compétences : Esquive 300%, Se Cacher 100%, Discretion 100%.

Sorts : Bast peut commander à volonté à tous les félins, où qu'ils se trouvent dans le monde. Elle peut appeler à l'aide autant de chats qu'elle le désire, mais ceux-ci devront alors se déplacer par leurs propres moyens pour la rejoindre.

DIVINITES ET MONSTRES

Dieux Extérieurs

Abhoth
Azathoth, Le Sultan des
Démons
Bast
Daoloth
Nodens, Le Seigneur du
Grand Abîme
Nyarlathotep, Le Chaos
Rampant
Shub-Niggurath, La Chèvre
Noire des Bois Aux Mille
Chevreaux
Yog-Sothoth, Le Tout-En-Un

Grands Anciens

Atlach-Nacha
Cthugha
Cthulhu Le Grand
Cyaegha
Ghatanothoa
Glaaki
Hastur, L'Indicible
Ithaqua, Le Marcheur du
Vent
Nyogtha
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'gononac
Yig, Le Père des Serpents
Zhar
Zoth-Ommog

Races extra-terrestres et monstres

Bêtes de Lune
Byakhees
Chiens de Tindalos
Choses Très Anciennes
Chthoniens
Dholes
Êtres de Xiclotl
Ghasts
Gnoph-Keh
Goules
Grande Race de Yith
Gugs
Habitants des Sables
Horreurs Chasseresses
Insectes de Shaggai

Larves Amorphes de
Tsathoggua
Larves Stellaires de Cthulhu
Lloigors
Maigres Bêtes de la Nuit
Mi-Go, les Fungi de Yuggoth
Peuple Serpent
Polypes Volants
Profonds
Serviteurs de Glaaki
Serviteurs des Autres Dieux
Shantaks
Shoggoths
Sombres Rejetons de Shub-
Niggurath
Vagabonds Dimensionnels
Vampires de Feu
Vampires Stellaires

Bast peut soigner les blessures qui ont été infligées à elle-même ou à ses chats en dépensant un point de magie par point de dommages.

Bast peut tout à la fois esquiver les attaques qui lui sont adressées et attaquer elle-même. Elle doit alors répartir sa compétence en Esquive entre ses assaillants. Elle peut également esquiver, à la moitié de ses chances normales, les balles et autres projectiles.

SAN : Voir Bast ne fait pas perdre de SAN.

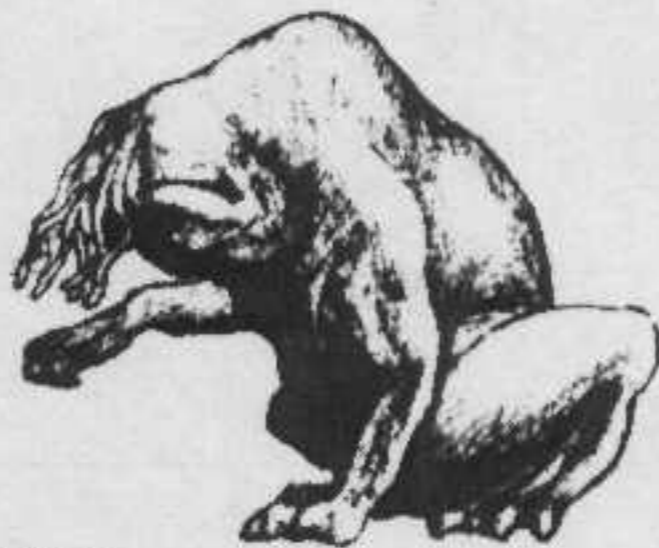
Bêtes de Lune **(Race Inférieure Indépendante)**

Description : *C'étaient... de grosses choses visqueuses de couleur gris blanc, qui pouvaient s'allonger et se raccourcir à volonté, et dont la forme principale — bien qu'elle changeât souvent — était celle d'une sorte de crapaud sans yeux, mais au groin aplati couvert d'une masse vibrante de petits tentacules roses. (A la recherche de Kadath de H.P. Lovecraft.)*

Notes : Les Bêtes de Lune sont une race extra-terrestre que l'on ne rencontre pas sur Terre, bien qu'elle possède certainement des colonies et des mondes bien à elle dans les cieux. Ces créatures servent Nyarlathotep et réduisent couramment en esclavage d'autres races. Si le mot sadisme a un sens pour une race aussi anormale, on peut alors dire que ces êtres sont d'une cruauté monstrueuse. Ils torturent fréquemment tous les membres des autres races qui tombent entre leurs pattes. Peut-être existe-t-il une colonie de ces créatures sur la Lune.

Bien que la seule arme indiquée ci-dessous pour ces êtres soit la lance, on est en droit de supposer qu'ils possèdent toutes sortes de merveilles technologiques. Beaucoup de leurs soldats appartiennent à des races diverses qu'ils ont réduites en esclavage.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	3D6+6 16-17
CON	2D6+6 13
TAI	3D6+10 20-21
INT	2D6+9 16
POU	3D6 10-11
DEX	2D6+3 10
Pts de Vie	17
Déplacement	7



Arme	Att.%	Dommages
Lance	25%	1D10+1+1D6

Armure : Aucune, mais, du fait de la composition particulière de leur corps, les armes à feu ne leur causent que le minimum de dommages possible. Ainsi, un pistolet pouvant causer 1D6 points de dommages n'infligera qu'1 point à une Bête de Lune. Si le pistolet réussit un empalement (2D6 points de dommages normalement), il n'infligera alors que 2 points de dommages.

Sorts : Les Bêtes de Lune connaissent toujours au moins 1D3 sortilèges.

SAN : 0/1D8.

Byakhees (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : *...arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides... Ce n'étaient ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais*

quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir. (Le Festival par H.P. Lovecraft.)

Notes : Les Byakhees sont une race interstellaire essentiellement dévouée à Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé (Hastur l'Indicible). Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisée, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu que celui-ci soit protégé du vide et du froid par des potions et des sorts appropriés. Ils ne possèdent pas de base permanente sur notre Terre, mais ils sont fréquemment invoqués afin d'accomplir certaines missions ou pour servir de montures. En combat, un Byakhee peut soit frapper avec ses deux serres simultanément (deux attaques dans le même round), soit tenter de mordre sa victime. Si la morsure atteint son but, le Byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 1D6 points de FOR par round, et cela jusqu'à ce que l'adversaire meure, à bout de force (FOR = 0). Cette perte de points de Force n'est cependant pas irréversible, il est éventuellement possible de récupérer les points perdus, soit par transfusion sanguine, soit à la cadence d'1 point par jour de repos. Les Byakhees restent accrochés à leurs victimes, tant que celles-ci ne sont pas mortes et qu'il leur reste à eux-mêmes un souffle de vie.

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

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



Armure : 2 points de fourrure et de cuir épais.

Sorts : Les Byakhees possédant au moins 14 en POU peuvent connaître au minimum 1D4 sortilèges. En principe, il s'agit uniquement d'enchantements relatifs à Hastur et aux créatures qui lui sont associées.

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

SAN : 1/1D6.

Chiens de Tindalos **(Race Supérieure Indépendante)**

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

Notes : Les Chiens de Tindalos vivent dans le passé lointain de notre Terre, à une époque où la vie telle que nous la connaissons n'était encore représentée que par des animaux unicellulaires. Ils habitent les angles du temps, alors que la plupart des êtres (dont l'homme) en occupent les courbes. Ce concept est difficile à appréhender, mais ne semble cependant avoir d'utilité que

pour les Chiens eux-mêmes. Ceux-ci convoitent avidement une chose qui est commune à l'humanité et à toutes les formes de vie normales. Pour l'obtenir, ils sont capables de poursuivre leurs victimes au travers de l'espace et du temps. Ils sont immortels.

Du fait de leur relation avec les angles du temps, ils peuvent se matérialiser au travers de n'importe quel coin, pourvu que celui-ci soit assez aigu (120° au moins).

Ils commencent toujours à se manifester sous la forme d'une fumée émanant des angles de la pièce dans laquelle ils sont sur le point de se matérialiser. De cette fumée émerge alors leur tête, bientôt suivie par le reste du corps.

Une fois qu'un humain est entré en contact avec un Chien, celui-ci le poursuivra où qu'il aille. Pour déterminer le temps qu'il mettra à rejoindre sa proie, calculez le nombre d'années qui sépare le monstre de sa victime. Divisez ensuite ce nombre par 100 000 000, afin de savoir combien de jours lui prendra son voyage au travers du temps.

Exemple : Harvey Walters a découvert une mystérieuse gemme, qui permet de voir dans le passé quand on regarde à l'intérieur. Il observe la Terre d'il y a trois milliards d'années, lorsqu'il aperçoit un Chien de Tindalos... qui le repère également ! Harvey s'évanouit aussitôt, rompant ainsi le contact. Trop tard : la créature a soif de sang ! Il lui faudra environ 30 jours pour parvenir jusqu'à Harvey. Ce dernier ne dispose que d'un mois pour se préparer à accueillir son visiteur indésirable.

En principe, une fois qu'ils ont été éconduits, les Chiens de Tindalos abandonnent leur poursuite. C'est malheureusement une chose très difficile à faire. Ils entretiennent de bonnes relations avec quasiment toutes les races supérieures du Mythe et peuvent toujours obtenir leur concours.

Rappelez-vous cependant qu'ils ne peuvent se manifester qu'en passant par les coins et qu'il leur est impossible de traverser des surfaces planes ou incurvées.

Au cours d'un round de combat, un Chien peut attaquer, soit avec sa langue, soit avec une patte. C'est ce dernier type d'attaque qu'il préfère généralement. Lancez 1D6 : sur un résultat de 5 ou 6, il emploie sa langue, sinon, il donne un coup de patte.

Le corps de ces êtres est entièrement recouvert d'une sorte de pus bleuâtre. Lorsqu'une victime est touchée par une patte, une goutte de ce liquide écœurant se répand sur elle.

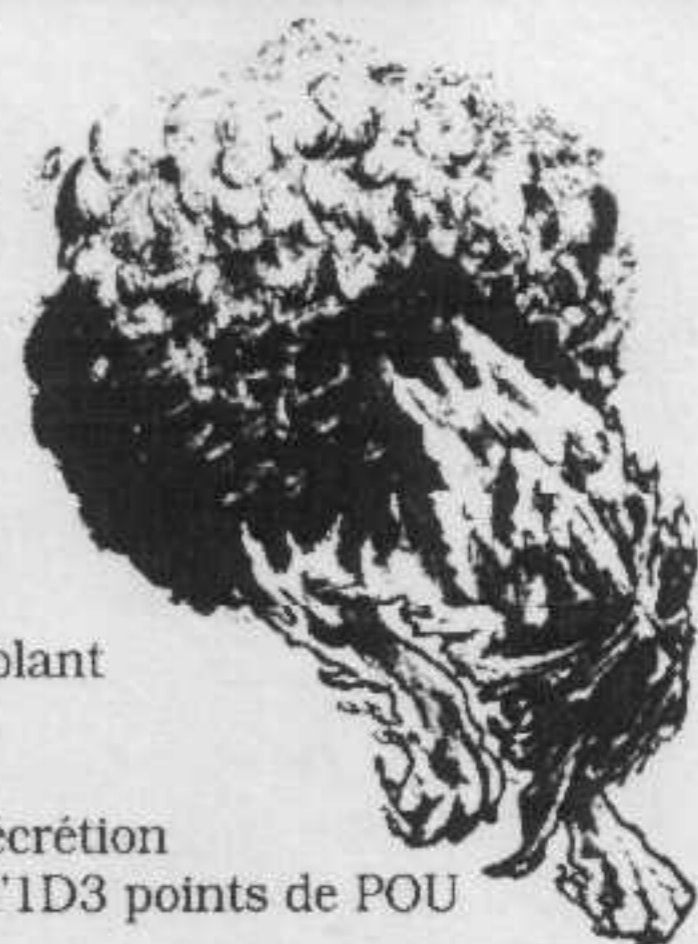
Ce "pus", vivant et actif, agit alors comme un poison ayant une toxicité de 2D6. Il inflige ses dommages à chaque round, tant qu'il est au contact de sa victime. Il est possible d'essuyer cette sécrétion avec un chiffon ou une serviette, mais il faut pour cela réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois la DEX du personnage qui nettoie.

On peut également la laver à grande eau, ou avec tout autre liquide pouvant servir à cet usage. Même le feu peut servir à tuer cette substance, mais il inflige alors 1D6 points de dommages sous forme de brûlures à la victime.

Lorsque la langue d'un Chien atteint un adversaire, elle creuse aussitôt dans son corps un trou profond, indolore et qui ne saigne pas. Cette étrange blessure n'inflige pas de dommages physiques, mais la victime perd définitivement 1D3 points de POU !

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

Arme	Att.%	Dommmages
Patte	90%	1D6+1D6+sécrétion
Langue	90%	absorption d'1D3 points de POU



Armure : 2 points de cuir. De plus, les Chiens peuvent régénérer 4 points de dommages par round, tant qu'ils sont en vie. Ils sont invulnérables aux armes classiques, à moins qu'elles n'aient été enchantées d'une manière ou d'une autre, auquel cas elles leur infligent des dommages normaux.

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

SAN : 1D3/1D20.

Choses Très Anciennes (Race Supérieure Indépendante)

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

La nouvelle *Les montagnes hallucinées*, également de Lovecraft, propose une description très complète d'une de ces choses, mais elle est trop longue pour être présentée ici. Il y est notamment précisé que ces organismes mesurent environ 2,40 m de haut, avec un corps d'1,80 m de long, et qu'ils sont munis d'ailes pouvant se rétracter dans des fentes prévues à cet effet.

Notes : Les Choses Très Anciennes sont venues sur Terre, il y a de cela plusieurs centaines de millions d'années. Elles sont d'ailleurs peut-être à l'origine de l'apparition accidentelle de la vie sur notre planète. Elles ont créé des êtres blasphématoires appelés Shoggoths, afin que ceux-ci leur servent d'esclaves. Après de nombreuses guerres qui les opposèrent à d'autres races, elles furent finalement reléguées en Antarctique, où subsiste toujours une de leurs cités, figée sous un glacier. Les Choses Très Anciennes communiquent entre elles grâce à des sifflements flûtés et leurs sens ne sont pas affectés par l'absence de lumière. Leur race a commencé à dégénérer avant même l'évolution de l'homme et elles perdirent alors, tout au moins partiellement, l'aptitude à voler à travers l'espace au moyen de leurs ailes membraneuses. Finalement, leur civilisation fut pratiquement effacée de la surface du globe par leurs propres esclaves, les Shoggoths. Les Choses Très Anciennes, qui à l'origine étaient amphibiennes, ont certainement toutes disparues des terres émergées, mais sans doute existe-t-il encore quelques-unes de leurs colonies dans les eaux les plus profondes. Ceux qui entreprennent des voyages dans le temps peuvent également en rencontrer.

En combat au corps-à-corps, une Chose Très Ancienne peut utiliser simultanément ses cinq tentacules, mais elle ne peut alors en employer que trois au maximum par adversaire. Une fois qu'un tentacule a atteint sa proie, il s'y fixe et lui cause 3D3 points de dommages à chaque round ultérieur (soit la moitié du Bonus aux Dommages de la Chose) en l'écrasant. Si la victime porte une armure ou une protection quelconque, celle-ci la protège seulement jusqu'à ce que sa capacité d'absorption soit égale ou dépassée.

Exemple : Bowman "Poing de Fer", un explorateur aguerrri, est attaqué par une Chose Très Ancienne au cours d'une exploration sous-marine. Le Gardien décrète que son scaphandre blindé lui confère 8 points d'armure. La Chose enrôle l'un de ses tentacules autour du pauvre "Poing de Fer" et commence à l'écraser, ses autres appendices lui servant à se défendre des attaques des camarades de sa victime. Au cours du premier round, le tentacule fait trois points de dommages, ce qui est insuffisant pour blesser Bowman. Au second round, les dégâts s'élèvent à six points : "Poing de Fer" encaisse donc 1 point de dommages (les 9 points de dommages cumulés jusqu'à présent, moins les 8 points de protection du scaphandre). A compter de cet instant, l'explorateur ne sera plus protégé par son costume de plongée et subira tous les dommages que lui infligera la Chose Très Ancienne au cours des rounds suivants.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 4D6+24	38
CON 3D6+12	22-23
TAI 8D6	28
INT 1D6+12	15-16
POU 3D6	10-11
DEX 3D6+6	16-17
Pts de Vie	25-26
Déplacement	8/10 en volant

Arme	Att.%	Dommages
Tentacule	40%	3D3 de constriction

Armure : 7 points de peau.

Sorts : Une Chose Très Ancienne a une chance égale à son INTx3 de connaître 1D4 sortilèges.

SAN : 0/1D6.

Chthoniens

(Race Indépendante Supérieure)

Description : Ces êtres ont la forme d'immenses calmars aux corps vermiformes et allongés, couverts de matière visqueuse. Un chant psalmodié se fait entendre chaque fois qu'ils se manifestent.

Notes : Les Chthoniens constituent une puissante race de fouisseurs. Ils ont pour maître une créature qui répond au nom de Shudde M'ell (voir plus loin). Leur cycle de vie observe un processus complexe qui s'étend sur plus d'un millier d'années. C'est pourquoi ils protègent jalousement leurs petits qui, au cours des premiers stades de leur développement, ne sont pas plus gros que des noix. Leurs œufs ressemblent à des concrétions minérales de forme sphérique et peuvent mesurer jusqu'à trente centimètres de diamètre, avec une coquille d'une dizaine de centimètres d'épaisseur. Les Chthoniens communiquent par télépathie et peuvent

ainsi contacter l'un des leurs où qu'il se trouve de par le monde.

Le cycle de vie d'un Chthonien est divisé en six stades de développement. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de la forme adulte de ces monstres 6^e stade, ainsi qu'une table décrivant les autres stades et permettant de les comparer entre eux. Si les Chthoniens adultes sont les plus répandus, il est cependant possible de rencontrer occasionnellement une nichée de jeunes ou des groupes de tous âges. Ces êtres peuvent supporter des températures énormes pouvant aller jusqu'à 4000° Centigrades (7200° Fahrenheit), selon leur âge. Les plus jeunes ne peuvent pas supporter des températures aussi élevées.

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

La Télépathie des Chthoniens : Les Chthoniens peuvent employer leurs facultés télépathiques comme une arme à l'encontre des hommes. Un tel combat sera résolu en opposant le POU du monstre à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si le personnage concerné est vaincu, il ne pourra plus alors quitter les abords de l'endroit où il a été attaqué psychiquement. Ainsi, au début, il lui sera impossible de se déplacer dans un rayon d'un mille (1,6 km. NdT) autour de cet endroit. Et plus les Chthoniens s'approcheront de lui, plus il lui sera difficile de bouger, jusqu'à ce que, finalement, il ne puisse même plus quitter son bureau ou sa chaise ! Ce pouvoir sert à capturer des proies, de telle sorte qu'elles ne puissent s'échapper. Les Chthoniens sont en outre capables de contacter un être humain connu d'eux, où qu'il se trouve sur Terre, mais le retrouver peut leur prendre un certain temps. Un homme qui est conscient de l'emprise télépathique à laquelle il est soumis peut chaque jour essayer de s'en débarrasser en opposant son POU à celui de son dominateur sur la Table de Résistance. Les déplacements d'un être humain ne peuvent être contrôlés que par un seul Chthonien à la fois... mais celui-ci peut se faire relayer.

Un Chthonien doit dépenser un point de magie (PM) pour communiquer télépathiquement pendant 15 minutes, ou pour "lier" un homme à un lieu géographique donné. Il lui faut dépenser un point supplémentaire pour communiquer avec un individu n'appartenant pas à sa race et un point encore pour le lier par tranche de 10 milles (16 km) qui le sépare de lui. Plusieurs Chthoniens peuvent combiner leurs PM afin d'accomplir ces choses à de grandes distances, mais, même dans ce cas, seul l'un d'entre eux doit confronter son POU à celui de la victime. Un Chthonien peut cependant contacter un autre membre de sa race sans que cela lui coûte un PM, quelle que soit la distance qui les sépare. Lorsqu'un homme sent qu'il est sondé ou scruté psychiquement, il peut s'y opposer en luttant POU contre POU sur la Table de Résistance. Il aura cependant conscience d'être sondé seulement s'il réussit un Jet d'Idée, à moins, toutefois, qu'il ait préalablement précisé qu'il se concentrerait afin de parer à une éventuelle attaque de ce type.

Cependant, les Chthoniens ne perdent pas leur temps à pourchasser des hommes, à moins que ceux-ci ne possèdent quelque chose qu'ils désirent eux-mêmes (comme, par exemple, d'étranges concrétions minérales de forme sphérique). Les Chthoniens sont répandus dans le monde entier ; on en trouve même dans les



couches de basalte des fonds océaniques. Ils fréquentent, entre autres, une cité africaine du nom de G'harne.

Seuls les Chthoniens adultes peuvent attaquer des hommes sur le plan mental, bien qu'ils puissent, quel que soit leur âge, communiquer par télépathie et sonder les esprits humains.

Séismes d'origine chthonienne : Tous les Chthoniens sont capables de provoquer des séismes, lorsqu'ils sont sous terre. L'amplitude d'un tel tremblement de terre, mesuré sur l'échelle de Richter, sera égale à la somme des POU des monstres qui le provoquent, divisée par 20. Ainsi, deux Chthoniens, ayant chacun 20 en POU, peuvent déclencher des séismes d'amplitude 2 sur l'échelle de Richter.

Dix créatures similaires pourront, quant à elles, engendrer des tremblements d'amplitude 10 ! L'étendue d'un tel séisme sera limitée à une zone d'un diamètre de cent mètres, plus cent mètres supplémentaires par point d'amplitude dont aura été diminuée la catastrophe.

Exemple : Une tribu composée de plus de 100 Chthoniens, dont le total des points de POU combinés s'élève à 1800, décide d'anéantir une portion de Los Angeles. 1800 points de POU permettraient normalement de provoquer un séisme d'amplitude 90 (1800/20), ce qui suffirait certainement à envoyer en orbite une portion de croûte terrestre ! Cependant, les créatures désirent affecter une zone d'un diamètre supérieur à 100 mètres. Par conséquent, elles réduisent à 9 l'amplitude de la secousse, afin d'augmenter son diamètre de (90-9)x100 mètres, ce qui, ajouté à l'aire d'effet initiale, donne la possibilité d'affecter une zone d'un diamètre de 8,1 kilomètres. Il convient de noter que, du strict point de vue de la destruction pure, un séisme d'amplitude 90 sur l'échelle de Richter n'est pas très différent d'un autre d'amplitude 12 ! Ce qui est détruit et laminé ne peut l'être plus encore...

Au moins la moitié des Chthoniens doit se trouver sous l'épicentre du tremblement de terre. En outre, chaque Chthonien doit dépenser un nombre de PM égal à l'amplitude du séisme sur l'échelle de Richter. Dans l'exemple ci-dessus, tous les Chthoniens impliqués auraient dû dépenser 9 PM. Seuls les adultes sont capables de provoquer des séismes.

Attaques : A chaque round, un Chthonien peut attaquer avec 1D8 tentacules capables d'infliger des dommages équivalents à la moitié de son Bonus aux Dommages (arrondir à l'unité inférieure).

Si un tentacule atteint sa cible, il se fixe alors à elle, se fraye un chemin à l'intérieur de son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux, lui pompant ainsi 1D6 points de CON par round. Une fois que la victime n'a plus de points dans cette caractéristique, elle meurt. La CON ainsi perdue ne peut jamais être récupérée. Lorsqu'un de ses tentacules est occupé à dévorer un personnage, un Chthonien ne dispose plus alors que d'1D8-1 autres tentacules pour se battre.

Si deux sont occupés, il ne lui en reste qu'1D8-2, et ainsi de suite. Des jets inférieurs à 1 signifieront qu'aucun tentacule n'attaque au cours du round concerné. Toutefois, ceux qui sont déjà fixés à une proie continuent leur succion. Chaque tentacule est capable d'attaquer un adversaire différent, à moins qu'ils ne se concentrent tous sur le même.

S'il le désire, un Chthonien peut tenter d'écraser ses adversaires de tout son poids, au lieu de les attaquer

avec ses tentacules. Dans ce cas, ces derniers ne peuvent pas être utilisés, à moins qu'ils ne soient déjà occupés à pomper le sang d'une victime, activité qu'ils peuvent poursuivre. Pour écraser ses adversaires, le monstre doit d'abord battre en retraite afin de pouvoir se hisser sur un surplomb d'où il pourra se laisser tomber sur eux. La zone d'impact sera à peu près circulaire et aura un diamètre égal au dixième de la TAI du Chthonien. Il faut effectuer un jet de dés séparé pour chaque personnage se trouvant dans cette zone, afin de déterminer s'il est pris sous la masse du monstre. Les dégâts infligés de cette manière seront équivalents au Bonus aux Dommages normal de la créature.

ADULTES MATURES

Caractéristiques	Moyennes
FOR (3D6)x5	45-60
CON 3D6+30	40-41
TAI (3D6)x5	45-60
INT 5D6	17-18
POU 5D6	17-18
DEX 2D6	7
Pts de Vie	43-51
Déplacement	6/1 en creusant

Arme	Att.%	Dommages
Tentacule	75%	2D6 ou 3D6 plus succion du sang
Ecrasement	80%	5D6 ou 6D6



Armure : Les Chthoniens adultes possèdent 5 points d'armure (couches de graisse et de muscles). De plus, ils cicatrisent très vite et régénèrent 5 points de dommages par round. Ainsi, il suffit de trois round à un Chthonien pour guérir une blessure de 12 points de dommages (non compris le round au cours duquel la blessure a été infligée). Cependant, une fois mort (0 Points de Vie ou moins), il ne pourra plus se régénérer.

Sorts : Seuls les adultes connaissent des sorts et cela, uniquement sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois leur INT. Dans ce cas, ils possèdent alors 1D6 sortilèges ayant trait aux Grands Anciens prisonniers de notre Terre, tels que Cthulhu, Y'golonac, Shub-Niggurath, etc.

SAN : 1D3/1D20 pour un Chthonien adulte. 1/1D10 pour un jeune. Un Chthonien fraîchement éclos ne fait pas perdre de SAN.

CYCLE DE VIE DES CHTHONIENS

	1er Stade	2ème Stade	3ème Stade	4ème Stade
FOR	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
CON	3D6+10	3D6+15	3D6+20	3D6+25
TAI	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
POU	1D6	2D6	3D6	4D6
Temp.	100°C	250°C	600°C	1500°C
Régén.	1pt/rd	2pt/rd	3pt/rd	4pt/rd
Armure	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
PV	15-16	22-25	29-33	34-42

Explications : La FOR, la CON, la TAI et le POU des Chthoniens sont présentés ci-dessus pour chaque stade de leur développement. INT et DEX restent inchangées pendant toute la croissance.

Temp. indique la température maximale que peut supporter sans encombre et sans douleur une de ces créatures. Pour la tuer, il faut le double de chaleur. N'oubliez pas qu'un adulte peut supporter 4000°C.

Régén. correspond au nombre de points qu'une créature peut régénérer, comme cela a déjà été expliqué pour les adultes. *Armure* indique sa protection naturelle contre les dommages. *PV* donne le nombre de Points de Vie d'un individu moyen au stade concerné.

Précisions concernant les nouveaux-nés : Les nouveaux-nés constituent le tout premier stade de développement des Chthoniens. Ce stade ne dure que les quelques mois qui suivent l'éclosion.

Au cours de cette période, ils ont à peu près la taille de gros vers de terre et ne possèdent qu'un seul Point de Vie, 1D6 points de POU et ne peuvent supporter que des températures inférieures à 40°C. La brûlure d'une cigarette peut donc suffire pour à les tuer.

Cthugha (Grand Ancien)

Description : Cthugha ressemble à une énorme masse de matière enflammée dont la forme change constamment.

Il réside dans les parages de l'étoile Fomalhaut, d'où il est possible de le faire venir par invocation. Il est le plus obscur et le plus lointain des Grands Anciens.

Culte : Il semble bien que Cthugha ne fasse l'objet d'aucun culte. Ce Grand Ancien a à son service des êtres appelés Vampires de Feu, qui, selon certains ouvrages, seraient dirigés par un certain Fthagghua, mais rien n'est moins sûr...

Notes : Lorsque Cthugha est invoqué, il emmène toujours avec lui 1D100x10 Vampires de Feu, dont la tâche première consiste à mettre le feu à toute la région avoisinante.

Le Grand Ancien, pour sa part, flotte au-dessus de ses invocateurs, dévastant et carbonisant les alentours. Les humains qui se trouvent dans la zone ainsi ravagée subissent évidemment certains effets dus à la chaleur, et ce, dès l'apparition de Cthugha.

A chaque round, il leur faut réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois leur CON. Dès que ce jet est raté, ils prennent automatiquement 1 point de dommages par round. Le seul moyen de sortir vivant d'une telle situation consiste alors à fuir la zone concernée.

Une fois qu'un personnage a commencé à prendre des dommages, il ne peut plus faire de jets sous la CON. Les dommages subséquents lui sont automatiquement infligés.

Cthugha et ses sbires affectent toujours une zone circulaire d'environ 2D10x20 mètres et ils ne repartent jamais avant de l'avoir entièrement dévastée, à moins qu'ils ne soient congédiés par un sort approprié.

A chaque round, Cthugha est capable d'extraire de sa masse informe 1D4 pseudopodes pouvant lui servir à combattre.

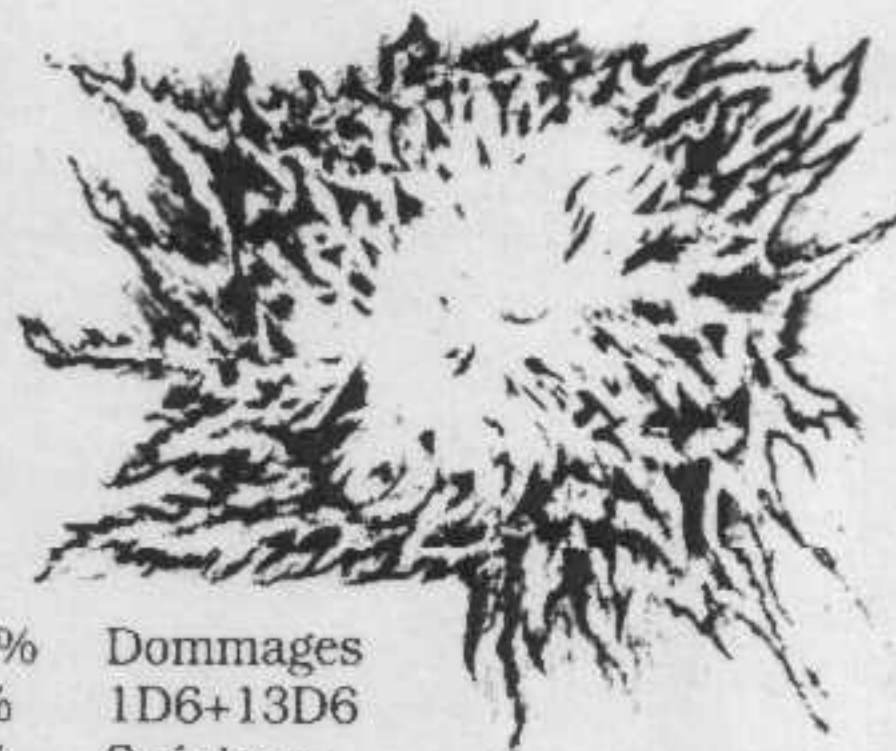
Au lieu de cela, il peut aussi vomir des flammes. Celles-ci ont une portée de 150 mètres et peuvent affecter une zone-cible de 20 mètres de diamètre. Toute personne se trouvant dans cette zone doit alors résister avec sa CON au POU de Cthugha sur la Table de Résistance.

En cas d'échec, elle se voit infliger un nombre de points de dommages équivalant au POU du Grand Ancien. Même si elle parvient à résister à une telle attaque, elle encaisse la moitié des dommages que cause normalement celle-ci. Aucune armure ou protection n'est efficace dans ce cas.

Caractéristiques

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

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



Armure : Cthugha n'en a pas en fait, mais toute arme blanche subira 14 points de dommages par round, avant même de pouvoir lui causer le moindre mal. Les balles et autres projectiles seront littéralement liquéfiés avant de pouvoir l'atteindre et leurs dommages normaux seront diminués de 14 points (déterminez les dommages normaux et soustrayez 14 au résultat). Evidemment, un résultat inférieur à 0 est égal à 0.

Sorts : Cthugha connaît tous les sorts relatifs aux entités du feu, et notamment à lui-même. Il possède également les mêmes pouvoirs télépathiques que tous les Grands Anciens, mais il semble incapable de communiquer avec les hommes de cette façon et il faut donc l'invoquer avant de pouvoir traiter avec lui.

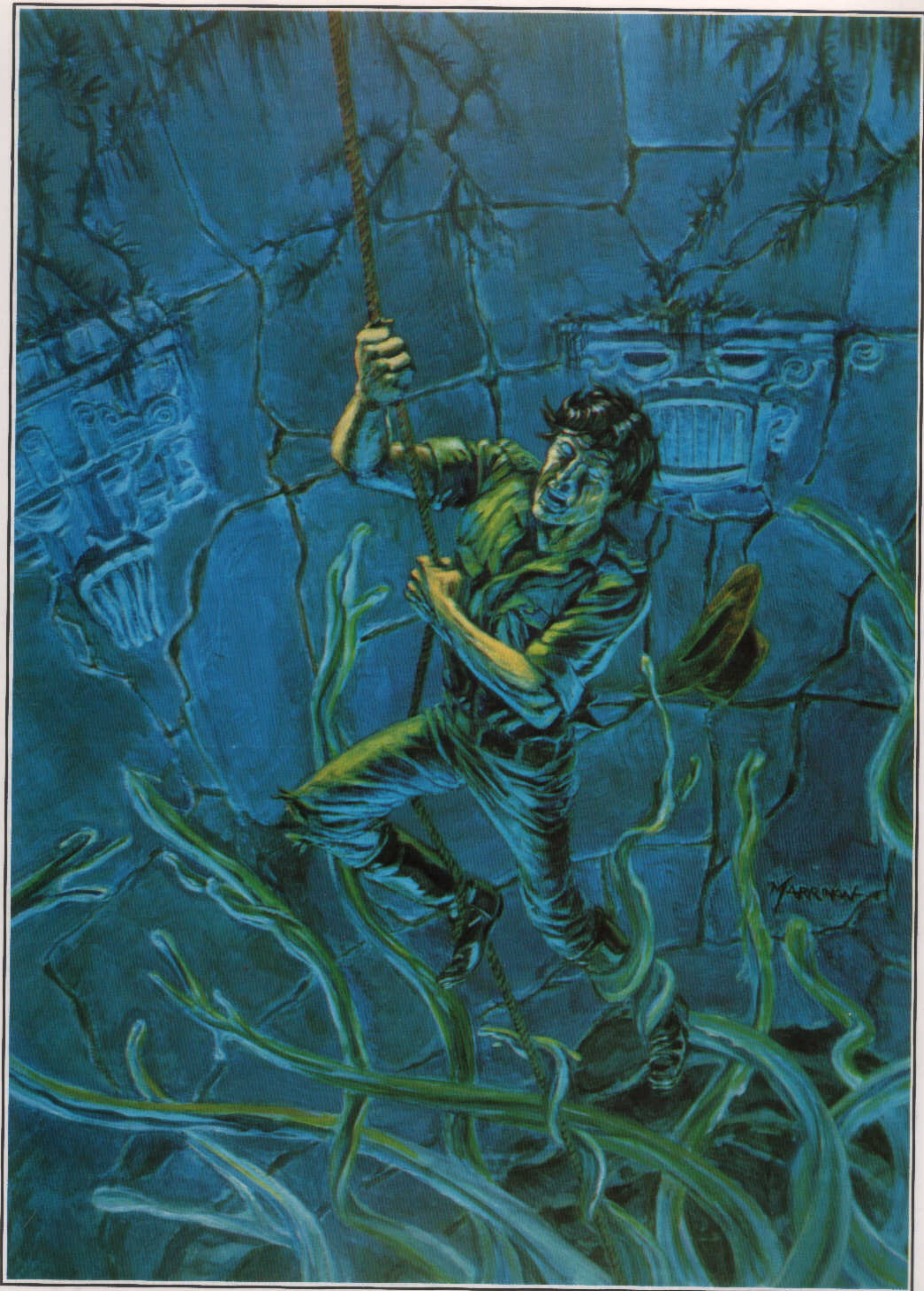
SAN : 1D3/1D20.

Cthulhu (Grand Ancien)

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

Cthulhu réside au sein de l'antique cité de R'lyeh la noire, qui est engloutie au fond du Pacifique. Il est dans un état de vie suspendue, mais il est dit qu'un jour la ville s'élèvera au-dessus des flots et qu'il sera libre de dévaster le monde. D'autres représentants de la race de Cthulhu ont également été inhumés dans R'lyeh, mais le Grand Ancien est de toute évidence leur grand prêtre et leur souverain. Il est de loin le plus puissant d'entre eux.

Culte : Le culte de Cthulhu est le plus répandu et le plus populaire de ceux consacrés aux Grands Anciens sur notre globe. Les dogmes de cette religion sont les suivants : Cthulhu est venu des étoiles avec son peuple. Il a édifié sur Terre une grande cité à l'époque préhistorique, R'lyeh, d'où il régna sur le monde. Mais, quand la positions des constellations changea, alors que le continent sur lequel ils vivaient s'abîma dans les flots, les habitants et leur cité sombrèrent dans un sommeil proche de la mort, dont ils attendent d'être réveillés par leurs adorateurs. Quand R'lyeh surgira de l'océan, les adeptes de Cthulhu devront s'y rendre afin d'ouvrir le vaste portail noir derrière lequel repose leur dieu. Alors Cthulhu s'éveillera pour se livrer de par le monde à de



L'Investigateur

sauvages réjouissances avec ses fidèles. Des tribus entières adorent Cthulhu, depuis les Esquimaux des régions polaires, jusqu'aux peuplades dégénérées des marais de Louisiane. Il semble être tout particulièrement adoré par des gens qui vivent en contact avec la mer. Il dispose de deux races de serviteurs : des êtres nommés les Profonds, et des créatures octopodes que l'on appelle ses Larves.

Le culte de Cthulhu trouve ses origines dans notre pré-histoire et possède de nombreuses variantes. Cthulhu, lui-même, est connu sous divers autres noms, dont la plupart ont des consonances voisines : Tulu ou Thu Thu.

Notes : Si un groupe de personnages est assez malchanceux pour rencontrer Cthulhu, à chaque round, 1D3 d'entre-eux connaîtront une mort hideuse entre les pattes flasques du Grand Ancien. Si la tête de celui-ci est assez proche d'eux (si, par exemple, les personnages se trouvent dans une caverne à flanc de montagne ou si Cthulhu vient à sortir d'un vaste trou creusé dans le sol), ils pourront également être attaqués par ses tentacules faciaux. Ceux-ci captureront 4 personnes par round et pourront s'introduire dans des ouvertures de dimensions réduites. Sur la terre ferme, Cthulhu se déplace à une vitesse de 40 km/h et peut atteindre 20 nœuds dans l'élément liquide.

Si Cthulhu encaisse plus de 160 points de dommages, il explose et se dissipe en une brume verdâtre qui commence aussitôt à reprendre sa forme originelle. Il faut alors de 11 à 20 minutes (1D10+10) au Grand Ancien pour se reconstituer. Cthulhu peut également régénérer 6 points de dommages par round, mais lorsqu'il ne lui reste plus de Points de Vie, il se contente de revêtir sa forme gazeuse et revient ensuite avec son potentiel maximum.

Cthulhu parvient toujours à se saisir des avions ou engins similaires qui seraient susceptibles de lui faire du mal.

Lorsqu'un personnage se retrouve face à face avec Cthulhu, le seul espoir pour lui est de parvenir à fuir avant d'être attrapé. Lorsque le Grand Ancien a plus de cibles à sa portée qu'il ne peut en attaquer en un seul round, le Gardien doit alors imposer à ses joueurs une série de Jets de Chance et d'Esquive, jusqu'à qu'il reste 1D3 Investigateurs.

Exemple : Harvey Walters, deux autres Investigateurs et six porteurs indigènes déboulent inopinément dans une caverne polynésienne et se retrouvent confrontés à la tête du Grand Cthulhu, en personne. Harvey réussit son jet de SAN, ainsi que trois indigènes et un de ses associés. Ce qui laisse trois indigènes et un Investigateur pratiquement sans défense le Gardien décide par conséquent que les tentacules du Grand Ancien s'emparent de ces quatre infortunés. Harvey et les autres n'ayant subi qu'une perte minime de SAN (aucun n'a perdu plus de 4 points), ils tournent tous les talons et s'enfuient à toutes jambes. Cthulhu essaye néanmoins de se saisir d'autres proies, le Gardien lance 1D3 afin de déterminer combien il en attrape ; le résultat du jet d'1D6 ayant donné un score de 5, cela équivaut à un "3" avec 1D3 : il y aura trois victimes ce round-ci, alors qu'il y a cinq survivants. Tout le monde réussit son jet d'Esquive, à l'exception de deux indigènes ceux-ci sont donc automatiquement aspirés par le Grand Ancien. Toutefois, il faut encore une victime à Cthulhu et le Gardien demande alors aux trois personnages restants d'effectuer un jet de Chance. Harvey, qui a un POU de 9, obtient 03 aux dés. Ouf ! Le

porteur a 12 en POU et fait 32. Ouf, pour lui aussi ! Malheureusement, le dernier Investigateur obtient un résultat de 94, ce qui n'est pas suffisant, même avec son POU de 18. Hurlant et se débattant, le malheureux est broyé, alors qu'Harvey se rue vers la surface.

Le corps de Cthulhu n'a pas une forme bien définie. Le Grand Ancien peut le modifier à volonté, créant de nouveaux membres, en résorbant d'autres, agrandissant ses ailes et rétrécissant son corps afin de pouvoir voler, ou encore allongeant démesurément l'une de ses pattes dans le but de palper un long couloir étroit. Néanmoins, son apparence générale n'est jamais totalement différente de la description qui a été donnée de lui. Ainsi, s'il est capable d'agrandir considérablement ses ailes, il lui est impossible de les résorber complètement. Toutes les formes qu'il revêt sont toujours reconnaissables, même si elles semblent parfois un peu caricaturales.

Caractéristiques

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

Arme	Att.%	Dommages
Griffes	100%	1D6+21D6
Tentacules	100%	11D6



Armure : Cthulhu possède l'équivalent de 21 points d'armure, que lui procurent sa graisse et qui lui tiennent lieu de muscles. Il a en plus la capacité de régénérer 6 Points de Vie par round. Quand il ne lui en reste plus, il se dissout alors un nuage verdâtre, graisseux et écœurant, avant de reprendre sa forme originale avec son plein potentiel de Points de Vie, 1D10+10 minutes plus tard. Sous sa forme brumeuse il ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ce qui laisse un peu de temps à ses adversaires pour s'enfuir. Sous cette forme, cependant, il est invulnérable à toutes les attaques physiques.

Sorts : Cthulhu connaît tous les sorts, à l'exception de Contacter Nodens et Invoquer/Lier une Maigre Bête de la Nuit. Les seuls sortilèges qu'il est susceptible d'enseigner à ses serviteurs sont Contacter les Profonds et Contacter Cthulhu ; à moins que ses disciples n'aient vraiment quelque chose d'intéressant à lui proposer en échange.

SAN : 1D10/1D100.

Cyaegha (Grand Ancien)

Description : Cyaegha est une énorme masse noire dotée d'un gros œil vert de forme sphérique. Il est aussi possible que ce Grand Ancien ait la forme d'un gros œil entouré d'un foisonnement de longs tentacules.

Culte : Cyaegha est adoré par les habitants d'un petit village qui a été édifié au-dessus du lieu où il repose, dans une région retirée d'Allemagne de l'Ouest. Ses adeptes pratiquent des sacrifices humains, mais le Grand Ancien n'a que faire d'être adoré, bien qu'il attende avec impatience le jour de sa libération.

Notes : Si Cyaegha est libéré, il se laissera dériver au-

dessus d'une région qu'il inspectera attentivement. Il choisira ensuite au hasard des cibles qu'il écrasera et tordra avec ses tentacules. Cyaegha peut attaquer avec 1D10 tentacules à chaque round.

Caractéristiques

FOR	80
CON	120
TAI	200
INT	20
POU	35
DEX	14
Pts de Vie	160
Déplacement	25 en volant

Arme	Att.%	Dommmages
Tentacules	100%	8D6

Armure : Aucune. Lorsque Cyaegha a perdu tout ses Points de Vie, il se retire sous terre. Les armes capables d'empaler ne lui causent que le minimum de dommages possible.

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

SAN : 1D10/1D100.

Dagon : Père Dagon et Mère Hydra

Description : Il s'agit tout simplement de deux Profonds très âgés et de très grande taille. Père Dagon et Mère Hydra mesurent en effet plus de 10 mètres de haut.

Culte : Ils règnent sur les Profonds. A la différence de Cthulhu et des siens, ils ne sont ni endormis, ni contraints à l'inaction en aucune façon. On ne les rencontre cependant que très rarement.

Notes : Dagon et Hydra ont des caractéristiques identiques. Il est en outre possible qu'il existe d'autres Profonds à la taille et à la force gigantesques ; c'est en tout cas ce que laisse entendre la nouvelle *Dagon*.

Caractéristiques

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

Arme	Att.%	Dommmages
Griffes	80%	1D6+6D6

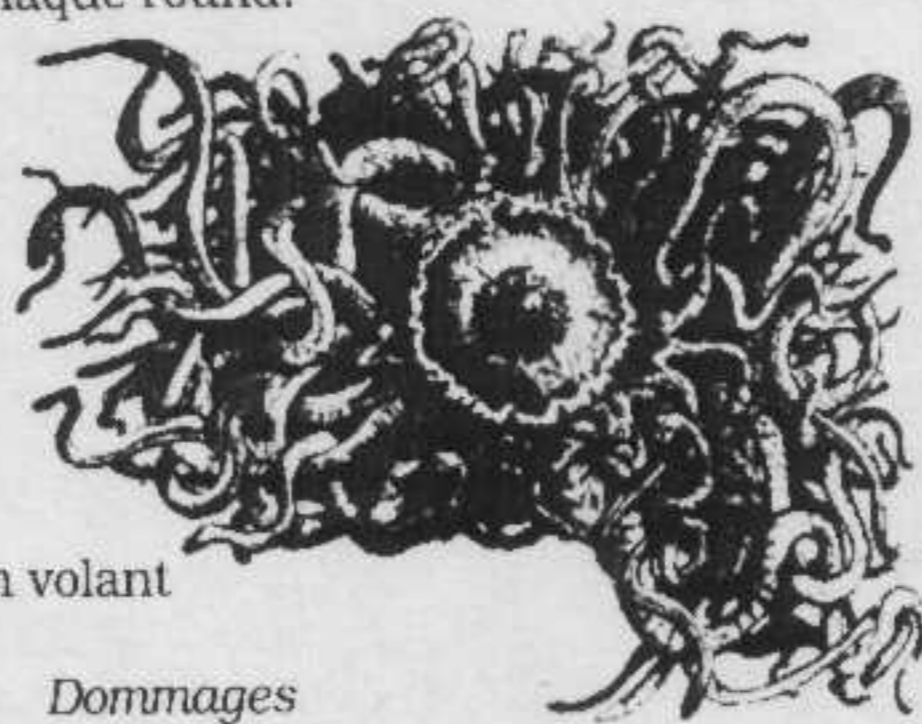
Armure : 6 points de peau.

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

SAN : 1/1D10.

Daoloth , Celui Qui Enlève les Voiles (Dieu Extérieur)

Description : ...Pas informe, mais si complexe que l'œil ne pouvait y discerner une forme descriptible. C'étaient des hémisphères et du métal brillant, reliés par de longues tiges de plastique. Ces dernières étaient d'un gris mat, de telle sorte qu'il ne pouvait distinguer laquelle



était la plus proche ; elles se mêlaient en une masse opaque de laquelle émergeaient des cylindres. Alors qu'il regardait, il eut la curieuse sensation que des yeux brillaient entre les tiges, mais, où que son regard se posât, il ne voyait rien que l'espace qui les séparait. Le plus étrange, c'est qu'il avait le sentiment qu'il s'agissait d'une représentation de quelque chose de vivant — quelque chose provenant d'une dimension où de telles anomalies géométriques pouvaient prendre vie. Alors qu'il se tournait pour parler... il vit du coin de l'œil que la chose avait grandi, jusqu'à occuper pratiquement tout un côté de la pièce — mais lorsqu'il fit volte-face, la statuette, bien sûr, avait la même taille qu'auparavant. Du moins, il était persuadé que tel était le cas, mais Gibson ne pouvait même pas être certain de la taille qu'elle avait à l'origine. (L'habitant du Lac par J. Ramsey Campbell.)

Culte : Les prêtres-astrologues de Daoloth sont capables de voir dans le passé et l'avenir ; ils peuvent ainsi percevoir l'évolution des objets. Ils reçoivent la faculté de se déplacer dans d'autres dimensions et de contempler d'autres types de réalités. Daoloth ne paraît pas être particulièrement malfaisant. Il est adoré sur Yuggoth et sur d'autres mondes extra-terrestres. Il semble bien, par contre, qu'aucun culte terrestre ne lui soit voué.

Notes : La simple présence de Daoloth au sein de l'humanité est génératrice de désastres. Si ce dieu n'est pas soigneusement confiné au centre d'un cercle de Signes des Anciens — ou à l'aide de toute autre contrainte magique — sa forme peut se développer et engloutir tous ceux qui l'entourent. Les victimes ainsi avalées sont instantanément envoyées dans des mondes et des dimensions aussi obscurs que lointains, dont elles reviennent rarement. Le simple fait de voir Daoloth produit déjà des effets désastreux, car un œil humain ne peut parvenir à saisir les contours de la divinité sans que cela provoque rapidement la folie. Les adeptes humains de Daoloth n'invoquent leur dieu que dans l'obscurité la plus absolue. Celui-ci se déplace d'une façon inhabituelle, soit en élargissant sa forme, soit en se glissant au travers des dimensions. Il s'élargit à la cadence de 8 mètres de rayon par round et peut poursuivre son développement jusqu'à ce qu'il atteigne la taille qu'il désire.

Caractéristiques

FOR	inconnue
CON	100
TAI	variable
INT	50
POU	70
DEX	30
Pts de Vie	100
Déplacement	8

Arme	Att.%	Dommmages
Engloutissement	Automatique	Envoie la victime dans un autre plan

Armure : Aucune, mais tout ce qui touche Daoloth est aussitôt transporté dans une autre dimension. Des sortilèges peuvent éventuellement lui causer des dommages.

Sorts : Daoloth connaît tous les sortilèges permettant de voir ou de voyager dans d'autres mondes, plans d'existence et dimensions.

SAN : 1D10/1D100 au cours du premier round. Au cours de chaque round suivant, la vision du dieu fait perdre automatiquement 1D10 points de SAN.



Dholes (Race Supérieure Indépendante)

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

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

Les Dholes ont la faculté de cracher des jets de bave gluante avec leur bouche. Ces projections ont une portée oscillant entre 3 et 5 kilomètres. Toute personne touchée par ce crachat est aussitôt assommée et enrobée par lui. S'extraire de cette gangue visqueuse nécessite un jet inférieur ou égal à sa FOR avec 1D100. Cela ne peut être tenté qu'une fois par round. Tant qu'il est submergé de bave, le personnage ne peut pas respirer et il lui faut effectuer à chaque round des jets pour éviter l'asphyxie (voir règles concernant la noyade). De plus, cette salive étant caustique, elle inflige automatiquement un point de dommages par round (quelle que soit la protection dont est revêtue la victime). Une fois qu'il s'est extrait du crachat, même si le personnage est encore trempé et collant, la corrosion cesse immédiatement et il ne subit aucun autre dommage. Les jets de baves peuvent très bien, par ailleurs, détruire une voiture ou abattre un avion.

La bave peut recouvrir une zone d'un diamètre égal au vingtième de la TAI du monstre exprimée en pieds (1 pied = 0,3 m, environ). Ainsi, un Dhole de TAI 400 peut avec ses jets de bave affecter une zone d'un diamètre de 20 pieds, soit un peu moins de 7 mètres. Si un Dhole veut avaler (engloutir) quelqu'un, il affecte alors une zone de la même dimension que celles touchées par ses jets de bave. Si un Dhole rampe sur un personnage, celui-ci sera écrasé par son corps aux centaines de pattes.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 1D100x10	env. 500
CON 1D100+100	env. 150
TAI FOR+1D100	env. 550
INT 2D6	7
POU 10D6	35
DEX 1D4	2-3
Pts de Vie	env. 350
Déplacement	18/10 en creusant

Arme	Att.%	Dommages
Engloutissement	80%	Victime avalée
Jet de bave	50%	Spéciaux (voir plus haut)

Armure : Les Dholes possèdent un blindage naturel équivalent à leur POU. Ainsi, un Dhole qui a 38 en POU, aura aussi 38 points d'armure.

Sorts : Les Dholes ne connaissent aucun sortilège.

SAN : 1D4/1D20.



Etres de Xiclotl (Race Inférieure Indépendante)

Description : J'ai failli entrer en collision, pensai-je, avec un arbre de teinte gris-métallique... d'à peu près 5 mètres de hauteur avec des branches cylindriques très épaisses... Le tronc se partageait en deux cylindres près du sol, et les extrémités les plus basses de ces cylindres étaient encore divisées en six extensions plates et circulaires. Ceci aurait pu être simplement une distorsion naturelle et aurait pu aussi expliquer l'étrange agencement des branches en cercle régulier au sommet du tronc ; mais il ne me fut plus possible de trouver une explication rationnelle quand les branches qui étaient le plus près de moi s'allongèrent dans ma direction et que du sommet de ce que j'avais pris pour un tronc, s'éleva une forme ovale sans traits spécifiques... un orifice béant à son sommet. (Les insectes de Shaggai de J. Ramsey Campbell.)

Notes : Ces extra-terrestres carnivores proviennent de la planète Xiclotl (zaï-KLOT-1). Les Xiclotlains, très forts mais peu intelligents, ont été réduits en esclavage par les Insectes de Shaggai (shag-GAI) qui les emploient comme bêtes de somme. Sur leur propre monde, les Xiclotlains adorent une espèce légendaire de créatures végétales et se sacrifient parfois spontanément en l'honneur de ces plantes. En combat, les Xiclotlains peuvent simultanément utiliser six de leurs tentacules. Chacun inflige des dommages équivalant à la moitié du Bonus aux Dommages de la créature. Quiconque est touché par un de ces tentacules est non seulement blessé, mais doit également parvenir à résister avec sa FOR contre la FOR de l'Etre sur la Table de Résistance, sous peine d'être soulevé de terre et amené à la bouche de ce dernier au cours du round suivant. L'Etre peut ainsi engloutir un personnage par round, mais il ne peut pas avaler quelque chose dont la dimension est supérieure au tiers de sa TAI ; dans ce cas, le Xiclotlain déchire alors sa proie en morceaux assez petits pour être ingurgités. Une fois qu'un personnage a été avalé, il subit au cours de chacun des rounds suivant des dommages équivalents au Bonus aux Dommages de l'Etre qui l'a ingurgité. Lorsqu'un Xiclotlain a absorbé des créatures dont les TAI cumulées correspondent à la sienne, il est repu et ne peut plus rien manger, ce qui ne l'empêche pas de continuer à se battre.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 6D6+30	51
CON 3D6+24	34-35
TAI 4D6+30	44
INT 2D6	7
POU 3D6	10-11
DEX 4D6	14
Pts de Vie	40
Déplacement	8

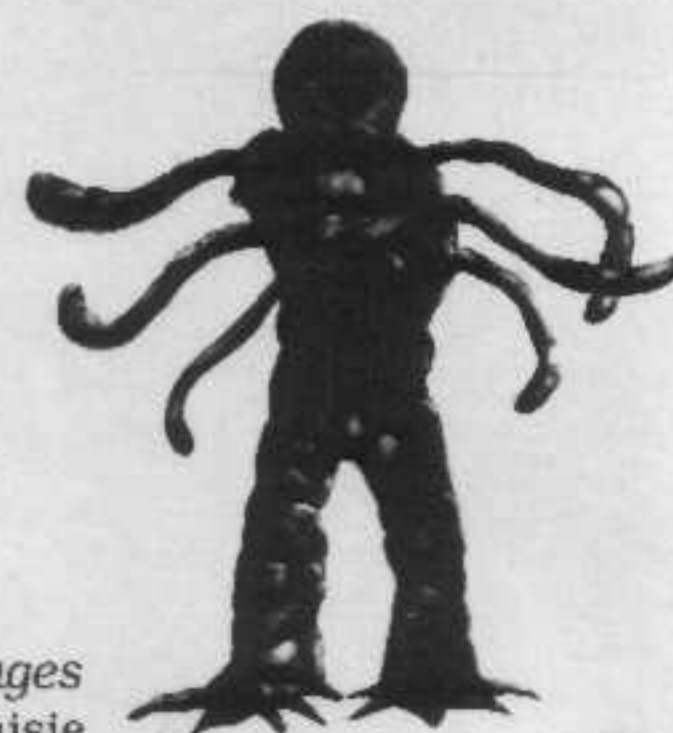
Arme	Att.%	Dommages
Tentacule	50%	5D3+saisie
Bouche	Automatique	Proie avalée ; reçoit 5D6 pts de dommages au cours de chaque round ultérieur

Armure : 8 points de cuir.

Compétences : Discrétion 60%, Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 50%.

Sorts : Ces créatures ne connaissent normalement aucun sortilège.

SAN : 0/1D6.





La maison était plongée dans les ténèbres...

Ghasts (Race Inférieure Indépendante)

Description : ...Etres répugnants qui meurent à la lumière... et bondissent sur de longues pattes de derrière comme des kangourous... Dans les ténèbres (de la caverne) luisait... une paire d'yeux rouges aux nuances jaunâtres... Les Ghasts ont un odorat vraiment très développé... Quelque chose de la taille d'un petit cheval bondit dans le crépuscule gris et Carter eut un haut-le-cœur à la vue de cette bête malsaine et obscène dont le visage est si curieusement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres détails... Ils s'exprimaient dans une sorte de toux gutturale. (A la recherche de Kadath de H.P. Lovecraft.)

Notes : On ne trouve des Ghasts qu'au sein du monde souterrain, dans de vastes cavernes où le soleil ne pénètre jamais. Lorsqu'ils sont exposés à la lumière du jour, ces êtres deviennent malades et peuvent en mourir. Ils sont cannibales et se mangent aussi bien mutuellement, qu'ils dévorent les autres créatures qu'ils parviennent à attraper. Les horribles bipèdes semi-humains utilisés comme montures par les savants dégénérés qui habitent la caverne de Kn'Yan sont peut-être apparentés aux Ghasts. Bien qu'ils soient primitifs et sauvages, ces êtres peuvent manifestement être dressés.

A chaque round de combat, un Ghast peut mordre et effectuer une ruade avec ses pattes munies de sabots.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	4D6	14
TAI	4D6+12	26
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Pts de Vie		20
Déplacement		10

Arme	Att.%	Dommages
Morsure	40%	1D10
Ruade	25%	1D6+2D6

Armure : 3 points de peau coriace.

Sorts : Aucun.

Compétence : Discrétion 70%.

SAN : 0/1D8.



Ghatanothoa (Grand Ancien)

Description : On prétend que Ghatanothoa est d'une horreur sans nom, avec ses myriades de tentacules, ses gueules béantes et ses organes sensoriels immondes. Cette entité, quoiqu'horrible, a cependant une forme bien définie.

Culte : Ghatanothoa est parfois associé aux Lloigo. On ne lui connaît à l'heure actuelle aucun adorateur humain. Par contre, dans les temps anciens, les prêtres de Mu lui offraient périodiquement des sacrifices humains, de peur qu'il sorte un jour de son volcan éteint, causant ainsi un bien plus grand carnage en accomplissant lui-même des sacrifices.

Les fidèles de Ghatanothoa n'éprouvaient aucune affection envers leur divinité immonde, mais l'adoraient uniquement afin de prévenir leur propre destruction.

Notes : Toute personne qui se retrouve en présence d'une représentation fidèle de ce Grand Ancien, quelle que soit la taille de celle-ci et la distance à laquelle elle

se trouve, est automatiquement touchée par ce qu'on appelle la "Malédiction de Ghatanothoa", et cela, qu'elle ait ou non les yeux ouverts (bien que le fait de se cacher derrière un mur ou une paroi opaque puisse avoir un effet protecteur). Les tendons et les muscles de la victime durcissent alors rapidement (en quelques minutes), jusqu'à avoir la consistance du cuir et des os. Le cerveau (ainsi que les autres organes internes) conserve cependant son aspect et continue à vivre à l'intérieur de son enveloppe immobile, pleinement conscient de l'écoulement du temps au sein de l'insupportable prison qui lui est ainsi imposée. Seule la destruction du cerveau peut mettre un terme aux souffrances de la victime. Mais il y a de fortes chances pour que celle-ci sombre dans la folie bien avant que ne se produise cette douce délivrance.

Quand ils sont confrontés à une représentation de Ghatanothoa, les humains doivent effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois leur CON. Si un personnage rate un jet, il perd aussitôt 1D6 points de DEX, ses muscles se raidissent et il commence à sentir les premiers effets de la paralysie. Lorsque la DEX d'un Investigateur tombe à 0, il est alors complètement immobilisé. Le processus de pétrification est normalement irréversible.

Ghatanothoa résidait dans un gigantesque terrier creusé sous une cité qui fut construite à l'origine par les Fungi de Yuggoth, bien qu'elle ait été habitée ensuite par des hommes primitifs. Ce terrier était surmonté par le cône tronqué d'un volcan. Lorsque Mu fut englouti, la demeure du dieu fut submergée par les flots, le privant ainsi de sa liberté.

De temps à autre, des mouvements tectoniques amènent temporairement le repaire de Ghatanothoa à la surface des eaux, comme s'il s'agissait d'une répétition générale du jour maudit où ce lieu restera à l'air libre, ainsi que R'lyeh, sans jamais plus s'enfoncer dans les profondeurs. Les Investigateurs feraient bien de se méfier de toute île se trouvant entre la Nouvelle Zélande et le Chili, et répondant au signalement du domaine de Ghatanothoa.

Caractéristiques	
FOR	90
CON	80
TAI	140
INT	20
POU	35
DEX	8
Pts de Vie	120
Déplacement	9

Arme	Att.%	Dommages
Tentacule	80%	7D6



Armure : Ghatanothoa possède l'équivalent de 10 points d'armure et peut régénérer les dommages qu'il subit à la cadence de 10 points par round. Lorsqu'il n'a plus de Points de Vie, ses pouvoirs pétrificateurs deviennent alors inopérants, mais une fois qu'il aura régénéré ne serait-ce qu'un Point de Vie, les personnes présentes recommenceront à se solidifier.

Sorts : Ghatanothoa connaît tous les sorts d'Invocation et de Contrôle. Il connaît également les sortilèges permettant de Contacter les Choses Très Anciennes, les Chthoniens, les Profonds, les Polypes Volants, les Goules, les Larves Stellaires de Cthulhu et les Habitants des Sables.

SAN : 1D10/1D100. La perte de points de SAN risque d'être le cadet des soucis d'un Investigateur, puisqu'il a toutes les chances d'être pétrifié. Une fois engourdi et aveugle, il perd automatiquement 1D6 points de SAN par jour, jusqu'à ce que cette caractéristique tombe à zéro.

Glaaki (Grand Ancien)

Description : Du corps ovale émergeaient d'innombrables épines fines et pointues de métal multicolore ; à l'extrémité la plus arrondie de l'ovale, une bouche lippue trônait au centre d'un visage spongieux, surmonté de trois fins pédoncules supportant des yeux jaunes. Le bas du corps était entouré d'une multitude de pyramides blanches, vraisemblablement utilisées pour la locomotion. Le diamètre du corps devait être d'au moins dix pieds à son point le plus étroit... De longs pédoncules se tortillaient au-dessus de lui... (la) forme se dressait telle une tour, palpitant et tremblant dans une vibration assourdissante... Une épine se tendit en direction (d'une victime). (L'habitant du lac de J. Ramsey Campbell.)

Culte : Glaaki (GLAH-ki) fait l'objet d'un culte particulièrement répugnant dont la plupart des adeptes sont des esclaves morts-vivants. Le Grand Ancien réside actuellement au fond d'un lac de Nouvelle Bretagne, d'où il convoque de nouveaux fidèles en utilisant des "rêves attractifs" — il envoie des rêves hypnotiques aux initiés potentiels. Aujourd'hui, Glaaki est affaibli, et, sans la force qu'il retire des cérémonies d'initiation, il ne peut plus envoyer de rêves attractifs à de longues distances. Mais si quelqu'un vient à s'installer dans les parages de sa retraite, il peut alors envoyer ses fidèles morts vivants, afin qu'ils capturent les nouveaux venus et en fassent des initiés.

Notes : Les rêves attractifs peuvent être employés à de multiples usages, mais ils servent principalement à faire venir des victimes jusqu'au lac de l'initiation. Les chances pour qu'un personnage obéisse aux suggestions oniriques de Glaaki sont égales au total des points de magie du Grand Ancien moins son propre total de points de magie. Pour chaque kilomètre séparant Glaaki de sa victime, ajoutez 1 point au total de points de magie de cette dernière. Le Grand Ancien peut effectuer une tentative par nuit, pendant autant de nuits qu'il le désire.

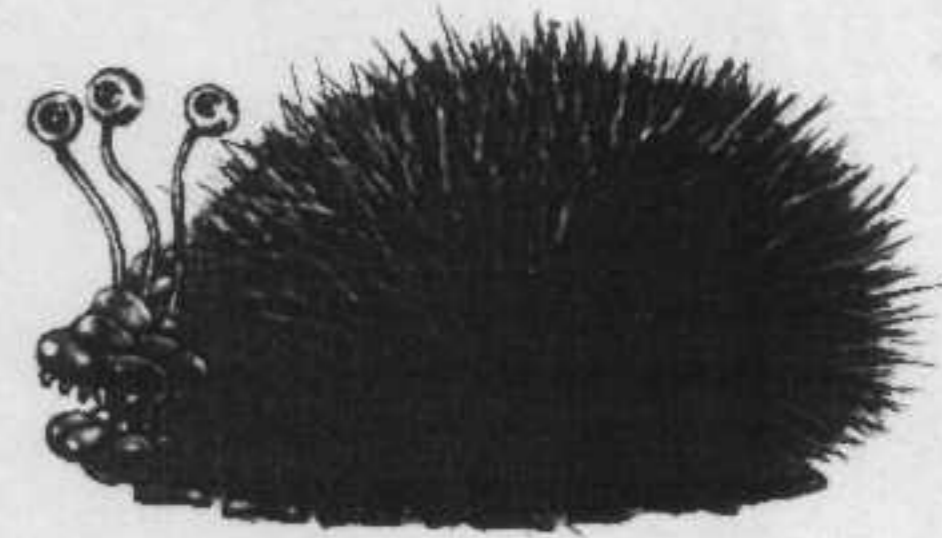
Lors de la cérémonie d'initiation, la victime choisie doit se tenir debout sur les berges du lac, et Glaaki s'élève alors des profondeurs de celui-ci. Il introduit une de ses épines dans la poitrine de sa victime, afin de lui injecter un certain fluide au cours du round suivant. En principe, l'épine tue l'humain qu'elle transperce, elle se détache ensuite du corps de Glaaki et développe des excroissances qui s'enfoncent dans tout le corps du malheureux. Lorsque le développement de celles-ci est terminé (au bout d'une ou deux nuits), l'épine tombe, laissant un point livide qui ne saigne pas et dont part tout un réseau de lignes rouges. A ce stade, la victime est devenue un esclave mort-vivant.

Si les dommages causés par l'épine ne sont pas suffisants pour tuer la victime, celle-ci devient néanmoins un mort-vivant, mais n'est alors pas soumise à Glaaki. Si les conditions le permettent, le Grand Ancien chargera ses serviteurs de capturer un individu dans ce cas, de telle sorte qu'il puisse introduire dans son corps une seconde épine qui entraînera une servitude correcte. Si une victime parvient à briser l'épine pendant le round où celle-ci lui est enfoncée dans le corps, avant que le

fluide ne lui soit injecté, elle meurt de toute façon, mais ne devient alors pas un esclave de Glaaki. En de très rares occasions, quand l'épine ne causera pas assez de dommages pour tuer et pourra être cassée avant que l'injection n'ait lieu, la victime survivra et restera un être humain normal. Les esclaves morts vivants de Glaaki ont cependant pour habitude de maintenir solidement les novices, afin qu'ils ne risquent pas de casser les épines prématurément.

Caractéristiques

FOR	40
CON	60
TAI	90
INT	30
POU	28
DEX	10
Pts de Vie	75
Déplacement	6



Arme	Att.%	Dommages
Épine	100%	7D3 (pas de Bonus)

Armure : Chaque épine a 4 points d'armure et 6 Points de Vie ; Glaaki, quant à lui, a un tégument de 40 points d'armure.

Sorts : Glaaki connaît la plupart des sortilèges et les enseigne volontiers à ses adorateurs/esclaves.

SAN : 1D3/1D20.

Gnoph-Keh

(Race Supérieure Indépendante)

Description : ...La corne pointue de Gnoph-Keh, être velu mythique des glaces du Groenland, qui marchait parfois sur deux jambes, parfois sur quatre et parfois même sur six. (L'horreur dans le musée par H.P. Lovecraft et Hazel Heald.)

Notes : Les premiers récits laissaient entendre que Gnoph-Keh était une créature unique, mais par la suite il est apparu qu'il appartenait à une race, voire à une tribu d'humains dégénérés. Nous avons considéré pour notre part qu'il s'agit d'une race très rare associée au Wendigo. En général, on ne rencontre qu'un seul Gnoph-Keh à la fois et ces créatures limitent leur champ d'action aux glaciers, aux calottes polaires et aux banquises. Des hivers particulièrement rudes peuvent les faire descendre dans des régions normalement plus tempérées. S'il existe bien une tribu humaine qui s'est attribué le nom des fabuleux Gnoph-Keh, peut-être adore-t-elle ces êtres, à moins qu'elle ne les ait choisis comme totem.

Un Gnoph-Keh a le pouvoir de créer autour de lui-même une sorte de petit blizzard qui réduit la visibilité à environ trois mètres. Il doit pour cela dépenser 1 point de magie par heure pour une tempête de neige de 100 mètres de rayon. Il peut éventuellement accroître ce diamètre, au prix d'un point de magie pour 100 mètres supplémentaires. Dans les rares occasions où plusieurs Gnoph-Keh œuvrent ensemble, il leur est alors possible de donner naissance à de gigantesques blizzards. Ces tempêtes sont toujours plus ou moins centrées sur les créatures qui les génèrent et peuvent provoquer la mort d'hommes et d'animaux en les gelant ou en les couvrant de glace. Quand un humain se trouve pris dans un blizzard créé par un Gnoph-Keh, il doit effectuer tous les

quarts d'heure un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois sa CON, s'il ne veut pas perdre un Point de Vie à cause du froid. S'il n'est pas particulièrement protégé contre le gel et le vent, il subit ce dommage automatiquement. Par contre, s'il est particulièrement bien protégé — s'il s'abrite par exemple dans un igloo ou une grotte creusée dans les glaces — il peut ne pas perdre de Pts de Vie.

Un Gnoph-Keh peut également dépenser des points de magie pour créer un froid intense tout autour de lui. Pour chaque point dépensé, la température tombe de 20 degrés Fahrenheit. Ce froid artificiel peut durer une heure si d'autres points de magie sont dépensés dans ce but. Son aire d'effet est la même que pour un blizzard. Si la créature le souhaite, elle peut combiner ce froid avec une tempête de neige, afin de rendre une zone donnée absolument inhabitable.

A chaque round, un Gnoph-Keh peut attaquer avec sa corne et jusqu'à quatre de ses pattes griffues. S'il n'utilise pas ses griffes, il peut alors ajouter 2D6 à son Bonus aux Dommages quand il se sert de sa corne (car il bénéficie alors d'une meilleure assise sur la neige). S'il emploie deux de ses pattes pour se battre, il bénéficie dans ce cas de son Bonus normal, et s'il emploie quatre pattes son Bonus aux Dommages est réduit de 2D6, car il doit consacrer une part de son énergie à se maintenir debout au lieu de mettre toute sa force dans ses coups.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 2D6+24	31
CON 3D6+12	22-23
TAI 2D6+24	31
INT 1D6+12	15-16
POU 6D6	21
DEX 4D6	14
Pts de Vie	27
Déplacement	9



Arme	Att.%	Dommages
Coup de corne	65%	1D10+(5D6, 3D6 ou 1D6)
Griffes	45%	1D6+(3D6 ou 1D6)

Armure : 9 points de cartilage, de fourrure et de cuir.

Sorts : Sur un jet d'1D20 inférieur ou égal à son INT, un Gnoph-Keh connaît un nombre de sortilèges égal au résultat du jet de dé. Sinon, il n'en connaît aucun.

SAN : 0/1D10.

Goules (Race Inférieure Indépendante)

Description : Les Goules sont des êtres caoutchouteux et répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, possédant certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment en employant des sons inarticulés et des couinements. Leur cuir est souvent incrusté de terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.

Notes : Les Goules de Lovecraft sont d'ignobles créatures qui vivent dans des réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses villes. Elles entretiennent des relations privilégiées avec des sorcières et attaquent parfois l'homme. Il peut d'ailleurs arriver qu'un humain devienne une Goule au terme d'une longue transformation.

Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Si elle parvient à infliger une morsure à un adversaire, elle s'accroche alors à lui de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure cause automatiquement

des dommages au cours des rounds suivants. Lorsqu'elle est ainsi accrochée à une victime, elle roule généralement à terre avec elle. Les chances qu'ont les deux adversaires de se toucher mutuellement sont alors augmentées de 20% (mais la morsure de la Goule continue cependant à causer automatiquement des dommages). Pour se débarrasser de la Goule, le personnage doit surmonter la FOR de la créature avec la sienne en utilisant la Table de Résistance. Ce faisant, il est alors dans l'impossibilité de placer d'autres attaques. Un personnage armé d'un pistolet ne double pas ses chances de toucher du fait qu'il est à bout portant, mais il bénéficie néanmoins du bonus de 20% pour toucher. On ne peut pas utiliser un fusil dans un tel corps-à-corps échevelé.

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

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



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

Sorts : Pour déterminer si une Goule connaît des sorts, lancez 1D100. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de la créature, elle n'en connaît aucun. Par contre, s'il est inférieur ou égal à cette caractéristique, la Goule connaît un nombre de sortilèges correspondant au score des dés.

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

SAN : 0/1D6.

Grande Race de Yith (Race Inférieure Indépendante)

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

Ces membres se contractaient parfois jusqu'à disparaître et parfois s'allongeaient jusqu'à une distance de dix pieds. Deux d'entre eux portaient d'énormes pattes ou pinces à leur extrémité. Un troisième était muni de quatre appendices rouges en forme de trompette. Le quatrième s'achevait en un globe jaunâtre de deux pieds de diamètre, dont la circonférence centrale s'ornait de trois grands yeux noirs. Cette tête était surmontée de quatre minces tiges grises qui s'épanouissaient en excroissances pareilles à des fleurs, tandis que de sa surface inférieure pendaient huit antennes ou tentacules verdâtres. La base du cône était bordée d'une substance caoutchouteuse grise qui, par des contractions et dilatations successives, permettait à toute la masse de se déplacer. (Dans l'abîme du temps par H.P. Lovecraft.)

Notes : La Grande Race n'est pas véritablement originaire de notre planète. Il y a de cela quatre cent millions d'années, des entités mentales — qui fuyaient la destruction de leur propre monde — sont venues sur Terre et se sont emparées des esprits des créatures en forme de cônes qui vivaient là. C'est la combinaison d'un corps terrestre et d'un esprit extra-terrestre qui a véritablement donné naissance à la Grande Race.

Cette dernière a prospéré jusqu'à il y a cinquante millions d'années, époque à laquelle elle fut exterminée par les Polypes Volants (voir plus loin). Cependant, les esprits de la Grande Race avaient alors déjà fui leurs corps voués à l'anéantissement, pour investir ceux d'êtres ressemblant à des scarabées qui vivent dans l'avenir et qui succéderont un jour à l'humanité.

Evidemment, bien que la Grande Race ait pris possession des corps d'une génération de choses en forme de cônes, ses enfants furent des descendants normaux de cette dernière. Cela ne fit en pratique pas une grande différence, puisque la race mentale enseigna à ses jeunes sa propre technologie et ses mythes personnels, afin qu'ils deviennent ses dignes héritiers.

La Grande Race se reproduit au moyen de spores, mais, du fait de son exceptionnelle longévité (de 4500 à 5000 ans), cela n'arrive pas fréquemment. Elle se nourrit exclusivement d'aliments liquides.

La Grande Race a mérité son nom parce que c'est la seule, de toutes les espèces de créatures intelligentes, qui soit parvenue à domestiquer le temps. Un membre de cette race peut en effet projeter son esprit dans le passé ou l'avenir, choisir un hôte approprié et échanger sa place avec la sienne. Lorsqu'un membre de la Grande Race s'empare ainsi du corps d'une créature, l'esprit de cette dernière se retrouve transféré dans l'enveloppe physique de son "ravisser" et y reste jusqu'à ce que celui-ci décide de mettre un terme à cet échange. Cette race utilise aussi cette technique pour voyager en masse dans le temps, afin de conquérir de nouvelles planètes.

La Grande Race s'intéresse beaucoup à l'histoire — celle du passé, comme celle de l'avenir. Pour satisfaire leur soif de connaissance, ses membres échangent leur corps avec celui d'individus qui vivent à l'époque qu'ils souhaitent étudier. Leurs séjours durent en général 5 ans. Pendant tout ce temps, l'esprit de la victime qui s'est retrouvé dans le corps de son ravisseur est obligé de coucher par écrit tout ce qu'il sait sur sa propre époque. La Grande Race est néanmoins relativement bienveillante. Elle ne limite pas les déplacements de ses captifs et les autorise même à rencontrer d'autres captifs, provenant généralement de planètes et d'époques très éloignées. Lorsque le moment est venu de rendre son corps à la victime, la Grande Race lave préalablement son esprit de tout souvenir se rapportant à ce qui lui est arrivé pendant qu'elle était "possédée".

Ce lavage de cerveau n'est cependant pas parfait et il arrive souvent qu'une ancienne victime revive dans ses rêves et cauchemars les événements survenus au cours de son séjour dans le passé.

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

En pratique, voyager dans le temps est le seul moyen de rencontrer un membre de cette race alors qu'il occupe son propre corps en forme de cône. Quoi qu'il en soit,

ce sont certainement les êtres que l'on rencontre le plus facilement par cette méthode.

Cette race possède un énorme savoir technologique et se bat en utilisant des armes ressemblant à des appareils photographiques qui peuvent émettre de violentes décharges électriques. Elle a surtout connu des guerres intestines, bien qu'il lui soit arrivé d'affronter les Choses Très Anciennes ou les Fungi de Yuggoth.

En combat, un membre de la Grande Race peut utiliser simultanément ses deux pinces. Ces êtres sont cependant très civilisés et éviteront autant que possible de se battre au corps-à-corps.

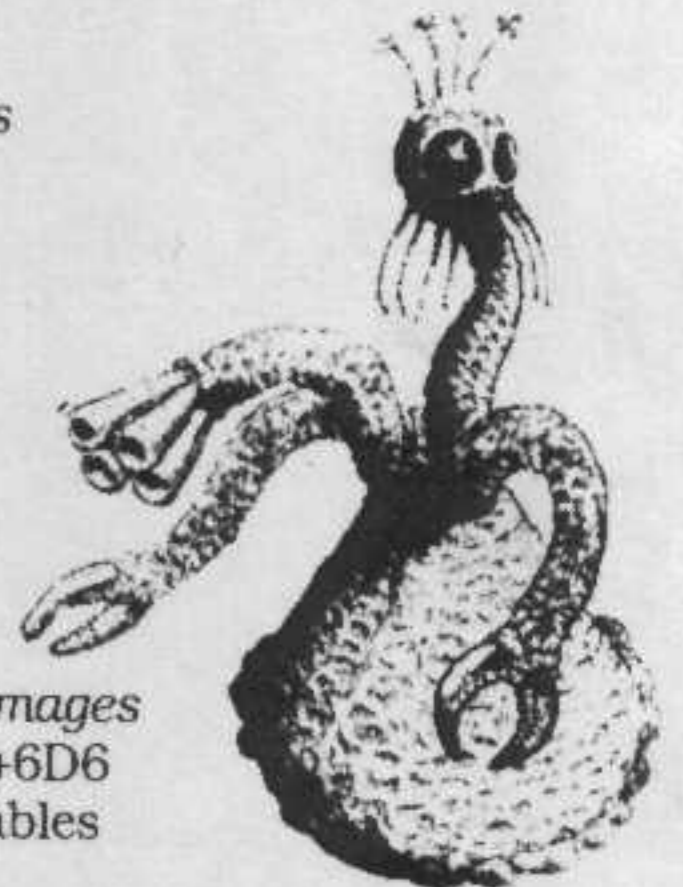
Il existe de nombreuses variétés "d'armes-à-foudre". Voici la description de l'une des plus courantes : l'arme contient un chargeur permettant d'émettre 32 décharges et il faut 1 round pour la recharger.

Il est possible de tirer autant de décharges qu'on le désire en une seule fois, mais au-delà de 4, chaque décharge supplémentaire a 5% de chances cumulatives de faire fondre l'arme.

Ainsi, si l'on tire 7 décharges simultanément, on aura 15% de chances de la détruire. Chaque décharge peut infliger 1D10 points de dommages à une cible, donc, par exemple, trois décharges causeront 3D10 points de dommages. Cette arme a une portée de base de 100 mètres et il faudra retirer 3 points à ses dommages totaux et 20% à ses chances de toucher par multiple de cette distance.

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

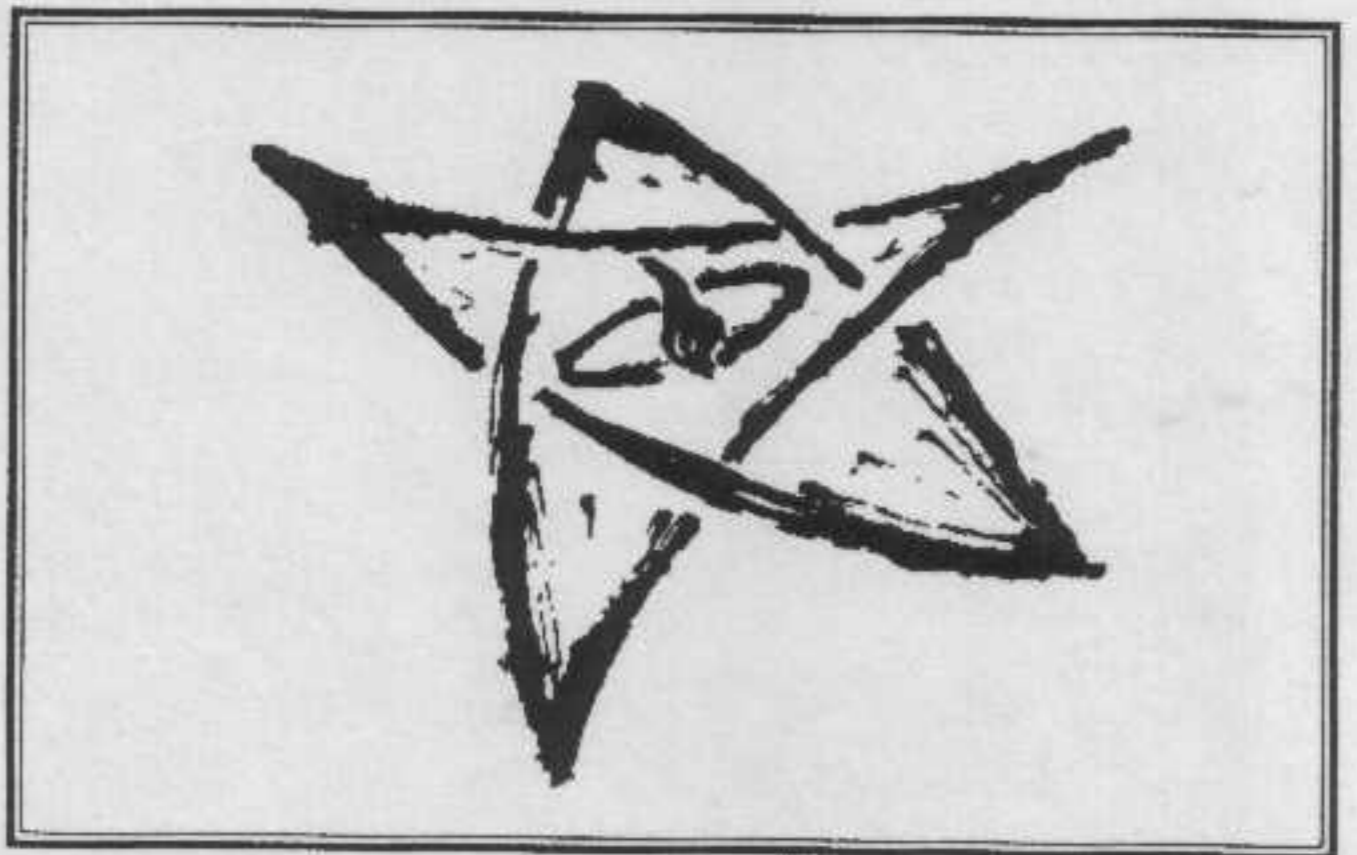
Arme	Att.%	Dommages
Pincés	40%	1D6+6D6
Arme à foudre	30%	Variables



Armure : 8 points de peau.

Sorts : Les membres de la Grande Race s'intéressent rarement à la magie. Sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à l'INT d'une de ces créatures, celle-ci connaîtra 1D3 sortilèges.

SAN : 0/1D6.



Un exemple de Signe des Anciens

Gugs (Race Inférieure Indépendante)

Description : C'était une patte de presque un mètre de diamètre, équipée de formidables serres. Après vint une autre patte, suivie d'un grand bras couvert de fourrure noire auquel les deux pattes étaient attachées par deux courts avant-bras. Puis deux yeux roses se mirent à briller et la tête de la sentinelle Gug éveillée apparut en brinque-balant, aussi grosse qu'une barrique. Les yeux faisaient saillie de cinq centimètres de chaque côté, protégés par des protubérances osseuses recouvertes de poils drus. Mais ce qui rendait cette tête particulièrement terrible, c'était la bouche. Celle-ci était garnie de grands crocs jaunes et s'ouvrait verticalement du sommet à la base du crâne. (A la recherche de Kadath par H.P. Lovecraft.)

Notes : Les Gugs adorent divers Grands Anciens au cours de cérémonies tellement répugnantes qu'ils ont été bannis sous terre. Ils se repaissent avec délices des habitants de la surface qui tombent entre leurs pattes. Les Gugs sont énormes et mesurent en moyenne près de 7 mètres de haut.

En combat, un Gug peut, soit mordre, soit frapper avec l'un de ses bras. Ceux-ci sont dotés de deux avant-bras, de telle sorte qu'ils frappent deux fois lorsqu'ils touchent un adversaire. Dans ce cas, cependant, les deux pattes griffues doivent frapper le même individu.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 6D6+24	45
CON 3D6+18	28-29
TAI 6D6+36	57
INT 2D6+6	13
POU 3D6	10-11
DEX 3D6	10-11
Pts de Vie	43
Déplacement	10

Arme	Att.%	Domages
Morsure	60%	1D10+4D6
Griffes	40% chacune	4D6



Armure : 8 points de peau épaisse, de poils et de cartilage.

Sorts : Certains Gugs connaissent quelques sortilèges. Lancez 1D100 pour chacun de ceux que rencontrent les Investigateurs. Si le jet de dés est supérieur à son POU, il ne connaît alors aucun sort. Par contre, si le jet est inférieur ou égal à cette caractéristique, le Gug connaît un nombre de sort correspondant au score des dés.

SAN : 0/1D8.

Habitants des Sables (Race Inférieure Indépendante)

Description : Alors un Habitant des Sables sortit d'une des cavernes. Sa peau était rugueuse, ses yeux et ses oreilles immenses, et son visage le faisait ressembler à une parodie horrible et distordue d'un koala. Il s'avança vers moi d'un pas traînant avec une expression avide imprimée sur sa face. (La fenêtre à pignon par H.P. Lovecraft et August Derleth.)

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

Leur peau semble être incrustée de sable. Ils vivent dans des cavernes dont ils sortent à la nuit tombée. Ils

sont réputés vivre dans le sud-ouest de l'Amérique, mais il peut très bien en exister ailleurs également. Ils sont, la plupart du temps, au service de divers Grands Anciens et vivent généralement auprès de leurs maîtres.

En combat, un Habitant des Sables peut utiliser ses deux pattes griffues simultanément.

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

Arme	Att.%	Domages
Griffes	30%	1D6+1D4



Armure : 3 points de cuir rugueux.

Sorts : Les Habitants des Sables ayant au moins 14 en POU peuvent connaître 1D8 sortilèges.

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

SAN : 0/1D6.

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

Description : Hastur l'Indicible vit dans les parages de l'étoile Aldebaran, dans la constellation du Taureau. Il a établi des contacts avec les mystiques du Lac de Hali, du Signe Jaune et de Carcosa, ainsi qu'avec les êtres qui résident en ces lieux. Il est souvent associé à la faculté de voler au travers de l'espace. On ne sait rien de son aspect physique. Dans certains cas de possession par Hastur, le corps de la victime est parfois devenu boursoufflé et écaillé, alors que ses membres semblaient aussi flasques que s'ils avaient été désossés. Les choses qui vivent dans le Lac de Hali et qui lui sont apparentées ressemblent vaguement à des pieuvres vues de derrière. Leurs visages sont également d'une laideur insupportable. Tous ces détails sont autant d'indices sur l'apparence d'Hastur, mais celle-ci relèvera en grande partie de l'idée que s'en fait chaque Gardien.

Culte : Le culte d'Hastur n'est que moyennement répandu sur Terre, bien que l'abominable peuple Tcho-Tcho soit connu pour l'adorer. Cette religion est particulièrement répugnante et si beaucoup en ont entendu parler, rares sont ceux qui s'y sont voués. Ses adorateurs se réfèrent toujours à Hastur comme étant "Celui Qui ne Doit Pas Etre Nommé", mais il s'agit peut-être là d'une mauvaise traduction de son titre "l'Indicible". Les Byakhees, une race de créatures volantes vivant dans le vide interstellaire, sont ses serviteurs.

Notes : Lorsqu'Hastur est invoqué (ce qui n'est possible que de nuit), 3 individus se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de lui doivent réussir à chaque round un jet d'Esquive, s'ils ne veulent pas être happés et détruits au cours du round suivant (à moins qu'Hastur ne soit renvoyé avant). Normalement, Hastur ne s'attaque pas à ses amis et à ses adorateurs et il est obligé de quitter la Terre dès qu'Aldebaran se couche à l'horizon. Il en sera de même s'il n'a plus de Points de Vie.

Caractéristiques

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

Arme	Att.%	Dommages
Tentacules/Griffes	100%	Mort

Armure : La peau épaisse, écailleuse, caoutchouteuse et flasque d'Hastur lui confère 30 points d'armure.

Sorts : Il connaît tous les sortilèges de Contact et d'Appel, Invoquer et Lier un Byakhee et Concocter le Breuvage de l'Espace.

SAN : 1D10/1D100.

Horreurs Chasseresses **(Race Supérieure de Serviteurs)**

Description : Ces êtres ressemblent à d'énormes serpents noirs et visqueux, dotés d'ailes membraneuses. Il est désagréable de les regarder car ils se tortillent, se convulsent et changent de forme constamment. Certains spécimens peuvent avoir une seule aile plutôt que deux. Les Horreurs Chasseresses s'expriment avec des voix puissantes et rocailleuses. Ces monstres mesurent en moyenne une douzaine de mètres de long.

Notes : Ces êtres craignent la lumière du jour et une forte explosion lumineuse (telle que l'homme ne sait pas en produire) pourrait en principe les réduire en poussière. Ils se déplacent avec vélocité et sont employés comme "chiens de chasse" par certains dieux (d'où leur nom), dont, notamment, Nyarlathotep. On peut néanmoins les invoquer sans faire venir leur maître. Ils se nourrissent de sang et d'énergie vitale.

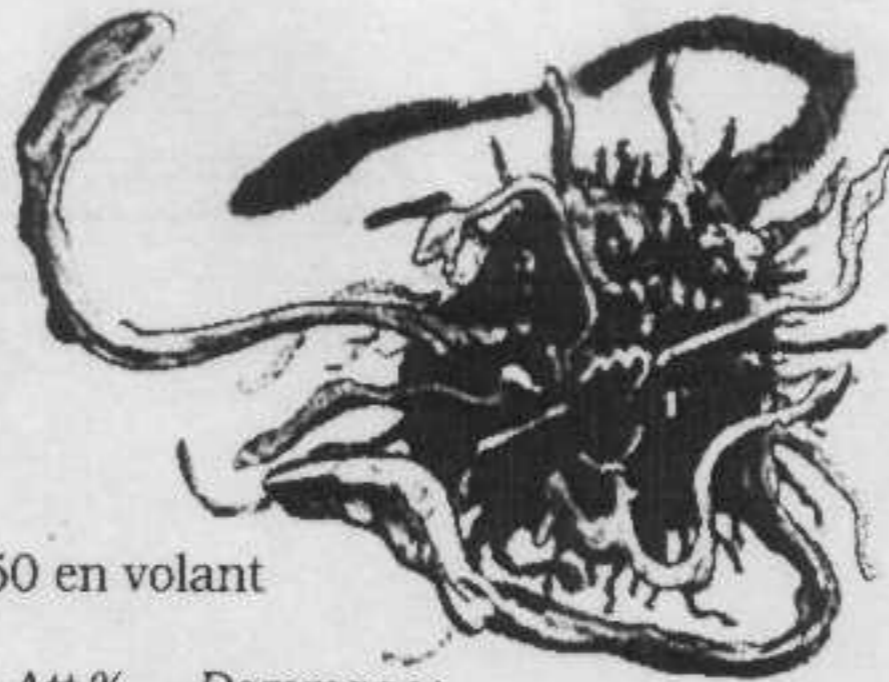
Une Horreur Chasseresse peut utiliser sa morsure et sa queue tentaculaire au cours d'un même round.

La queue enserre généralement sa victime et l'immobilise. L'Horreur peut ainsi continuer à se battre, à moins qu'elle ne préfère s'envoler en emportant sa proie. Celle-ci ne peut se libérer qu'en réussissant un jet de FOR contre FOR de la créature sur la Table de Résistance.

Lorsqu'une victime est tenue par sa queue, une Horreur ne peut plus alors se battre qu'en utilisant sa morsure. Il lui est d'ailleurs possible de mordre sa proie avec un bonus de 20% pour la toucher, alors que celle-ci ne peut, quant à elle, répliquer d'aucune manière que ce soit.

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

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



Armure : Les Horreurs Chasseresses ont 9 points d'armure et ne peuvent pas être "empalées" par des armes à feu.

Sorts : Lancez 1D20 pour chaque Horreur. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de la créature, elle ne connaît alors aucun sortilège. Sinon, elle en connaît un nombre équivalent au jet de dé.

SAN : 0/1D10.

Insectes de Shaggai [Shans] **(Race Indépendante de Serviteurs)**

Description : Enfin une forme fit son apparition, faisant claquer ses ailes de cuir au-dessus du sol. La créature qui volait en vrombissant dans ma direction était suivie d'une file d'autres qui battaient l'air avec leurs ailes à une incroyable vitesse. Bien que leur vol fut très rapide, je pus, par une perception de terreur accrue, les distinguer plus en détail que je ne le souhaitais. Les énormes yeux sans paupières qui me fixaient haineusement, les entrelacs de vrilles qui semblaient se balancer sous la tête comme animées par un rythme cosmique, les dix jambes recouvertes de tentacules d'un noir brillant repliées sous un ventre pâle et les ailes rigides en formes de demi-cercles couvertes d'écailles triangulaires — tout cela ne peut suffire à donner une image exacte de la monstruosité qui se précipitait sur moi. Je vis les trois bouches de la créature remuer en bavant, et puis elle fut sur moi. (Les insectes de Shaggai de J. Ramsey Campbell.)

Notes : Les créatures-insectes de Shaggai (les Shans) sont aujourd'hui une race en fuite. Shaggai, elle-même, a été anéantie par un grand cataclysme cosmique. De nombreux Shans sont néanmoins parvenus à se réfugier dans des temples faits d'un métal gris indestructible, qu'ils ont ensuite téléportés sur d'autres mondes. L'atmosphère terrestre contient un composant qui les a empêchés de se téléporter à nouveau, une fois qu'ils sont apparus sur notre planète et qui leur interdit également de se déplacer sur de grandes distances. Les créatures-insectes n'ont jamais besoin de s'alimenter, car elles se nourrissent par photo-synthèse et sont ainsi libres de consacrer leur temps à des mœurs décadentes, à des réjouissances artistiques anormales et aux tortures qu'elles infligent au nombreuses races qu'elles ont réduites en esclavage. Les Shans jouissent d'une longévité exceptionnelle et il leur faut des siècles pour atteindre l'âge adulte. Ils sont très avancés sur le plan scientifique et disposent de nombreuses armes qui fonctionnent en concentrant l'énergie mentale (points de magie).

Les Shans vénèrent Azathoth et lui consacrent de nombreux rites complexes et des techniques de supplices. Chacun de leurs temples abrite Azathoth vivant. Paradoxalement, bien que de tels temples soient nombreux, il n'existe qu'un seul Azathoth. Les créatures-insectes qui vivent actuellement sur Terre ont amené avec elles quelques esclaves et gardes originaires de la planète Xiclotl. A une certaine époque, elles ont dirigé une secte de sorcières humaines dont le but était de trouver des victimes afin qu'elles soient sacrifiées à Azathoth.

Les Shans sont des parasites semi-matériels. Une de ces créatures de la taille d'un pigeon peut ainsi traverser les chairs d'un homme afin d'atteindre son cerveau. Une fois à l'intérieur du crâne, elle lit alors la mémoire de son hôte et peut affecter le cours de ses pensées, tout en injectant des souvenirs et des idées qui lui sont propres.

Pendant le jour, l'Insecte "parasite" reste tranquille, laissant ainsi sa victime agir plus ou moins à sa guise. La nuit, le Shan s'éveille et commence à implanter dans son cerveau des souvenirs. Il peut ainsi "inscrire" des visions néfastes pour la SAN de son hôte ou effacer des fragments de mémoire afin de pousser sa victime à accomplir certains actes. L'hôte finit par être hypnotisé à un tel point qu'il apporte ensuite volontiers son concours aux Shans. Mais, très souvent aussi, ce processus entraîne la folie de la victime, qui devient alors un hôte inadéquat.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	1D3	2
CON	1D3	2
TAI	1	1
INT	3D6+6	16-17
POU	5D6	17-18
DEX	2D6+24	31
Pts de Vie		2
Déplacement		4/40 en volant



Arme	Att.%	Dommages
Parasitage	60%	Contrôle progressif
Neurofouet	50%	Spéciaux — voir ci-dessous

Le neurofouet est un petit appareil qui projette un faisceau tremblant de lumière blafarde. Lorsque la lumière touche une cible, l'Insecte oppose ses points de magie à ceux de la cible en question sur la Table de Résistance. Si l'Insecte l'emporte, sa victime ressent alors les affres de l'agonie et ne peut plus rien faire d'autre que de se tordre par terre jusqu'à ce que le fouet soit éteint. Si l'Insecte ne parvient pas à dominer sa victime, celle-ci ressent néanmoins une grande souffrance et son joueur doit alors diminuer de 20% toutes ses compétences, et cela pour une durée de 24 — CON heures. Les points de magie de la victime doivent être opposés à ceux de l'Insecte à chaque round, jusqu'à ce qu'elle succombe à la douleur ou que le neurofouet soit éteint.

Armure : Aucune. Ces êtres vulnérables font appel à leur science et à leurs facultés psychiques pour se défendre.

Sorts : lancez 1D20. Si le résultat obtenu est supérieur à l'INT de l'Insecte, celui-ci ne connaît aucun sort. Par contre, s'il est inférieur ou égal à cette caractéristique, l'Insecte connaît alors un nombre de sortilèges équivalent au jet de dé. Appeler Azathoth est le sort le plus communément connu.

SAN : 0/1D6.

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

Description : On prétend qu'Ithaqua réside dans la partie la plus septentrionale de l'Amérique du Nord, où des Indiens l'auraient rencontré. Il est réputé hanter les étendues désertiques, suivant à la trace les voyageurs infortunés, avant de les emporter avec lui. Ses victimes sont ensuite retrouvées, des semaines ou des mois plus tard, à moitié enfouies dans le sol — comme si elles étaient tombées d'une grande hauteur —, pétrifiées par le gel dans des postures attestant des souffrances qu'elles ont endurées, avec quelques parties importantes de leur anatomie en moins.

Culte : Le culte d'Ithaqua est de faible importance, bien que nombreux soient ceux qui le redoutent dans le

Grand Nord. Les habitants de la Sibérie et de l'Alaska offrent parfois des sacrifices au Wendigo, afin qu'il épargne leurs campements. Mais les vénération organisées semblent rares. Une race invisible d'entités mentales, connues sous le nom de Lloigor, est associée à Ithaqua, qu'elle sert et vénère.

Notes : Si Ithaqua n'est qu'à quelques dizaines de mètres de sa victime, il peut utiliser de violentes bourrasques de vent afin de l'aspirer et de l'emporter dans les airs. La victime doit opposer avec succès sa FOR à celle du Wendigo sur la Table de Résistance, pour éviter d'être ainsi enlevé. Le Grand Ancien peut attaquer plusieurs personnes en même temps, mais il lui faut dans ce cas diviser sa FOR entre elles.

S'il est assez proche, Ithaqua peut utiliser ses puissantes serres en même temps que des bourrasques. Il ne peut cependant utiliser qu'une serre à la fois, mais quiconque est pris par celle-ci est à la merci du Grand Ancien et ne peut rien tenter pour se dégager. Si Ithaqua encaisse 125 points de dommages, il se dissipe dans les vents arctiques et ne revient plus cette nuit-là.

Caractéristiques	
FOR	50
CON	150
TAI	100
INT	10
POU	35
DEX	30
Pts de Vie	125
Déplacement	10/100 en volant



Arme	Att.%	Dommages
Bourrasque	100%	La victime est emportée dans les airs et tombe ensuite de 1D10x3 mètres (1D6 points de dommages par 3 m de chute)
Serres	80%	6D6 (ignore toutes les armures)

Armure : 10 points de peau et d'épaisse sécrétion visqueuse.

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

SAN : Entendre le hurlement du Wendigo porté par le vent du nord fait perdre 1/1D6 points de SAN. Contempler Ithaqua fait perdre 1D10/1D100 points de SAN.

Larves Amorphes de Tsathoggua (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : Lorsque les hommes de K'n-Yan étaient descendus dans les gouffres noirs de N'Kai, munis de grands projecteurs atomiques, ils avaient trouvé des êtres vivants des êtres vivants qui glissaient le long des canaux creusés dans la pierre et qui adoraient des images d'onyx et de basalte représentant Tsathoggua. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme lui. Ils étaient bien pire, c'étaient des tas amorphes de limon noir visqueux qui pouvaient prendre temporairement une forme convenant à un but déterminé. Les explorateurs de K'n-Yan ne s'attardèrent pas à faire des observations détaillées et ceux qui s'échappèrent vivants scellèrent le passage. (Le tertre par H.P. Lovecraft et Zealia Bishop.)

Notes : Ces êtres amorphes peuvent changer de forme instantanément et peuvent aussi bien prendre l'apparence d'un crapaud rudimentaire, que celle d'une chose allongée munie de centaines d'embryons de pattes. Ils peuvent se glisser (suinter) au travers d'étroites fissures

et il leur est possible d'agrandir leurs appendices à volonté. Ils sont fortement apparentés à Tsathoggua et on en rencontre souvent dans ses temples et dans des cavernes souterraines. Du fait de leur extrême fluidité, et de la rapidité déconcertante avec laquelle ils peuvent prendre de nombreuses formes différentes, ces êtres possèdent au moins quatre modes d'attaque, dont ils peuvent changer à chaque round selon leur désir. Ils ne peuvent cependant en utiliser qu'un seul à la fois. Lorsqu'une Larve Amorphe utilise le mode Fouet, il lui est alors possible de mener 1D3+1 attaques au cours d'un même round. S'il attaque avec un Tentacule, il peut frapper 1D3 adversaires de son choix au cours d'un round. Par contre, s'il emploie sa Morsure ou sa faculté à porter un Coup, il ne peut attaquer qu'une seule fois.

Un individu qui est mordu ne prend aucun dommage sur l'instant, mais il est instantanément avalé par la Larve. Le round suivant, il encaisse un point de dommages. Puis deux, au round d'après. Ensuite 3, 4, etc. Les dommages subis sont chaque fois supérieurs d'un point à ceux du round précédent. Après avoir été avalée, la victime ne peut entreprendre aucune action, bien que ses amis puissent éventuellement tenter de tuer le monstre pour la libérer. Les Larves ne peuvent ingurgiter que des proies dont la TAI n'excède pas la leur. Lorsqu'elles digèrent elles peuvent toujours combattre, mais il leur est alors impossible de se déplacer. Elles peuvent avaler des proies dont les TAI cumulées ne dépassent pas la sienne. Les chances qu'a une Larve de toucher avec un tentacule sont toujours égales aux 2/3 de celles qu'elle a de se servir de son Fouet. De même, les chances qu'elle a avec sa Morsure sont égales à 1/3 de celles-ci. Par contre, elle peut toujours porter un Coup avec 20% de chances de succès.

Les dommages causés par le Fouet sont invariablement de 1D6 et ce mode d'attaque peut toucher une cible se trouvant à une distance égale à la DEX du monstre exprimée en mètres. La Morsure n'inflige pas directement des dommages (voir cependant plus haut) et les dégâts causés par un Coup sont égaux au double du Bonus aux Dommages de la Larve (minimum 2D6). Le Fouet et le Tentacule peuvent être employés afin d'immobiliser une victime, plutôt que pour simplement infliger des dommages.

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

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



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

Sorts : Une Larve connaît un sort lorsque l'on réussit un jet de pourcentage inférieur à la somme de son INT et de son POU. Certaines connaissent de nombreux sortilèges.

SAN : 1/1D10.

Larves Stellaires de Cthulhu

Description : Ce sont de gigantesques créatures octopodes ressemblant à Cthulhu, mais en plus petit.

Notes : Tous les habitants de R'lyeh n'ont pas été pris au piège lorsque la ville s'abîma dans les flots. Certains vivent encore aujourd'hui au fond des fosses océaniques où ils sont soignés par les Profonds. Des entités qui leur sont apparentées existent dans l'espace stellaire, comme ces êtres qui infesteraient le Lac de Hali, aux environs d'Aldebaran dans la constellation du Taureau. Une Larve Stellaire peut attaquer soit avec ses tentacules, soit avec ses griffes. A chaque round, elle peut utiliser 1D4 tentacules ou une seule de ses pattes griffues. Les dommages causés par les tentacules sont égaux à la moitié du Bonus aux Dommages de la créature, tandis que les griffes infligent des blessures correspondant à ce bonus.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 2D6x10	70
CON 3D6x5	45-60
TAI 3D6x10	90-120
INT 6D6	21
POU 6D6	21
DEX 3D6	10-11
Pts de Vie	68-90
Déplacement	20/20 en nageant

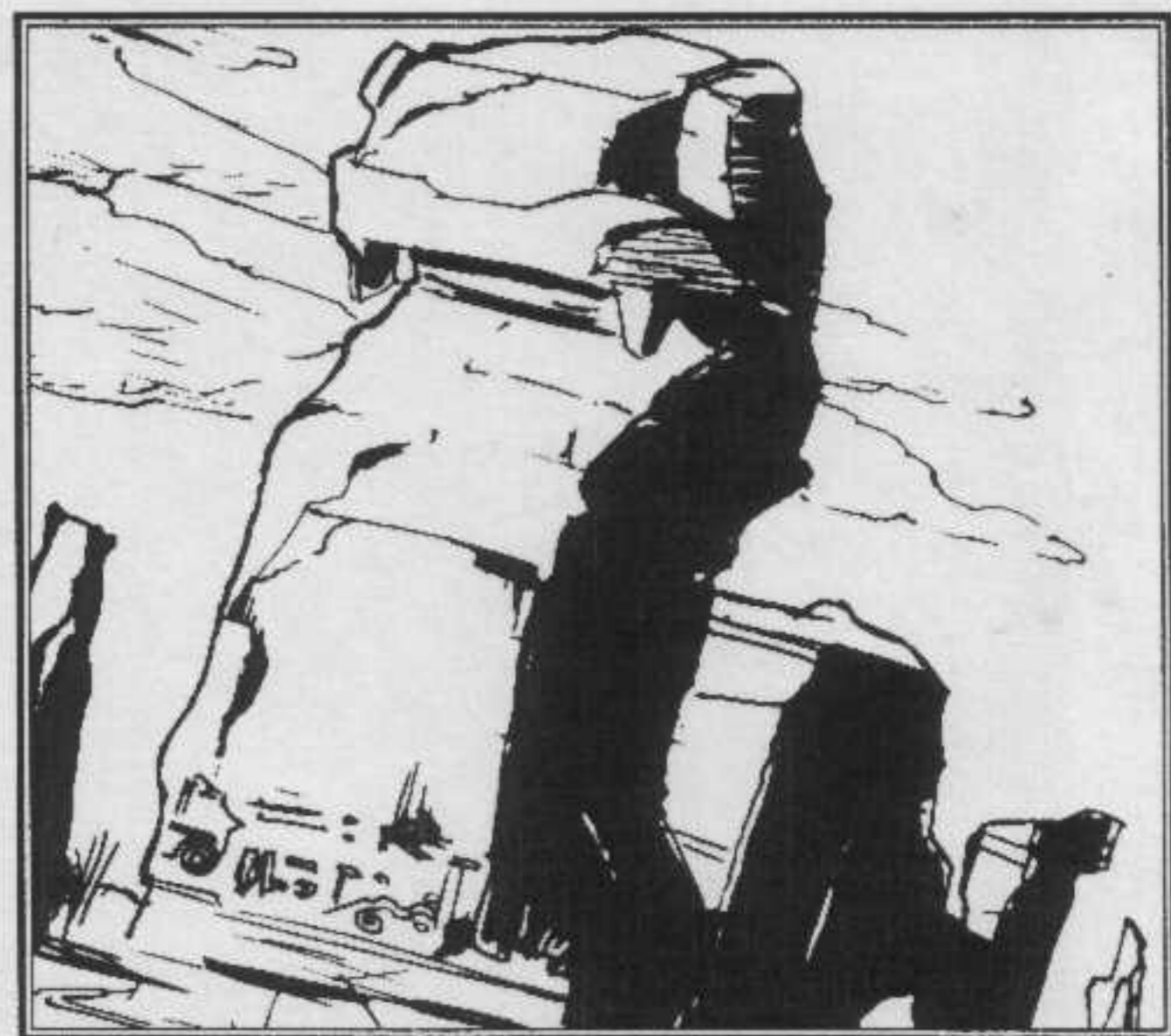
Arme	Att.%	Dommages
Tentacules	80%	De 9D3 à 11D3
Griffes	80%	De 9D6 à 11D6



Armure : La peau grasseuse de ces êtres agit comme une armure qui leur confère 10 points de protection. Les Larves Stellaires peuvent en outre régénérer trois points de dommages par round.

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

SAN : 1D6/1D20.



Une Idole dédiée aux Lloigor

Lloigors (Race Supérieure Indépendante)

Description : Sous leur forme naturelle, les Lloigors sont des espèces de tourbillons d'énergie complètement invisibles pour l'œil humain. Ils peuvent parfois prendre une forme tangible, mais seulement en de rares occasions. Leur corps est alors monstrueux et possède certaines ressemblances avec celui d'énormes reptiles, bien qu'un examen approfondi puisse révéler qu'ils n'ont rien à voir avec les reptiles de notre planète.

Notes : Contrairement aux êtres humains, les Lloigors n'ont pas un esprit divisé en plusieurs couches de conscience.

Ils n'oublient jamais rien et ils n'ont pas d'imagination, ni de subconscient, capables de les induire en erreur. Leur attitude d'un pessimisme absolu rend leur mode de pensée et leurs actes totalement incompréhensibles pour les hommes. L'infortuné qui entre en contact mental avec ces créatures sombre invariablement dans une dépression suicidaire.

On croit savoir que les Lloigors sont originaires de la galaxie d'Andromède et qu'ils ont établi leur première colonie terrestre sur un continent qui se trouvait jadis dans l'Océan Indien. Il s'agit d'ailleurs peut-être du fameux continent perdu qui a été englouti par les flots, entraînant dans sa perte R'lyeh et les larves stellaires qui l'habitaient. A l'époque, les Lloigors employaient à leur service des esclaves humains qu'ils traitaient avec une cruauté inhumaine (ce qui semble naturel). Ils faisaient ainsi régner la discipline en amputant des membres aux esclaves récalcitrants ou en faisant pousser sur leur corps des tumeurs cancéreuses en formes de tentacules. Le déclin et la décadence de la race des Lloigors se poursuivirent jusqu'à ce que ces êtres se retirent sous la terre et les océans, où il leur a été possible d'entretenir leur énergie vacillante.

Les Lloigors entretiennent toujours des contacts avec quelques humains, pour des raisons qu'ils sont seuls à connaître. Il est possible qu'il resurgissent un jour, afin d'assujettir à nouveau l'humanité, à moins que leur pessimisme les incite à l'inaction. Ces dernières années, les Lloigors se sont manifestés à Melincourt au Pays-de-Galles, à Providence dans le Rhode Island et à al-Kazimiyah en Irak. Mais on fait également référence à eux dans le folklore d'Haïti, de Polynésie et du Massachusetts.

Les Lloigors sont quelquefois associés au Grand Ancien Ghatanothoa, qui gît maintenant au fond du Pacifique, en compagnie de Cthulhu, pour le plus grand bien de l'Humanité. Ils ont pour serviteurs des agents humains dégénérés. Les hommes qui servent les Lloigors proviennent généralement de familles ayant des antécédents d'instabilité mentale (sans doute dus aux contacts qu'elles ont eus avec ces monstres extra-terrestres). Ces hommes possèdent généralement des casiers judiciaires pleins de vols avec violences et de crimes plus crapuleux encore.

Aujourd'hui, les Lloigors ont besoin des hommes pour survivre. Ces entités immatérielles doivent en effet absorber l'énergie d'êtres intelligents pour accomplir certaines tâches indispensables. En dépensant un de ses propres points de magie, un Lloigor peut ainsi soutirer 1D6 points de magie à un humain endormi. Il peut ensuite utiliser ces points pour exécuter certains actes magiques. Cependant, ils doivent être employés immédiatement, car ils ne peuvent pas servir pour remplacer le point de magie qu'a perdu le monstre.

Un Lloigor peut drainer l'énergie de plusieurs humains en même temps, et cela, à plusieurs kilomètres de distance, même au travers de murs et de portes fermées. En règle générale, quand ils ont besoin d'une grande quantité d'énergie, les Lloigors prennent juste 1D6 points de magie à de très nombreux humains, de telle sorte que cela ne se remarque pas. Ainsi, s'ils s'attaquent aux habitants d'une petite ville, ceux-ci auront mal à la tête et se sentiront énervés quand ils se réveilleront, mais ils régénéreront leurs points de magie en cours de journée et se sentiront vite bien à nouveau... jusqu'à ce que les Lloigors aient à nouveau besoin d'énergie pour accomplir quelque acte de destruction.

Le Lloigor peut attaquer de façon surnaturelle de trois manières :

1) Il peut directement drainer tous les points de magie d'une victime pendant son sommeil. Une situation aussi anormale a pour effet d'affaiblir grandement le personnage concerné, aussi bien physiquement que spirituellement ; il peut en tomber malade et même mourir. Au terme de chaque journée passée avec 0 points de magie, la victime doit effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois sa CON. Si le jet est raté, elle perd alors un Point de Vie. Sinon, elle se sent bien, quoiqu'un peu faible. Si elle obtient un résultat compris entre 96 et 00 avec les dés, elle perd par contre définitivement un point de CON. Quoi qu'il en soit, tant que le personnage a 0 points de magie, il lui est impossible de guérir de ses blessures.

2) Le Lloigor peut produire des effets télékinétiques capables d'agir sur les gens ou de manipuler des objets (ex : l'aiguille d'une boussole ou le loquet d'une porte). Le monstre doit alors se trouver à quelques mètres à peine de sa cible. A la surface du sol, il lui faudra dépenser 10 points de magie pour produire un effet de FOR 1. Dans un lieu dégagé situé sous le niveau de la mer, comme le lit d'une rivière asséchée ou un canyon, la même chose ne lui demandera que 6 points de magie. Et il ne lui en faudra que 3 dans un tunnel souterrain ou une caverne. Un Lloigor utilise généralement ce type d'attaque pour prévenir un Investigateur qu'il est en train de s'intéresser à quelque chose qui le dépasse. Il peut également l'utiliser afin d'organiser des "accidents" (comme pousser quelqu'un dans l'escalier de sa cave). S'ils sont gravement menacés, les Lloigors peuvent entreprendre des actions de grande ampleur, comme faire disparaître en vol un avion.

3) L'arme la plus redoutable des Lloigors est une sorte d'implosion ou de tourbillon silencieux qu'ils utilisent afin de massacrer leurs ennemis. Ce type d'explosion ne fait pas plus de bruit qu'un roulement de tonnerre lointain et déchiquète tout ce qui se situe dans son aire d'effet, fissurant même le sol. Des mares verdâtres ou bleu-gris défigurent ensuite le paysage.

Si l'implosion est de faible importance, l'énergie qu'elle requiert peut être prélevée directement dans les communautés du voisinage. Un holocauste de plus grande ampleur demande par contre plus de temps — jusqu'à plusieurs années — pour réunir l'énergie nécessaire. Il faut en effet au moins 10 points de magie pour soumettre une zone de 10 mètres de diamètre à un effet destructeur de ce type. Tout ce qui se trouve dans son aire d'effet se voit alors infliger 1D100 points de dommages. L'implosion a besoin de plusieurs rounds pour commencer à produire ses effets. Aussi, dans le cas d'une implosion limitée dans son étendue, un personnage peut éventuellement fuir à

temps, s'il a entendu parler de la sinistre signification que peuvent revêtir une faible pulsation à peine audible et certains remous atmosphériques avant-coureurs. Les implosions se produisent généralement la nuit, car la plupart des humains dorment à ce moment-là et il y a donc plus d'énergie disponible.

Pour revêtir l'apparence d'un monstrueux reptile distordu, un Lloigor doit dépenser un nombre de points de magie équivalent à la TAI du reptile concerné. Une fois que le corps s'est matérialisé, il peut être dissipé à volonté. Si le Lloigor est tué alors qu'il est sous cette forme, sa mort est définitive.

Plusieurs monstres peuvent conjuguer leurs points de magie afin de permettre à l'un d'entre eux de se matérialiser rapidement. Sous sa forme reptilienne, un Lloigor dispose des mêmes pouvoirs que s'il était immatériel, sauf qu'il ne lui est alors plus possible de traverser les murs et qu'il n'est plus invisible (de toute évidence). Il peut cependant manipuler des objets matériels et peut se battre sans avoir à dépenser d'énormes quantités de points de magie.

Sous sa forme matérielle, un Lloigor a toutes les caractéristiques indiquées ci-dessous. Lorsqu'il est immatériel, il ne possède alors pas celles notées entre parenthèses. Dans ce dernier cas, il se limite donc à une INT, un POU et une DEX.

Caractéristiques	Moyennes
FOR (3D6+30)	41-42
CON (8D6)	28
TAI (2D4x10)	50
INT 4D6+6	20
POU 4D6	14
DEX 3D6	10-11
Pts de Vie	(39)
Déplacement	7/3 sous forme immatérielle au travers de la pierre



Arme	Att.%	Dommmages
Griffes	30%	1D6+5D6
Morsure	50%	2D6+5D6

Armure : La peau reptilienne de la manifestation physique d'un Lloigor possède 8 points d'armure. Dans son état immatériel naturel, un Lloigor ne peut être blessé par aucune arme, qu'elle soit magique ou non.

Sorts : Tous les Lloigors connaissent au moins 1D4 sortilèges.

SAN : Dans leur état naturel, les Lloigors sont invisibles pour les humains. Leur manifestation reptilienne fait perdre 0/1D6 points de SAN.

Quelques spéculations : La forme reptilienne des manifestations des Lloigors permet de penser que ces monstres sont à l'origine de nombreuses légendes parlant de dragons et de serpents de mer. A notre époque, les gens qui ont essayé de photographier d'étranges créatures comme le monstre du Loch Ness se sont retrouvés paralysés au moment crucial, ont vu leur appareil photo tomber en panne ou leurs photos disparaître mystérieusement.

Peut-être cela est-il dû à l'influence télépathique ou télékinétique d'un Lloigor ?

Les Iles Britanniques regorgent d'histoires de dragons. D'ailleurs, cet être fabuleux n'est-il pas le symbole du Pays de Galles, l'un des lieux de prédilection des Lloigors ? De nos jours, on voit cependant plus rarement

des dragons terrestres (bien que cela arrive occasionnellement en Afrique), mais on entend encore souvent parler de "serpents de mer". Les Lloigors trouvent-ils la forte ionisation de l'environnement aquatique propice à leurs manifestations physiques ?

Il est concevable que les dragons aient été plus nombreux au temps de l'ancienne Bretagne, car les Lloigors pouvaient alors contraindre ses habitants à couvrir certains sites de mégalithes. Des ruines existent encore aujourd'hui et posent bien des problèmes aux archéologues. Nous savons désormais que les personnes qui ont érigé ces mégalithes avaient des connaissances approfondies en mathématiques et en astronomie. Les pierres ont en effet été placées au-dessus de rivières souterraines au courant puissant. Elles fonctionnent comme des amplificateurs d'une force tellurique qui change avec les cycles lunaires. Les cercles de pierre délimitaient-ils des lieux où les Lloigors venaient s'abreuver d'énergie ?

Cet approvisionnement énergétique ne leur permettait-il pas d'apparaître plus souvent sous la forme de "dragons" dévastateurs ?

Est-ce vraiment une coïncidence que la majeure partie des premières églises qui furent édifiées sur des sites mégalithiques aient été dédiées à des saints tueurs de dragons, tels que Saint Michel et Saint Georges ?

Maigres Bêtes de la Nuit **(Race Inférieure de Serviteurs)**

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

Notes : Les Maigres Bêtes de la Nuit sont au service de Nodens, pour le compte duquel, entre autres choses, elles se saisissent des importuns et les emmènent dans les lieux les plus lugubres et répugnants que l'on puisse imaginer, pour qu'ils y meurent. Ces créatures vivent en divers endroits parmi les plus reculés de notre monde et ne sortent jamais qu'à la nuit tombée. Elles ne sont pas très intelligentes, mais semblent néanmoins capables de comprendre certaines langues (comme le couinement des Goules) et entretiennent de bonnes relations avec certaines races occultes. Elles essayent toujours d'approcher silencieusement de leur proie, afin de lui voler ses armes, avant de la réduire à l'impuissance. Plusieurs Bêtes de la Nuit peuvent éventuellement unir leurs forces afin de s'emparer d'un adversaire particulièrement résistant.

Une fois qu'une victime est capturée, elles peuvent ensuite la "titiller". Ce mode d'attaque oblige la victime en question à réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 fois sa CON, si elle ne veut pas être paralysée pendant 1D6 rounds. Mais, même si elle réussit son jet de dés, elle est de toute façon immobilisée pendant un round. Les Bêtes de la Nuit savent parfaitement tirer parti des trous dans les vêtements, quand

elles cherchent à atteindre les points nerveux qui leur permettent de paralyser une victime. Des habits épais ou une armure ne sont d'aucune utilité face à ce type d'attaque.

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



Arme	Att.%	Dommages
Prise	30%	La victime doit réussir une confrontation FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour ne pas être immobilisée par une prise
Titillation	30%	Spéciaux (voir plus haut)

Armure : 2 points de peau.

Sorts : Aucun.

Compétences : Discrétion 90%, Se Cacher 90%.

SAN : 0/1D6.

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

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

Notes : Les Mi-Go sont une race interstellaire dont la base, ou colonie principale, est située sur Yuggoth (Pluton). Ils possèdent des exploitations minières, dont ils extraient des minerais rares, dans les régions montagneuses de la Terre. Les Mi-Go ne sont de toute évidence pas des animaux, mais semblent plutôt apparentés aux champignons (fungi). Ils communiquent entre eux en modifiant les couleurs de leurs têtes qui ressemblent à des cerveaux. Ils sont cependant capables de s'exprimer également en employant les langues humaines, qu'ils prononcent alors d'une voix bourdonnante faisant penser au chant des insectes. Ils adorent à la fois Nyarlathotep et Shub-Niggurath, et peut-être d'autres Grands Anciens encore. Pour faciliter le déroulement de leurs opérations sur Terre, ils n'hésitent pas à engager des agents humains et ils entrent parfois en contact avec des sectes.

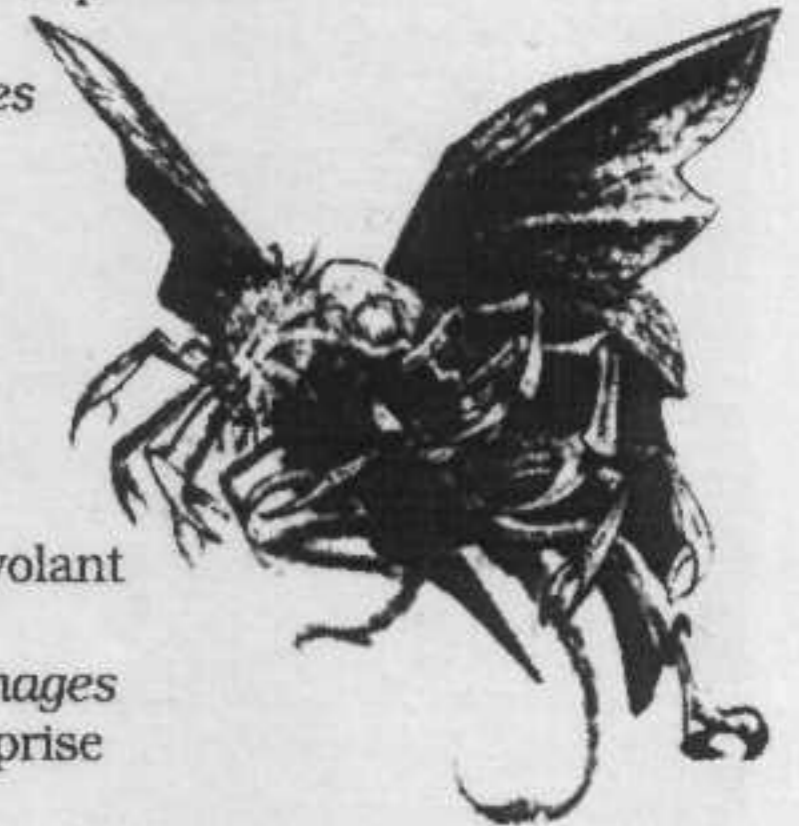
Les Fungi de Yuggoth ne peuvent pas assimiler les nourritures terrestres et ils sont obligés d'importer tous leurs aliments d'autres mondes. Leurs grandes ailes les rendent capables de voler au travers de l'éther interstellaire, mais ils éprouvent des difficultés à manœuvrer en vol atmosphérique. Les plaques photographiques ordinaires n'arrivent pas à saisir leur image, mais un bon chimiste est capable de concevoir une émulsion qui leur

soit adaptée. Lorsqu'ils meurent, ces êtres se mettent littéralement à fondre et leur corps se dissout intégralement en quelques heures seulement.

En combat rapproché, un Fungi de Yuggoth peut faire usage de deux de ses pinces simultanément. Si l'une d'elles touche un adversaire, le Mi-Go tente alors de s'accrocher à lui (réussir un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour éviter cela) et l'emporte ensuite dans les airs, soit afin de pouvoir le laisser choir une fois parvenu à bonne altitude, soit pour l'emmener dans les hautes couches de l'atmosphère où ses poumons exploseront.

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

Arme	Att.%	Dommages
Pincés	30%	1D6+prise



Armure : Aucune, mais du fait de la nature extra-terrestre de leur corps, toutes les armes pouvant empaler ne leur font que des dommages minimum. Ainsi, un pistolet faisant normalement 1D10+2 points de dommages, ne leur en infligera jamais plus de 3... 6 dans le cas d'un empalement.

Sorts : Tous les Mi-Go ont une chance égale à deux fois leur INT de connaître 1D3 sortilèges. Ils sont également capables de prouesses chirurgicales étonnantes. Ainsi, une de leurs spécialités consiste à prélever le cerveau d'un homme pour le placer ensuite dans un tube en métal où il continuera à vivre. Grâce à un appareillage approprié, cet organe peut voir, entendre et parler, ce qui permet aux Mi-Go de communiquer avec lui. Ces êtres emploient essentiellement ce procédé pour emmener avec eux les individus qui, autrement, ne supporteraient pas le vide de l'espace.

SAN : 0/1D6.

Nodens, Seigneur du Grand Abîme (Dieu Extérieur)

Description : Nodens revêt généralement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent au moyen d'un chariot constitué d'un énorme coquillage tiré par des monstres extra-terrestres ou des créatures fantastiques issues des légendes terrestres.

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

Nodens semble néanmoins fondamentalement différent d'Azathoth, de Yog-Sothoth et du malfaisant Nyarlathotep. Il lui arrive en effet, par périodes, d'adopter une attitude presque amicale envers l'humanité.

Culte : Nodens est réputé être venu en plusieurs occasions sur notre planète. Il aurait ainsi aidé maintes fois des victimes de Nyarlathotep et des Grands Anciens. Aucune secte ne lui est cependant dévouée sur Terre, mais il a à son service d'horribles créatures appelées les Maigres Bêtes de la Nuit.

Notes : Nodens n'attaque jamais physiquement ses adversaires. S'il est confronté à un ennemi trop puissant, il convoque alors des Bêtes de la Nuit en nombre suffisant pour l'en débarrasser. Si celles-ci n'y arrivent pas, il tente alors de le renvoyer d'où il vient. L'adversaire en question doit alors tenter de faire un jet de pourcentage inférieur ou égal à son propre POU. S'il échoue, il est contraint de retourner dans ses domaines. S'il y parvient, par contre, c'est Nodens qui se retire afin d'éviter tout affrontement physique.

Dans cette dernière éventualité, il est arrivé plusieurs fois au dieu d'emmener avec lui un humain qu'il désirait sauver. Malheureusement, les voies divines sont insondables et il lui est parfois arrivé d'abandonner son compagnon en cours de route, dans un lieu qui n'avait rien de bien attrayant pour lui. En effet, Nodens ne prend jamais le risque de déposer ses protégés en un endroit de leur choix sur Terre on prétend par contre qu'il a déjà conduit un homme jusqu'aux confins de la galaxie (et qu'il l'a ramené).

Exemple : Harvey Walters a découvert une poudre magique qui a la propriété d'invoquer Nodens lorsqu'on la dissout dans du vin avant de projeter le mélange ainsi obtenu sur une flamme. Au cours d'un voyage dans le Pacifique, il aborde un îlot perdu qui s'avère vite n'être rien d'autre que R'lyeh. Il rencontre alors Cthulhu en personne et ne dispose que de dix minutes avant que ce Grand Ancien ne parvienne au sommet d'un promontoire qui surplombe son embarcation. En toute hâte, il décide d'invoquer Nodens. Celui-ci fait son apparition sous la forme d'une colonne de feu et tente d'obliger Cthulhu à s'en aller. Le maître de R'lyeh a 42 points de POU et obtient un résultat de 27 avec les dés de pourcentage... il ne veut pas partir. C'est par conséquent Nodens qui se prépare à plier bagages. Harvey, au comble de la terreur, le supplie de l'emmener avec lui. Le Gardien décrète que le journaliste doit réussir un jet d'Eloquence pour convaincre le dieu et Harvey le réussit. Nodens l'emporte donc, mais il le dépose dans un lieu quelconque. Le Gardien annonce à l'Investigateur qu'il se retrouve à Irem, la Cité aux Piliers, perdue au fin fond de la péninsule arabe. C'est toujours mieux que d'être à moins de dix minutes de marche de Cthulhu !

S'il y est absolument contraint, Nodens peut se servir de son bâton à l'encontre d'adversaires humains. L'armure de ces derniers n'aura jamais d'effet sur lui.

Caractéristiques

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

Arme	Att.%	Dommages
Bâton	100%	4D6



Armure : Nodens n'a pas de protection naturelle, voir cependant ci-dessous.

Sorts : Nodens peut appeler des Maigres Bêtes de la Nuit à son aide, il en viendra 1D10 par points de magie qu'il dépensera. Il possède également d'autres types de

serviteurs (dont la nature exacte est laissée à l'appréciation du Gardien), mais chacun d'eux ne viendra que si 1 point de magie est dépensé.

Nodens peut également soigner ses blessures en dépensant 1 point de magie par point de dommage.

Enfin, le dieu peut obtenir l'équivalent d'1 point d'armure par point de magie qu'il dépense à cet effet. Ces points sont cumulatifs et s'il en dépense 10, il aura 10 points d'armure. Le champ de force protecteur ainsi créé durera jusqu'à ce que la Lune se couche ou que le Soleil se lève, selon le premier de ces événements qui se produira.

SAN : Nodens ne produit aucun effet sur l'équilibre psychologique des personnages qu'il rencontre.

Nyarlatotep, le Chaos Rampant (Dieu Extérieur)

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

Seules quelques-unes de ces formes ont été décrites dans les récits qui composent le Mythe : celle d'un homme au teint bistre de type égyptien, celle d'une énorme monstruosité aux membres griffus qui a, en guise de visage, un long tentacule rouge sang qui peut s'étirer vers l'avant quand la "chose" hurle à la Lune, celle d'une créature noire dotée d'ailes et d'un œil triple qui ne peut pas supporter la lumière.

Enfin, certains indices laissent à penser que "l'Homme Noir" des sabbats pourrait très bien n'être que l'une des formes du dieu.

Nyarlatotep accomplit les volontés des Dieux Extérieurs et il est souvent fait référence à lui comme étant l'âme même de ces entités. Sans trêve, il essaye de plonger l'Humanité dans les tourments de la folie et de nombreuses prophéties (dont les nouvelles *Le Chaos Rampant*, *Nyarlatotep*, et le poème *Les Fungi de Yuggoth*) tiennent pour acquis qu'il détruira un jour la race humaine toute entière et peut-être même la Terre. Nyarlatotep apparaît toujours comme un être cynique, qui traite ses maîtres avec mépris.

Culte : Nyarlatotep n'est jamais vénéré pour lui-même. Par contre, toutes les invocations adressées aux Dieux Extérieurs mentionnent son nom, sans doute parce qu'il est leur messenger. Toutes les races du Mythe connaissent sa puissance et la redoutent, aussi il arrive à Nyarlatotep de leur demander de menus services.

Les adorateurs des Dieux Extérieurs n'agissent le plus souvent que dans l'espoir de s'attirer les faveurs de Nyarlatotep, car les maîtres de celui-ci sont trop stupides ne serait-ce que pour leur prêter attention.

A ces adeptes, le Chaos Rampant octroie parfois un sort, des connaissances scientifiques (ex : comment fabriquer une bombe atomique) ou encore une créature monstrueuse qui sera à leurs ordres.

Les présents de Nyarlatotep sont toujours conçus de façon à semer le trouble et la terreur au sein de l'Humanité. Ils ont même parfois des effets néfastes sur leurs bénéficiaires.

Si Nyarlatotep peut disposer des serviteurs habituels des Autres Dieux, il possède également des races qui lui sont attachées personnellement, comme les Shantaks et les Horreurs Chasseresses. Il peut, si tel est son souhait, faire don de n'importe quel type de créature à ses



L'épouvante

fidèles, ce qui se produit rarement, car il faut normalement dans ce cas offrir au dieu et à ses pairs une partie de ses points de POU (ou d'une autre caractéristique).

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

Nyarlathotep a la possibilité d'invoquer n'importe quel monstre décrit dans le présent ouvrage (et bien d'autres encore) au prix d'un point de magie par point de POU que possède la créature appelée. Lorsqu'il revêt une apparence monstrueuse, il s'agrippe généralement à ses proies afin de les emporter avec lui.

Nyarlathotep peut être tué par des moyens physiques normaux, quand il est sous forme humaine. Mais, une fois mort, son corps se met aussitôt à tressauter et à trembler, avant d'exploser, révélant ainsi le gros monstre griffu (ou toute autre de ses formes) décrit plus haut. Ce monstre indésirable s'élève alors du cadavre déchiqueté pour disparaître dans les cieux, sans plus molester son assassin. Il est difficile de tuer Nyarlathotep sous sa forme monstrueuse, mais si l'on y parvient, le dieu s'en retourne d'où il est venu.

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

Gardez toujours à l'esprit qu'il est plus agréable pour Nyarlathotep de causer folie et démence, que de tuer et de détruire. Il fera œuvre de destruction uniquement si cela lui permet d'accroître la folie de l'Humanité, afin de préparer ainsi le retour des Dieux Extérieurs et de leurs rejets interstellaires.

Caractéristiques

	Humain	Monstre
FOR	12	80
CON	19	50
TAI	11	90
INT	86	86
POU	100	100
DEX	19	19
APP	18	—
Pts de Vie	15	70
Déplac.	12	16



Aptitude au combat de la forme humaine

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

Aptitude au combat de la forme monstrueuse

Arme	Att.%	Dommmages
Griffes	85%	10D6

Armure : Sous ses deux formes les plus communes, Nyarlathotep ne possède pas de protection naturelle. S'il n'a plus de Points de Vie, il tombe à terre et change de forme (devenant encore plus horrible et provoquant ainsi une perte supplémentaire de points de SAN), avant de s'enfuir dans l'espace interstellaire.

Sorts : Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. Il peut en outre invoquer n'importe quel monstre au prix d'un point de magie par point de POU que possède celui-ci. Il peut enfin invoquer un Shantak, une Horreur Chasseresse ou un Serviteur des Dieux Très Anciens en ne dépensant qu'un seul point de magie.

SAN : Voir Nyarlathotep sous sa forme humaine n'a pas d'incidence sur la SAN. Par contre, le contempler sous l'une de ses 999 autres formes fait perdre 1D10/1D100 points de SAN.

Nyogtha, La Chose

Qui Ne Devrait Pas Etre (Grand Ancien)

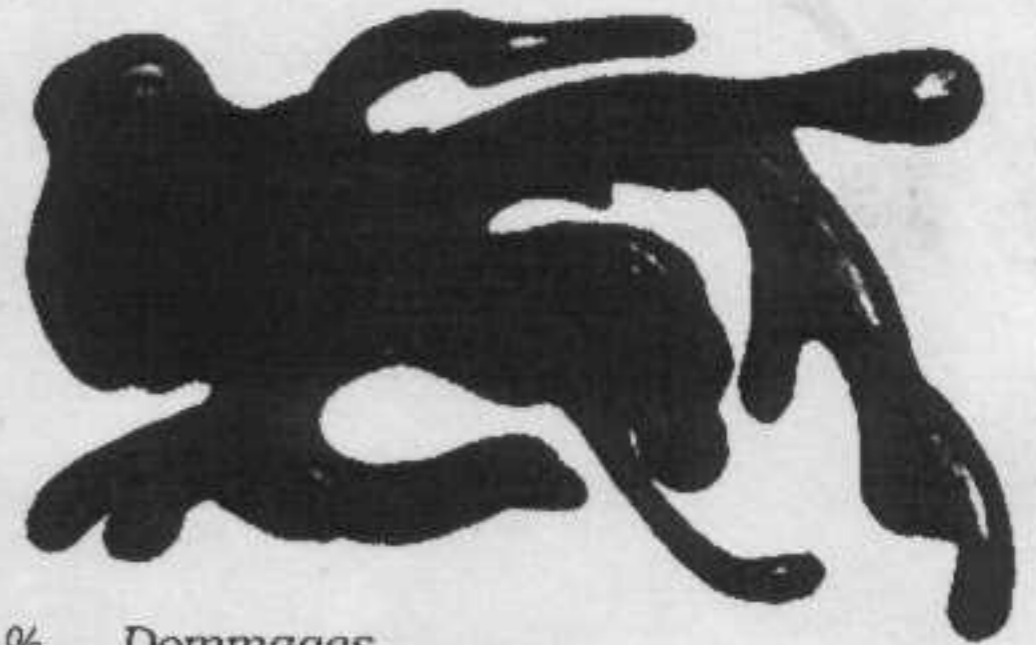
Description : Nyogtha est une divinité mineure qui est censée habiter les cavernes souterraines de notre planète. Il n'est pas impossible qu'elle soit apparentée à Cthulhu. Nyogtha ressemble à une tache d'obscurité douée de vie, de laquelle jaillissent à volonté des tentacules ou des pseudopodes.

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

Notes : A moins d'être repoussé par des sorts adéquats, Nyogtha s'empare généralement de ses victimes afin de les entraîner dans son repaire souterrain. S'il décide de combattre de façon classique, toute personne se trouvant à moins de 10 mètres de lui se voit alors infliger 1D10 points de dommages sous la forme de blessures diverses.

Caractéristiques

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



Arme	Att.%	Dommmages
Tentacules	100%	1D10 ou immobilisation

Armure : Les 10 premiers points de dommages reçus par Nyogtha à chaque round ne l'affectent pas (quelle que soit leur origine). Il s'en ira une fois qu'il n'aura plus de Points de Vie.

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

SAN : 1D6/1D20.

Peuple Serpent

(Race Inférieure Indépendante)

Description : Ces êtres écailleux dotés d'une tête ophidienne ressemblent à des serpents munis de deux bras et de deux jambes. Ils possèdent une queue et sont souvent vêtus de robes.

Notes : Le Peuple Serpent a connu une période prospère au cours de la préhistoire, avant l'apparition des dinosaures. Ses membres édifièrent des cités de basalte noir et livrèrent plusieurs guerres au cours des premiers

âges — à l'ère Permienne, ou peut-être même avant. Ils étaient réputés comme étant de grands sorciers et des savants aux connaissances immenses. Ils consacraient une énergie intense à invoquer des démons effroyables et à concocter des poisons violents. Leur race s'est éteinte il y a de cela bien longtemps.

Mais des légendes persistantes font état de descendants dégénérés et atteints de nanisme qui vivraient dans des tunnels creusés sous l'Angleterre et l'Ecosse. Si de telles colonies devaient exister, il ne fait pas de doute qu'il serait alors possible de rencontrer de temps à autres un Homme Serpent ayant conservé tous les attributs de sa race.

Les Hommes Serpents sont capables d'employer n'importe quelle arme connue de l'homme à l'aide de leurs mains griffues. En combat rapproché, ils peuvent simultanément mordre et faire usage d'une arme ordinaire. Un de leurs sortilèges les plus courants leur permet de prendre l'apparence d'un humain. Ce qui leur permet de dissimuler leur véritable nature et de s'intégrer dans la société sans se faire remarquer.

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

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



Armure : 1 point d'écailles.

Sorts : Tous les Hommes Serpents vivant encore de nos jours devraient connaître au moins 2D6 sortilèges.

SAN : 0/1D6.

Polypes Volants

(Race Supérieure Indépendante)

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

Notes : Cette race innommable est venue sur Terre il y a six cent millions d'années pour se repaître des animaux qui la peuplaient à l'époque. Elle construisit alors des cités de basalte dotées de hautes tours sans fenêtres et habita également sur trois autres planètes du système solaire. Sur notre globe, elle dut affronter la Grande Race de Yith et fut contrainte de se retirer sous terre.

Mais, vers la fin du Crétacé, il y a de cela 70 millions d'années, les Polypes sortirent de leurs grottes souterraines et exterminèrent la Grande Race. Depuis, ils continuent à vivre dans leurs cavernes auxquelles ils

semblent avoir pris goût, tuant sans merci les êtres qu'ils rencontrent. Les voies d'accès menant à leurs repaires sont situées pour la plupart au sein d'antiques ruines, où il est possible de trouver de grands puits scellés par des dalles de pierre. C'est dans ces puits que vivent les Polypes.

Ces êtres ont la faculté d'utiliser la puissance du vent en combat, et cela de trois façons. La première consiste à attaquer directement l'adversaire. Le souffle destructeur d'un Polype a une portée de 20 mètres. Quiconque se trouve alors dans une zone de 10 mètres de diamètre (ayant la forme d'un cylindre dont le Polype occuperait une extrémité) autour du point visé est affecté.

Une telle attaque cause des dégâts équivalant au Bonus aux Dommages de la créature, soit 5D6 dans la plupart des cas.

Le souffle peut éventuellement avoir une portée supérieure à 20 mètres, mais il cause alors 1D6 points de dommages en moins par multiple de la portée de base. Les victimes du souffle destructeur sont littéralement écorchées vives par sa violence, leur peau est desséchée et brûlée par le vent, et elles sont projetées en arrière sur une distance en mètres correspondant au nombre de points de dommages qu'elles encaissent.

Exemple : Un Polype ayant un Bonus aux Dommages de 5D6 utilise son souffle à l'encontre d'une patrouille de soldats disséminés sur une route. Les soldats se trouvant à moins de 20 mètres de la créature et dans une zone de 10 mètres de diamètre prennent chacun 5D6 points de dommages. Ceux qui se trouvent à une distance comprise entre 21 et 40 mètres du monstre n'en encaissent que 4D6. Ceux qui sont à plus de 40 mètres et à moins de 60 mètres subissent 3D6 points de dommages, etc. Les soldats qui se trouvent à plus de 100 mètres du monstre, quant à eux, ne sont pas blessés, mais ils peuvent néanmoins perdre leur casque ou quelques pièces d'équipement qui leur sont arrachés par la puissante bourrasque.

Un Polype peut également recourir à son souffle afin de capturer des proies. Ce mode d'attaque, le plus mystérieux de tous, a une portée de 1000 mètres et peut contourner les coins et garder son efficacité dans des couloirs tortueux. Bien que le souffle émane du Polype, il produit un effet de succion et ralentit la fuite de sa victime.

Pour continuer à progresser, celle-ci doit opposer sa FOR à la moitié du POU du monstre sur la Table de Résistance. Si elle échoue, elle ne peut alors plus avancer. Lorsque la victime se trouve à moins de 200 mètres du Polype, elle doit résister à l'intégralité de son POU. Lorsque ce mode d'attaque est employé simultanément à l'encontre de plusieurs proies, elles ne sont toutes affectées que si elles se trouvent dans une zone ayant au maximum un diamètre de 30 mètres.

En outre, chacune bénéficie d'un bonus de 5% par cible au-delà de la première, pour résister au Polype. Le monstre a cependant la possibilité de ne pas attaquer certains adversaires afin de mieux pouvoir se concentrer sur d'autres. Lorsqu'il utilise cette tactique, le Polype peut, en même temps, se déplacer à pleine vitesse ; il n'hésitera donc pas à s'en servir contre des proies qu'il poursuit.

Exemple : Un Polype ayant un POU de 14 essaye de capturer Harvey et ses quatre serviteurs. Le journaliste a une FOR de 4, alors que ses valets ont chacun 9 points dans cette caractéristique (quelle coïncidence...). Comme

tous se trouvent à plus de 200 mètres du Polype, ils doivent donc résister à la moitié de son POU. 7 opposé à 9 sur la Table de Résistance donne 60% de chances aux serviteurs de résister au souffle, alors qu'Harvey n'a que 35% de chances de ne pas être stoppé. Cependant, comme le Polype s'attaque à cinq personnes au lieu d'une seule, chacune a droit à un bonus de 5% par cible au-delà de la première, soit +20%. Les serviteurs résistent par conséquent à 80% et Harvey à 55%. Cela n'étant pas à son avantage, le monstre décide de se rapprocher de ses proies aussi vite qu'il le peut. Il décide également de choisir deux cibles au hasard (puisque'il ne connaît pas la FOR de ses adversaires). Comme le sort désigne deux serviteurs, chacun aura 65% (60 + 5 par cible supplémentaire) de chances de pouvoir se déplacer normalement, mais il lui faut effectuer un jet de dés à chaque round.

La dernière méthode d'utilisation du vent consiste pour les Polypes à se mettre à plusieurs afin de conjuguer leurs efforts dans le but de créer une tempête. Un Polype peut ainsi générer un vent ayant une vitesse de 1km/h par point de POU qu'il possède et qui perdra 10km/h par tranche de 200 mètres qu'il parcourt. De telles tempêtes peuvent affecter de vastes zones pouvant mesurer jusqu'à plusieurs dizaines de kilomètres carrés.

Exemple : Douze Polypes Volants ayant un POU combiné de 198 se sont réunis afin de détruire un hameau australien. Ils peuvent créer un vent de 198 km/h, mais comme ils se trouvent à 300 mètres de leur cible, cette vitesse est réduite de 15km/h ; une puissance digne néanmoins d'un grand ouragan et qui suffira certainement à détruire le village visé.

Chaque mode d'utilisation du vent coûte un point de magie par tour aux Polypes.

Un Polype peut, s'il le désire, se rendre invisible (ce qui lui coûte 1 points de magie par round), mais il peut alors toujours être localisé grâce au son flûté et nauséux qui accompagne les êtres de cette race en toutes circonstances.

Néanmoins, lorsqu'ils sont invisibles, ces monstres sont beaucoup plus difficiles à blesser avec une arme. Leurs adversaires doivent en effet réussir un jet en Écouter avant de pouvoir les attaquer. Ils doivent également soustraire 50% à leur compétence avec l'arme qu'ils emploient.

Ainsi, un tireur d'élite qui a normalement 90% de chances de toucher sa cible, n'aura que 40% de chances de toucher un Polype invisible. En outre, même quand ils sont visibles, ces êtres changent constamment de forme et on ne fait jamais que les entrevoir. Aussi, il faut soustraire leur POU aux chances que l'on a de les toucher. Dans le cas d'un Polype Volant qui a 17 en POU, cela revient à dire que tout adversaire doit retirer 17% à ses chances de le toucher.

Lorsqu'un Polype est invisible, il lui est impossible de se battre physiquement en utilisant ses tentacules, mais rien ne l'empêche de se servir de son souffle ou de lancer des sortilèges.

Les Polypes créent et dissolvent à volonté des tentacules. A chaque round, il faut lancer 1D6 afin de déterminer de combien de tentacules ils se servent. Ceux-ci causent toujours 1D10 points de dommages.

Du fait de la nature quasi immatérielle de ces êtres, leurs tentacules ne sont absolument pas affectés par les armures et diminuent directement les Points de Vie de leurs victimes. Les blessures ainsi infligées ont l'apparence d'une dessiccation locale des tissus.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 4D6+36	50
CON 2D6+18	25
TAI 4D6+36	50
INT 4D6	14
POU 3D6+6	16-17
DEX 2D6+6	13
Pts de Vie	38
Déplacement	8/12 en volant
Bonus aux Dommages	5D6, mais seulement pour les dégâts causés par le souffle destructeur.



Arme	Att.%	Dommages
Tentacule	85%	1D10

Armure : 4 points d'armure plus le pouvoir d'invisibilité (voir plus haut). De plus, comme leur corps est composé de matières extra-terrestres, les armes physiques ne leur causent que des dommages minimum. Ainsi, un pistolet faisant normalement 2D6+3 points de dommages, n'en infligera que 5 à un Polype Volant (ce qui sera encore diminué des 4 points d'armure) et 8 dans le cas d'un empalement. Des armes magiques, la chaleur et l'électricité causent par contre des dommages normaux à ces êtres.

Sorts : Pour déterminer si un Polype connaît des sorts, lancez 1D20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à l'INT du monstre, celui-ci connaît alors un nombre de sortilèges égal au score du dé. Dans le cas contraire, il n'en connaît aucun.

SAN : 1D3/1D20.

Profonds (Race Inférieure de Serviteurs)

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

Notes : Les Profonds forment une race amphibie dont la principale fonction consiste à servir Cthulhu et deux êtres connus sous les noms de Père Dagon et Mère Hydra. Certains hommes vénèrent les Profonds, car ils sont capables de s'accoupler avec les humains — or ces êtres sont immortels, à moins qu'on ne les tue, et les êtres hybrides nés de leurs unions contre nature confèrent une sorte de pérennité éternelle à leurs adeptes. Ces "métis" habitent le plus souvent dans de petits villages côtiers. Ils commencent généralement leur existence sous forme d'enfants humains d'apparence normale, avant de devenir progressivement de plus en plus laids et de plus en plus répugnants. Puis, brusquement, en l'espace de seulement quelques mois, il se produit une monstrueuse transformation qui en fait de véritables Profonds. Cette mutation se produit généralement à un âge de 1D20+20 ans, mais certains individus ne possédant que très peu de sang de Profond dans leurs veines peuvent très bien ne la subir qu'à un âge plus avancé, et parfois de façon moins complète.

Les Profonds entrent souvent en contact avec les hommes et possèdent de nombreuses cités sous-marines. Ce sont des créatures marines, et on n'en a jamais vu en eau douce. Ils semblent qu'ils éprouvent un désir irréprouvable et monstrueux de produire des hybrides homme/Profond ; cela trouve peut-être sa raison dans leur cycle de reproduction naturel, dont on sait très peu de choses.

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

Arme	Att.%	Dommmages
Griffes	25%	1D6+1D4
Trident	25%	1D6+1+1D4*

* Le trident est capable d'empaler et peut également être lancé.

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Sorts : Les Profonds qui ont un POU d'au moins 14 connaissent un minimum d'1D4 sortilèges, que le Gardien doit choisir.

SAN : 0/1D6.

Serviteurs de Glaaki (Race Inférieure de serviteurs)

Description : ...Une main apparut, tâtonnant pour le soulever !... C'était la main d'un corps exsangue et squelettique avec des ongles incroyablement longs et craquelés... (L'habitant du lac de J. Ramsey Campbell.)

Notes : Les esclaves de Glaaki sont des morts-vivants créés par les épines du Grand Ancien. Ils partagent les souvenirs de celui-ci et font presque partie de lui, bien qu'ils soient toujours capables d'accomplir de nombreuses actions de leur propre chef. Au premier abord, ils semblent assez humains, mais avec le temps qui passe, ils finissent par s'atrophier et par ressembler aux monstres morts-vivants qu'ils sont en réalité. Au bout de six décennies (temps terrestre), les esclaves de Glaaki commencent à être victimes du Pourrissement Vert, lorsqu'ils sont soumis à une lumière trop intense, comme celle du Soleil. Ils se putréfient alors rapidement et il suffit de quelques heures pour qu'ils soient détruits.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	3D6 10-11
CON	3D6x2 20-22
TAI	2D6+6 13
INT	2D6+6 13
POU	3D6 10-11
DEX	1D6 3-4
Pts de Vie	17
Déplacement	5

Arme	Att.%	Dommmages
Prise	20%	Spéciaux
Faucille	40%	1D6+1

Armure : Aucune.



Sorts : Ils se souviennent de tous ceux qu'ils connaissaient quand ils étaient en vie, plus quelques autres sortilèges que Glaaki leur a enseignés.

SAN : Voir un Serviteur de Glaaki ne fait pas perdre de SAN, s'il vient d'être "initié" et a encore une apparence vivante. Par contre, si le Serviteur est plus ancien et a déjà pris l'aspect d'un cadavre ambulatoire, un Investigateur perd 1/1D8 points de SAN. Contempler un Serviteur de Glaaki qui a succombé au Pourrissement Vert coûte 1/1D10 points de SAN.

Serviteurs des Autres Dieux (Race Supérieure de Serviteurs)

Description : Ces créatures sont des êtres amorphes qui se déplacent en rampant ou en roulant sur eux-mêmes. D'aspect, ils font penser à la fois à des crabs, à des calmars ou à des pieuvres. Comme ils changent sans arrêt de forme, il est difficile de se faire une idée exacte de leur apparence.

Notes : Les Serviteurs des Autres Dieux accompagnent leurs maîtres quand ces derniers le leur demandent. Ils sont ainsi les flûtistes démoniaques qui tissent des mélodies au son desquelles dansent leurs seigneurs. Il leur arrive parfois aussi de jouer pour des groupes d'adorateurs, en tant que simple accompagnement musical ou afin de permettre l'invocation de diverses créatures. A chaque round, un Serviteur peut mener une attaque physique avec 2D3 tentacules. Chacun d'eux peut infliger des dommages équivalents au double du Bonus aux Dommages du monstre (1D6 points de dommages au minimum).

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

Arme	Att.%	Dommmages
Tentacules	45%	2D6

Armure : Aucune, mais les Serviteurs sont invulnérables aux armes normales, alors que les armes magiques leur causent des dommages normaux. En outre, ces créatures sont capables de régénérer 3 points de dommages par round, et cela jusqu'à leur mort.

Sorts : Tous les Serviteurs connaissent au moins 1D10 sortilèges. De plus, ils sont également capables d'invoquer 2D6-6 types de créatures (minimum 1) en jouant de leur flûte. La créature ainsi appelée arrive au bout d'1D3+1 rounds après que le Serviteur a commencé à jouer. Il peut s'agir (c'est souvent le cas) d'une divinité. Les races invoquées repartent une fois qu'elles ont été congédiées par le Serviteur ou dans les 2D6 rounds qui suivent la mort de celui-ci. Par contre, si l'être invoqué est un dieu, il peut repartir quand bon lui semble. Invoquer une créature coûte un point de magie à un Serviteur, plus un point supplémentaire tous les 5 rounds que la créature reste. Chaque invocation ne fait venir qu'un seul être.

SAN : 1/1D10.



Shantaks (Race Inférieure de Serviteurs)

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

Notes : Les Shantaks nichent dans des trous caverneux et leurs ailes sont incrustées de givre et de salpêtre. Ils sont toujours décrits comme étant bruyants et répugnants. De nombreux agents des Autres Dieux les utilisent souvent comme montures. Ces créatures ont une peur extrême des Maigres Bêtes de la Nuit et s'enfuient toujours devant elles. Les Shantaks sont capables de voler au travers de l'espace et sont réputés avoir un jour conduit un cavalier imprudent jusqu'au trône d'Azathoth.

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

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

Armure : 9 pts de cuir.
Sorts : Aucun.
SAN : 0/1D6.



Shoggoths (Race Inférieure de Serviteurs)

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

Notes : Les Shoggoths comptent parmi les monstres les plus horribles de Lovecraft. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad) lui-même tenta désespérément de prétendre qu'il n'en existait pas sur Terre, si ce n'est dans les rêves les plus démentiels. Les Shoggoths font souvent office de serviteurs pour des races telles que les Profonds. Au mieux, cependant, ils ne peuvent être que des serviteurs irascibles qui, au fur et à mesure qu'ils deviennent plus intelligents, ont tendance à se montrer de plus en plus rebelles et à imiter progressivement leurs maîtres. Ils sont responsables de l'anéantissement de leurs créateurs originels, les Choses Très Anciennes, qu'ils ont exterminées au cours d'une révolte. Selon les souhaits

de leurs maîtres du moment, ils peuvent modifier à volonté leur forme, afin de donner naissance à des organes appropriés au mode de communication désiré.

Un Shoggoth typique ressemble en gros à une sphère de 5 mètres de diamètre. En combat, il peut aspirer toute personne se trouvant dans une zone d'un diamètre équivalent, si celle-ci ne parvient pas à résister avec sa FOR contre la sienne sur la Table de Résistance. Si un Shoggoth s'attaque de cette manière à plusieurs adversaires à la fois, il doit alors fractionner sa FOR entre eux. Un individu emprisonné dans la masse noire d'un de ces monstres ne peut lutter contre lui qu'au cours des rounds où il parvient préalablement à obtenir un résultat inférieur ou égal à sa propre FOR avec 1D100. A chaque round, une victime qui a été ainsi aspirée encaisse des dommages équivalant au Bonus aux Dommages du Shoggoth qui l'a absorbée, ce qui représente des blessures dues à l'écrasement, à la rupture des membres, etc. Il convient de noter qu'il existe des Shoggoths bien plus grands ou plus petits que le spécimen présenté ici.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 18D6	63
CON 12D6	42
TAI 24D6	84
INT 2D6	7
POU 3D6	10-11
DEX 1D6	3-4
Pts de Vie	63
Déplacement	10 en roulant

Arme	Att.%	Dommages
Ecrasement	100%	8D6

Armure : Les Shoggoths ne possèdent pas d'armure naturelle, mais leur forme corporelle leur confère une bonne protection. Le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dommages normaux et les armes physiques ne peuvent leur infliger qu'un seul point de dommage, qu'il y ait empalement ou non. Enfin, les Shoggoths sont capables de régénérer 2 points de dommages par round, tant qu'ils ne sont pas morts.

SAN : 1D6/1D20.

Shub-Niggurath, La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux (Dieu Extérieur)

Description : Shub-Niggurath n'est jamais rencontrée en personne dans les nouvelles d'H.P. Lovecraft, bien qu'il soit souvent fait référence à elle dans des rituels et des invocations. On présume qu'il s'agit d'une sorte de divinité pervertie de la fertilité.

Dans l'une des rares descriptions que l'on a d'elle, Shub-Niggurath est présentée comme étant une énorme masse nuageuse en ébullition qui répand une odeur de putréfaction. Il est probable que les extensions brumeuses issues de cette masse sont capables de se matérialiser afin de former d'horribles organes : tentacules noirs et souples, gueules dégoûtantes de bave ou petites pattes difformes terminées par des sabots noirs.

Culte : Le culte de Shub-Niggurath est assez répandu et certaines pratiques druidiques lui sont peut-être apparentées. A l'instar des adorateurs de Cthulhu, ceux qui vénèrent cette divinité forment souvent des sectes ou des congrégations, ce qui les différencie des fidèles de Yog-Sothoth ou d'Azathoth.

Les adeptes de Shub-Niggurath, en plus des promesses habituelles faites par ce genre d'entité, reçoivent parfois quelques chevreaux de la Chèvre Noire, afin qu'ils leur servent d'aides, de serviteurs ou de maîtres.

Shub-Niggurath n'est pas une divinité de la sorcellerie. Nombreux sont les cultes des profondeurs des jungles ou des marais qui peuvent l'adorer, afin d'acquiescer un pouvoir sur les monstruosité qui hantent les contrées sauvages.

Notes : Souvent, Shub-Niggurath n'est invoquée qu'afin de recevoir un sacrifice et, dès qu'elle apparaît, elle attaque aussitôt toute personne qui ne lui est pas dévouée. Il est ensuite possible de la congédier si on connaît le sort approprié (voir *Magie et sortilèges*), mais il est également possible de lui infliger suffisamment de dommages (145 points) pour qu'elle s'en aille d'elle-même.

Shub-Niggurath possède des douzaines de tentacules, mais elle ne peut en utiliser qu'un seul par adversaire au cours de chaque round.

Si une victime est saisie par un tentacule, celui-ci l'amène ensuite jusqu'à l'une des nombreuses bouches de la divinité afin que ses fluides corporels soient absorbés.

La morsure de Shub-Niggurath fait perdre 1D6 points de FOR à la victime à chaque round. Ces effets sont définitifs et permanents.

De plus, la malheureuse proie ne peut rien faire d'autre que se tordre de douleur, tandis que la Chèvre Noire aspire son sang et ses fluides.

Lorsqu'elle affronte d'autres divinités ou des créatures puissantes, Shub-Niggurath n'attaque chaque adversaire qu'avec un seul tentacule et, une fois que celui-ci s'est fixé à sa proie, un second tentacule s'attaque alors à elle, puis un troisième, etc.

Chaque attaque réussie permet à une nouvelle bouche d'aspirer la FOR de la gigantesque victime.

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

Caractéristiques

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

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

Armure : Shub-Niggurath ne possède pas d'armure, mais la brume graisseuse qui lui tient lieu de corps est invulnérable à toutes les armes physiques. Par contre, les armes magiques, le feu, l'électricité ou toute énergie similaire, lui infligent des dommages normaux. Ses tentacules visqueux et ses émanations gluantes peuvent cependant se reformer, ce qui lui permet de régénérer 2 points de dommages par round.



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

SAN : 1D10/1D100.

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

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

Culte : A l'instar des autres Chthoniens, Shudde M'ell ne fait pas l'objet d'une adoration intensive, bien que cela ait pu être le cas au cours de la préhistoire ou pour certaines tribus aborigènes de Nouvelle Guinée. Il existe des rumeurs selon lesquelles certains druides auraient voué leur foi aux Chthoniens (et par leur biais à Shudde M'ell lui-même).

Les races qui ont édifié G'harne auraient peut-être également vénéré le Grand Ancien. Il semble cependant qu'il n'existe plus aujourd'hui de sectes œuvrant pour le compte de Shudde M'ell.

Notes : Shudde M'ell peut, de lui-même, provoquer un tremblement de terre d'une amplitude de 3,5 sur l'échelle de Richter en tout endroit situé à moins de 800 mètres de lui. Comme il agit la plupart du temps en conjonction avec d'autres Grands Anciens, il lui est ainsi possible d'engendrer des secousses sismiques de bien plus grande ampleur.

Un tel séisme a généralement une amplitude de 2D6 sur l'échelle de Richter. Si Shudde M'ell se bat directement, ses assauts ressemblent beaucoup à ceux d'un Chthonien ordinaire. Un vaste trou s'ouvre dans le sol et il en émane de terribles psalmodies et des bruits de sanglots et de succion.

Toute chose se trouvant à ce moment-là au-dessus de ce trou (d'un diamètre d'au moins 1D10+10 mètres) est alors aspirée et détruite. Des Chthoniens se déversent ensuite par l'ouverture et attaquent les survivants. Shudde M'ell ne peut être contraint à fuir que s'il encaisse une centaine de points de dommages.

Caractéristiques

FOR	90
CON	80
TAI	120
INT	20
POU	35
DEX	15
Pts de Vie	100
Déplacement	8/2 en creusant

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

Armure : 8 points de peau, plus régénération de 5 points de dommages par round.

Sorts : Connaît tous les sortilèges relatifs aux entités inférieures aux Grands Anciens.

SAN : Shudde M'ell affecte la SAN de ceux qui le contemplent au même titre qu'un Chthonien ordinaire : 1D3/1D20.



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

Description : Ces êtres ont la forme d'essaims mouvants de noirs tentacules visqueux et enchevêtrés. Ça et là, des bouches sans lèvres dont suinte de la bave verte s'ouvrent à la surface de ces créatures. Sous elles, des tentacules terminés par des sabots noirs servent aux déplacements. En ombres chinoises, ces monstres ressemblent vaguement à des arbres, dont le "tronc" serait formé par les courts tentacules qu'ils utilisent pour marcher, leurs tentacules supérieurs faisant un peu penser à des branches. Les Sombres Rejetons sentent la tombe fraîchement ouverte et peuvent mesurer de 4 à 7 mètres de haut.

Notes : Ces êtres sont les fameux "chevreaux" dont fait mention le titre attribué à Shub-Niggurath : "La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux". Très proches de cette divinité, ils ne peuvent être rencontrés que dans des régions où celle-ci fait l'objet d'un culte bien implanté. Ils font alors office de mandataires de Shub-Niggurath en acceptant les sacrifices qui lui sont offerts et en tenant lieu d'idoles à ses fidèles. Ils tentent invariablement de tuer tous ceux qui n'adorent pas leur "mère", tout en répandant son culte de par le monde. Heureusement, on les rencontre rarement.

Chaque Rejeton dispose de quatre tentacules pour se battre. Ceux-ci peuvent frapper simultanément, si tel est le souhait du monstre.

Un personnage atteint par un de ces tentacules est aussitôt amené à portée d'une des bouches-suçoirs du Chevreau et commence à perdre 1D3 points de FOR par round.

Cette perte est permanente et définitive, les points de FOR perdus ne pouvant jamais être restaurés. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser ne peut rien faire d'autre que hurler et se débattre inefficacement.

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

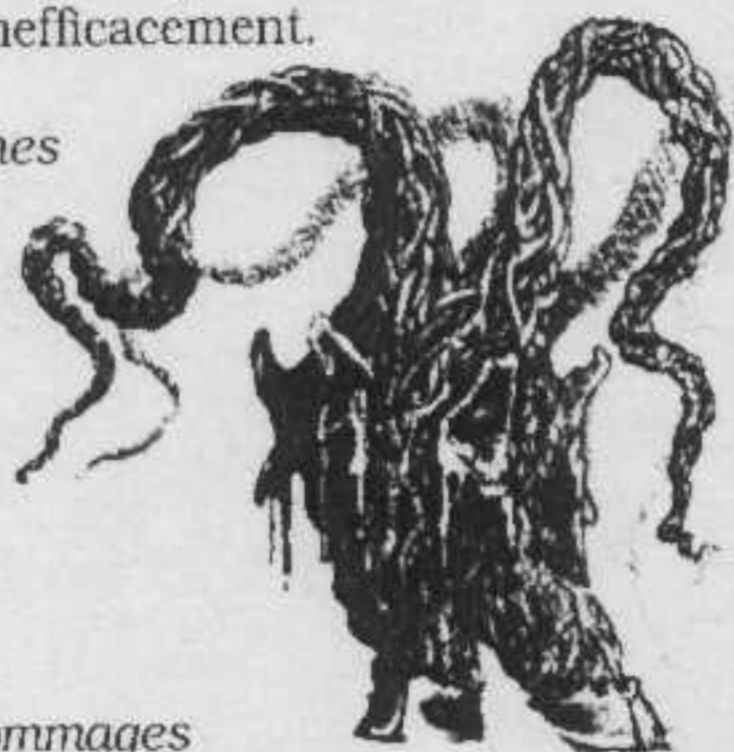
Arme	Att.%	Dommmages
Tentacule	80%	4D6+absorption de FOR

Armure : Aucune, mais les Rejetons étant constitués de matière non terrestre, toutes les armes à feu ne leur causent jamais plus d'1 point de dommages (2 points en cas d'empalement). Les fusils de chasse font cependant exception à cette règle et causent toujours des dégâts minimum, soit 2 points de dommages pour un petit calibre, et 4 points pour un calibre pouvant normalement infliger 4D6 points de dommages. Les armes blanches, quant à elles, font des dommages normaux.

Sorts : Un Rejeton connaît toujours un nombre de sorts égal à la moitié de son INT (arrondir à l'unité inférieure).

Compétences : Discrétion 60%, Se Cacher dans les Bois 80%.

SAN : 1D3/1D20.



Tsathoggua (Grand Ancien)

Description : Tsathoggua réside dans le golfe noir de N'Kai, où il a débarqué la première fois sur Terre en provenance de Saturne. C'est une des créatures les moins malveillantes du Mythe de Cthulhu, bien qu'elle soit néanmoins redoutable.

Tsathoggua est représenté le plus souvent sous une forme possédant un corps obèse couvert de fourrure, une tête de crapaud et des oreilles de chauve-souris. Sa bouche est alors béante et ses yeux sont à moitié clos, comme si le Grand Ancien sommcillait. On prétend cependant qu'il peut changer de forme à volonté.

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

Tsathoggua est servi par une race d'entités connues, faute de mieux, sous le nom de "Larves Amorphes". On les trouve dans les temples de N'Kai.

Notes : Lorsque Tsathoggua est rencontré, il convient de vérifier s'il est affamé ou s'il vient juste de recevoir un sacrifice. Ces deux éventualités ont 50% de chances de se présenter, mais le Gardien peut éventuellement préférer effectuer un Jet de Chance en prenant pour base l'Investigateur le plus mal pourvu dans ce domaine. Si Tsathoggua n'a pas faim, il ignore les personnages et fait semblant de dormir. Par contre, s'il a un creux, il saisit alors un Investigateur à chaque round, l'attire à lui et lui fait ensuite perdre un point dans chacune de ses caractéristiques au cours de chaque round ultérieur, jusqu'à ce qu'il soit chassé. La victime ressent d'atroces souffrances, tandis qu'elle est brûlée par de l'acide et que du vitriol coule dans ses veines. Son corps est méthodiquement dépecé. Si elle survit, il lui faudra ensuite effectuer un séjour dans un hôpital avant de pouvoir repartir à l'aventure. Chaque mois de convalescence lui rendra un point dans chacune de ses caractéristiques. Tsathoggua ne fera retraite que s'il encaisse au moins 75 points de dommages.

Caractéristiques	
FOR	50
CON	120
TAI	30
INT	30
POU	35
DEX	27
Pts de Vie	75
Déplacement	24

Arme	Att.%	Dommmages
Tentacule	100%	Saisit la victime
"Morsure"	Automatique	1 point par caractéristique et par round

Armure : Aucune arme utilisant la force cinétique ne peut blesser Tsathoggua. Il peut en effet régénérer 30 points de dommages à chaque round, quand il s'agit de coupures, de fractures et de perforations. Par contre, le feu, l'électricité et d'autres énergies du même ordre lui infligent des dommages normaux.

Sorts : Tsathoggua peut invoquer les races inférieures du Mythe, à l'exception des Maigres Bêtes de la Nuit. Il peut également contacter toutes les divinités supérieures.

SAN : 0/1D10.



Vagabonds Dimensionnels (Race Indépendante Inférieure)

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

Notes : On sait peu de choses sur ces êtres, à part leur nom et la description d'une de leurs dépouilles. On présume qu'il s'agit d'entités capables de vagabonder entre les planètes et les mondes de l'univers et qui ne passent que peu de temps sur chacune des planètes qu'elles visitent. Les Vagabonds peuvent changer de plan d'existence à volonté, avec pour indice de leur départ un léger frémissement des contours de leur manifestation matérielle et la disparition progressive de celle-ci. Cette phase de transition leur coûte 4 points de magie et dure un round. Au cours de cette période, il est possible de les attaquer sans qu'ils puissent répliquer. Les Vagabonds servent occasionnellement des Dieux Extérieurs ou même des Grands Anciens.

Ils peuvent emmener avec eux des objets ou des êtres, lorsqu'ils s'en vont dans une autre dimension. Il leur faut pour cela saisir l'objet ou l'être en question avec leurs serres et dépenser un point de magie par 10 points de TAI que mesure celui-ci. On retrouve rarement ceux qu'ils emportent...

Un Vagabond Dimensionnel peut utiliser simultanément ses deux serres antérieures à la même DEX.

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

Arme	Att.%	Domages
Serres	30%	1D8+1D6

Armure : Les Vagabonds possèdent un cuir épais qui leur confère trois points d'armure.

Sorts : Un Vagabond connaît un sort par point d'INT qu'il possède au-delà de 9.

SAN : 0/1D10.

Vampires de Feu (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : Alors apparurent des milliers de minuscules points lumineux... Ces myriades de points étaient des entités vivantes faites de flammes ! En effet, dès qu'elles touchaient quelque chose, celle-ci prenait feu. (L'habitant des ténèbres par August Derleth.)

Notes : Les êtres connus sous le nom de Vampires de Feu servent Cthugha et résident, comme lui, dans les

parages de l'étoile Fomalhaut. Ils ne viennent sur Terre que s'ils sont invoqués ou lorsqu'ils accompagnent leur seigneur et maître. Ils semblent être une forme de gaz ou de plasma douée d'intelligence, obéissant ainsi à un concept que l'on retrouve fréquemment dans le Mythe.

Les Vampires de Feu combattent en touchant leurs adversaires et ils sont capables de mettre le feu aux objets inflammables. Ils causent des brûlures aux hommes qu'ils touchent.

Pour déterminer l'étendue des dommages infligés dans ce cas, il faut opposer la CON de la victime au résultat du jet de 2D6 sur la Table de Résistance. Si la CON l'emporte, la victime n'encaisse que la moitié des dégâts normalement infligés par la brûlure. Si la CON est dominée, la brûlure cause alors l'intégralité des dommages prévus.

Au cours d'une attaque de ce type, le Vampire peut également tenter de subtiliser des points de magie à sa victime. Il accomplit cela en opposant ses points de magie actuels à ceux de son adversaire sur la Table de Résistance.

Si le Vampire perd cette confrontation, il perd également 1 point de magie. Par contre, s'il gagne, il vole alors 1D10 points de magie à sa victime. Par conséquent, chaque fois qu'un Vampire de Feu attaque, il faut effectuer deux lancers de dés : un pour déterminer les dommages causés par la chaleur, et un autre afin de savoir s'il n'absorbe pas des points de magie.

Les Points de Vie des Vampires de Feu sont calculés uniquement à l'aide de leur CON. La TAI n'a aucune influence. Leur aptitude à encaisser des dommages dépend en effet d'autres facteurs que la masse.

Caractéristiques	Moyennes
FOR /	/
CON 2D6	7
TAI 1	1
INT 3D6	10-11
POU 2D6+6	13
DEX 3D6+6	16-17
Pts de Vie	7
Dépl.	11

Arme	Att.%	Domages
Toucher	85%	2D6 de brûlures + absorption de points de magie

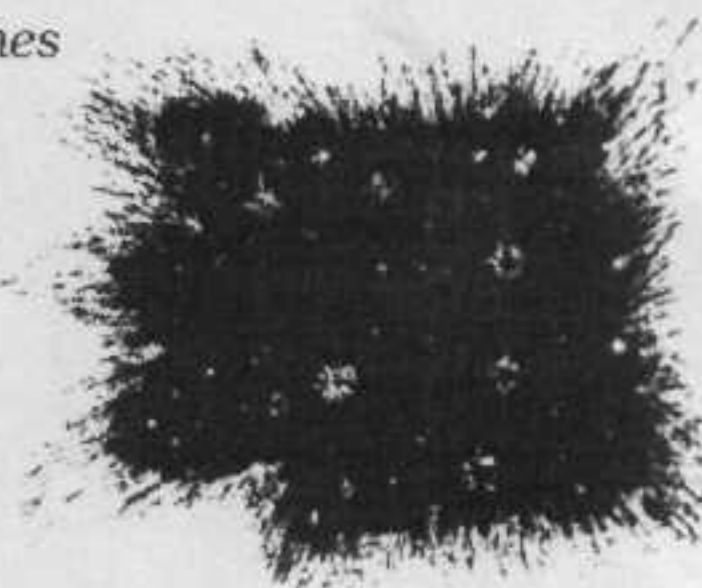
Armure : Aucune, mais les armes matérielles (balles, etc.) ne peuvent pas leur faire de mal. L'eau, par contre, leur inflige 1 point de dommage par deux litres d'eau qui sont versés sur eux. Ainsi, un extincteur manuel standard fera 1D6 points de dommages à chaque fois qu'il touchera, et un seau de sable leur fera perdre 1D3 Points de Vie. Les Vampires de Feu détestent les voitures de pompiers.

Sorts : Un Vampire ayant au moins 17 en POU connaît au minimum 1D3 sortilèges.

SAN : Voir un Vampire de Feu ne fait pas perdre de SAN.

Vampires Stellaires (race Indépendante Inférieure)

Description : Lentement, mais sûrement, les contours de la Présence se révélèrent à mes yeux ; les contours injectés de sang de cet invisible vagabond stellaire.



C'était rouge et ruisselant ; une immensité de gelée tremblotante et palpitante ; une tache écarlate avec une myriade de tentacules qui ondulaient et ondoyaient. Il y avait des suçoirs au bout de ces excroissances qui s'ouvraient et se refermaient avec une convoitise de goule... La chose était bouffie et obscène ; une masse sans tête, sans visage et sans yeux, dotée de l'appétit vorace et des serres titanesques d'un monstre venu des étoiles. Le sang humain dont elle s'était repue révélait la silhouette autrement invisible de cette chose. (Le vagabond des étoiles de Robert Bloch.)

Notes : Ces choses répugnantes sont normalement invisibles et ne signalent leur présence que par une sorte de ricanement de goule. Elles deviennent cependant discernables lorsqu'elles se sont nourries, car leurs tissus sont alors imprégnés du sang dont elles se sont abreuvées.

Elles peuvent parfois être "domestiquées" par un sorcier puissant ou par une créature du même ordre. Elles proviennent des confins de l'espace.

En combat, 1D4 serres peuvent se saisir simultanément d'une victime. Celle-ci est ensuite emportée, écrasée et vidée de son sang.

Si la proie n'est pas encore morte après avoir été saisie par les serres du monstre, celui-ci la mord et lui suce le sang à la cadence d'1D6 points de FOR par round. Si elle a déjà cessé de vivre, le Vampire agit de la même façon, mais cela n'a alors plus grande importance pour elle.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 4D6+12	26
CON 2D6+6	13
TAI 4D6+12	26
INT 3D6	10-11
POU 1D6+12	15-16
DEX 1D6+6	9-10
Pts de Vie	20
Déplacement	6/9 en volant

Arme	Att.%	Dommages
Serres	40%	1D6+2D6
"Morsure"	80%	Absorption d'1D6 point de FOR



Armure : 4 points de cuir, plus l'invisibilité. Si un Investigateur tente de toucher un Vampire Stellaire en se fiant au bruit qu'il produit pour se guider, ses chances sont alors réduites de 50%. Ainsi, s'il a normalement 70% de chances de toucher une cible, celles-ci ne seront plus que de 20%.

En combat rapproché, l'Investigateur n'a que la moitié de ses chances normales de toucher une telle créature, ainsi s'il a normalement 70% de chances, il n'en aura que 35% contre un Vampire.

En outre, les balles n'infligent que la moitié de leurs dommages normaux à ces êtres, du fait de la nature extra-terrestre des matériaux qui les composent.

Une fois qu'ils se sont alimentés, les Vampires Stellaires restent visibles pendant 1D6 rounds, le temps que le sang qu'ils ont absorbé soit assimilé par leur métabolisme. Au cours de cette période, ils ne bénéficient pas des avantages de l'invisibilité.

Sorts : Si on parvient à effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois l'INT d'un Vampire, celui-ci connaît alors au moins 1D3 sortilèges.

SAN : 1/1D10.

Y'golonac (Grand Ancien)

Description : Y'golonac est une créature bouffie et phosphorescente qui vit derrière un mur de briques situé au sein de vastes ruines souterraines. Il est réputé pour apparaître lorsque son nom est lu ou prononcé dans un lieu où règne le Mal. C'est une divinité mineure, mais d'une extrême malfaisance.

Culte : Y'golonac est dépeint dans les *Révélation de Glaaki*, un ouvrage occulte. Son culte est de faible importance, mais tente par tous les moyens de faire de nouveaux convertis en s'adressant notamment à des individus particulièrement pervers et subtilement malfaisant afin d'en faire des grands prêtres.

Notes : Y'golonac se présente généralement sous la forme d'un homme ordinaire, quoiqu'obèse et quelque peu névrosé. Lorsqu'une personne qui se vautre dans le péché est contactée par ce Grand Ancien, elle peut alors se retrouver possédée avant d'être absorbée par lui. Son apparence peut ensuite se modifier à volonté, passant de son aspect originel à celui d'Y'golonac : un être énorme, nu, luminescent et dépourvu de tête, avec des bouches baveuses qui s'ouvrent dans les paumes de ses mains.

Si Y'golonac attaque une personne sur le plan psychique, celle-ci doit alors tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois son propre POU, afin d'éviter d'être terrassée. Sinon, elle perd 1 point de POU et d'INT à chaque round, jusqu'à ce qu'Y'golonac s'en aille, ou jusqu'à ce que son âme et son esprit soient complètement anéantis et remplacés par ceux du Grand Ancien. Y'golonac se retire lorsqu'il a encaissé 75 points de dommages, quelles que soient les armes employées à son encontre. Il ne peut en principe attaquer que les personnes qui ont appris son existence, le plus souvent en lisant au moins une page des *Révélation de Glaaki*. Y'golonac se montre d'ailleurs particulièrement rusé quand il s'agit de pousser quelqu'un à lire des passages de cet épouvantable livre sans qu'il en ait conscience.

Lorsqu'il combat plusieurs ennemis, Y'golonac utilise ses bouches afin de dévorer et détruire ses adversaires. Les dommages infligés par ces bouches ne peuvent pas guérir selon le processus habituel et les points perdus le sont de façon définitive... les blessures suppurantes ne se refermant jamais.

Caractéristiques	
FOR	25
CON	125
TAI	25
INT	30
POU	28
DEX	14
Pts de Vie	75
Déplacement	10

Arme	Att.%	Dommages
Toucher	100%	Perte d'1 point d'INT et de POU à chaque round
Morsures	100%	1D4 inguérissables

Armure : Aucune.

Sorts : Y'golonac connaît tous les sortilèges d'Invocation, de Contrôle et de Contact.

SAN : Voir un corps humain se transformer en Y'golonac fait perdre 1/1D20 points de SAN.



Yig, le Père des Serpents (Grand Ancien)

Description : Yig est une divinité d'Amérique, adorée principalement par les habitants de ce continent, qui n'a jamais été décrite avec précision. La fameuse malédiction peut cependant entraîner la folie et des malformations chez les enfants.

Culte : Adoré surtout par les Amérindiens et les prêtres vaudous, Yig a peut-être un lien de parenté avec Quetzalcoatl. Il fait également l'objet d'un culte au sein du Peuple Serpent et chez ses descendants. Ses adeptes bénéficient d'une certaine immunisation au venin des reptiles, peuvent communiquer avec eux et connaissent certains sortilèges et rituels magiques.

Notes : Toute manifestation de Yig est d'abord signalée par l'apparition d'une multitude de serpents. En Amérique du Nord, il s'agit essentiellement de crotales, alors qu'en d'autres points du globe, ce sont surtout des vipères et des cobras. Si Yig désire voir mourir quelqu'un qui l'a gravement offensé, qu'il s'agisse d'un de ses adeptes qui a trahi des secrets ou d'un hérétique qui s'en est pris à son culte, il envoie alors un serpent sacré afin qu'il tue le coupable.

Les serpents sacrés de Yig sont toujours d'énormes représentants de leur espèce, portant une marque en forme de croissant de lune sur le sommet de la tête. En Amérique, par exemple, il peut s'agir d'un énorme serpent à sonnette d'un mètre cinquante de long. Le reptile apparaît si soudainement que sa victime est toujours prise au dépourvu et se fait automatiquement mordre, à moins qu'elle ne parvienne à réagir avec une extrême rapidité (en réussissant un Jet d'Idée).

Dans ce cas, elle doit au cours des rounds suivants esquiver les attaques du serpent qui la suit dans ses déplacements. Si un homme est mordu par un serpent sacré de Yig, aucune antitoxine ne peut le sauver d'une mort certaine.

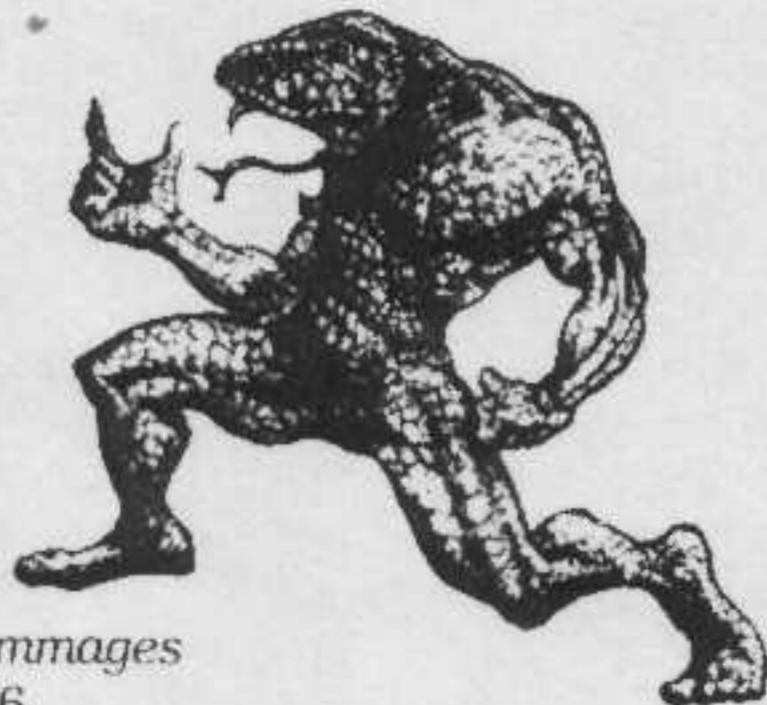
Dans les rares occasions où il apparaît en personne, Yig peut ressembler à un homme musclé à la peau écailleuse, dont la tête est soit ophidienne, soit humaine. Il peut être parfois accompagné par des légions de serpents de tous types. Il faut lui infliger au moins 70 points de dommages pour le forcer à fuir.

En combat au corps-à-corps, Yig se saisit de ses adversaires et leur écrase les membres avec ses mains nues, avant de tenter, au round suivant, de les approcher de sa gueule afin de les mordre (il y parvient s'il réussit un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance).

Caractéristiques

FOR	30
CON	120
TAI	20
INT	20
POU	28
DEX	18
Pts de Vie	70
Déplacement	10

Arme	Att.%	Dommages
Mains	90%	2D6
Morsure	95%	1D8+mort instantanée



Armure : 6 points d'écailles. Les armes pouvant empaler ne lui font aucun dommage, sauf en cas d'empalement — justement — auquel cas elles causent

alors des dommages normaux sans tenir compte de l'armure du Grand Ancien. Sinon, elles rebondissent sur les écailles de Yig. Les armes contondantes et tranchantes ont une efficacité normale, mais tout objet qui traverse la peau de Yig prend 3D6 points de dommages causés par son sang corrosif et venimeux.

Sorts : Yig connaît les sortilèges habituels d'Invocation, de Contrôle et de Contact. Quand il est en difficulté, il aime tout particulièrement appeler des Chthoniens à son aide.

SAN : 0/1D8.

Yog-Sothoth, le Tout-En-Un (Dieu Extérieur)

Description : Yog-Sothoth vit dans les interstices qui séparent les plans d'existence composant notre univers. Là, ce dieu apparaît sous la forme d'un conglomérat de globes iridescents toujours en train de fluctuer, de s'interpénétrer et de se briser. Ce conglomérat est de grande taille, mais ses dimensions peuvent varier. Ainsi, un jour il paraît faire 100 mètres de diamètre, alors qu'une autre fois il peut être dix fois plus grand.

Les rapports que l'on peut établir entre l'aspect de Yog-Sothoth et les soucoupes volantes sont évidents. Ce dieu cherche à s'introduire dans notre dimension afin de se repaître de la vie qui l'habite, mais cela ne lui est possible qu'à certains moments.

Yog-Sothoth a la faculté de se déplacer entre les plans afin de se rendre en n'importe quel endroit et à n'importe quelle époque.

Il est le maître de l'espace-temps et c'est pourquoi on l'appelle également "La Clé et la Porte". Un autre de ses noms est Umr at' Tawil (qui devrait s'écrire en arabe correct "Tawil at'Umr et qui signifie : "Celui dont la vie est prolongée").

Culte : Yog-Sothoth est avant tout le dieu des sorcières et des magiciens. Il accorde généralement à ses adeptes le pouvoir de voyager au travers des dimensions de l'espace-temps ou de plonger leur regard dans d'autres plans d'existence au moyen de miroirs magiques. Il peut également conférer à ses esclaves la possibilité de commander à des monstres provenant de mondes lointains.

En retour de ces présents, Yog-Sothoth exige qu'une voie lui soit ouverte, afin qu'il puisse quitter ses domaines pour venir piller et ravager notre planète.

Toute personne désireuse d'accéder à des époques et des lieux lointains peut s'adresser à lui sous sa forme de Tawil at'Umr en toute sécurité.

Mais, même s'il s'agit là de sa manifestation la moins maléfique, il existe toujours la possibilité que Tawil at'Umr soulève son voile et inflige folie et destruction à ceux qui essaient de passer un accord avec lui.

Notes : Yog-Sothoth peut voler dans l'atmosphère à des vitesses énormes pouvant dépasser celle du son.

A chaque round de combat, il a la possibilité d'effleurer un adversaire avec ses sphères visqueuses afin de lui faire perdre définitivement 1D6 points de CON.

Les dégâts ainsi causés sont dus à la corrosion, au dessèchement ou au pourrissement de la partie du corps atteinte et peuvent également entraîner une diminution de l'APP de la victime.

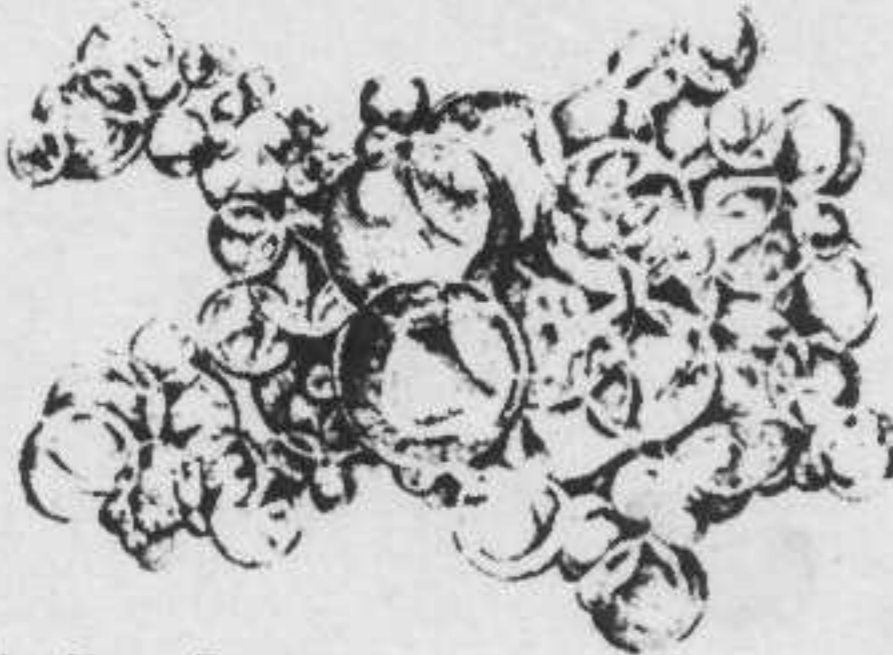
Yog-Sothoth est en outre capable de lancer des projectiles enflammés de couleur argent (au prix d'1D6 points de magie) qui peuvent éventuellement toucher une cible

à plus de huit cent mètres de distance et pulvériser tout objet (ex : un avion) ou être humain qui se trouve sur leur passage (s'ils ne sont pas parvenus à esquiver). Ces gouttes d'énergie pure affectent une zone de deux mètres cinquante de rayon.

Yog-Sothoth peut enfin, à chaque round, transporter un personnage en tout point de l'univers ou du temps, rien qu'en le touchant. Si celui-ci ne désire pas être ainsi transporté, il doit alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois son POU.

Caractéristiques

FOR	/
CON	400
TAI	Variable
INT	40
POU	100
DEX	1
Pts de Vie	400
Déplacement	100



Arme	Att.%	Dommmages
Sphère	100%	Perte permanente d'1D6 points de CON
Projectile argenté	80%	Mort dans un rayon de 2,5 mètres

Armure : Aucune, mais seules des armes enchantées peuvent infliger des dommages à Yog-Sothoth. Si ses Points de Vie tombent à 0, il est alors renvoyé dans les interstices qui séparent les plans.

Sorts : Tous.

SAN : Sous sa forme de Tawil at'Umr, la divinité ne fait perdre aucun point de SAN tant qu'elle est dissimulée sous son voile mystique. Sous sa forme de sphères iridescentes, Yog-Sothoth fait perdre 1/1D10 points de SAN. Ce Grand Ancien possède d'autres formes, et en voir une provoque toujours la perte d'1D10/1D100 points de SAN.

Zhar, la Double Obscénité (Grand Ancien)

Description : ...La chose tapie dans l'étrange semi-obscurité verte était une masse vivante d'horreur frémissante, une horrible montagne de chairs sensibles et palpitantes dont les tentacules, qui s'étendaient jusqu'aux confins de la caverne, émettaient un étrange bourdonnement, tandis que des profondeurs du corps de la créature s'élevait un hululement surnaturel et terrifiant. (Le repaire du rejeton des étoiles d'August Derleth.)

Culte : Zhar vit dans une cité morte, ensevelie sous le Plateau de Sung en Chine. A cet endroit, on peut trouver deux monstres titanesques d'égale puissance. Il est possible que Zhar possède deux corps, reliés entre eux par de longs tentacules.

Le nom de Lloigor est constamment associé à celui de ce Grand Ancien, et c'est peut-être ainsi que s'appelle son double (à ne pas confondre avec la race astrale du même nom), à moins que les Lloigors soient tous simplement les esclaves de Zhar.

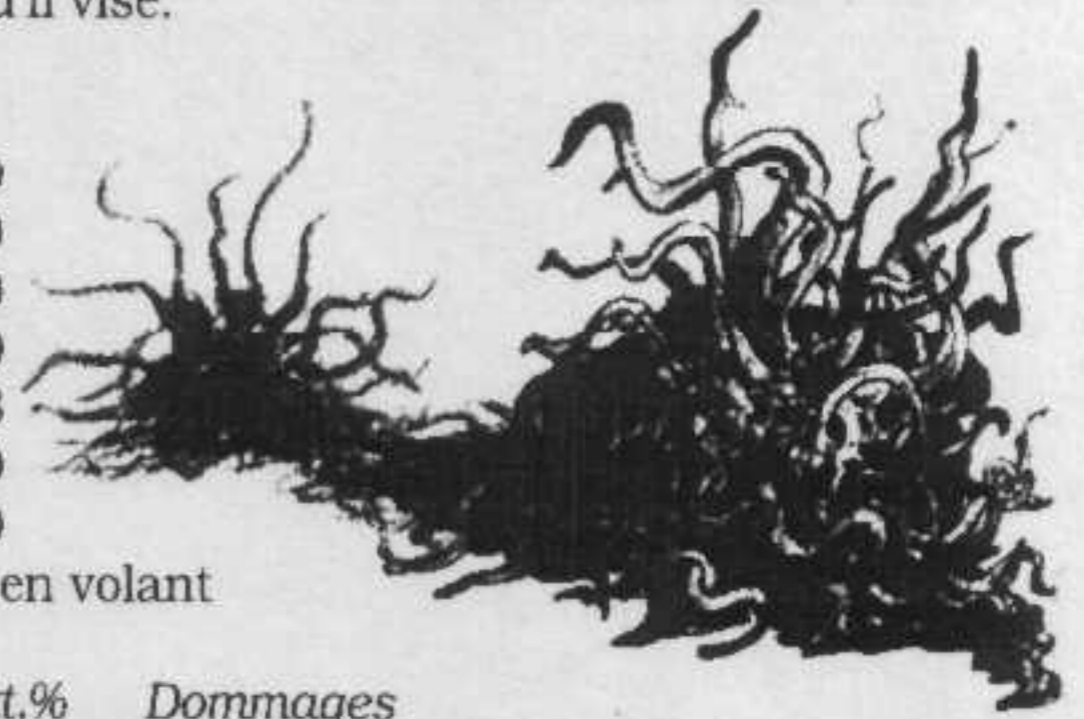
Le peuple Tcho-Tcho qui habite sur le Plateau de Sung (entre autres) est connu pour vénérer Zhar.

Notes : Lorsqu'on s'approche de lui ou qu'on le dérange, Zhar attaque en s'emparant de l'intrus avec un de ses tentacules. Quiconque est ainsi saisi est totalement désintégré au cours du round suivant, et il ne reste plus

alors de lui que quelques restes non organiques et sans vie. Les tentacules ont une portée d'au moins 30 mètres. A chaque round, Zhar emploie un tentacule contre chacune des cibles qu'il vise.

Caractéristiques

FOR	100
CON	100
TAI	100
INT	30
POU	28
DEX	30
Pts de Vie	100
Dépl.	20/50 en volant



Arme	Att.%	Dommmages
Tentacule	100%	Mort au cours du round suivant

Armure : 22 points de chair pustuleuse.

Sorts : Invoquer et Contrôler un Byakhee, Appeler Hastur, et peut-être d'autres, au choix du Gardien.

SAN : 1D6/1D20.

Zoth-Ommog (Grand Ancien)

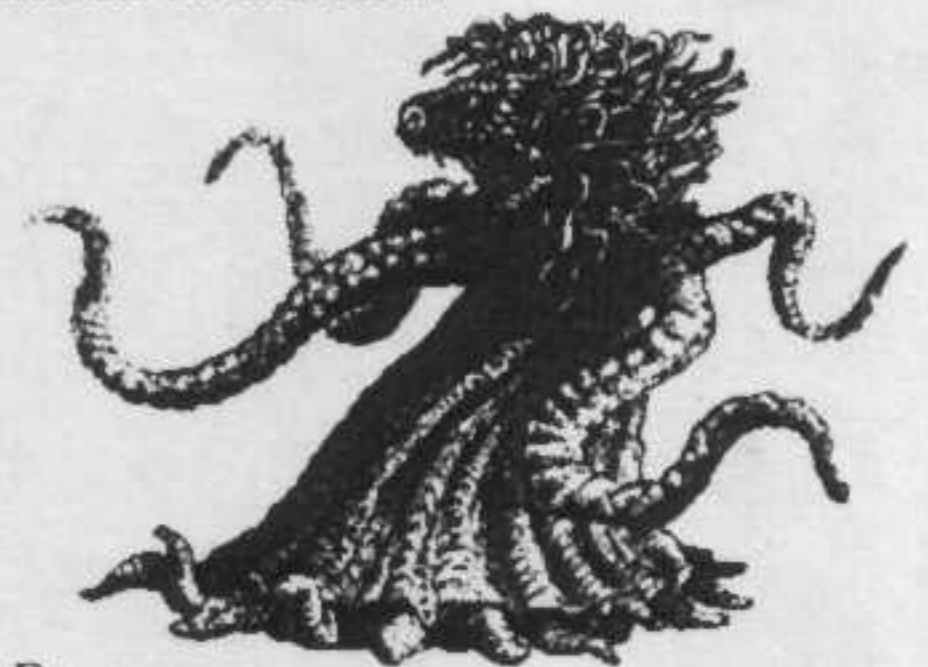
Description : Zoth-Ommog a un corps en forme de cône doté d'une tête ressemblant à celle d'un lézard. Une épaisse masse de tentacules serpentiformes pousse sur cette tête. A la base du cou sont fixés quatre gros pseudopodes semblables aux branches d'une étoile de mer.

Culte : Zoth-Ommog n'est pas activement adoré au sein de l'Humanité. Cependant, certains Profonds peuvent adorer cette entité malveillante. Zoth-Ommog est bien évidemment enseveli sous le Pacifique, dans la ville-tombeau de R'lyeh.

Notes : A l'instar de nombreux autres Grands Anciens, Zoth-Ommog peut se manifester par le biais d'une de ses statues. Il attaque généralement tout être humain qu'il voit, soit en se servant de ses gigantesques tentacules, soit en utilisant sa morsure.

Caractéristiques

FOR	40
CON	120
TAI	60
INT	20
POU	35
DEX	12
Pts de Vie	90
Déplacement	50



Arme	Att.%	Dommmages
Tentacule	90%	Prise — constriction causant 5D6 points de dommages au round suivant
Morsure	90%	1D6+5D6

Armure : Zoth-Ommog possède l'équivalent de 10 points d'armure que lui confère sa peau épaisse et pustuleuse. Il peut également régénérer 3 points de dommages par round. S'il perd tous ses Points de Vie, il s'en va et ne revient pas avant qu'une longue période se soit écoulée.

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

SAN : 1D6/1D20.

FICHE DE MONSTRE

TYPE DE MONSTRE.....

PERTE DE SAN.....

FOR.....	POU.....	POINTS DE MAGIE									1	2	3	ARMURE.....														
CON.....	DEX.....	4	5	6	7	8	9	10	11				PTS DE VIE						1	2	3	4	5	6				
TAL.....	APP.....	12	13	14	15	16	17	18	19				7	8	9	10	11	12	13	14	15							
INT.....	(EDU.....)	20	21	22	23	24	25	26	27				16	17	18	19	20	21	22	23	24							
Déplacement..... / /.....		28	29	30	31	32	33	34	35				25	26	27	28	29	30	31	32	33							
SORTS & EQUIPEMENT		Arme.....											34	35	36	37	38	39	40	41	42							
.....		Att.%..... Par.%.....											43	44	45	46	47	48	49	50	51							
.....		Dommages..... PV.....											52	53	54	55	56	57	58	59	60							
.....		Arme.....											61	62	63	64	65	66	67	68	69							
.....		Att.%..... Par.%.....											70	71	72	73	74	75	76	77	78							
.....		Dommages..... PV.....											79	80	81	82	83	84	85	86	87							
.....		Arme.....											88	89	90	91	92	93	94	95	96							
.....		Att.%..... Par.%.....											97	98	99	100	101	102	103	104	105							
.....		Dommages..... PV.....											106	107	108	109	110	111	112	113	114							
.....		Arme.....											115	116	117	118	119	120	121	122	123							
.....		Att.%..... Par.%.....											124	125	126	127	128	129	130	131	132							
.....		Dommages..... PV.....											133	134	135	136	137	138	139	140	141							
.....		Arme.....											142	143	144	145	146	147	148	149	150							
.....		Att.%..... Par.%.....																										
.....		Dommages..... PV.....																										

FICHE DE MONSTRE

TYPE DE MONSTRE.....

PERTE DE SAN.....

FOR.....	POU.....	POINTS DE MAGIE									1	2	3	ARMURE.....														
CON.....	DEX.....	4	5	6	7	8	9	10	11				PTS DE VIE						1	2	3	4	5	6				
TAL.....	APP.....	12	13	14	15	16	17	18	19				7	8	9	10	11	12	13	14	15							
INT.....	(EDU.....)	20	21	22	23	24	25	26	27				16	17	18	19	20	21	22	23	24							
Déplacement..... / /.....		28	29	30	31	32	33	34	35				25	26	27	28	29	30	31	32	33							
SORTS & EQUIPEMENT		Arme.....											34	35	36	37	38	39	40	41	42							
.....		Att.%..... Par.%.....											43	44	45	46	47	48	49	50	51							
.....		Dommages..... PV.....											52	53	54	55	56	57	58	59	60							
.....		Arme.....											61	62	63	64	65	66	67	68	69							
.....		Att.%..... Par.%.....											70	71	72	73	74	75	76	77	78							
.....		Dommages..... PV.....											79	80	81	82	83	84	85	86	87							
.....		Arme.....											88	89	90	91	92	93	94	95	96							
.....		Att.%..... Par.%.....											97	98	99	100	101	102	103	104	105							
.....		Dommages..... PV.....											106	107	108	109	110	111	112	113	114							
.....		Arme.....											115	116	117	118	119	120	121	122	123							
.....		Att.%..... Par.%.....											124	125	126	127	128	129	130	131	132							
.....		Dommages..... PV.....											133	134	135	136	137	138	139	140	141							
.....		Arme.....											142	143	144	145	146	147	148	149	150							
.....		Att.%..... Par.%.....																										
.....		Dommages..... PV.....																										

Photocopie autorisée pour usage personnel exclusivement — copyright ©1981, 1983, 1989.

Utilisez ce formulaire afin de détailler un monstre du Mythe. Tous les monstres ne réclament pas autant de détails. Photocopiez cette fiche en autant d'exemplaires que vous le désirez.



Magie et sortilèges

Où sont expliquées les méthodes d'invocation et d'asservissement des horreurs du Mythe. Aucun Investigateur sensé ne saurait vouloir apprendre volontairement de tels secrets, à moins d'y être contraint par la plus extrême des nécessités.

La magie du Mythe de Cthulhu est différente de celle que l'on trouve dans la plupart des autres jeux de rôle. Elle ne comporte que peu de sorts destinés à foudroyer et à anéantir des adversaires, et seuls quelques-uns d'entre eux peuvent être lancés rapidement.

Le Gardien devra lui-même inventer la plus grande part de la sorcellerie nécessaire à la conduite de sa propre campagne.

La magie est essentiellement consacrée à l'invocation rituelle de démons et d'entités effroyables, ainsi qu'aux moyens permettant de les contraindre à obéir aux ordres donnés. Les sortilèges s'apprennent en étudiant d'antiques grimoires ou en suivant l'enseignement d'un sorcier.

Les livres du Mythe de Cthulhu

Les diverses éditions et traductions de nombreux ouvrages occultes servent de fondement au Mythe.

Ces livres constituent pour les Investigateurs un moyen important pour acquérir du pouvoir et ils seront d'autant moins réticents à affronter certains monstres redoutables, s'ils peuvent ainsi obtenir l'un ou l'autre de ces ouvrages.

Dans la table détaillant la liste de livres du Mythe que vous trouverez page suivante, les intitulés suivants sont employés : *Titre* se réfère au nom du livre ; *Langue* indique le langage que doit connaître le lecteur afin de pouvoir lire le livre en question ; *+* *Au savoir* précise combien de points le lecteur peut éventuellement ajouter à sa compétence en Mythe de Cthulhu après avoir lu l'ouvrage ; *Multiplicateur de sorts* donne le pourcentage de chances que le lecteur a d'apprendre des sortilèges ou d'autres pratiques magiques en lisant cet ouvrage ; *Effet sur la SAN* précise combien de points de SAN sont perdus au cours de la lecture.

La perte de points de SAN provoquée par la lecture d'un livre du Mythe est automatique, contrairement à celle qui peut être entraînée par la vision d'un monstre effrayant. Il n'existe aucun moyen d'amoinrir les effets que produit un livre sur la SAN. Le nom de l'auteur ou du traducteur a été indiqué pour certains ouvrages

présentés. En outre, comme certains livres existent en plusieurs éditions, un astérisque (*) a été placé en regard des éditions les plus récentes.

Ainsi, par exemple, il y a un "*" à côté du *Necronomicon* du Dr John Dee, car il s'agit là d'une version plus récente du livre cité à la ligne précédente de la table : le célèbre *Al Azif* de l'arabe dément Al-Azred.

En fait, ce n'est pas très compliqué, les seuls ouvrages ayant fait l'objet de plusieurs éditions sont : *Al Azif* (connu également sous le nom de *Necronomicon*), *Unausprechlichen Kulten* (connu plus tard sous le titre de *Cultes Innommables*) et le *Liber Ivonis* (connu sous le nom de *Livre d'Ivon* ou *Livre d'Eibon*). Le Gardien a toutes latitudes pour inventer d'autres éditions s'il le souhaite.

Langue : Lorsqu'un personnage parvient à mettre la main sur un de ces livres, il peut tenter de le lire en passant au moins 2D6 mois à l'étudier attentivement (il n'est pas indispensable que ce soit fait d'une seule traite). Au terme de cette période, il doit ensuite réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa compétence dans la langue utilisée par l'auteur.

S'il réussit ce jet, il subit alors la perte SAN prévue pour le livre et obtient également les avantages que celui-ci peut lui procurer.

De plus, il peut éventuellement augmenter sa compétence en "Lire" la langue dans laquelle l'ouvrage a été rédigé.

Par contre, si le jet est raté, on considère que le lecteur a compris suffisamment de choses pour perdre de la SAN, mais pas assez pour retirer un quelconque avantage de sa lecture. Il ne pourra pas tenter de relire l'ouvrage tant que sa compétence pour "Lire" la langue concernée n'aura pas augmenté d'au moins 10%.

Si un personnage n'est pas parvenu à lire un livre une première fois (mais a subi la perte de SAN prévue), il ne perdra que la moitié des points de SAN prévu (divisez le jet de dés par deux et arrondissez à l'unité supérieure) lors de sa deuxième lecture.

Une fois qu'un personnage réussit à lire un livre, il ne perdra plus de SAN quand il le compulsera ultérieurement.

LES LIVRES DU MYTHE DE CTHULHU

1D100	Titre	Langue	+ Au savoir	Multiplieur de sorts	Effet sur la SAN
01	Al Azif (par Abd al-Azred)	Arabe	+18%	x5	-2D10
02	*Necronomicon (trad. Theodorus Philetas)	Grec	+17%	x5	-2D10
03	*Necronomicon (trad. Olaus Wormius)	Latin	+16%	x5	-2D10
04	*Necronomicon (trad. Dr John Dee)	Anglais	+15%	x4	-2D10
05-08	Cultes des Goules (par le Comte d'Erlette)	Français	+14%	x2	-1D10
09-12	De Vermiis Mysteriis (par Ludvig Prinn)	Latin	+12%	x3	-2D6
13	Unausprechlichen Kulten (par von Junzt)	Allemand	+15%	x4	-2D8
14-16	*Cultes Innommables (édition Bridewell)	Anglais	+12%	x3	-2D8
17-20	*Cultes Innommables (édition Golden Goblin Press).	Anglais	+9%	x2	-2D8
21-22	Liber Ivonis	Latin	+13%	x2	-2D4
23-24	*Livre d'Ivon (trad. Gaspard du Nord)	Français	+12%	x2	-2D4
25	*Livre d'Eibon	Anglais	+11%	x2	-2D4
26-30	Le Rameau d'Or (Frazer)	Anglais	+5%	x1	-1D2
31-34	Le Culte des Sorcières en Europe Occidentale	Anglais	+4%	x1	-1D3
35-37	Manuscrits Pnakotiques	Anglais**	+10%	x2	-1D8
38-40	Livre de Dzyan	Anglais**	+9%	x1	-1D6
41-44	Azathoth et Autres Poèmes (poésies d'Edward Derby)	Anglais	+4%	—	-1D4
45-47	Le Peuple du Monolithe (poésies de Justin Geoffrey)	Anglais	+3%	—	-1D3
48	Le Texte de R'lyeh	Chinois	+15%	x4	-2D8
49-50	Cthaat Aquadingen	Anglais**	+13%	x3	-2D8
51-52	Les Tessonns d'Eltdown	Anglais**	+11%	x2	-1D8
53-54	Les Fragments de Celaeno	Anglais**	+9%	x2	-1D8
55-56	Le Manuscrit du Sussex	Anglais**	+7%	x2	-1D6
57-58	Les Ecrits de Ponape	Anglais**	+5%	x2	-1D6
59-60	Les Tablettes de Zanthu	Anglais**	+3%	x2	-1D6
61-63	Les Révélations de Glaaki	Anglais**	+15%	x3	-2D6
64-65	Les Sept Livres Cryptiques de Hsan	Chinois	+8%	x3	-1D8
66-67	Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre (par le Révérend Ward Phillips)	Anglais	+4%	—	-1D6
68-69	Magie Véritable (par Theophilus Wenn)	Anglais	+6%	x2	-1D8
70-71	Les Monstres et Leurs Semblables	Anglais	+8%	x1	-1D8
72-74	Les Fragments de G'harne (trad. Lord Wendi-Smith)	Anglais**	+10%	x2	-1D10
75	Cthulhu dans le Necronomicon (par le Dr Shrewsbury)	Anglais	+6%	x1	-1D6
76-00	Au choix du Gardien	Variable	var.	var.	var.

*Traduction de l'ouvrage présenté à la ligne précédente.

**Traduction en anglais d'un ouvrage qui n'a pas été écrit dans cette langue à l'origine.

+ Au savoir : Lorsqu'un personnage a étudié un livre avec succès, il ajoute immédiatement le nombre indiqué dans cette rubrique à sa compétence en Mythe de Cthulhu.

Ce même nombre donne également une indication de l'utilité du livre en tant qu'ouvrage de référence. Lorsqu'un personnage a besoin de trouver une information spécifique concernant le Mythe de Cthulhu (ex : combien de temps il faut à un Chthonien pour arriver à maturité, ou l'endroit approximatif où le corps d'Ygolnac attend d'être ressuscité), il peut passer plusieurs heures de dur labeur à consulter un livre. Multipliez le "+ Au savoir" de celui-ci par 5 et tentez un jet de pourcentage inférieur ou égal à la valeur ainsi obtenue. Si le jet est réussi, le personnage trouve alors l'information qu'il cherche — ou, au minimum, des allusions concernant cette information. Par contre, si le jet est raté, il ne trouve rien à ce sujet dans l'ouvrage qu'il a épluché. Quel que soit le cas, le Gardien doit noter soigneusement les informations qui ont été — ou n'ont pas été — trouvées dans le livre, afin de conserver une certaine cohérence au jeu en cas de consultation ultérieure de l'ouvrage. Bien entendu, il lui est toujours possible de décider arbitrairement des informations que contient ce dernier et il est libre de les rendre aussi "impénétrables" qu'il le désire.

Exemple : Harvey Walters a réussi à se procurer le sinistre *De Vermiis Mysteriis*. Au cours d'une de ses dernières aventures, il a entendu parler d'une certaine "Lentille Lunaire" et il est curieux de savoir de quoi il s'agit, car la conversation qu'il avait surprise semblait de mauvais augure. Il décide par conséquent de compulsurer l'ouvrage qu'il vient d'acquérir. Comme le *De Vermiis Mysteriis* a un "+ Au savoir" de +12%, il y a donc 60% (12x5) de chances qu'il y soit fait mention de l'information recherchée. Harvey obtient un score de 47 aux dés et le Gardien informe alors son joueur que le *De Vermiis Mysteriis* ne précise pas la nature et l'apparence exacte de la Lentille Lunaire, mais il indique qu'il existerait en Afrique une sorte de quartz spécial qui peut être utilisé afin de "voir clairement la Lentille Lunaire". Harvey est intrigué par cette révélation, mais il décide rapidement qu'il doit absolument essayer de regarder la Lune au travers d'un morceau du quartz mentionné et il commence aussitôt à harceler son éditeur afin d'obtenir des fonds pour pouvoir se rendre en Afrique.

Multiplicateur de sorts : Lorsqu'un personnage est parvenu à étudier avec succès un livre, il peut essayer d'apprendre les sortilèges qu'il contient. Le Gardien devrait alors établir une liste des sorts contenus dans l'ouvrage en question, et prévoir dans quel ordre ceux-ci pourront être déchiffrés.

Quand un personnage tente d'apprendre un sort, il doit passer 2D6 semaines à étudier son livre, avant d'essayer d'obtenir avec 1D100 un score inférieur ou égal à son INT multipliée par le "Multiplicateur de sorts" de l'ouvrage. S'il y réussit, il apprend un sortilège. Sinon, il a perdu son temps. Un personnage peut recommencer autant qu'il le désire à essayer d'apprendre de nouveaux sorts — jusqu'à ce qu'il ait épuisé tous ceux contenus dans le livre — mais cela lui prendra à chaque fois 1D6 mois d'étude.

Lorsqu'un sort est appris à l'aide d'un livre particulier, le Gardien doit en prendre note, afin que si un autre personnage étudie le même ouvrage, il apprenne le même sort en premier.

SAN : Comme cela a déjà été dit en début de ce chapitre, un personnage perd automatiquement de la SAN lorsqu'il lit un livre du Mythe pour la première fois (aucun jet de SAN ne peut être tenté afin de limiter le montant de la perte subie). A chacun de ses essais ultérieurs, le lecteur ne subit ensuite plus que la moitié de la perte prévue (arrondir les fractions à l'unité supérieure), jusqu'à ce qu'il parvienne finalement à lire le livre. A partir de ce moment, il ne perdra plus de SAN.

Secondes éditions : Un astérisque (*) placé avant le titre d'un livre, indique que celui-ci est la traduction de celui cité juste au-dessus de lui et qui n'a pas d'astérisque en regard de son nom (c'est en principe l'édition originale de l'ouvrage en question).

Quand on parvient à lire et à comprendre un livre, cela implique certaines conséquences en ce qui concerne la lecture des autres éditions de cet ouvrage. Quelle que soit la langue utilisée pour les autres éditions d'un livre que l'on connaît déjà, leur lecture ne fera pas perdre de SAN supplémentaire. Les connaissances que l'on peut acquérir en Mythe de Cthulhu sont cependant limitées au "+ Au savoir" le plus élevé de toutes les éditions que l'on a lues.

Exemple : Harvey Walters parvient à obtenir un exemplaire de l'édition Golden Goblin Press du *Cultes Innommables de von Junzt* qui lui fait gagner 9% en Mythe de Cthulhu. Peu après, il se procure une version originale en allemand du même ouvrage, qui permet normalement d'ajouter 15% en Mythe de Cthulhu. Cependant, comme Harvey a déjà augmenté cette compétence de 9% en lisant une édition moins complète, il ne gagne cette fois que 6% (15%-9%). Plus tard, il découvre un exemplaire de l'édition Bridewell de *Cultes Innommables*. Cette acquisition ne lui permet cependant pas d'augmenter sa compétence en Mythe de Cthulhu, car son "+ Au savoir" n'est que de 12%, ce qui est inférieur aux 15% qu'Harvey a obtenus en lisant la version originale de ce livre. L'étude des trois livres ne lui a néanmoins fait perdre que 2D8 points de SAN en une seule fois, car il est parvenu à lire sa première édition du premier coup.

Le double astérisque que l'on trouve parfois dans la colonne Langue indique que le livre en question est une traduction en anglais d'un ouvrage écrit à l'origine dans une autre langue. Si on en trouve un jour un exemplaire écrit dans la langue non-humaine employée par son auteur original (ce qui est généralement le cas une fois sur trois), il peut alors être considéré comme étant nettement plus enrichissant que sa traduction. Dans ce cas, on ajoute 3% au "+ Au savoir" et +1 au "Multiplicateur de sorts" de l'ouvrage, qui doit néanmoins être considéré comme une édition ordinaire. La nature exacte du langage utilisé est laissée à la discrétion du Gardien. La colonne "1D100" placée devant les titres des livres a été prévue à son intention, afin de lui permettre de déterminer aléatoirement le titre des livres que découvrent les personnages au cours de leurs aventures. Notez qu'un jet compris entre 76 et 00 n'indique aucun livre en particulier. Dans ce cas, le Gardien peut inventer un livre de son cru, en prenant modèle sur les autres qui sont présentés. Il peut également décréter que le livre trouvé est sans valeur, qu'il s'agit d'un vieux journal intime ou d'un grimoire de sorcellerie. Les journaux intimes peuvent parfois contribuer à augmenter la compétence en Mythe de Cthulhu de leurs lecteurs (surtout si leur auteur possédait de grandes connaissances dans ce domaine), mais ils contiennent rarement des

sorts. Par contre, les grimoires ne peuvent apporter que peu d'informations concernant le Mythe, mais ils ont, pour la plupart, un "Multiplicateur de sorts" de x1, et plus rarement de x2 ou même x3. La quantité de SAN que ces manuscrits peuvent faire perdre doit être déterminée par le Gardien, en fonction des avantages qu'ils peuvent rapporter à leurs lecteurs.

Autres moyens d'apprendre des sorts

Une personne qui connaît un sortilège peut éventuellement l'enseigner à une autre, si elle passe suffisamment de temps pour cela avec elle. Chaque semaine, l'élève peut alors tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT. Une fois ce jet réussi, le sortilège est considéré comme étant appris.

Il est également possible d'apprendre un sort directement d'une divinité ou d'un monstre. Pour cela, la créature en question peut remettre à son adepte une tablette ou un parchemin sur lequel est notée la formule du sortilège (qui pourra être appris comme s'il était étudié dans un livre), à moins qu'elle ne lui implante télépathiquement cette formule dans l'esprit, ce qui ne prendra que quelques minutes. Quoi qu'il en soit, dans ce dernier cas, l'adepte devra ensuite réussir un jet d'Idée pour se souvenir du sort, une fois que son "professeur" se sera retiré.

SORTILEGES ET MAGIE DU MYTHE DE CTHULHU

Les points de magie

Tous les personnages disposent de points de magie (PM) égaux en nombre aux points de POU qu'ils ont en début de partie. Ces PM peuvent être employés pour lancer des sortilèges et un personnage ne peut jamais en dépenser plus qu'il n'en possède. Une fois employés, ces points se régénèrent à la cadence du quart des points de POU de l'utilisateur (arrondir les fractions à l'unité inférieure) toutes les six heures, de telle sorte qu'il lui est donc possible de récupérer l'intégralité de ses PM en vingt-quatre heures. Les points ainsi régénérés ne peuvent jamais excéder le POU du personnage. Et si ce dernier devait, au cours d'une aventure, obtenir plus de points de magie qu'il n'a de POU, il pourrait les utiliser, mais l'excédent ne pourrait pas ensuite être récupéré.

Un personnage qui n'a plus un seul point de magie sombre dans l'inconscience et reste dans cet état jusqu'à ce qu'il en ait régénéré au moins 1.

Lancement des sorts

Plusieurs conditions doivent être réunies avant qu'un sortilège puisse être lancé avec succès. La plupart du temps, il faut dépenser des points de magie afin qu'un sort soit efficace. Il faut parfois même dépenser des points de POU. Ceux-ci ne pouvant pas être régénérés une fois qu'ils sont consommés, la caractéristique du magicien est alors définitivement diminuée du nombre de points correspondant.

Le lancement de certains sorts requiert également certains composants matériels. En principe, ceux-ci sont réutilisables indéfiniment (ex : les grands menhirs

nécessaires pour invoquer Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé), mais ce n'est pas toujours le cas (on est bien obligé de boire le Breuvage de l'Espace).

De plus, lancer un sortilège est une opération qui exige un certain temps. Selon les enchantements, cela peut aussi bien demander quelques secondes ou quelques minutes, que plus d'une semaine.

Chaque sortilège comporte aussi une incantation qui lui est propre. Le magicien doit la connaître et il peut être obligé de répéter longuement une mélodie complexe pour lancer certains sortilèges. Aussi lui faudra-t-il disposer d'un minimum de liberté de mouvement et d'expression.

Enfin, le lancement d'un sort fait généralement perdre de la SAN au magicien. L'importance de cette perte varie selon les sortilèges, et peut parfois être considérable, d'autant plus qu'elle ne peut pas être modérée par un jet de SAN réussi, les points étant perdus de manière automatique.

Choix de sortilèges pour les monstres du Mythe

La table de la page suivante répartit les sorts en différentes catégories. Celles-ci peuvent être d'un grand secours pour déterminer quel sort connaît une entité extra-terrestre donnée, ou quel sort elle est susceptible d'enseigner à ses adorateurs et adeptes.

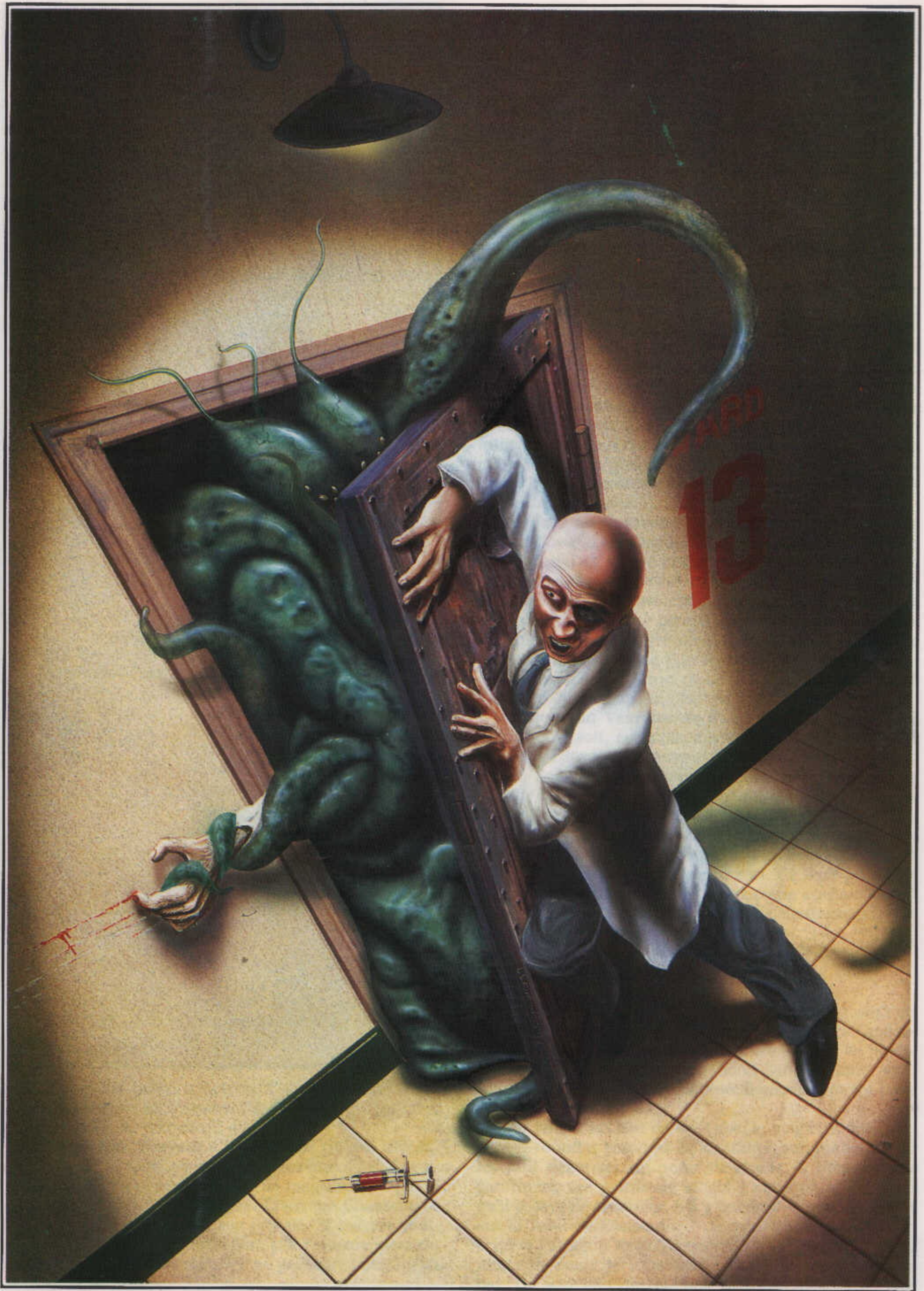
Invocation des races de serviteurs

Ces sorts partagent tous certaines caractéristiques communes (ne serait-ce que le fait qu'ils débutent tous par le mot "Invoquer"), mais ils ne sont néanmoins pas interchangeables, chacun étant destiné à l'invocation d'un type de créature spécifique.

Toutes les invocations requièrent une dépense de points de magie, avec un rapport d'1 PM par 10% de chances de réussite du sortilège (exception : Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs). Un personnage doit passer 5 minutes à faire des incantations et des gestes rituels par PM qu'il dépense pour lancer son sort. Il est possible de dépenser ainsi autant de PM qu'on le désire, mais cela n'a guère d'intérêt au delà de 10, puisqu'une invocation a toujours 5% de risques d'échouer (résultat de 96 à 00 avec 1D100).

Si le sort est réussi, l'être invoqué apparaît 2D10 minutes après que le magicien a terminé son incantation. Il n'en apparaît jamais qu'un seul à la fois. A chaque fois qu'il effectue une invocation, un personnage perd 1D3 points de SAN, sans compter ceux que la vision de la créature ainsi appelée peut lui faire perdre. Il peut exister d'autres sortilèges d'invocation que ceux présentés ci-dessous, mais ces derniers constituent une bonne base de départ. Il convient de noter que la plupart requièrent un composant matériel.

Invoquer un Byakhee : Il faut disposer d'un sifflet pour lancer ce sort. celui-ci doit en effet être utilisé tout au long de l'invocation. Pour chaque point de POU dépensé définitivement afin d'enchanter ce sifflet (la manière de procéder pourra, au gré du Gardien, être ou non précisée dans la formule du sort), 10% sont ajoutés aux chances de succès de l'invocation. Le sifflet peut être réutilisé indéfiniment, une fois qu'il a été enchanté. L'invocation d'un Byakhee ne peut se faire que de nuit, quand Aldebaran se trouve au-dessus de l'horizon (la



Cellule 13

SORTS POUR LES MONSTRES

Catégorie	Sortilèges associés
Dieux Très Anciens	<ul style="list-style-type: none"> - Concocter le Breuvage de l'Espace - Contacter Nodens - Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit - Le Signe des Anciens
Autres Dieux	<ul style="list-style-type: none"> - Appeler Azathoth - Appeler Shub-Niggurath - Appeler Yog-Sothoth - Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath - Contacter Nyarlathotep - Créer un Portail - Flétrissement - Invoquer/Contrôler un Serviteur des Autres Dieux - Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse - La Poudre d'Ibn-Ghazi - Le Signe de Voor - Résurrection - Terrible Malédiction d'Azathoth
Race Indépendante	<ul style="list-style-type: none"> - Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel - Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire - Contacter un Chthonien - Contacter un Polype Volant - Contacter un Chien de Tindalos
Grand Ancien ou Race de Serviteurs	<ul style="list-style-type: none"> - Appeler Cthugha - Appeler Hastur - Appeler Ithaqua - Appeler Nyogtha - Concocter le Breuvage de l'Espace - Contacter Cthulhu - Contacter les Fungi de Yuggoth - Contacter les Profonds - Contacter Tsathoggua - Contacter un Habitant des Sables - Contacter une Chose Très Ancienne - Contacter une Goule - Contacter une Larve Amorphe de Tsathoggua - Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu - Contacter Yig - Créer un Portail - Invoquer/Contrôler un Byakhee - Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu

période la plus propice s'étend d'octobre à mars). La créature, encore toute couverte du givre de l'espace, descendra du ciel en battant des ailes.

Invoquer une Horreur Chasseresse : Cette invocation requiert le sacrifice sanglant d'un être doué de raison (un homme généralement). Le magicien n'a pas à accomplir le sacrifice lui-même, l'Horreur Chasseresse s'en charge au moment de son arrivée. Si aucune victime n'a été prévue à son intention, elle s'empare alors du magicien lui-même. Ce sortilège ne peut être lancé qu'en plein air et de nuit.

Invoquer une Maigre Bête de la Nuit : Pour ce sort, il faut une pierre sur laquelle est gravé le Signe des Anciens. Cette pierre ne doit pas avoir la forme d'une étoile. L'invocation n'est efficace que la nuit, quand la Lune se trouve sous l'horizon.

Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs : Ce sortilège peut être lancé n'importe où, pourvu que ce soit la nuit d'une fête païenne (ex : nuit du premier mai, nuit de la Saint Jean, nuit d'Halloween ou la fameuse nuit du Walpurgis). D'autres nuits peuvent également convenir, si le Gardien le désire. Il faut une flûte pour effectuer cette invocation. Celle-ci peut éventuellement être enchantée afin d'augmenter les chances de succès au prix d'un point de POU sacrifié définitivement par bonus de 10%. Ce sortilège demande trois fois plus de points de magie que les autres — il faut ainsi dépenser 3 points de magie pour avoir 10% de chances de réussir l'invocation.

Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath : Ce sort exige le sacrifice d'un animal quelconque dont la TAI est au moins égale à 8. L'invocateur doit utiliser un couteau afin d'exécuter certaines coupures rituelles sur la bête au moment de la mise à mort. Ce sortilège ne peut être lancé que dans un bois, par une nuit sans Lune. Une fois la cérémonie accomplie, le Rejeton surgira d'entre les arbres.

Invoquer un Vagabond Dimensionnel : Le magicien doit disposer d'un poignard fait d'un métal élémentaire pur et non d'un alliage (dans ce cas précis, même l'acier doit être considéré comme un "alliage"). Chaque point de POU dépensé définitivement afin d'enchanter cette lame (la procédure à suivre peut ne pas être incluse dans la formule du sort, au gré du Gardien), ajoute 10% aux chances de succès de l'invocation. Celle-ci peut être effectuée à n'importe quel moment du jour. Le Vagabond se matérialisera tout simplement devant l'invocateur.

Invoquer un Vampire de Feu : Un feu, de quelque nature qu'il soit, est indispensable au lancement de ce sortilège. L'invocation ne peut être effectuée que de nuit, quand Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon (la période la plus propice va de septembre à novembre).

Invoquer un Vampire Stellaire : Cette invocation ne peut être effectuée que de nuit, sous un ciel sans nuages. Le magicien doit disposer d'un livre dans lequel a été consignée l'incantation du sort. Ce livre peut être enchanté afin d'accroître les chances de succès, ce qui exige alors 1 point de POU (sacrifié définitivement) par 10% supplémentaires.

Contrôler les races de serviteurs

A chaque sort d'Invocation correspond un sort de Contrôle approprié. Il existe ainsi des sortilèges Contrôler un Byakhee, Contrôler une Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Contrôler un Vagabond Dimensionnel, etc. Chacun de ces sortilèges est spécifiquement prévu pour une seule race.

Pour lancer un sort de Contrôle, le magicien doit passer un round à entonner l'incantation adéquate, puis il lui faut dépenser un point de magie. Il doit ensuite confronter ses points de magie à ceux de la créature qu'il essaye de contrôler. S'il y parvient — grâce à un jet sur la Table de Résistance — le monstre lui obéit, sinon celui-ci l'attaque invariablement. On ne peut pas alors tenter de contrôler une créature contre laquelle on se bat. Un sort de Contrôle doit toujours avoir une cible

déterminée et visible, mais il y a une exception à ce principe : quand un sort d'Invocation vient d'être lancé, il est possible de lancer un sortilège de Contrôle sur l'être concerné, avant même qu'il soit arrivé. De cette façon, dès qu'il apparaît, il est soumis au magicien.

On ne peut pas contrôler un être qui est déjà sous l'influence d'un sort de Contrôle lancé par une autre personne, ou qui se trouve à plus de 100 mètres de distance (sauf s'il a été invoqué par le personnage qui tente de le contrôler).

Une fois qu'un être est contrôlé, il est obligé d'obéir à un ordre du magicien, après quoi il sera libre à nouveau. On considérera qu'il restera sous l'influence du lanceur de sort, jusqu'à ce qu'il ait accompli l'ordre de celui-ci au pied de la lettre, quitte à ne pas en respecter l'esprit. Cet ordre doit être précis et limité dans le temps. Ainsi, par exemple, "Protège-moi contre toute agression" n'est pas une instruction valable, alors que "Tue ces quatre hommes qui s'attaquent à moi" l'est. Il est possible d'invoquer une créature afin qu'elle emmène une personne quelque part, qu'elle préside une cérémonie religieuse, qu'elle se rende dans un certain lieu et tue tous ceux qui s'y trouvent, ou toute autre tâche que pourra imaginer le cerveau enfiévré du Gardien.

L'ordre donné à une créature ne doit pas comporter plus de mots que celle-ci n'a de points d'INT. Le magicien peut néanmoins indiquer une direction de la main ("Va par là !") ou donner des instructions à l'aide de gestes simples.

Qu'elle soit ou non un succès, chaque tentative pour lancer un sortilège de Contrôle coûte un point au magicien.

Sorts de Contact

Les sorts de cette catégorie ont également été regroupés parce qu'ils partagent des caractéristiques communes. Comme toujours, chaque sort est adapté à une créature en particulier, mais ils produisent tous des effets similaires : un représentant de la race contactée apparaît devant celui qui l'a appelé. Il ne faut pas plus d'une ou deux minutes pour lancer un sort de Contact, mais la créature concernée peut très bien ne venir qu'un ou deux jours plus tard. En principe, cependant, elle se présente toujours au magicien à un moment où il se trouve seul, ou en compagnie d'amis et d'adeptes comme lui. On lance 1D100 afin de déterminer le nombre d'heures que met la créature pour venir. Il convient d'ailleurs de noter que les représentants de races inférieures — comme les Choses Très Anciennes, les Habitants des Sables ou les Mi-Go — préfèrent généralement se déplacer en petits groupes, plutôt que de venir seuls.

Ce genre de sort est généralement employé afin d'entrer en contact avec une Race Très Ancienne, de telle sorte que le magicien puisse améliorer ses compétences ou apprendre des secrets et de nouveaux sortilèges. Le Gardien doit déterminer avec précision la réaction des créatures contactées à l'égard du sorcier ; si celui-ci a quelque chose à offrir en échange de ce qu'il désire, ses chances peuvent en être augmentées d'autant. Il convient de toujours se souvenir que les entités du Mythe ont leurs propres modes de pensée et leurs propres projets diaboliques. Sans compter que celui qui les contacte ne peut jamais être sûr qu'elles ne préféreront pas le dévorer, au lieu de discuter avec lui (c'est tout particulièrement le cas pour des créatures

aussi malveillantes que les Polypes Volants ou les Chiens de Tindalos). De toute façon, l'esprit de ces monstres extra-terrestres ne fonctionne pas du tout comme le nôtre.

Chaque sort de Contact entraîne la dépense d'un certain nombre de points de magie au moment de son lancement. Le montant exact de points dépensés varie en fonction de la race avec laquelle on désire entrer en contact. Il est en principe égal au nombre minimum de points de POU que peut avoir un représentant de cette race (ex : un Chien de Tindalos a 7D6 points de POU, il peut au minimum avoir 7 points dans cette caractéristique, aussi faudra-t-il dépenser 7 points de magie pour entrer en contact avec sa race).

Lancer un sortilège de Contact fait perdre 1D3 points de SAN au magicien. Il peut exister d'autres sorts que ceux présentés ci-dessous.

Contacteur un Chien de Tindalos : Ce sort coûte 7 points de magie et peut être lancé n'importe où, à n'importe quel moment. Il est extrêmement dangereux.

Contacteur une Chose Très Ancienne : Ce sort consomme 3 points de magie et doit être lancé au-dessus d'une fosse sous-marine ou à proximité d'un portail magique donnant sur un autre monde que les Choses Très Anciennes sont supposées habiter. Les fosses sous-marines les plus appropriées se trouvent près de l'Antarctique et au milieu de l'Atlantique.

Contacteur un Chthonien : Il faut dépenser 5 points de magie pour lancer ce sort. En outre, il peut être efficace seulement si on accomplit son cérémonial dans un lieu qui est réputé être habité par les Chthoniens, ou qui a déjà été visité par eux, comme G'harne en Afrique Occidentale, par exemple. Il est également possible de le lancer du bord d'une faille profonde qui a été créée par un tremblement de terre.

Contacteur les Fungi de Yuggoth (Mi-Go) : Ce sort consomme 8 points de magie et doit être lancé au pied d'une haute montagne, ou sur cette montagne même. Celle-ci doit faire partie d'un massif réputé pour être exploité par les Mi-Go. Les plus célèbres sont les Appalaches, les crêtes himalayennes et certaines montagnes d'Afrique Centrale.

Contacteur une Goule : Ce sort coûte 8 points de magie. Il ne peut être lancé que par une nuit éclairée par la Lune, dans les parages d'un vieux cimetière, d'une ancienne crypte (plus d'un siècle d'âge) ou d'un autre lieu fréquenté par les Goules.

Contacteur un Habitant des Sables : Ce sort consomme 3 points de magie et doit être lancé dans un désert, tel que celui du sud-ouest des Etats-Unis.

Contacteur une Larve Amorphe de Tsathoggua : Ce sort consomme 3 points de magie et doit être lancé dans un temple dédié à Tsathoggua (et qui contient encore une statue le représentant) ou dans un endroit situé non loin d'une entrée menant au noir abîme de N'Kai (quelque part en Amérique du Nord).

Contacteur une Larve Stellaire de Cthulhu : Ce sort consomme 6 points de magie et doit être lancé au bord d'un océan, près d'un avant-poste des Profonds, ou alors à proximité d'un lieu où sont censés reposer des Larves de Cthulhu. Ce sort sera efficace sur de nombreuses îles polynésiennes, au large des côtes du Massachusetts et au-dessus du site de R'lyeh.

Contacteur un Polype Volant : Ce sort coûte 9 points de magie et doit être lancé près d'une des rares ouvertures menant au monde souterrain où vivent ces êtres.



Le Sacrifice

Le magicien doit se tenir debout devant cette ouverture lorsqu'il entonne ses incantations et dépense ses points de magie.

Contacteur les Profonds : Ce sort coûte 3 points de magie et ne peut être lancé qu'au bord de l'océan, non loin d'une des cités sous-marines des Profonds. Il faut également jeter dans l'eau des pierres portant des inscriptions particulières.

Appeler une divinité

Il est possible d'invoquer, à ses risques et périls, certains dieux démoniaques du Mythe de Cthulhu. Les actions qu'entreprennent ces êtres quand ils apparaissent sont détaillées dans les descriptions les concernant (voir chapitre précédent). Une fois de plus, ces sorts d'Appel sont spécifiques à chaque divinité et ne sont donc pas interchangeables.

Tous les sorts d'Appel ont des chances de réussite identiques. Le magicien doit connaître le sort adéquat et peut dépenser autant de points de magie qu'il le désire au moment de son lancement. Il en va de même pour toutes les personnes qui se trouvent à ses côtés et qui connaissent également la formule magique. Par contre, toute autre personne ne peut dépenser qu'un seul point de magie afin que s'accomplisse le rituel. Le total des points de magie dépensés par tous ces individus est alors égal aux chances de réussite du sort d'Appel.

Toutes les personnes qui participent à l'Appel d'une divinité doivent entonner ensemble une certaine incantation et cela pendant un nombre de minutes égal au pourcentage de réussite de leur sortilège. Ainsi, un rituel n'ayant que peu de chances de réussir ne dure en principe pas très longtemps. Cependant, si les chances de réussite du sort dépassent 100%, les points de pourcentage excédentaires peuvent contribuer à réduire la durée de l'incantation (sans que celle-ci puisse néanmoins être inférieure à une minute), à raison d'une minute par point en trop.

Exemple : Harvey Walters désire appeler Cthugha afin que celui-ci détruise un certain site. Il connaît le sortilège approprié et il remplit le rôle "d'appelleur". A ses côtés, il a 6 camarades dont un seul connaît également la formule qu'il va employer. Harvey dépense 8 points de magie (ce qui ne lui en laisse qu'un seul) et son ami érudit 12. Chacun des cinq autres Investigateurs présents ne peut, pour sa part, contribuer au succès du rituel qu'en dépensant un point de magie (soit 5 points en tout). Les chances de réussite du sortilège sont, donc de $8+12+5$, soit 25%. Par conséquent, l'incantation devra durer 25 minutes.

Les sorts d'Appel peuvent également servir — et c'est sans doute leur aspect le plus important — à chasser les divinités invoquées. La formule d'un sort de ce type comprend toujours les deux formes sous lesquelles il peut être employé, de telle sorte qu'une personne qui sait comment procéder pour appeler un dieu sait également comment le faire partir.

Congédier une divinité coûte 1 point de magie par tranche de 5 points de POU (ou fraction restante) qu'elle possède. En outre, un point supplémentaire doit être dépensé pour chaque tranche de 5% de chances de succès du sortilège.

Exemple : Harvey Walters et son ami Georges rencontrent Nyogtha et n'ont qu'un seul désir : qu'il s'en aille ! Tous les deux connaissent le sortilège qui permet d'appeler cette divinité, il leur est donc possible de tenter de la

congédier. Nyogtha a 28 points de POU, il leur faut donc dépenser 6 points de magie, plus 1 point supplémentaire par 5% de chances de succès de leur tentative. N'ayant rien à perdre, les deux amis décident d'employer tous leurs points de magie (9 pour Harvey et 12 pour Georges), ce qui fait un total de 21 points. Comme 6 de ces points sont nécessaires à l'activation du sortilège, ils auront 75% ($(21-6) \times 5\%$) de chances de réussir à faire fuir Nyogtha.

La réussite de la plupart des sorts d'Appel est soumise à certaines conditions, ce qui n'est cependant pas le cas pour les sorts permettant de congédier les divinités qui peuvent être lancés à toute heure et en tout lieu.

Lancer un sort d'Appel fait perdre 1D10 points de SAN au magicien. Les sorts destinés à chasser les divinités, ne produisent pas d'effet sur la SAN.

Appeler Azathoth : Ce sort ne peut être lancé que de nuit. Aucun préparatif n'est nécessaire, mais cet appel est dangereux. Il doit être accompli en plein air.

Appeler Cthugha : La seule chose nécessaire pour ce sortilège est une flamme quelconque. Le magicien doit cependant pouvoir la déplacer pendant son incantation et une allumette ou une torche peuvent très bien convenir. Il n'est possible d'Appeler Cthugha que la nuit, lorsque Fomalhaut se trouve au-dessus de l'horizon. La période la plus propice au lancement de ce sort s'étend de septembre à novembre.

Appeler Hastur : Ce sort nécessite que l'on enchante neuf blocs de pierre, avant de les positionner sur le sol de telle sorte qu'ils forment un "V". Pour les enchanteur, il faut dépenser définitivement un point par bloc. Il n'est pas indispensable que les neuf monolithes aient une forme régulière, mais aucun ne doit cependant avoir un volume inférieur à neuf mètres cubes. Ce sort ne peut être lancé que par nuit claire, quand Aldebaran est au-dessus de l'horizon (ce qui se produit d'octobre à mars). Le "V" de pierre augmente de 30% les chances que l'on a d'invoquer un Byakhee. Et chaque Byakhee présent au moment où l'on appelle Hastur ajoute 10% de chances de réussite au rituel.

Appeler Ithaqua : Pour lancer ce sort, il faut disposer d'un énorme monticule de neige. Le magicien doit se tenir sur celui-ci lorsqu'il prononce son incantation. Ce sort n'est efficace que dans le Grand Nord, et uniquement si la température ambiante est en dessous de zéro degré.

Appeler Nyogtha : Ce sort ne peut être lancé que devant l'entrée d'un immense réseau de cavernes souterraines pouvant (éventuellement) communiquer avec le royaume de Nyogtha.

Appeler Shub-Niggurath : Il faut "consacrer" un grand autel de pierre avant que ce sortilège ait la moindre chance de réussir. Cet autel doit être installé au cœur d'une forêt humide ou dans tout autre lieu sauvage. C'est de cet endroit qu'il faut ensuite lancer le sort. Pour consacrer l'autel, il faut l'imprégner de sang, ce qui nécessite de sacrifier des victimes pour un total de 200 points de TAI. L'autel peut ensuite être réutilisé indéfiniment et a pour effet d'augmenter de 20% les chances que l'on a d'invoquer un Sombre Rejeton. le sort d'Appel de Shub-Niggurath lui-même ne peut être lancé que par une nuit sans Lune et il a 10% de chances de succès par Sombre Rejeton présent au moment de la cérémonie.

Appeler Yog-Sothoth : Ce sort exige que l'on édifie une tour d'au moins dix mètres de haut. En outre, chaque fois que l'on appelle Yog-Sothoth, il faut lui

sacrifier un être humain. Il est cependant inutile de tuer soi-même cette victime, il suffit juste de la signaler au dieu — en désignant, par exemple, un village dans lequel il pourra la choisir lui-même. Les chances de réussite de ce sortilège sont augmentées de 5% par point de POU dépensé de façon définitive dans le but d'enchanter la tour de pierre. Cette dernière doit être située dans un endroit dégagé et le sort ne peut être lancé que sous un ciel sans nuage.

Contacteur une divinité

Comme pour les races inférieures, il est possible de se contenter d'entrer en contact avec les divinités. La procédure à suivre, ainsi que les résultats obtenus, sont cependant différents. Une sorte de Contact est toujours spécifique à une divinité bien précise.

Lancer un sort de Contact, quel qu'il soit, implique toujours de dépenser définitivement un point de POU. Les chances de réussite du sortilège sont égales à la moitié du jet de Chance du magicien (calculé après la perte du point de POU). Si le sort est lancé avec succès, la divinité contactée se comporte alors de manière plus ou moins amicale, selon sa personnalité et son humeur du moment.

Le Gardien doit bien veiller à l'interpréter avec circonspection et de façon cohérente. Comme il est assez peu probable que des Investigateurs se vouent corps et âmes à l'adoration d'un dieu du Mythe, ils ne peuvent en principe obtenir que des connaissances et des pouvoirs magiques de second ordre. En général, une divinité contactée ne se donne pas la peine de se déplacer en personne ; elle se contente seulement d'envoyer un message ou une projection immatérielle d'elle-même. La divinité entre en contact avec le magicien dans les 24 heures qui suivent le lancement du sortilège. Lancer un sort de Contact entraîne la perte d'1D6 points de SAN.

Contacteur Cthulhu : La réponse de Cthulhu à ce sortilège prend toujours la forme d'un rêve ou d'un cauchemar. C'est de cette façon que le Grand Ancien informe ses serviteurs de ses désirs.

Contacteur Nodens : Ce sort peut réussir uniquement s'il est lancé dans un lieu retiré comme, par exemple, le sommet d'une falaise située au bord de la mer. Nodens n'entre en contact avec le lanceur du sort, que si celui-ci se trouve seul dans un lieu inaccessible.

Contacteur Nyarlathotep : Ce sort peut être lancé en n'importe quel lieu, mais Nyarlathotep n'apparaîtra ensuite qu'à l'occasion d'un rassemblement d'adorateurs ou de l'initiation d'un nouvel adepte des Dieux Extérieurs.

Contacteur Tsathoggua : Lorsque ce sort est lancé avec succès, Tsathoggua se manifeste alors sous la forme d'une projection spirituelle, translucide et vacillante (les effets sur la SAN sont les mêmes que s'il se déplaçait lui-même). Il n'apparaît en principe que si le magicien est seul et il s'adresse alors à lui de façon intelligible.

Contacteur Y'gononac : Y'gononac établit le contact en prenant possession du corps du magicien ou de celui d'une personne qui lui est proche et qui sert alors d'intermédiaire. Il choisit en principe la première de ces alternatives, uniquement s'il estime que le magicien ne peut pas faire un prêtre de valeur, sinon, il possède généralement un associé de celui-ci — ou même une personne choisie au hasard — et tente de le convertir à son culte.

Contacteur Yig : Yig emploie généralement des serpents comme intermédiaires. Ceux-ci lui servent à transmettre des messages.

Autres sortilèges

Concocter le Breuvage de l'Espace : En fait, ce sort est une recette permettant la réalisation d'une potion magique. Cette potion est fabriquée à partir de cinq ingrédients — dont le Gardien doit déterminer la nature — et nécessite au minimum une semaine de macération. Au bout de ce délai, chaque dose de Breuvage doit être enchantée en dépensant 20 points de magie (peu importe le temps que cela exige). Une dose permet ensuite à un personnage de supporter le vide et les vicissitudes de l'espace en le plongeant dans un état de stase physique et mentale qui le rend pratiquement insensible à son environnement. Une fois qu'il a atteint sa destination (après avoir été transporté par un Byakhee ou quelque chose de similaire), le voyageur sent alors les effets du Breuvage s'estomper et il lui faudra en consommer une nouvelle dose lorsqu'il voudra accomplir le trajet de retour. Quoi qu'il en soit, il faut toujours dépenser un nombre de points de magie proportionnel à la distance que l'on désire parcourir, en plus des points employés afin d'enchanter la potion. La formule à appliquer est la suivante :

N points de magie permettent de parcourir $10^{(N+1)}$ années-lumière.

Ainsi, un personnage doit dépenser 2 points de magie pour un trajet de 101 années-lumière. S'il doit par contre se rendre à plus d'un milliard d'années-lumière de son point de départ, il lui en coûte alors au moins 9 points de magie. De plus, les voyages spatiaux font toujours perdre autant de points de SAN qu'ils consomment de points de magie. Il existe de nombreux types de Breuvage de l'Espace nécessitant chacun des ingrédients différents. Il convient de noter que ces potions se conservent mal et qu'il est donc préférable de les préparer peu de temps avant de les consommer.

EFFICACITE DU BREUVAGE DE L'ESPACE

<i>Points de magie et de SAN dépensés</i>	<i>Distance à ne pas excéder (en années-lumière)</i>
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000
8	1 000 000 000
...et ainsi de suite	

Créer un Portail : Ce sortilège permet à son utilisateur de Créer un Portail dimensionnel s'ouvrant sur d'autres contrées, lieux et mondes. Chaque Portail ne peut mener qu'à un seul lieu prédéterminé et il faut dépenser un certain nombre de points de POU lors de sa création. Ce nombre doit être proportionnel à la distance qui le sépare du lieu sur lequel il doit s'ouvrir. La formule à appliquer est la suivante :

N points de POU pour une distance de $10^{(N+1)}$ miles, sachant qu'un mile correspond à 1,609 kilomètre.

Le Portail peut revêtir diverses apparences, les plus communes étant des entrelacs de lignes peintes sur une

surface quelconque ou des blocs de pierre placés d'une certaine manière au milieu d'un champ. Traverser un Portail fait perdre autant de points de magie qu'il a fallu de points de POU pour le créer. Si un personnage ne possède plus assez de points de magie pour que la transition s'effectue sans problème, il arrive quand même à destination... mais mort.

COÛTS DE CRÉATION D'UN PORTAIL

Points de POU ou de magie dépensés	Distance (en milles)
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000
6	10 000 000
7	100 000 000
8	1 000 000 000
9	10 000 000 000

...et ainsi de suite.

Exemple : Harvey Walters découvre le sortilège permettant de Créer un Portail et il décide d'en construire un qui lui permettra d'atteindre la planète Mercure. Celle-ci se trouve à plus de 140 millions de miles de la Terre, il lui faudra donc sacrifier définitivement 8 points de POU.

Les Portails sont conçus aussi bien pour les voyages "aller" que pour les trajets de "retour". Pour pouvoir revenir, le personnage doit cependant prendre certaines précautions : il lui faut notamment créer un Portail de retour relié à celui du départ. Cela ne lui coûte aucun point de POU. Il lui suffit juste de dessiner une copie du Portail d'origine quand il arrive à destination. Il doit ensuite dépenser un nombre de points de magie correspondant aux points de POU employés pour créer le premier Portail. La voie de retour est alors opérationnelle.

Certains Portails peuvent altérer l'organisme de ceux qui les traversent afin de mieux les adapter à l'environnement du lieu de destination. Il en existerait même qui permettraient d'accéder à plusieurs endroits. Libre au Gardien de définir ces Portails plus en détail.

Créer un Portail ne fait pas perdre de SAN, mais chaque utilisation consomme 1 point de SAN.

EXEMPLES DE LIEUX ET DE DISTANCES

Lieu	Distance en milles	(POU requis)
1 Unité Astronomique	93 000 000	(7)
1 Année-Lumière	5 900 000 000 000	(12)
1 Parsec	*19 000 000 000 000	(13)
Lune	230 000	(5)
Mercure	140 000 000	(8)
Venus	160 000 000	(8)
Mars	250 000 000	(8)
Jupiter	600 000 000	(8)
Saturne	1 000 000 000	(8)
Uranus	1 900 000 000	(9)
Neptune	2 800 000 000	(9)
Pluton (Yuggoth)	4 600 000 000	(9)
Proxima du Centaure	24 000 000 000 000	(13)
Sirius	52 000 000 000 000	(13)
Fomalhaut	140 000 000 000 000	(14)
Vega	160 000 000 000 000	(14)
Aldebaran	320 000 000 000 000	(14)
L'autre côté de la Voie Lactée	600 000 000 000 000 000	(17)
Galaxie d'Andromède	6 000 000 000 000 000 000	(18)
Un Quasar lointain	30 000 000 000 000 000 000 000	(25)

Enchanter un Objet : Il n'y a pas, en fait, *un seul et unique sort* permettant d'Enchanter un Objet. Au contraire, il en existe une multitude qui permettent chacun d'enchanter un type d'objet. Ils sont tous réunis sous un même titre pour des raisons d'ordre pratique.

Chacun de ces sorts permet donc d'enchanter un accessoire différent qui peut être utile au lancement des sortilèges présentés plus haut. Ils provoquent tous la perte d'un ou plusieurs points de POU et d'1D4 points de SAN. L'accomplissement de leur rituel prend au moins une journée et peut exiger un sacrifice sanglant.

Flétrissement : Il faut deux rounds pour entonner cette malédiction. La victime est alors comme foudroyée, elle noircit et encaisse un point de dommage par point de magie que le magicien a investi dans le sortilège. Pour que cet enchantement soit efficace, il faut gagner un duel points de magie contre points de magie de la victime sur la Table de Résistance. Lancer ce sort fait perdre un nombre de points de SAN égal à la moitié des points de magie employés.

La Poudre d'Ibn-Ghazi : Cette poudre magique est composée de trois ingrédients qu'il faut toujours doser et mélanger avec le plus grand soin, en respectant la formule à la lettre. La nature exacte de ces ingrédients doit être déterminée par le Gardien.

On peut utiliser cette poudre en la projetant à l'aide d'une sarbacane ou en la lançant directement sur une cible donnée. Elle a en effet le pouvoir de rendre visibles les choses qui ne le sont pas, qu'il s'agisse des lignes magiques qui émanent des lieux d'invocation, de l'aura d'un Portail ou tout simplement d'une créature invisible. Les effets de cette poudre ne durent jamais plus de 10 battements de cœur. Si, par elle-même, elle ne fait pas perdre de SAN, ça peut ne pas être le cas pour ce qu'elle permet de contempler.

Résurrection : Voici un sortilège rare dont le nom peut prêter à confusion. Il permet en fait à son utilisateur de réduire le cadavre d'un être en une poudre gris-bleuâtre à l'aide de divers produits chimiques et sels essentiels. Il lui est ensuite possible, grâce à une formule magique, de "ramener à la vie" l'être originel à partir de cette poudre. Il faut disposer de l'intégralité de celle-ci pour que la résurrection soit un succès, sinon, tout ce que pourra obtenir le magicien sera "seulement une monstruosité animée". Par contre, peu importe l'état du corps que l'on pulvérise, pourvu que son cercueil soit en bon état et que l'on veille bien à récupérer tous les grains de poussière et fragments qu'il contient.

Il est également possible — en récitant la formule du sortilège à l'envers — de provoquer la dissolution de la créature ressuscitée. Il faut alors confronter ses points de magie à ceux du mort-vivant sur la Table de Résistance. Si on gagne ce duel, la "chose" retombe alors en poussière, sinon, elle a toutes les chances de circonvenir le magicien, de telle sorte qu'il ne puisse pas faire une seconde tentative. Réciter la formule à l'envers prend deux rounds.

Quelle que soit la forme sous laquelle on l'utilise, le sortilège consomme toujours 3 points de magie et chaque résurrection fait perdre 1D10 points de SAN au magicien. Chaque "dissolution" ne lui fait perdre qu'1D6 points, par contre, les "revenants" provoquent la perte d'1D20 points de SAN à ceux qui les voient.

Le Signe des Anciens : Ce signe peut aussi bien être gravé dans le roc que dessiné sur le sable et peut même revêtir la forme d'un sceau imprimé dans le plomb.

Lorsqu'il est tracé en travers d'une ouverture quelconque, il interdit le passage à toute créature qui est à la solde des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs.

Le signe lui-même a l'aspect d'une étoile à cinq branches avec un œil à la pupille enflammée en son centre. C'est le moyen le plus efficace pour interdire un lieu aux Dieux Extérieurs, aux Grands Anciens et à leurs valets. La création d'un Signe des Anciens exige le sacrifice définitif de 2 points de POU, mais ne fait pas perdre de SAN.

Le Signe de Voor : Il s'agit d'un geste complexe que l'on exécute avec la main dans le but d'améliorer les chances de réussite d'un sortilège. Si, au moment où on lance un sort quelconque, on fait ce geste, ses chances de succès sont aussitôt augmentées de 5%. Le Signe de Voor fait perdre 1 point de magie et 1 point de SAN.

La Terrible Malédiction d'Azathoth : Il est possible de tenir en respect n'importe quelle créature du Mythe rien qu'en répétant le nom secret d'Azathoth.

La dernière syllabe de ce nom, quand elle est adressée à un adversaire en particulier, lui fait alors perdre 1D3 points de POU (il faut cependant réussir une confrontation de ses points de magie contre ceux de la créature sur la Table de Résistance).

Ce sortilège est généralement utilisé afin d'intimider ou de contraindre une créature récalcitrante pour

qu'elle obéisse aux ordres qu'on lui donne. Chaque prononciation du nom fait perdre 1D6 points de SAN et 4 points de magie.

Autres enchantements : Rien n'interdit au Gardien d'inventer des sortilèges de son cru. Il lui est recommandé, cependant, de se limiter autant que possible à des formules d'Appel, d'Invocation ou de Contact.

Certains sorts que l'on peut trouver dans les nouvelles traitant du Mythe ont été délibérément laissés de côté. Lovecraft ne s'est en effet jamais privé d'innover dans ce domaine quand le besoin s'en faisait sentir, il n'y a aucune raison pour qu'un Gardien doué d'imagination n'en fasse pas autant.

Augmenter son Pouvoir

Chaque fois qu'un personnage lance avec succès un sortilège qui exige une confrontation de ses points de magie (ou de POU) avec ceux d'un adversaire sur la Table de Résistance, son POU ayant été mis à l'épreuve, il lui est alors possible de l'augmenter. Ainsi, s'il parvient à obtenir avec 1D100 un score inférieur ou égal à cinq fois 21 - son POU actuel (5x[21-POU]), il gagne aussitôt 1D3 points de POU.

Exemple : Harvey Walters a employé avec succès le sortilège permettant de Contrôler un Vampire de Feu contre une de ces créatures qui avait tenté de le carboniser dans sa voiture. Après avoir renvoyé cet être d'où il était venu, Harvey a maintenant une chance d'augmenter son POU. Il a actuellement 8 points dans cette caractéristique, si on les

SORTILEGES DE BASE DU MYTHE

ID100	Nom du sortilège	ID100	Nom du sortilège
01-02	Invoquer un Byakhee	47-48	Contacteur une Larve Stellaire de Cthulhu
03	Contrôler un Byakhee	49	Appeler Azathoth
04-05	Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath	50-51	Appeler Shub-Niggurath
06-07	Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath	52-54	Appeler Yog-Sothoth
08-09	Invoquer un Vagabond Dimensionnel	55	Appeler Cthugha
10	Contrôler un Vagabond Dimensionnel	56	Appeler Hastur
11	Invoquer un Vampire de Feu	57-58	Appeler Ithaqua
12	Contrôler un Vampire de Feu	59	Appeler Nyogtha
13-15	Invoquer une Horreur Chasseresse	60	Contacteur Nodens
16	Contrôler une Horreur Chasseresse	61-63	Contacteur Nyarlathotep
17-18	Invoquer une Maigre Bête de la Nuit	64-66	Contacteur Cthulhu
19	Contrôler une Maigre Bête de la Nuit	67-68	Contacteur Tsathoggua
20-21	Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs	69	Contacteur Y'gononac
22	Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs	70	Contacteur Yig
23-24	Invoquer un Vampire Stellaire	71-72	Concocter le Breuvage de l'Espace
25	Contrôler un Vampire Stellaire	73	Créer un Portail
26-27	Contacteur un Chthonien	74	Résurrection
28-30	Contacteur les Profonds	75-76	Terrible Malédiction d'Azathoth
31-32	Contacteur un Polype Volant	77-79	Poudre d'Ibn-Ghazi
33-34	Contacteur une Larve Amorphe de Tsathoggua	80	Flétrissement
35-37	Contacteur une Goule	81-82	Signe de Voor
38-39	Contacteur un Chien de Tindalos	83-85	Signe des Anciens
40-42	Contacteur les Fungi de Yuggoth	86-90	Enchanter un Objet
43-44	Contacteur une Chose Très Ancienne	91-00	Autres sorts à la discrétion du Gardien
45-46	Contacteur un Habitant des Sables		

soustrait à 21, on obtient un résultat de 13 ; multiplié par 5, cela donne 65 ; Harvey a donc 65% de chances de gagner du POU. Des scores de 34 avec un dé de pourcentage et de 3 avec 1D3 font que désormais il possède 11 points de POU.

Une autre méthode pour augmenter son POU consiste à échanger des points de SAN contre des points dans cette caractéristique. Cet échange s'effectue sur la base de 10 points de SAN sacrifiés par point supplémentaire de POU. Une personne ayant moins de 10 points de SAN ne peut pas utiliser cette technique.

Il est également possible d'essayer de convaincre une divinité de vous donner un point de POU en échange de quelque chose. Le Gardien a toute latitude pour apprécier les termes de la transaction.

Enfin, chaque fois qu'un personnage obtient un résultat de 01 en effectuant un jet de Chance, il peut immédiatement essayer d'augmenter son POU, exactement de la même façon que s'il avait réussi à lancer un sortilège (soustraire son POU de 21, multiplier cette différence par 5 et tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à ce nombre). Lorsque le POU d'un personnage augmente, cela n'a aucune incidence sur sa SAN, par contre sa Chance s'accroît en proportion.

Objets magiques

Il est préférable que le Gardien crée lui-même ses propres objets magiques, plutôt que de s'en remettre à une liste pré-établie. Chaque objet doit alors être conçu avec soin, et ses avantages et inconvénients doivent être clairement définis. Cela ne signifie cependant pas qu'il ne peut jamais y avoir plusieurs exemplaires d'un même objet, mais en règle générale, il vaut mieux que chacun ait des propriétés uniques et qu'il y ait toujours un facteur d'imprévisibilité.

Les objets magiques doivent le plus souvent permettre aux personnages d'approfondir leurs connaissances relatives au Mythe, plutôt que d'être susceptibles de leur faire rencontrer de nouveaux monstres, de nouvelles dimensions ou des lieux originaux. Voici, cependant, quelques objets magiques qui peuvent être avantageusement incorporés à une campagne bien menée...

La Drogue Plutonienne : Cette décoction a la propriété de faire voyager l'esprit de son utilisateur dans le passé. L'inconvénient, c'est qu'il est alors possible de remonter suffisamment dans le temps pour rencontrer des entités capables de vous suivre jusqu'à votre propre époque...

La Lampe d'Alhazred : Lorsqu'elle est allumée, cette lampe émet de puissantes vapeurs qui plongent l'esprit de celui qui les inhale dans une extase peuplée de visions montrant les étranges et mystérieux paysages de l'univers du Mythe de Cthulhu.

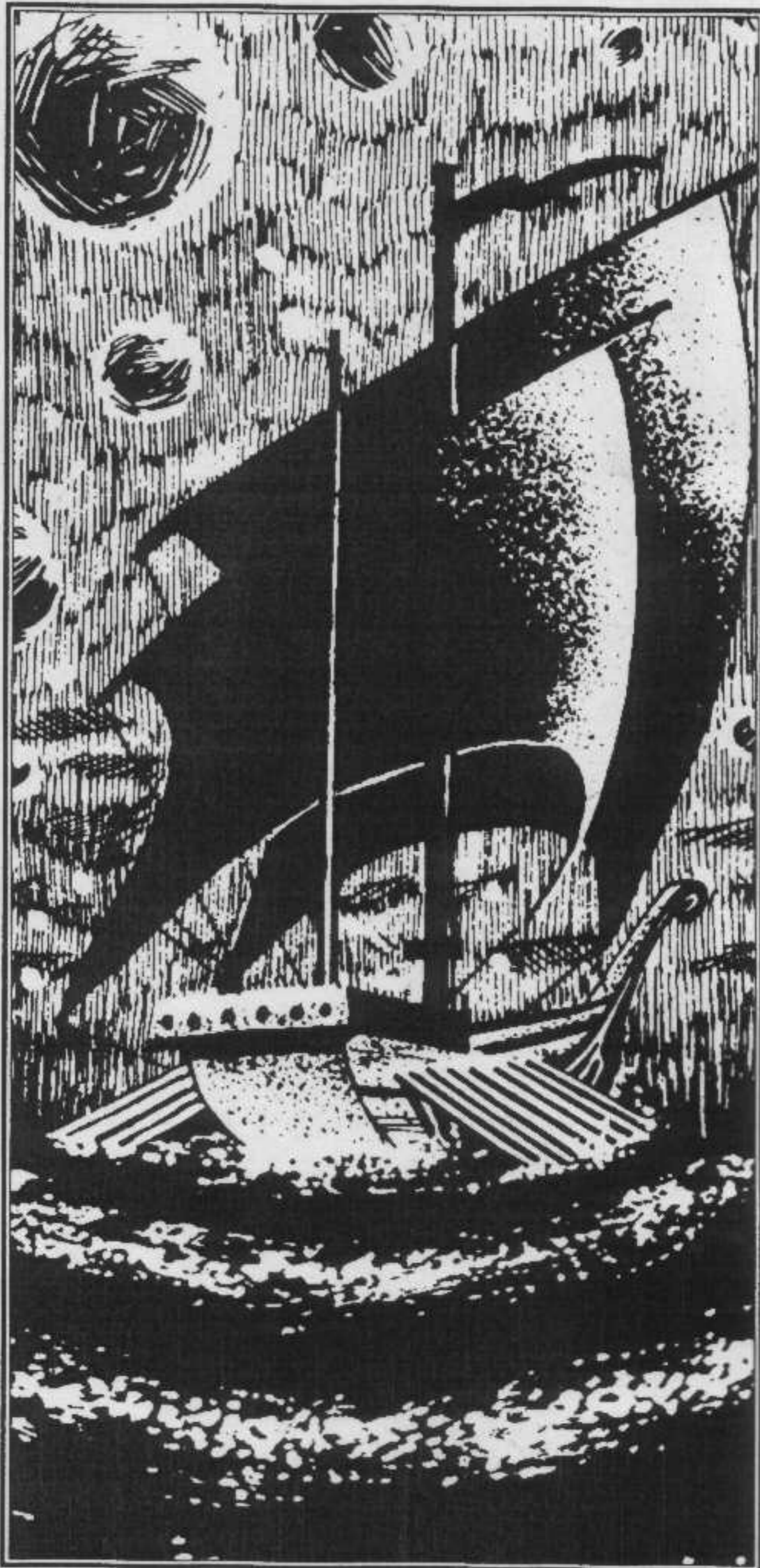
La Lentille de Leng : Ce morceau de cristal permet à son détenteur de voir des scènes qui se produisent dans d'autres lieux que celui dans lequel il se trouve lui-même. Il faut tracer un pentagramme à la craie rouge et réciter quelques versets afin que la Lentille révèle des visions d'un endroit quelconque peuplé par des créatures du Mythe de Cthulhu. Malheureusement pour lui, le spectateur peut éventuellement se faire repérer quand il se livre à de telles observations...

Le Trapèzohédron Rutilant : Quand cet espèce de joyau est placé dans l'obscurité la plus totale, il a le pouvoir d'invoquer Celui Qui Hante Les Ténèbres (Nyarlathotep) sous une de ses formes qui ne supporte pas la lumière. L'ennui, c'est qu'il faut généralement accomplir un rituel long et complexe pour que celui-ci retourne ensuite d'où il est venu...

Parmi les autres objets magiques qu'il serait facile de concevoir, citons des Portails spéciaux, des additifs aux formules de certains sortilèges et des grimoires de magie.

Autres sorts

Il existe naturellement bien d'autres sortilèges et certains ne sont pas forcément liés au Mythe. A ce sujet, reportez-vous pages 174 à 184 du présent ouvrage.



Toutes voiles dehors à destination des Contrées du Rêve.



comment jouer

Ici sont révélés les secrets qui permettent de bien jouer. Les parties de **L'Appel de Cthulhu** ne ressemblent pas à celles des autres jeux de rôle. Elles reposent avant tout sur la création d'une atmosphère pleine de suspense. Les Investigateurs, confrontés à des adversaires les surclassant largement, doivent unir leurs efforts pour espérer vaincre.

Par son atmosphère et ses motivations, *L'Appel de Cthulhu* se différencie nettement des autres jeux de rôle.

Dans la plupart de ces jeux, en effet, une technique efficace consiste souvent pour les joueurs à affronter sans détours les obstacles qui s'opposent à eux, afin de les détruire.

Un tel comportement ne peut conduire qu'au désastre dans un scénario typique de *L'Appel de Cthulhu*. La majorité des monstruosité du Mythe sont d'une telle puissance, qu'un affrontement direct entraîne invariablement une fin affreuse pour les personnages des joueurs. Le simple fait d'entrevoir certaines des abominations imaginées par Lovecraft peut suffire à rendre un Investigateur fou furieux. Alors, que peuvent faire les joueurs ?

Dans un scénario de *L'Appel de Cthulhu*, il faut d'abord savoir contre quoi on se bat. Cela peut exiger la consultation de certaines bibliothèques, des entrevues avec les habitants du voisinage, la recherche des journaux intimes des personnes impliquées et la comparaison des faits établis par l'enquête avec les révélations contenues dans les livres du Mythe.

Après avoir accumulé quelques indices, les joueurs peuvent ensuite envisager d'envoyer un ou deux personnages en reconnaissance.

Si un trou nauséabond est découvert derrière le mausolée de la famille Marsh, envoyez un personnage voir ce qu'il y a sous terre. Un tel éclaireur devrait être bien équipé et se tenir prêt à fuir à la première alerte. Le cas échéant, une voiture, un avion ou une embarcation peuvent se révéler utiles.

Les éclaireurs ne doivent pas être trop nombreux, car il y a de grandes chances pour qu'il ne reviennent pas de leur expédition.

L'adage "le nombre fait la force" ne s'applique pas en l'occurrence — quinze Investigateurs mal préparés ne poseront pas plus de problèmes aux puissances surnaturelles que deux ou trois. D'ailleurs, même la mort d'un groupe d'éclaireurs peut être riche en enseignements. Les personnages envoyés en reconnaissance devraient toujours posséder une SAN élevée et certaines

qualités athlétiques. Ils ont tout intérêt également à ne pas chercher à anéantir ou contrecarrer eux-mêmes les activités des créatures du Mythe de Cthulhu auxquelles ils sont confrontés (sauf si leur fuite en dépend) et devraient se limiter à étudier et à espionner l'adversaire.

Après cette phase de reconnaissance, il faut ensuite élaborer un plan susceptible de résoudre les problèmes qui se posent.

Même si tout le groupe a participé à la première exploration — ce qui peut arriver quand les Investigateurs ne sont pas nombreux — tous les personnages devraient ensuite se retirer en lieu sûr afin de mettre au point leur plan. Il n'est pas rare de voir des joueurs novices céder au désespoir en se disant que les dangers sont trop importants pour qu'ils puissent y faire face.

C'est cependant rarement le cas, car un Gardien compétent veille toujours à équilibrer les problèmes avec les aptitudes des personnages. Quoiqu'il en soit, si la partie tourne au carnage et si les monstres surnaturels parviennent à décimer le groupe d'Investigateurs, il vaut toujours mieux dans ce cas que les survivants fuient à toutes jambes et considèrent le scénario comme étant "une histoire dont il vaut mieux ne plus parler !"

Bien sûr, si le Gardien y consent, rien ne leur interdit de revenir plus tard sur les lieux de leur déroute, lorsque joueurs et investigateurs auront acquis un peu d'expérience.

Evidemment, le Gardien aura alors tout à fait le droit de corser les monstres et les dangers de l'aventure. Après tout, pourquoi l'horreur ne pourrait-elle pas se développer, elle aussi ?

La meilleure méthode pour affronter les dangers d'un scénario consiste à privilégier la réflexion par rapport à la force brutale. Les Investigateurs devraient combattre directement seulement dans les cas où ils sont eux-mêmes attaqués.

Sinon, ils ont intérêt à s'en remettre aux sortilèges, à la défiguration de monuments impies, au Signe des Anciens et aux autres techniques similaires susceptibles de vaincre des monstres. Ainsi, si les Investigateurs



découvrent qu'un effroyable démon habite au fond d'un vieux puits de mine, ils ne sont pas obligés d'y redescendre au risque d'être dévorés ou de sombrer définitivement dans la folie. Ils peuvent se contenter de mettre le feu aux étais de la mine, de dynamiter le puits ou d'y déverser des tonnes de gravats, de telle sorte que le monstre soit enfermé sous terre à tout jamais (?).

Une autre bonne technique consiste à diviser les personnages en deux groupes distincts.

Le premier, composé d'Investigateurs du type "bon vieux professeur plein de sagesse", aura pour tâche de se consacrer à la lecture de grimoires occultes. Cette activité, bien que dangereuse pour la Santé Mentale, permet d'augmenter les connaissances en Mythe de Cthulhu, tout en apprenant des sortilèges capables de repousser les puissances surnaturelles. Les personnages de ce groupe seront de peu d'utilité pour les combats et auront généralement une SAN peu élevée, du fait de leur étude intensive du Mythe.

Le deuxième groupe, par contre, comprendra tous les "durs" dotés d'une bonne force physique et capables de se servir aussi bien de leurs poings, que d'armes à feu. Ces personnages devraient laisser de côté les aspects les plus surnaturels du Mythe, afin de conserver un bon niveau en SAN, ce qui les rendra parfaitement adaptés à jouer les gardes du corps ou les éclaireurs. D'autres "catégories" d'Investigateurs peuvent être développées sur ces modèles, mais elles devront respecter le même schéma de base. *Personne* ne peut tout faire et donc aucun personnage ne peut être capable de parer à toutes les éventualités.

C'est pourquoi les Investigateurs doivent essayer de se compléter mutuellement, en formant des groupes bien équilibrés (ou en se limitant à des scénarios dans lesquels leurs petites faiblesses n'auront pas d'incidence néfaste).

Évitez d'abuser des armes à feu. Tenter de résoudre un scénario en tirant à tout va sur les monstres et leurs complices ne peut qu'aboutir aux pires ennuis. D'abord, la police, le FBI ou toute autre autorité, peuvent venir mettre leur grain de sel dans l'histoire, surtout si les personnages abattent un grand prêtre de Yog-Sothoth. La sorcellerie n'est pas un crime aux États-Unis, et les Investigateurs peuvent rapidement se retrouver dans une cellule à balbutier des phrases sans suite parlant de divinités diaboliques et de sacrifices humains.

En outre, un Gardien attentif remarquera vite que ses joueurs ont pris la déplorable habitude de faire feu sur

tout ce qui les dérange. Il pourra alors très bien leur opposer quelques monstres invulnérables aux balles ou même décider de leur rendre la monnaie de leur pièce. Ainsi, trois ou quatre adorateurs de Yig armés jusqu'aux dents risquent de leur causer plus d'embarras qu'ils ne souhaiteraient jamais en avoir !

En outre, n'oubliez pas que — dans *L'Appel de Cthulhu* comme dans le monde réel — les armes à feu sont meurtrières. Essayez de ne pas les utiliser trop souvent et évitez les situations qui pourraient vous en imposer l'usage.

Chaque campagne comporte des éléments qui lui sont propres. Les conseils proposés ci-dessus peuvent se révéler plus ou moins utiles, selon le contexte. Ainsi, par exemple, si les gangsters et les espions sont monnaie courante dans une campagne, les personnages peuvent avoir intérêt à dissimuler des armes sur eux afin de pouvoir se défendre.

A l'inverse, dans une campagne où les Investigateurs se consacrent surtout à l'étude des mystères abominables du Mythe de Cthulhu dans les environs d'Hollywood, une arme pourra avoir pour seule utilité de permettre de se supprimer soi-même quand on est en passe de devenir un fou dangereux.

Comment concevoir un scénario

Un scénario de *L'Appel de Cthulhu* devrait toujours être organisé sur le modèle des pelures d'un oignon, chaque épaisseur du mystère ne servant qu'à dissimuler une nouvelle énigme.

Ainsi, les personnages pourront au fil de leur enquête s'enfoncer de plus en plus profondément au sein de l'inconnu, jusqu'à ce qu'ils estiment qu'ils en savent assez pour arrêter leurs investigations.

Au départ, un scénario devrait sembler n'être qu'une banale histoire de "maison hantée", de secte religieuse ou de mystification.

Mais, lorsque les Investigateurs approfondiront leurs recherches, ils découvriront des indices qui leur révéleront que les apparences peuvent être trompeuses. S'ils décident alors de poursuivre leur enquête, l'aventure qu'ils vivront pourra être tout à fait différente de ce à quoi ils s'attendaient au départ.

Prenons l'exemple de *L'affaire Charles Dexter Ward*, le seul roman d'épouvante jamais écrit par Lovecraft.

Dans ce roman, le héros commence par éplucher les anciens manuscrits rédigés par un de ses ancêtres qui était sorcier. Il découvre au fil de ses lectures (première pelure de l'oignon) une technique permettant de ressusciter les morts et ramène ainsi à la vie son aïeul, qui s'avère lui ressembler comme un frère jumeau.

Son ancêtre devient alors son mentor dans le domaine des sciences occultes (la seconde pelure de l'oignon).

Mais il finit par assassiner le héros et par prendre sa place parce que celui-ci a trop de scrupules (fin du scénario pour le héros). Le médecin du héros commence à enquêter en suivant le même cheminement de pensée que lui (nouvelle première pelure).

Il découvre que l'antique demeure du sinistre ancêtre existe toujours et décide de la visiter (deuxième pelure). Il s'y trouve confronté de hideuses visions et d'horribles créatures et découvre, entre autres, comment il lui est

possible de détruire le "réincarné", qu'il soupçonne avoir pris la place de son descendant (troisième pelure). Finalement, le médecin se rend à l'asile d'aliénés dans lequel a été interné le sorcier qui se fait passer pour le héros et le tue.

Bien que le roman ne se poursuive pas plus avant, il n'est pas impossible d'imaginer d'autres développements à cette histoire : un Etre a bien tué quelques complices du sorcier, mais n'en existait-il pas d'autres ?

Ne reste-t-il pas des choses intéressantes à découvrir à leurs domiciles (notes, objets et monstres) ?

Qu'y-a-t-il dans les cryptes les plus profondes creusées sous la demeure séculaire du sorcier ?

Est-ce que l'Etre maléfique libéré par le médecin s'est juste contenté d'anéantir le sorcier et ses complices, ou a-t-il encore des projets qui lui sont propres ?

Chaque couche d'un scénario devrait toujours proposer deux ou trois alternatives aux joueurs. Ceux-ci ne devraient jamais être certains d'avoir complètement résolu un mystère.

Bien sûr, aucun Gardien n'est capable de compliquer à l'infini l'intrigue d'un scénario. Aussi, si le maître de jeu a l'impression que les personnages en savent trop sur les mystères qu'il a élaborés à leur intention, il ne lui restera plus qu'à improviser ou à interrompre la partie le temps qu'il puisse développer l'intrigue de base de son histoire.

Un seul et même mystère peut par ailleurs être à l'origine de plusieurs aventures, ce qui simplifiera la tâche du Gardien, tout en donnant aux Investigateurs l'impression d'affronter un complot enchevêtré. Ainsi, par exemple, la vieille chapelle de la secte de la Sagesse Etoilée à Boston peut conduire les Investigateurs à l'Ordre Esotérique de Dagon à Innsmouth. Par la suite, une enquête sur les sectes des marais de Louisiane permettra peut-être d'établir que celles-ci sont en rapport avec un culte de Nouvelle-Angleterre... l'Ordre Esotérique de Dagon à Innsmouth.

De cette façon, le Gardien n'aura pas besoin d'imaginer un nouveau "sombre mystère" pour chacun de ses scénarios, ce qui lui compliquerait trop l'existence.

LES SECRETS DU GARDIEN

Comment concevoir une campagne

Tout d'abord, il faut concevoir plusieurs scénarios. Pour commencer, ne leur donnez pas plus de deux ou trois "couches" d'épaisseur, mais il vous faudra aussi prévoir quelques mystères impénétrables et d'autres aventures que vous pourrez employer lorsque les personnages auront épuisé les ressources des premiers scénarios.

Tous ces scénarios devront être ordonnés comme les branches d'un arbre.

Les joueurs commenceront par étudier les extrémités des branches et apprendront, au fil de leurs aventures, à faire connaissance avec le Mythe qui leur sera présenté sous la forme de contes, de légendes et d'indices.

Puis, quand ils auront acquis suffisamment de savoir et d'expérience, ils remonteront jusqu'au tronc, là où se trame l'essence du complot ourdi par les ignobles Dieux Très Anciens, qu'ils finiront peut-être par rencontrer dans toute leur épouvantable réalité.



Le but final de leur quête pourra très bien être de sauver notre planète ou de repousser Cthulhu et d'autres créatures extra-terrestres. Mais acquérir suffisamment de puissance pour faire ça peut prendre des années.

Il devrait y avoir quelques mystifications et autres fausses pistes disséminées parmi les scénarios plus conventionnels.

Ceci évitera à votre univers de ressembler à une monstrueuse ménagerie. N'oubliez pas que le monde réel — avec ses gangsters, ses espions et ses vedettes de cinéma — peut également donner lieu à bien des aventures passionnantes pour vos personnages.

Mais gardez toujours à l'esprit que le but du jeu reste la lutte contre les créatures du Mythe de Cthulhu !

Rien ne vous empêche cependant, surtout au début d'une campagne, de concevoir un scénario qui mette en vedette un monstre "normal" du type loup-garou, fantôme ou vampire. Soyez créatif !

Comment mener une campagne

Les tables de rencontres aléatoires, les monstres errants et toutes les choses du même ordre n'ont pas leur place dans *L'Appel de Cthulhu*.

En effet, dans ce jeu, chaque événement devrait être préparé avec minutie afin de donner le frisson aux joueurs. Il est important que l'ambiance des parties rappelle celle des histoires d'épouvante. Lorsqu'un monstre mystérieux apparaît soudain devant les personnages, ne dites pas aux joueurs qu'ils voient un Profond ; décrivez-leur une créature semi-humaine ressemblant un peu à un crapaud. N'hésitez pas à "enjoliver" votre description en précisant que la créature en question est drapée dans un manteau d'algues et qu'elle pue le poisson pourri.

De nombreux monstres du Mythe sont si puissants, qu'il est douteux qu'ils puissent être vaincus même par les Investigateurs les mieux préparés et les mieux équipés. Dans ce cas, le but des personnages sera de les éviter et de fuir leur emprise !

N'amenez jamais vos personnages à affronter une telle horreur s'ils n'ont pas été prévenus d'une façon ou

d'une autre. Cet avertissement n'aura pas besoin d'être trop évident... un courant d'air glacé, un hulement dans la nuit ou le soudain mutisme des engoulements pourront suffire, mais veillez à ce que ces phénomènes ne se produisent pas systématiquement, sinon vos joueurs s'attendront toujours à l'apparition des monstres.

Résistez avec la dernière énergie à la tentation de laisser aux joueurs la possibilité de jouer le rôle des "méchants" dans le jeu.

Appliquez rigoureusement la règle qui précise qu'un personnage dont la SAN tombe à 0 devient immédiatement la propriété du Gardien.

Lorsque cela se produira, n'hésitez jamais à utiliser ces Investigateurs déments dans vos futurs scénarios. Le jeu est toujours plus passionnant quand les joueurs passent leur temps à lutter désespérément contre l'anéantissement du monde, tout en essayant de conserver la raison.

Quelques appels à la prudence encore : utilisez les divinités dans votre campagne, mais uniquement si les personnages sont capables de les affronter.

Au départ, limitez leurs expériences à des rencontres avec des sectes fanatisées et des représentants des races inférieures du Mythe. Passez ensuite graduellement aux races supérieures avant de les confronter à des dieux.

Contrecarrez les tendances que pourront avoir certains joueurs à tirer sur tout ce qui bouge.

Une telle attitude ne peut rien donner de bon dans le cadre du jeu et peut même contribuer à gâcher une aventure aussi bien pour les autres joueurs que pour le Gardien lui-même.

L'utilisation des armes à feu devra être réservée à des situations bien particulières. Des monstres insensibles aux balles sauront d'ailleurs vite rendre ces armes plus qu'inutiles.

En effet, les personnages qui préféreront rester sur place pour tirer vainement, plutôt que de s'enfuir, devraient logiquement être les premiers à mourir.

Ne tuez pas inconsidérément les personnages. *L'Appel de Cthulhu* est un jeu suffisamment dangereux, avec ses problèmes de folie et autres, pour qu'il ne soit pas nécessaire d'obliger trop souvent les joueurs à créer de nouveaux personnages.

Si jamais un Investigateur s'évanouit de frayeur, laissez-le se reposer en paix et ne le faites pas dévorer par un monstre.

Et lorsqu'un personnage décide de passer la nuit dans une maison hantée en compagnie d'un personnage non-joueur, laissez le maître des lieux se repaître de ce dernier, si vous avez le choix.

La vie des personnages sera déjà assez difficile, sans que vous ayez à faire des efforts pour les tuer.

Par-dessus tout, n'oubliez jamais que *L'Appel de Cthulhu* est un jeu d'ambiance. Peuplez votre campagne de choses qui rôdent dans la nuit, de sinistres étrangers et d'orages nocturnes. Sachez créer l'effroi quand vous dirigez une partie.

Le cinéma fantastique et la littérature d'épouvante, notamment les livres consacrés au Mythe de Cthulhu,

seront de bonnes sources d'improvisation pour vos scénarios. L'ouvrage de Lovecraft *Epouvante et surnaturel en littérature* est également intéressant de ce point de vue. Les romans de William Hope Hodgson et M.R. James sont aussi particulièrement recommandés.

Un joueur devrait toujours avoir de bonnes raisons pour entrer dans un scénario. Il pourra s'agir, par exemple, d'un vieux secret de famille... à moins qu'il ne joue un journaliste, ce qui résoudrait tous les problèmes : un journal a toujours besoin d'un bon reportage !

Lovecraft, lui-même, ne s'est jamais limité à des histoires ayant trait au Mythe de Cthulhu et le Gardien devrait en faire de même, tout en conservant parfois certains des éléments du Mythe.

Lovecraft a ainsi écrit des nouvelles d'horreur psychologiques ayant aussi bien pour thème la mémoire ancestrale, que le cannibalisme, les pilleurs de tombes ou les malédictions. Laissez donc toute liberté à votre imagination !

Une partie de *L'Appel de Cthulhu* ne doit pas être trop "rigide". Si, par principe, le Gardien a la tâche de conserver le contrôle des événements, il doit également conserver une attitude "flexible" et rester capable d'adapter son scénario en fonction des décisions et des aptitudes des joueurs.

Un bon Gardien saura modifier ses idées personnelles en leur intégrant celles des joueurs. Bien que *L'Appel de Cthulhu* exige l'emploi de scénarios préparés, rien n'interdit qu'un Gardien imaginaire les modifie en cours de partie.

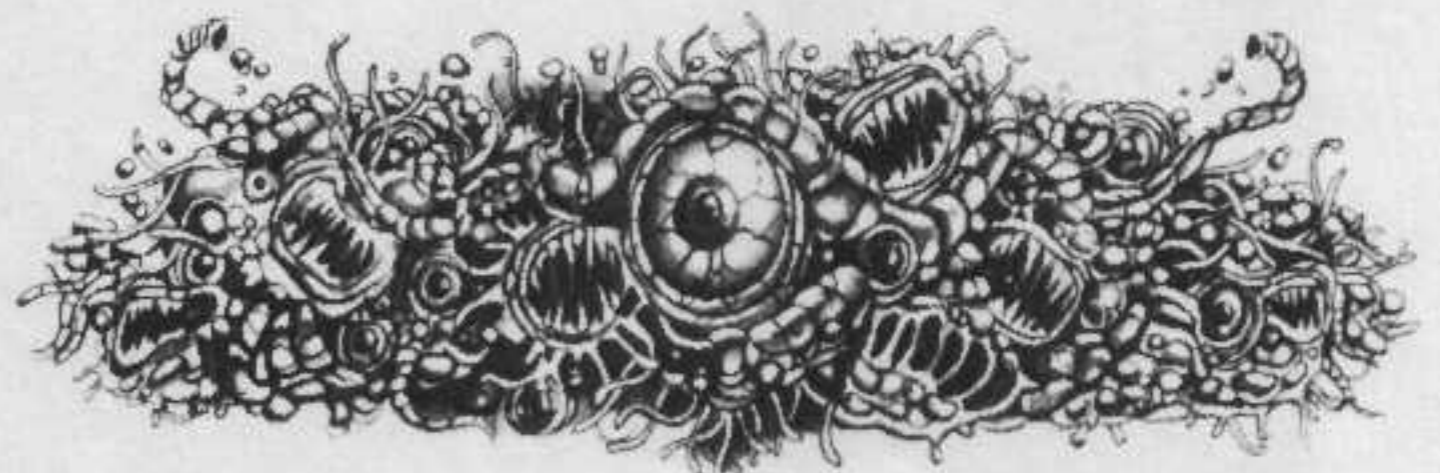
Un Gardien doit donc être à la fois créatif et souple. Il faut également qu'il possède un goût prononcé pour le mystère et l'épouvante, tout en étant capable de faire des descriptions précises et évocatrices.


Un bon maître de jeu devra peut-être faire plus d'efforts en jouant à *L'Appel de Cthulhu* que pour tout autre jeu, mais cela tient à la nature particulière de ce jeu et c'est à ce prix que l'on peut retirer un maximum de plaisir en le pratiquant.

A la différence de nombreux autres jeux de rôle, *L'Appel de Cthulhu* se prête mal au jeu en solitaire. Par contre, il donne d'excellents résultats avec un Gardien et seulement un ou deux joueurs.

En général, il est d'ailleurs sage de limiter le nombre des participants... trois ou quatre personnages seront suffisants pour la majorité des situations qui peuvent se présenter. Ce nombre pourra cependant être occasionnellement augmenté si un événement le justifie.

Amusez-vous et ne prenez pas ce jeu trop au sérieux. Lorsqu'un personnage mourra, rappelez-vous que c'est souvent ce qui se produit dans les histoires elles-mêmes !





Scénarios prêts à jouer

Pour faire jouer les trois premiers scénarios présentés ci-après, le Gardien a juste besoin de les lire. Le texte donne pour cela toutes les informations nécessaires. Seuls certains éléments devraient être révélés aux joueurs.

Les trois premiers scénarios sont organisés sur le même modèle. Les informations destinées aux joueurs sont présentées d'abord, suivies des données du problème posé par l'aventure qui sont, au départ, exclusivement réservées au Gardien. Viennent ensuite le cadre de l'action, des descriptions et les caractéristiques des personnages non-joueurs. Enfin, on trouve une longue liste d'indices précisant où chacun peut être découvert. Ces scénarios peuvent vous servir de modèles pour les aventures que vous concevrez par la suite. Les scénarios suivants, quant à eux, approfondissent un peu l'univers et sont organisés de façon moins rigide.

LA MAISON HANTÉE

INFORMATIONS DESTINÉES AUX JOUEURS

Au cours de l'année 1920, les Investigateurs sont chargés d'enquêter sur les étranges événements qui sont survenus dans la maison Corbitt, une demeure du centre de Boston. La dernière famille ayant vécu là a en effet connu une véritable tragédie et le propriétaire voudrait que les choses rentrent dans l'ordre. Il est prêt à dédommager les Investigateurs pour le temps qu'ils consacreront à cette affaire et les problèmes qu'ils pourront rencontrer. Les faits connus sont les suivants : la famille a emménagé dans la maison en 1918. Neuf mois plus tard, le père a été victime d'un accident grave et est devenu fou furieux peu de temps après. Certaines rumeurs prétendent que l'endroit est hanté. Le propriétaire veut donc que les Investigateurs mettent fin à ces rumeurs... ou à la hantise.

INFORMATIONS RÉSERVÉES AU GARDIEN

Un ancien propriétaire de la maison, Walter Corbitt, a été enterré dans la cave de la demeure. Grâce aux rapports

qu'il entretenait avec une secte cthulhienne, il a appris de son vivant des sortilèges qui lui permettraient d'animer son corps après sa mort. Depuis, il vampirise l'esprit des habitants de la maison, tuant ou se débarrassant d'une manière quelconque de tous ceux qui représentent une menace pour son secret.

LEGENDE DU PLAN

Rez-de-chaussée

Pièce 1 — Il s'agit d'un débarras encombré de caisses et de rebuts, tels que des bouilloires ébréchées, de vieilles bicyclettes, etc. Sur le mur ouest se trouve une petite armoire fermée par une planche clouée. Si on arrache celle-ci, on trouve alors trois vieux livres à l'intérieur. Deux d'entre eux constituent le journal intime d'un certain Walter Corbitt, un ancien occupant de la maison. Le troisième est intitulé *Dzyan* et semble absolument incohérent. Si le journal est lu, il fait gagner 4% en Mythe de Cthulhu, mais provoque aussi la perte d'1D4 points de SAN. Il décrit en effet les diverses expériences auxquelles s'est livré Corbitt, ainsi que les résultats qu'elles ont produits ; invocations démoniaques et autres horreurs sont monnaie courante dans ses pages. Si on étudie le livre intitulé *Dzyan*, il est impossible d'y comprendre quoi que ce soit, à l'exception d'un paragraphe détaillant clairement la technique à employer pour invoquer un Vagabond Dimensionnel. Ce sortilège peut être appris en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois son INT, mais les autres formules magiques sont incompréhensibles.

Pièce 2 — Un second débarras, qui ne contient, celle-ci, aucun secret.

Pièce 3 — Une salle de bain de bonnes dimensions. Les canalisations ne sont plus en très bon état.

Pièce 4 — Le salon. Il contient un mobilier conventionnel : une radio, un divan, des étagères couvertes de bibelots, etc.

Pièce 5 — La salle à manger. On y trouve une table et sept chaises.

Pièce 6 — Une cuisine tout à fait ordinaire.

Premier étage

Pièce 1 — Une chambre à coucher ordinaire comportant un lit, une bibliothèque et une fenêtre.

Pièce 2 — Identique à la pièce 1.

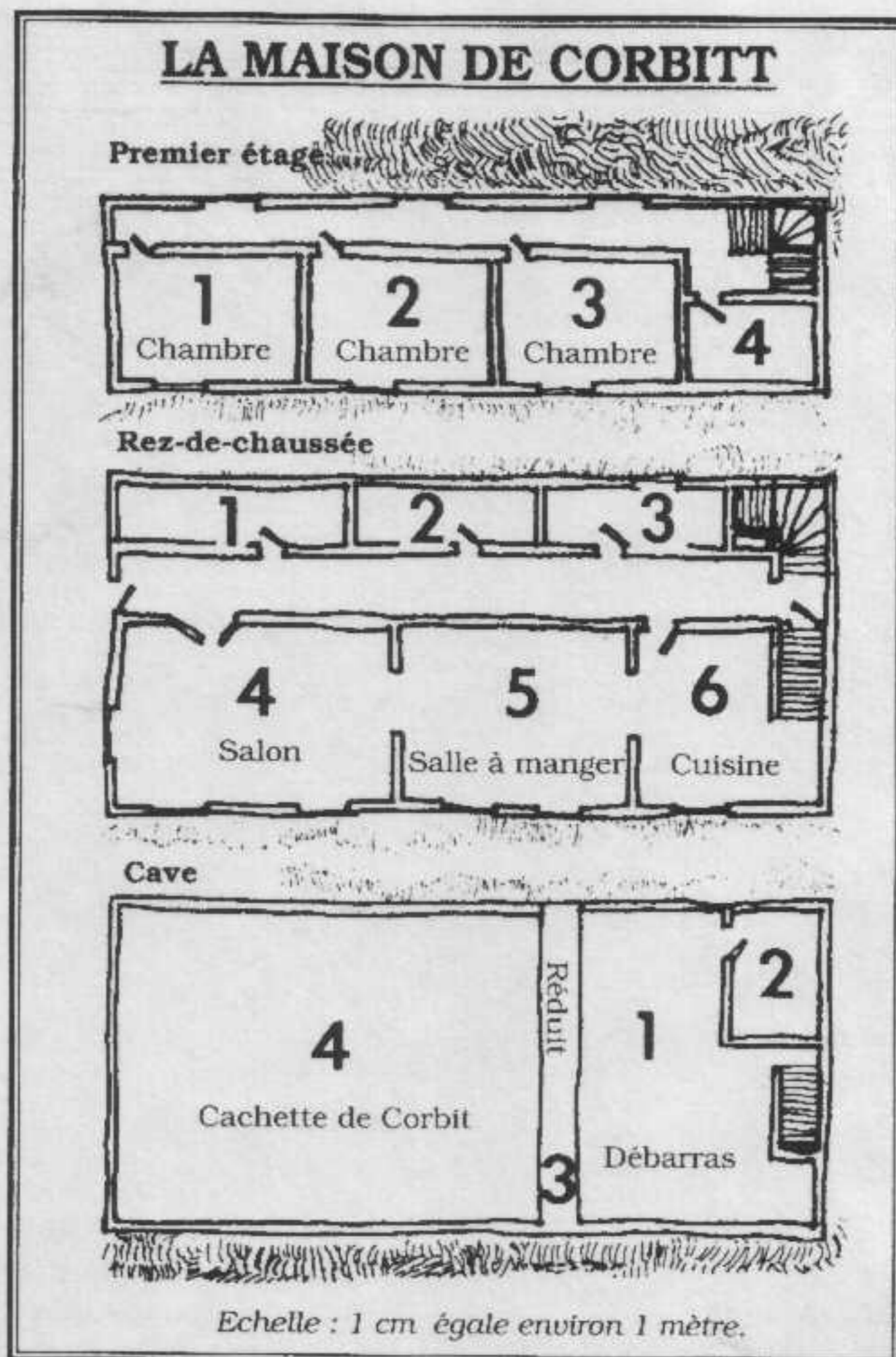
Pièce 3 — Cette pièce ressemble aux pièces 1 et 2, mais il s'agit en fait de l'ancienne chambre à coucher de Corbitt lui-même. Il a vécu si longtemps ici, qu'une partie de son aura psychique imprègne encore l'endroit. Il peut faire ce qu'il veut dans cette chambre, grâce aux pouvoirs que lui a accordés Nyarlathotep. Mais, quoi qu'il fasse, une odeur nauséabonde (le signe des Anciens) accompagne toujours ses manifestations. Ainsi, il lui est possible de faire retentir un martèlement sourd perceptible depuis le rez-de-chaussée. Il peut également faire apparaître une tache de sang frais (gracieusement fourni par les rats de la maison) sur les draps du lit. Il est en outre capable de produire des bruits de grattements sur la porte ou sur les volets, et de déplacer le lit avec une grande rapidité. Si un Investigateur commence à percer son secret, il tente alors de l'attirer dans cette chambre afin de le tuer. Après l'avoir attiré en secouant les volets, il peut le faire passer par la fenêtre en projetant le lit sur lui. La chute inflige 2D6 points de dommages. Pour convaincre les personnages que cette pièce est au cœur de la hantise des lieux, Corbitt se contente des taches de sang et des coups sourds. Il secoue les volets uniquement s'il veut tuer un Investigateur.

Pièce 4 — Une salle de bain. Les conduites se raccordent à celles du rez-de-chaussée et ne sont pas en meilleur état.

Cave

Pièce 1 — La cave principale. Corbitt peut, grâce au contrôle qu'il exerce sur les marches branlantes, essayer de faire trébucher une personne quand elle descend l'escalier. Dans ce cas, à moins que le personnage concerné ne réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa DEX, la chute lui inflige 1D6 points de dommages. On trouve, éparpillés dans cette pièce, un grand nombre d'outils, des bouts de bois, des briques, des clous, des vis, des chaises cassées, etc. Si un Investigateur fouille dans ce fatras et réussit un Trouver Objet Caché, il peut découvrir un vieux couteau à la lame recouverte d'une épaisse couche de rouille : le poignard magique de Corbitt. En fait de "rouille", il s'agit du sang desséché des victimes qu'a tuées ce dernier. Corbitt peut faire flotter cette arme dans les airs et s'en servir pour poignarder quelqu'un, au prix d'un point de magie. Ses chances pour cela sont égales à cinq fois les points de magie (sous forme de pourcentage) dont il dispose au moment de sa tentative. Le personnage visé peut alors essayer de parer le poignard au moyen d'un couvercle de poubelle (chances de base : 30%), mais rien d'autre se trouvant dans cette pièce ne peut être utilisé à cette fin. Cependant, s'il le désire, un Investigateur peut tenter d'attraper le couteau au vol (il y parvient s'il réussit un jet inférieur ou égal à sa DEX avec 1D100). S'il arrive à s'assurer une bonne prise, il lui faut ensuite confronter sa FOR aux points de magie de Corbitt sur la Table de Résistance. S'il ne l'emporte pas, le couteau se libère alors en se tordant violemment entre ses mains, lui infligeant ainsi 1 point de dommage sous forme de coupures diverses. Libérer le poignard des mains d'un personnage coûte à Corbitt un point de magie.

Pièce 2 — Un débarras rempli de bois et de charbon.



Pièce 3 — Le mur ouest de la pièce 1 est fait d'un lattis de bois. Si ces planches sont arrachées, elles révèlent alors un espace libre d'où émane une odeur infecte et une nouvelle paroi de bois. Les rats qui nichent dans ce réduit s'attaquent à tous les intrus qui essaient d'explorer cet endroit. Ils attaquent en bande et grimpent sur les infortunés Investigateurs auxquels ils causent 1D2 points de dommages par round avec une DEX de 8. Si un personnage réussit à frapper un des rats (un échec signifiant qu'il n'est parvenu qu'à s'infliger à lui-même une nouvelle blessure), il le tue automatiquement, provoquant aussitôt la fuite des autres rongeurs. Sur la paroi intérieure, des mots sont gravés : "Chapelle de la Contemplation : Notre Seigneur Délivreur de Secrets", suit l'adresse de l'église en question. Si les Investigateurs percent ce mur, ils se retrouvent alors dans la pièce 4.

Pièce 4 — Voici la cachette de Corbitt. Il gît ici immobile, apparemment mort, sur une paille au centre de la pièce. Walter Corbitt doit dépenser deux points de magie pour pouvoir déplacer son corps pendant 5 rounds de combat, aussi répugne-t-il à le faire à moins d'y être véritablement contraint. Le sol est en terre battue et il y a une table dans le coin sud-ouest de la salle sur laquelle sont posés quelques papiers moisissés qui tombent en poussière dès qu'on les touche. S'il se sent menacé, Corbitt se lève alors de sa couche (un spectacle qui coûtera 1D8 points de SAN à celui qui ne réussit pas son jet de SAN) et passe à l'attaque.

WALTER CORBITT

FOR 18 CON 22 TAI 11 INT16 POU 18 DEX 7

APP -3 Points de magie : 18 Points de Vie : 17.

Armes : Il a 50% de chances de toucher avec ses griffes qui peuvent causer 2D3 points de dommages. Il ne peut attaquer qu'une seule fois par round. Toute personne blessée par les serres meurtrières du mort-vivant tombera malade. Le lendemain, elle sombrera dans un délire qui durera 30-CON jours. Elle ne guérira à la fin de cette période que si elle réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à 5 fois sa CON, sinon elle connaîtra une nouvelle crise de délire pendant 30-CON jours, et ainsi de suite. Si, quand elle effectuera son jet de CON, la victime obtient un résultat compris entre 96 et 00, elle meurt.

Les pouvoirs magiques de Corbitt : En plus de ceux déjà décrits, en voici quelques autres.

Il est invulnérable aux armes à feu. Les balles ne peuvent que lui arracher d'infimes parcelles de son corps, le rendant seulement plus horrible qu'il ne l'est déjà. Aussi, quand un personnage tire sur Corbitt, il perd automatiquement 1 point de SAN. Les autres armes (hache, pelle, tisonnier...) infligent par contre des dommages normaux au mort-vivant, mais celui-ci possède cependant l'équivalent de 4 points d'armure qui lui sont procurés par sa chair desséchée et dure comme le fer. Tout dommage subi par Corbitt ne peut pas guérir. Une fois que celui-ci n'a plus de Points de Vie, son corps tombe en poussière et son âme est alors libre de se rendre en enfer.

Corbitt a le pouvoir de plonger l'esprit d'un de ses adversaires dans une sorte de brume mentale. Cela lui coûte 4 points de magie et il lui faut vaincre avec ses points de magie ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il y parvient, son adversaire oublie alors ce qu'il était en train de faire et reste complètement ahuri pendant 2D3 heures. Au cours de cette période, il obéit aveuglément aux ordres télépathiques de Corbitt et, s'il ne peut accomplir d'actes suicidaires, il est tout à fait capable de commettre des meurtres ou d'exécuter des actes idiots, comme traverser une route sans regarder si une voiture arrive. En reprenant ses esprits, la victime ne se souvient ensuite plus de ce qu'elle a fait lorsqu'elle était sous l'influence du mort-vivant. Ce pouvoir ne peut être employé qu'à l'encontre de personnes se trouvant dans la maison mais, une fois "charmées", celles-ci peuvent ensuite se rendre n'importe où, tout en restant soumises à la volonté de Corbitt jusqu'à ce que leur ahurissement se dissipe.

Corbitt est vulnérable à la lumière du jour. Il prend un point de dommage à chaque round qu'il passe exposé à la lumière du jour.

INDICES

A la Bibliothèque de Boston, on peut découvrir les faits suivants : il est dit dans de vieux journaux qu'un riche propriétaire terrien fit construire la maison en 1835, avant de la revendre par la suite, pour raisons de santé, à un certain Walter Corbitt. En 1852, M. Corbitt fit l'objet de poursuites judiciaires engagées par ses voisins, qui avaient fait une pétition afin d'obtenir son départ "en conséquence de ses habitudes détestables (*sic*) et de son comportement douteux". Evidemment, Corbitt gagna le procès, puisque son avis mortuaire indique qu'il vivait toujours au même endroit à l'époque de son décès. Il est également précisé qu'un second procès avait été intenté contre lui peu de temps auparavant afin de lui interdire d'être enseveli dans sa cave, chose à laquelle il semblait tenir tout particulièrement. Il n'est cependant nulle part

fait mention des résultats de cette procédure judiciaire. Un jet réussi en Bibliothèque est nécessaire pour obtenir les renseignements ci-dessus. Ces manchettes de journaux sont toutes tirées du *Boston Globe*.

Aux bureaux du *Globe*, à Boston (utiliser Baratin ou Eloquence pour s'y introduire), on peut trouver un article non publié date de 1918 et intitulé "La maison hantée". Il relate qu'en 1880 une famille d'émigrants français s'installa dans la maison Corbitt, mais n'y resta pas très longtemps après les graves incidents qui s'y produisirent, causant la mort des parents et l'infirmité de trois enfants. La maison fut laissée vacante jusqu'en 1909, date à laquelle une autre famille y emménagea et tomba presque aussitôt sous l'emprise de la maison maudite. En 1914, le fils aîné fut pris d'une crise de folie et "se tua lui-même avec un couteau de cuisine" (il s'agissait en réalité du poignard de Corbitt), ce qui incita ses parents à partir. En 1917, une troisième famille s'installa dans la demeure avant d'en partir précipitamment : tout le monde était tombé malade simultanément.

Les registres de l'Etat Civil précisent que l'exécuteur testamentaire de Corbitt et le principal orateur des obsèques de celui-ci étaient une seule et même personne : un certain Révérend Michael Thomas, pasteur de la Chapelle de la Contemplation : Eglise de Notre Seigneur Délivreur de Secrets. Le Registre des Cultes (que l'on peut trouver à l'Hôtel de Ville) indique que cette église a été fermée par la police en 1912. Le dossier concernant le raid sur la Chapelle de la Contemplation est conservé au poste de police (il faut un jet réussi en Droit ou Baratin pour y avoir accès). Cette intervention des forces de l'ordre fut exécutée dans le plus grand secret. Elle avait été motivée par plusieurs plaintes qui accusaient l'église d'être responsable de la disparition de plusieurs enfants du voisinage. Au cours de l'opération, trois policiers et dix-sept membres du culte trouvèrent la mort, les circonstances de leur décès ne sont cependant pas précisées et aucune autopsie ne semble avoir été pratiquée. On arrêta 54 membres du culte qui furent tous relâchés par la suite, à l'exception de huit d'entre eux. Les rapports laissent à penser que d'importantes personnalités étaient liées à cette secte, ce qui expliquerait que l'affaire ait été étouffée. Michael Thomas fut appréhendé et condamné à 40 ans de prison pour 5 inculpations de meurtre au second degré, mais il est parvenu à s'évader en 1917 et personne ne l'a revu depuis.

A la Chapelle de la Contemplation, désormais fermée et plongée dans l'obscurité, il est possible de trouver les registres de la secte. Ceux-ci indiquent que Walter Corbitt a été inhumé dans la cave de sa demeure "en conformité avec ses vœux et ceux de Celui Qui Attend Dans l'Ombre". On peut également découvrir un énorme volume relié en peau humaine (comme peut le déterminer un médecin en réussissant un jet inférieur ou égal à 3 fois son EDU) enchaîné à un lutrin vermoulu. Ce livre est un exemplaire des *Fragments de Celaeno* en latin, dont les propriétés sont exactement identiques à l'édition anglaise du même ouvrage.

BENEFICES

Si Corbitt est vaincu et détruit, chaque Investigateur gagne alors 1D6 points de SAN. De plus, le mort-vivant porte une gemme noire suspendue à son cou. Si un personnage s'en empare, elle tombe instantanément en poussière en augmentant son POU d'un point. Cette pierre contribuait aux pouvoirs de Corbitt.

LE DEMENT

INFORMATIONS DESTINÉES AUX JOUEURS

Le vieil Harny Reginald, qui vit au fin fond des forêts du Vermont, passe pour être devenu complètement excentrique. Il a même, une fois, attaqué le facteur sans raison apparente. On raconte aussi que, dans sa folie, Harny se livre à des rituels mystérieux au sommet des collines et qu'il sacrifie des chèvres à la lueur de grands feux de bois...

INFORMATIONS RÉSERVÉES AU GARDIEN

Harny, qui a toujours été instable de nature, a été contacté par un groupe de Mi-Go, les Fungi de Yuggoth. Ces créatures veulent dévaster la vallée proche de la ville de Jennings, afin de pouvoir exploiter tranquillement les gisements de minéraux des collines avoisinantes. Dans ce but, il essayent d'invoquer Ithaqua, le Marcheur du Vent, pour qu'il détruise la ville et ses habitants à l'aide d'une gigantesque tempête de neige. Les Mi-Go se chargeront ensuite des survivants. Ils effectuent leurs invocations à minuit, comme il convient, mais elles ont échoué jusqu'à présent (ils n'ont que 20% de chances d'appeler Ithaqua). Au cours des derniers mois, les Fungi sont cependant parvenus à créer un passage magique au sommet d'une des collines des environs. Ce passage devrait permettre à Ithaqua de se manifester dans cette région, très éloignée de ses domaines nordiques habituels.

Les faits

La baraque d'Harny se trouve à environ 6 km au nord de la vallée de Jennings. La colline sur laquelle sont censés avoir été allumés de grands feux se situe à 3 km au nord-est de cet endroit.

Jenning : Dans la ville de Jennings, un jet réussi en Eloquence permet aux Investigateurs de s'entretenir librement avec les habitants. (Le Baratin ne pourrait que les inciter à une prudence accrue.) Ils ont tous la conviction qu'Harny est devenu fou et qu'il s'occupe de choses dont il ne devrait pas se mêler. Si les Investigateurs parviennent à sympathiser avec quelques personnes du coin, celles-ci leur affirment alors qu'elles ont vu "des choses contre-nature" dans les collines et qu'elles ne sont pas prêtes d'y retourner de nuit. Un jet réussi en Baratin, Eloquence ou Discussion peut les amener à décrire les fameuses "choses" : "Quequ'chose comme de grands crabes, hauts comme des hommes, avec de petites gueules écrabouillées et rougeaudes, comme si qu'elles avaient été rôties." Tous les vendredis soirs il est possible par ailleurs de voir un grand feu au sommet de la montagne d'Harny. Avec des jumelles, on peut — en réussissant un Trouver Objet Caché — apercevoir de nombreuses silhouettes noires qui s'agitent autour du brasier.

La cabane d'Harny : De jour, Harny se montre relativement amical avec les Investigateurs, mais, à l'approche de la nuit, il semble progressivement devenir de plus en

plus mal à l'aise. Il ignore ce que ses nouveaux amis veulent faire à Jennings, et s'il vient à le découvrir, il se retournera certainement contre eux. D'une voix d'ivrogne, il profère des déclarations du genre : "Mes nouveaux potes, y-z-en savent plus que les profs de l'université." Y peuvent faire la pluie et le beau temps. J'ai jamais eu d'plus belles récoltes que depuis qu'mes amis sont là. J'ai pus d'chien... mes amis en avaient besoin pour app'ler leur copain. Iffka, j'crois qu'y s'appelle. Ou bien Ifkwa... Itta... Iffdkwa..." (Et ainsi de suite, *ad nauseam*.) Si un Investigateur insiste pour rester jusqu'à la tombée de la nuit, Harny peut aller jusqu'à le menacer avec son fusil de chasse en lui intimant de "fout'le camp !". Mais si un personnage parvient à lui prendre son arme ou à se dissimuler dans les bois à proximité, dès que le soleil est couché, il a toutes les chances de voir un Mi-Go atterrir près de la cabane (n'oubliez pas le jet de SAN) et y entrer pour s'entretenir d'une voix bourdonnante avec le vieil Harny. C'est le Mi-Go n°2 (voir plus loin). Si, dans la cabane, le monstre se retrouve en présence d'un Investigateur au lieu d'Harny, il passe immédiatement à l'attaque, mais uniquement s'il n'est pas confronté à trop forte partie (un ou deux personnages), sinon il s'enfuit. Dans cette dernière éventualité, il va aussitôt demander de l'aide à des congénères armés qui se lanceront à la poursuite des intrus afin de les tuer.

HARNY REGINALD

FOR 8 CON 13 TAI 15 INT 8 POU 10 DEX 9
APP 6 EDU 1 SAN 18 Points de Vie : 14.

Compétences : Conduire 40%, Fusil de Chasse 70%, Mécanique 45%, Suivre Une Piste 65%.

La montagne

A mesure que l'on gravit la pente de la montagne des feux, la température baisse rapidement et de façon anormale. Au sommet, elle est bien inférieure à zéro degré. Si un Investigateur ne porte pas des vêtements très chauds, il doit alors réussir toutes les cinq minutes un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois sa CON, sinon il encaisse automatiquement un point de dommage causé par le froid. S'il perd de cette façon la moitié de ses Points de Vie, il sombre dans l'inconscience. Un personnage chaudement vêtu, par contre, ne doit effectuer qu'un seul jet par heure.

Si un Investigateur tente de gravir la montagne au cours de la nuit — quand les Mi-Go sont sur son sommet — il doit réussir des jets en Discrétion et Se Cacher. De même, si un personnage escalade la montagne durant la journée et attend la tombée de la nuit après s'être dissimulé dans un taillis gelé, il doit réussir un jet en Se Cacher ou en Camouflage pour ne pas être repéré par les Fungi au moment de leur arrivée. Dans les deux cas, de toute façon, il revient au Gardien d'effectuer lui-même ces jets de dés, sans révéler aux Investigateurs s'ils sont, ou non, bien cachés. Chacun n'a droit qu'à une seule tentative.

Si l'on fait beaucoup de bruit — un tir de fusil par exemple — de nombreux Mi-Go viennent voir ce qui se passe au bout d'1D10 rounds. Trois d'entre eux patrouillent en permanence dans les parages.

Au sommet de la montagne, un cercle de pierre a été dressé. Chacun des monolithes qui le composent fait à peu près un mètre de diamètre, sa surface est craquelée et couverte d'une épaisse couche de givre. Alors que les



Le Vampire de Groglin

Investigateurs attendent dans l'obscurité (n'oubliez pas de tenir compte des dommages causés par le froid), 7 Fungi de Yuggoth font soudain leur apparition dans le ciel peu avant minuit et survolent un moment la montagne. Ils se posent quelques instants plus tard et sont bientôt rejoints par Harny, alors qu'une paire de Mi-Go s'en va patrouiller dans les bois.

C'est à ce moment-là que commencent les incantations. Elles sont déclamées d'une horrible voix bourdonnante par le chef des monstres, qui est assisté dans sa tâche par le Mi-Go n°5. Harny et les deux Fungi restants, pour leur part, entonnent en chœur les répons de cette prière.

Les deux "maîtres de cérémonie" vont dépenser tous leurs points de magie, à l'exception d'un seul, au cours de ce rituel. Harny et les deux autres Mi-Go n'en dépendent qu'un seul, et l'invocation n'a donc que 28% de chances de réussir. Tandis que les créatures se dandinent en baragouinant, une flamme bleuâtre commence à s'élever au centre du cercle de pierre. Il en émane un courant d'air glacial et ce feu semble extrêmement froid, vu la couche de glace qui commence à recouvrir les pierres qui l'entourent.

Si le sortilège est réussi cette fois-ci, un monstre grotesque et hurlant plonge soudain du ciel et atterrit au milieu du feu, ce qui a pour conséquence de l'éteindre instantanément. Il entreprend aussitôt de ravager la vallée, balayant d'un blizzard arctique et surnaturel la petite ville de Jennings.

Tous les Investigateurs qui contemplent alors le Wendigo — car il s'agit bien d'Ithaqua en personne — perdent des points de SAN.

Cependant, si le sortilège n'aboutit pas, la flamme s'éteint au bout d'une demi-heure et les Fungi de Yuggoth, désappointés, rappellent leurs sentinelles, avant de prendre leur envol, laissant Harny rentrer seul à sa ferme.

Tous les Mi-Go portent des morceaux biscornus de métal ressemblant à des branches d'arbre. Les monstres n°1, 5 et 7, sont en outre drapés dans d'étranges résilles vertes et visqueuses.

LES FUNGI DE YUGGOTH

	N°1	N°2	N°3	N°4
FOR	14	11	14	10
CON	14	14	10	9
TAI	14	7	12	6
INT	17	13	14	15
POU	13	8	12	15
DEX	22	17	14	13
Pts de Vie	14	11	11	8
Griffes (Att.%)	70%	35%	35%	40%
Dommages	2D6	1D6	2D6	1D6
Armure	11pts	3pts	3pts	3pts

	N°5	N°6	N°7
FOR	9	8	15
CON	9	15	13
TAI	8	11	10
INT	15	13	12
POU	14	12	10
DEX	14	15	18
Pts de Vie	9	13	12
Griffes (Att.%)	50%	40%	30%
Dommages	1D6	1D6	2D6
Armure	11pts	3pts	11pts

Les résilles visqueuses donnent 8 points d'armure supplémentaires à leur porteur et sont des objets semi-vivants nés de la technique des Mi-Go.

Les objets biscornus tenus par les Fungi sont des armes.

Si un Investigateur parvient à tuer un Fungus de Yuggoth et à lui voler sa résille, il lui est alors possible de s'en revêtir, mais la matière visqueuse dont elle est enduite lui infligera un point de dommage chaque fois qu'il la retirera.

En outre, comme il ne dispose pas de la substance nutritive dont elle doit être enduite après chaque usage, la résille verra son efficacité diminuée d'un point à chaque fois ; elle ne vaudra plus que 7 points d'armure, puis 6, etc.

La résille a un aspect assez repoussant, et ne peut en aucun cas être portée dans la rue sans provoquer des cris ou d'autres commentaires.

Lorsqu'un projectile ou une arme atteint son porteur, elle se contracte instantanément autour du point d'impact dont elle atténue ainsi le choc.

Les objets biscornus en métal servent à projeter une brume glacée qui a l'apparence d'un épais brouillard.

Ce dernier a la forme d'un cylindre de dix mètres de diamètre et se déplace à une vitesse de 50 km/h.

Il est inutile de procéder à un jet de dés lorsqu'on utilise cette arme à la terrible efficacité.

Le brouillard engloutit immanquablement sa victime et lui inflige 1D10 points de dommages dus au gel (moins 1 point de dommage si la victime porte des vêtements chauds, et moins 2 points s'il s'agit d'une tenue adaptée aux températures polaires).

Si la victime se trouve à l'intérieur d'une voiture fermée, il faut alors retirer 4 points aux dommages infligés par cette arme, mais, dans ce cas, le moteur du véhicule cale et s'arrête, à moins que le conducteur ne parvienne à réussir un jet en Conduire une Automobile.

L'arme des Mi-Go est généralement utilisée sur une même cible pendant plusieurs rounds d'affilée (3 ou 4 le plus souvent).

Son principal avantage tient au fait qu'elle ne laisse aucune trace sur les cadavres qui semblent toujours avoir succombé au froid. Si un Investigateur parvient à s'emparer d'une de ces armes, il pourra l'utiliser seulement s'il réussit un jet d'Idée.

Si Ithaqua est appelé avec succès, la vallée et la ville de Jennings seront entièrement détruites au bout de trois journées de températures inférieures à 75° en dessous de zéro. Toutes les voies d'accès seront bloquées par d'énormes congères.

Bénéfices

Si les Investigateurs parviennent à contrecarrer l'effroyable projet des Mi-Go, chacun gagne 1D10 points de SAN.

Le seul fait de tuer un Fungus ne suffit pas pour gagner des points supplémentaires (à moins, bien sûr, qu'ils soient tous tués, ce qui, par la force des choses, arrêtera leurs projets).

Si un Investigateur utilise avec succès sa compétence en Mythe de Cthulhu alors qu'il écoute l'incantation au sommet de la montagne, il peut ainsi savoir qu'il s'agit d'un appel adressé à Ithaqua et gagne alors 2D10 points de SAN, au lieu d'1D10, en fin d'aventure... si celle-ci se termine à l'avantage des forces du Bien.

LA MAISON BROCKFORD

avec l'autorisation de Marc Hutchison

INFORMATIONS DESTINÉES AUX JOUEURS

Joyce Brockford, un riche armateur, n'est pas très satisfait de sa nouvelle résidence secondaire située sur la côte de l'Etat du Maine. Il souhaite que les Investigateurs déterminent l'origine des bruits étranges qui émanent de son sous-sol.

INFORMATIONS RÉSERVÉES AU GARDIEN

La maison en question fut, à l'origine, éditée par un adorateur de Cthulhu. Les "bruits" problématiques qui perturbent le sommeil de Brockford sont produits par des groupes de Profonds qui se réunissent dans des cavernes sous la maison pour y chanter des hymnes à la gloire de Père Dagon, Mère Hydra et Cthulhu.

LE PLAN

Rez-de-chaussée

Pièce 1 — Petit salon/salle à manger. Il n'y a rien de secret ici.

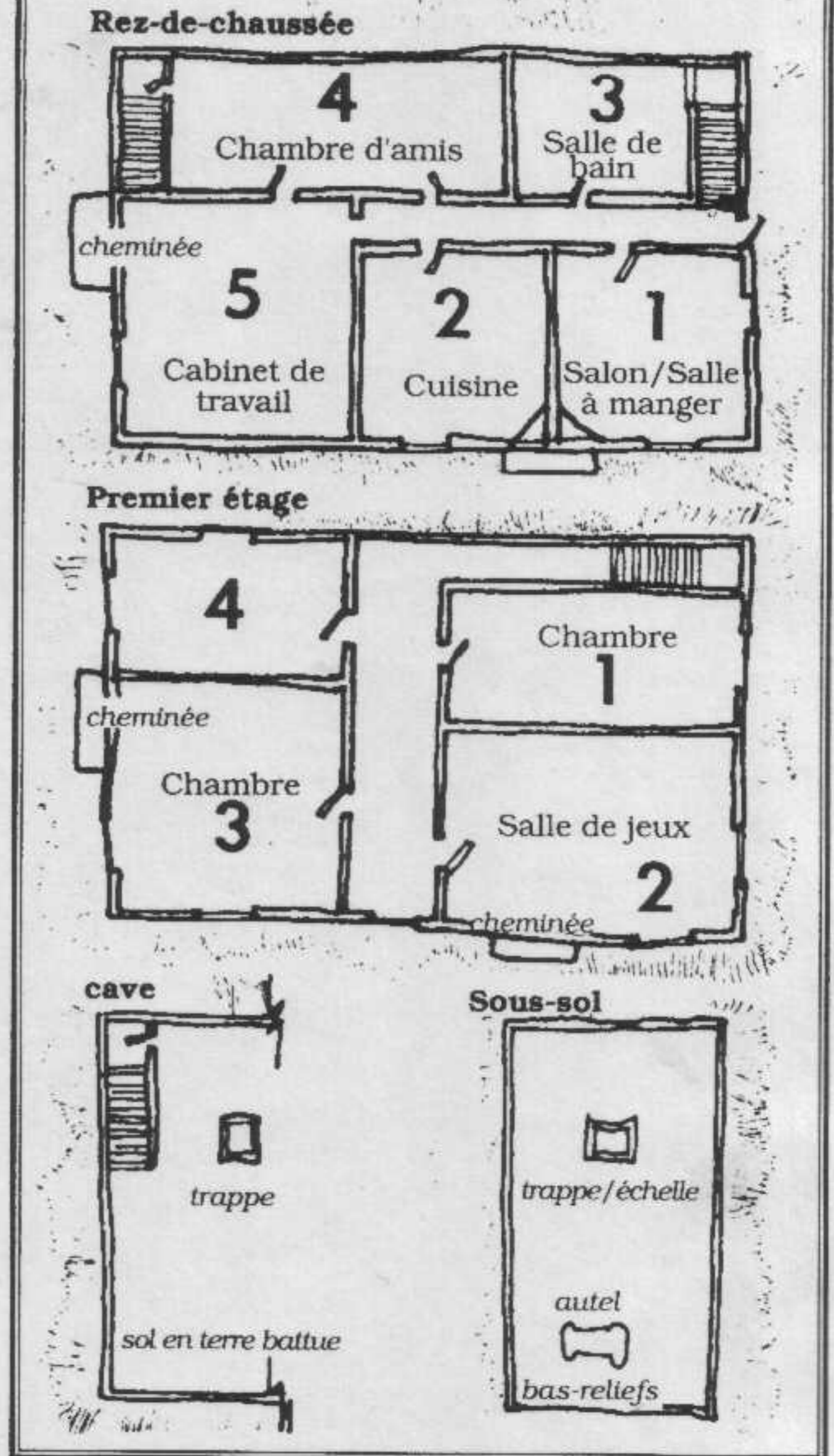
Pièce 2 — La cuisine. Les repas sont préparés sur le feu, dans la cheminée.

Pièce 3 — Une grande salle de bain comportant une énorme baignoire et un wc.

Pièce 4 — La chambre d'amis destinée aux visiteurs de passage.

Pièce 5 — Le cabinet de travail. L'ameublement se compose de plusieurs fauteuils, d'une cheminée et d'une bibliothèque. Une tête de cerf empaillé est accrochée au-dessus de l'âtre. Si un Investigateur réussit un jet en Zoologie, il peut alors dire qu'il s'agit de la tête d'un cerf appartenant à une espèce qu'il ne connaît pas et qu'elle présente une malformation au niveau des yeux. Si un personnage réussit un Trouver Objet Caché, il découvre six ouvrages cachés derrière le premier rayon de livres de la bibliothèque. Quatre d'entre eux sont des recueils de notes ayant trait aux sciences astrologiques, mathématiques et alchimiques, etc. Un des livres mystérieux contient des écrits — relatifs à l'histoire ancienne, à la géologie, à la mythologie et à l'occultisme — qui semblent avoir été compilés dans quelque sinistre but. Sa lecture fait perdre un point de SAN, mais augmente aussi la compétence en Mythe de Cthulhu du lecteur d'1%. Si un personnage réussit un jet d'Idée après avoir lu cet ouvrage, il peut alors comprendre que son auteur devait être entré en contact avec des représentants d'une race sous-marine (ou du moins devait être sincèrement persuadé d'avoir établi un tel contact). Le dernier livre, quant à lui, est également un recueil de notes — accompagnées de commentaires explicatifs — extraites d'un "livre très horrible". La nature précise de ce dernier peut être déterminée par un Investigateur qui réussit un jet en Mythe de Cthulhu. Il s'agit en fait de passages tirés du *Necronomicon*. Lire le livre fait perdre 1D8 points de SAN, mais permet aussi d'ajouter 1D3% à la compétence

LA MAISON BROCKFORD



en Mythe de Cthulhu du lecteur. Cet ouvrage possède un multiplicateur de sorts de "x2". Les sorts qu'il contient sont, dans l'ordre : Contacter une Larve de Cthulhu, Contacter Cthulhu, Appeler Azathoth et Concocter le Breuvage de l'Espace.

Premier étage

Pièce 1 — Une chambre à coucher sans aucun mystère.

Pièce 2 — Une salle de jeux. Un peu partout sont disséminés des cibles pour fléchettes, des échiquiers, etc. Une autre tête de cerf malformée est accrochée au-dessus de la cheminée. Si un personnage n'est pas parvenu à utiliser avec succès sa compétence en Zoologie au rez-de-chaussée, il peut faire une nouvelle tentative ici.

Pièce 3 — La chambre de maître réservée à l'usage de M. Brockford.

Pièce 4 — Chose étrange : cette pièce est vide. Il n'y a pas de meubles, pas de tapis par terre et les murs sont nus. Seuls quelques anneaux de fer sont solidement

fixés aux murs. L'ancien propriétaire se livrait parfois à des sacrifices humains et, en attendant l'heure de la cérémonie, il avait coutume de détenir ici ses victimes en leur attachant des chaînes au cou et à la taille qui étaient ensuite accrochées aux anneaux dans les murs. Si un Investigateur réussit à la fois un jet en Idée et en Trouver Objet Caché, il lui est alors possible d'établir, d'après certaines marques sur le sol et sur les murs, que des personnes ont été enchaînées ici autrefois. Il ne peut cependant pas en deviner la raison.

Cave

Le sol de la cave est en terre battue. Cette cave ne contient pas grand-chose, à part quelques caisses et ballots éparpillés au pied de l'escalier. Dissimulée sous 10 centimètres de terre, à l'endroit indiqué sur le plan, il y a une trappe qui mène à un sous-sol secret. Brockford ignore l'existence de cette trappe. Un personnage peut éventuellement la trouver s'il commence à creuser le sol ou s'il réussit un jet en Ecouter au moment où il marche dessus (elle produit un son creux). Une fois qu'elle est découverte, il est difficile d'ouvrir la trappe proprement. A moins de réussir un jet inférieur ou égal à la moitié de sa compétence en Mécanique, le personnage qui tente de la soulever la détruit complètement. Or, si cette trappe reste ouverte en permanence, il y a 50% de chances par nuit que des Profonds s'aventurent dans la maison en empruntant ce passage et essayent de trouver les Investigateurs. Chaque nuit, ils visitent alors 1D4 pièces, en suivant leur ordre numérique, en commençant par le rez-de-chaussée. Exemple : lors de la première nuit, un résultat de 3 avec 1D4 signifie qu'ils inspectent les pièces 1, 2 et 3 du rez-de-chaussée ; la seconde nuit, un résultat de 57 avec 1D100 indique qu'ils ne viennent pas ; la troisième nuit, ce résultat n'étant que de 23, ils entreprennent donc une nouvelle exploration de la maison et un nouveau 3 avec 1D4 précise qu'ils visitent cette fois les pièces 4 et 5 du rez-de-chaussée, avant de monter au premier afin de voir la pièce 1 ; ils reviennent la quatrième nuit et peuvent visiter 4 nouvelles pièces, ils fouillent par conséquent les pièces 2, 3 et 4 avant de repartir, puisqu'ils connaissent désormais toute la maison.

Si les Profonds s'introduisent de cette manière dans la demeure, un Investigateur doit réussir un jet en Ecouter afin de se réveiller avant qu'ils ne lui tombent dessus. Après leur départ, une épouvantable odeur de poisson imprègne invariablement les lieux, de telle sorte qu'un Investigateur peut éventuellement deviner qu'ils sont venus, même s'il ne les a pas entendus. Si les Profonds pénètrent dans une pièce occupée par un personnage, ils le réduisent aussitôt à l'impuissance et l'emmènent sans qu'il y ait le moindre espoir de retour pour lui. Ils sont trop nombreux pour que les Investigateurs puissent espérer les vaincre tous, s'ils se retrouvent acculés dans une petite pièce. En d'autres termes, si les personnages tardent trop à passer à l'action une fois qu'ils ont ouvert la trappe de la cave, ils sont condamnés. Si un Investigateur rencontre des Profonds alors qu'ils sont en train de passer la maison au peigne fin, ceux-ci tentent immédiatement de s'emparer de lui et une folle poursuite peut en découler. Il faut cependant savoir qu'ils ne s'éloigneront en aucun cas à plus de 800 mètres de la maison. Les Profonds ont une compétence de 60% en Trouver Objet Caché et ils peuvent découvrir un Investi-

gateur seulement s'il est caché dans la pièce dans laquelle ils se trouvent eux-mêmes. S'ils fouillent toute la maison et ne trouvent personne, les Profonds abandonnent leurs recherches et ne reviendront pas avant quelques mois. Par contre, si les Investigateurs abandonnent leur enquête, ils liront un jour dans les journaux que Joyce Brockford, le riche armateur, a disparu mystérieusement alors qu'il séjournait dans sa nouvelle demeure. Peut-être que son exécuteur testamentaire les chargera de le retrouver ?

Sous-sol

Le sous-sol est une pièce de petites dimensions dont les murs ont été taillés dans le roc. Il y a un grand autel de pierre souillé de taches bizarres au fond de cette salle. Le mur situé derrière l'autel est couvert de bas-reliefs tellement abîmés qu'il est impossible de savoir ce qu'ils représentaient. Si l'on frappe sur l'autel, on peut remarquer qu'il sonne creux. En réussissant à confronter leur FOR à la TAI de 12 de l'autel, les Investigateurs ont la possibilité de faire basculer le bloc de pierre, qui révèle alors une volée de marches étroites s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Cet escalier mène à la première couche de cavernes.

Première couche de cavernes

Zone A — L'escalier du sous-sol aboutit à une porte secrète située au fond d'une grande caverne donnant sur l'océan, mais qu'il est impossible de repérer depuis le rivage. Le fond de la caverne (là où s'ouvre la porte) est encombré de stalactites et de stalagmites (représentées par des points sur le plan).

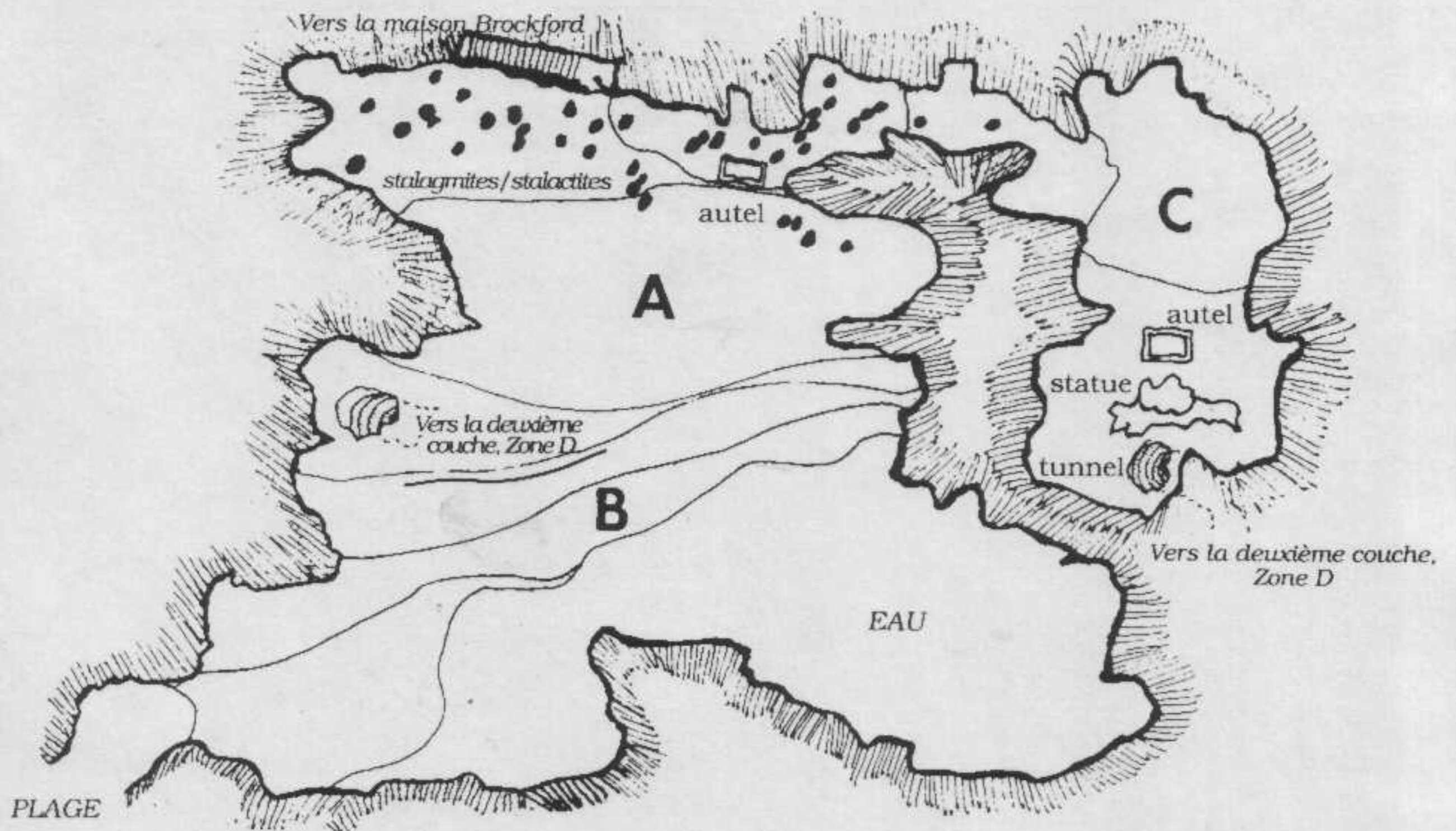
Les endroits plats sont recouverts de sable parcouru en tous sens d'empreintes de pieds palmés. En voyant cela, les personnages perdent aussitôt un point de SAN, à moins qu'ils aient déjà rencontré des Profonds. Un autel est dressé sur un monticule situé près du fond de la caverne. Si un personnage réussit à se frayer un passage entre les stalactites qui se trouvent derrière l'autel, il constate que celles-ci s'espacent rapidement et qu'un passage permet d'accéder à la Zone C de la caverne. Par contre, s'il se guide au son des vagues, il arrive jusqu'à la mer.

Zone B — Il y a un trou creusé dans le roc juste entre les Zones A et B. Si un Investigateur l'inspecte attentivement, il y a deux chances sur trois (résultat de 1 à 4 sur 1D6) pour qu'un Profond soit posté là en sentinelle. Heureusement pour les personnages, la salle est à ce point remplie par le bruit du ressac qui se répercute en tous sens, que seuls des cris ou des détonations peuvent être éventuellement perçus par le garde. C'est pourquoi ce dernier n'entend pas les Investigateurs s'ils se montrent relativement silencieux en visitant la Zone A. Bien entendu, il ne se privera pas d'essayer d'attraper tous ceux qui s'approchent de son trou. Au bord de l'eau, une étroite crevasse relie la caverne au rivage extérieur.

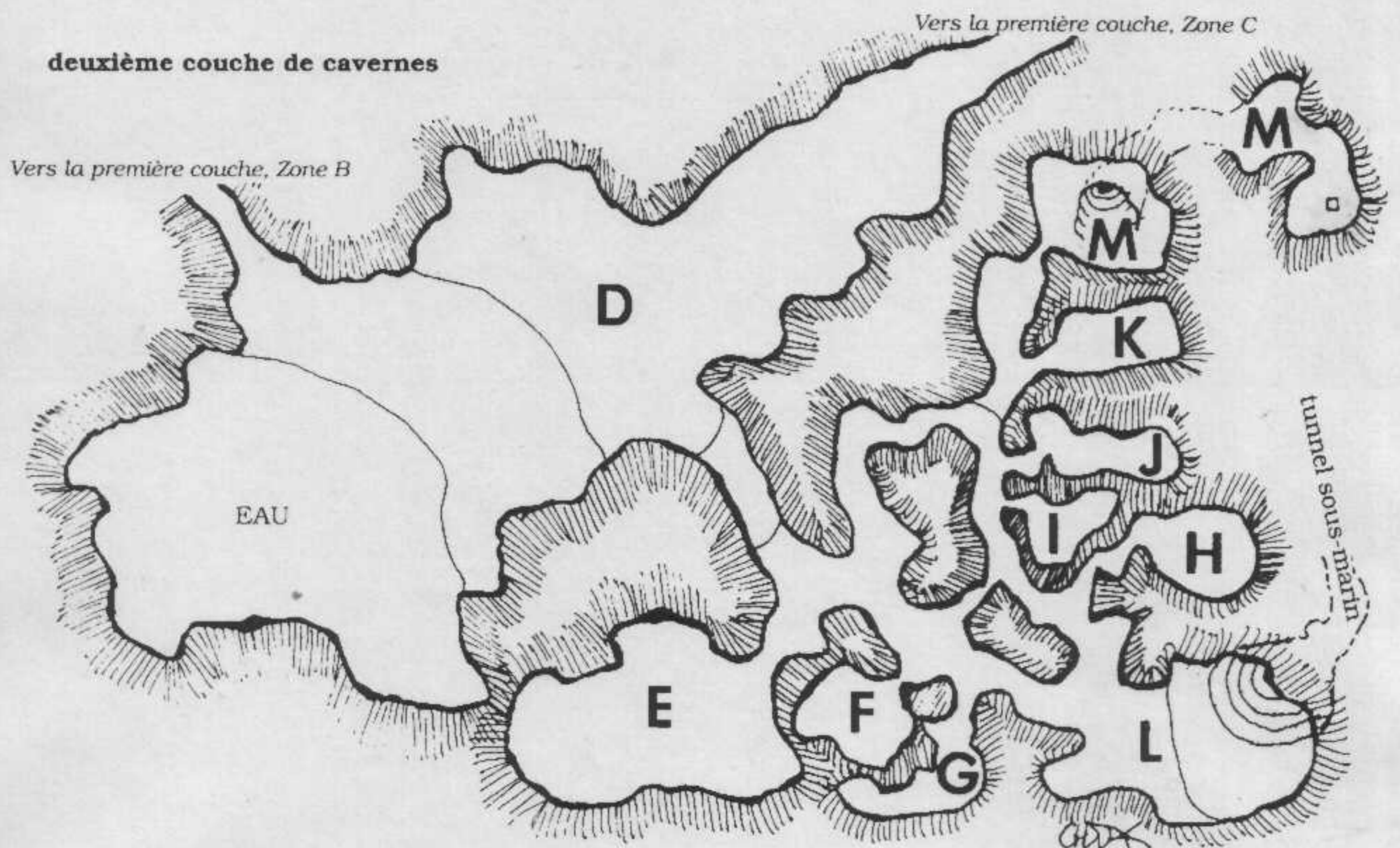
Le garde (comme tous les Profonds de ce scénario) est armé d'un étrange fusil lance-harpon. Ses projectiles peuvent faire 1D10 points de dommages et sont capables d'empaler.

Zone C — Il s'agit d'un endroit retiré et totalement obscur. Les Investigateurs ont besoin de torches ou de lanternes pour y voir quelque chose. Au bout de cette

SOUS LA MAISON : première couche de cavernes



deuxième couche de cavernes



caverne, il y a un autel dominé par une statue du Grand Cthulhu. La première fois qu'ils contemplent cette effigie, les Investigateurs perdent automatiquement 1D4 points de SAN. Si un personnage a le courage de risquer un œil derrière l'idole (elle semble plaquée contre le mur par une illusion optique), il peut trouver un puits étroit qui s'enfonce dans les profondeurs.

L'autel est creux. Il y a à l'intérieur un cadavre décomposé (perte d'1D3 points de SAN) qui roule sur le sol quand on ouvre l'autel. Le corps porte encore ce qui dut être, autrefois, un ciré de pêcheur. Un contrat dépasse d'une poche : il s'agit d'un acte de propriété concernant la maison. Ces pauvres résidus d'humanité appartiennent manifestement à l'un des premiers propriétaires de

la Maison Brockford ! Comment est-il arrivé jusqu'ici ? Personne ne le saura jamais. Quoi qu'il en soit, le porteur de l'acte de propriété doit être considéré comme le propriétaire légal de la maison et les Investigateurs peuvent, s'ils le désirent, s'en emparer afin de faire ensuite valoir leurs droits à l'encontre de M. Brockford.

Deuxième couche de cavernes.

Zone D — C'est à cet endroit qu'aboutissent les tunnels des Zones A et C. C'est un lieu dégagé comportant une mare d'eau à l'une de ses extrémités. Cette mare est reliée par un siphon à l'océan et un personnage qui réussit un jet en Nager peut éventuellement rejoindre la pleine mer en passant par là. Il y a ici 50% de chances de rencontrer 1D6 Profonds armés de lance-harpons (voir description précédente). Ces monstres tenteront d'emporter les intrus par tous les moyens, en les tuant même, si cela s'avère nécessaire. Un trou s'ouvrant dans l'une des parois mène à un labyrinthe de petites grottes.

Zone E — Il y a un tas d'ossements dans un recoin de cette caverne. Certains sont d'origine humaine.

Zones F à K — Toutes ces grottes sont vides. Toutefois, dans chacune d'elles, il y a 10% de chances de rencontrer un Profond au repos, mais néanmoins armé. Ces gardes sortent de leur tanière uniquement s'ils entendent un bruit ne pouvant pas être attribué à l'un des leurs.

LES PROFONDS

	N°1	N°2	N°3	N°4
FOR	12	18	19	19
CON	6	12	12	11
TAI	13	16	16	13
INT	12	14	16	14
POU	13	8	9	9
DEX	12	16	13	11
Armure	1pt	1pt	1pt	1pt
Pts de Vie	10	14	14	12
Lance-harpon	30%	65%	75%	30%
Dommmages	1D10	1D10	1D10	1D10
Griffes Att.%	50%	75%	60%	55%
Dommmages	2D6	2D6	2D6	2D6
	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	9	8	21	18
CON	13	9	15	11
TAI	17	15	22	17
INT	17	12	18	15
POU	6	13	12	7
DEX	12	10	9	6
Armure	1pt	1pt	1pt	1pt
Pts de Vie	15	12	19	14
Lance-harpon	70%	45%	40%	70%
Dommmages	1D10	1D10	1D10	1D10
Griffes Att.%	60%	50%	65%	60%
Dommmages	2D6	1D6	3D6	2D6

Zone L — Cette salle comporte à l'une de ses extrémités un passage boueux qui descend en pente douce jusqu'à un tunnel. Un Investigateur qui s'approche trop de cet endroit peut glisser dans ce tunnel, à moins qu'il ne réussisse un jet inférieur ou égal à la moitié de sa compétence en Sauter ou Grimper. Il est évidemment possible de se laisser glisser volontairement dans le conduit boueux. Quoi qu'il en soit, toute glissade finit

brutalement dans l'eau... et il faut alors Nager. En réussissant deux fois un jet dans cette compétence, il est possible de se retrouver non loin de la plage, à l'extérieur. Si un Investigateur réussit un Trouver Objet Caché alors qu'il est sous l'eau, il peut découvrir un conduit menant jusqu'à une ville sous-marine habitée par les Profonds. On ne peut cependant découvrir cela qu'en utilisant un scaphandre (n'oubliez pas que les scaphandres autonomes n'existaient pas à l'époque). Libre au Gardien d'imaginer dans ce cas une suite au scénario.

Zone M — Cette petite caverne descend en pente douce jusqu'à une salle glaciale dont les murs sont couverts de boue gelée. Au fond de ce réduit, un cube étincelant est enchâssé dans la boue solidifiée. Pour l'arracher à sa gangue, un Investigateur doit réussir à confronter sa FOR à celle de la boue (20) sur la Table de Résistance. Qui-conque essaye de faire cela prend automatiquement un point de dommage dû au givre qui recouvre le cube. Le simple fait de regarder l'étrange objet fait perdre 1 point de SAN, car il n'est pas conçu comme un cube ordinaire... ses angles et ses côtés sont subtilement différents de ce qu'ils devraient être, et on a parfois l'impression de voir plus de trois de ses faces en même temps.

Ce cube permet par instants d'entrevoir des images provenant d'autres plans d'existence lorsqu'on le fixe intensément (les chances pour cela sont égales, en pourcentage, au POU de celui qui regarde). Il émet en outre une aura glaciale et rafraîchit graduellement (en quelques heures) le lieu dans lequel il est entreposé, et cela jusqu'au gel complet. Il ne peut être manipulé sans encombre que par des personnes portant des moufles ou des gants épais. Si un Investigateur étudie le cube pendant un certain temps, il peut éventuellement apprendre à s'en servir. Ses chances pour cela sont égales à sa compétence en Mythe de Cthulhu et il peut tenter un jet de dés chaque fois qu'il consacre un mois à son étude. Si le personnage parvient à comprendre comment il peut utiliser le cube, il sait alors qu'il lui suffit de sacrifier un point de POU (perdu définitivement) pour se téléporter avec l'objet dans une autre dimension ou un autre lieu. Pour revenir, il doit faire un sacrifice identique. Il n'est pas possible d'utiliser le cube plus d'une fois par période de vingt-quatre heures, au risque de se perdre dans les limbes, quelles qu'elles puissent être. A chaque utilisation du cube, il faut effectuer un jet de dé sur la table ci-dessous afin de déterminer où aboutit le voyageur spatio-temporel.

TABLE DU CUBE DE TELEPORTATION

1D6 Résultat

- 1 Voyage de 90 millions d'années dans le passé, à l'époque où régnait encore la Grande Race.
- 2 Voyage de 900 années-lumière jusqu'à une planète où habitent encore les Choses Très Anciennes.
- 3 Voyage jusqu'à Pluton, où des Fungi de Yuggoth vivent au sein d'une cité pressurisée.
- 4 Voyage jusque dans les obscures cavernes de N'Kai, essentiellement habitées par des êtres du genre Larves de Tsathoggua et Maigres Bêtes de la Nuit.
- 5 Voyage jusqu'à un autre monde exclusivement peuplé de gigantesques Dholes. Il y aura 5% de chances par heure d'attirer l'attention d'un de ces monstres.
- 6 Voyage d'un milliard d'années dans le passé, à l'époque où la vie se limitait à quelques vers primitifs et à des organismes microscopiques. Il y aura 2% de chances par heure d'attirer l'attention d'un Chien de Tindalos.

Les aventures qui suivent ont été conçues par divers auteurs. Elles sont moins destinées à servir d'exemples qu'à être jouées, tout simplement.

LA COURSE AUX DOCUMENTS

Une aventure pour un Investigateur et le Gardien.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Douglas Kimball a vécu la majeure partie de son existence au 218 Aylesbury Street à Arnoldsburg, Michigan. C'était un homme solitaire, d'âge moyen, qui ne vivait que pour ses livres et la lecture en général.

Il lisait au lit. Il lisait la Bible à l'église. Il avait même l'habitude d'emmenager de la lecture quand il se rendait au cimetière situé non loin de sa maison.

Il pouvait rester des heures à lire, assis sur une tombe particulièrement basse.

Une fois, il se fit surprendre par la nuit alors qu'il était encore plongé dans un livre. La pleine lune se leva et sa clarté lui permit de remarquer un étrange phénomène.

Une pierre tombale glissa doucement sur sa gauche et révéla un espace par lequel surgit la tête d'une étrange créature qui piaulait doucement.

Une amitié des plus inhabituelles s'instaura alors entre Kimball et la créature.

Elle devait durer cinq années, jusqu'à ce que Douglas accompagne son ami dans le monde crépusculaire des Goules, où il mène depuis une existence heureuse.

Une année s'écoula et Douglas Kimball acquit rapidement un nouveau mode de vie, une apparence nouvelle et des goûts alimentaires particuliers. C'est alors qu'il commença à lire la nuit.

Mais, on ne peut pas lire éternellement toujours les mêmes ouvrages.

Un soir, il s'introduisit par effraction dans son ancienne demeure, qu'occupait alors son neveu, et récupéra quelques-uns de ses livres bien-aimés.

Depuis, chaque nuit, Douglas s'asseyait sur sa petite tombe basse et lit en toute quiétude. Mais il aura bientôt lu tous ses livres. Il projette dès à présent d'aller en récupérer d'autres.

INFORMATIONS DESTINÉES AU JOUEUR

L'Investigateur est contacté par un certain Thomas Kimball. Il semblerait que sa maison ait été cambriolée et que cinq des livres préférés de son défunt oncle aient été dérobés.

Ils n'ont pas une grande valeur marchande... seul l'oncle aurait pu en faire quelque chose ; or il a disparu sans laisser de trace depuis un an.

Thomas Kimball désire que l'Investigateur trouve qui a volé les livres et qu'il les récupère, si possible. Il aimerait également qu'il retrouve son oncle, si celui-ci est encore en vie.

INFORMATIONS DESTINÉES AU GARDIEN

Questions aux amis et voisins

Un jet réussi en Eloquence permet de soutirer aux voisins quelques renseignements concernant Douglas Kimball. Une certaine Lila O'Dell se souvient notamment qu'elle a vu M. Kimball se rendre une fois au cimetière avec un livre sous le bras ; de toute façon, il emmenait des livres partout où il allait.

Le gardien du cimetière

Si on rencontre Melodias Jefferson, le gardien du cimetière, un jet réussi en Crédit l'impressionne suffisamment pour qu'il indique sur quelle pierre tombale Douglas Kimball avait l'habitude de s'asseoir pour lire.

Si l'Investigateur réussit un Trouver Objet Caché, il peut remarquer que le goulot d'une bouteille dépasse de la poche de Melodias Jefferson. S'il estime que la bouteille contient de l'alcool (c'est le cas), il lui est alors possible de faire chanter le gardien afin de lui soutirer quelques informations supplémentaires. Pour cela, il faut qu'il réussisse à confronter son INT à celle de Melodias (11) sur la Table de Résistance. Il peut également essayer ensuite de le corrompre en lui promettant de lui offrir de l'alcool.

Pour trouver de l'alcool en pleine Prohibition, le joueur doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à la somme de son POU, de son INT et de son EDU. En cas de succès, il parvient à trouver un demi-litre d'alcool pour 1D3 dollars. Si le jet est raté, il doit alors réussir un jet de Chance afin d'éviter d'être arrêté. Un jet compris entre 96 et 00 implique automatiquement que la police le met sous les verrous.

Si le chantage ou la corruption portent leurs fruits, Melodias admet alors qu'il lui arrive d'apercevoir en pleine nuit une silhouette assise sur la pierre tombale qu'affectionnait Kimball. Il a toujours été trop effrayé pour aller voir de quoi il s'agissait. On ne doit pas s'occuper de certaines choses. Il n'en dira pas plus.

Bibliothèque et histoire

Un jet réussi en Bibliothèque peut amener l'Investigateur à lire un vieil exemplaire de l'Arnoldsburg Advertiser, un journal local. Un article datant de plus de dix ans indique qu'un groupe d'individus — apparemment nus — aurait été vus en train de faire des galipettes dans le cimetière. Un agent fut appelé et il inspecta les lieux, mais il ne trouva pas trace des étrangers, bien que d'étranges empreintes de pas aient attesté de leur présence.

L'Arnoldsburg Advertiser

Un jet réussi en Eloquence ou en Discussion permet à l'Investigateur d'accéder aux dossiers concernant l'anecdote d'il y a dix ans. Si le personnage est Journaliste ou Ecrivain, il n'a même pas besoin de lancer les dés.

Si l'Investigateur n'est pas passé au préalable par la bibliothèque (et n'a donc pas connaissance de l'anecdote qu'il aurait pu y découvrir), il doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son POU afin de retrouver les rapports relatifs à l'histoire du cimetière au sein des dossiers mal rangés du journal.

Dans un témoignage jamais publié, une certaine Hilda Ward, une voisine insomniaque de 64 ans, prétend avoir observé pendant plus de vingt ans les allées et venues de "Suppôts de Satan" dans le cimetière. Bien que ceux-ci aient eu une apparence vaguement humaine, ils étaient également dotés de caractéristiques canines, avaient des sabots en guise de pieds et étaient couverts de moisissure. Personne ne fut assez crédule pour prêter foi aux allégations de Mme Ward. Elle a depuis déménagé à Détroit et aucun de ses voisins n'a jamais vu — ou ne voudra jamais admettre avoir vu — les fameux "Suppôts de Satan" d'Hilda.

La maison de Kimball

Thomas Kimball s'est approprié toutes les pièces de la maison, à l'exception du cabinet de travail de son oncle dont le sol est jonché de livres. Il y en a de toutes sortes, de toutes tailles et de toutes formes ; la seule chose qu'ils ont tous en commun, c'est qu'ils sont bien entretenus.

Fouiller ce cabinet prend au moins une journée et l'Investigateur doit alors tenter un Trouver Objet Caché. S'il le réussit, il découvre un journal intime. Les dernières notes qu'il contient datent de la veille du jour où Douglas Kimball a disparu. Ces notes parlent d'une décision qui aurait été prise, et de la volonté de l'auteur de rejoindre ses "amis d'en bas". Si un personnage réussit un jet en Lire l'Anglais, il doit alors effectuer un jet de SAN pour ne pas perdre 1D3 points de SAN. Le journal fait référence à un réseau de tunnels souterrains qui s'étendrait sous le cimetière et qui serait habité par de mystérieuses créatures...

A ce stade de l'aventure, un certain nombre d'options s'offrent à l'Investigateur. Il peut ainsi fouiller le cimetière en quête de traces suspectes autour de la tombe qu'appréciait Kimball. S'il réussit un jet en Suivre une Piste, passez à la section intitulée "Le terrier". Il peut également surveiller le cimetière ou la maison, dans l'espoir d'apercevoir Douglas Kimball ou une Goule.

Observation de la maison ou du cimetière

Si l'Investigateur surveille la maison et/ou le cimetière depuis l'extérieur, il doit alors tenter chaque nuit un jet de Chance. La première nuit où celui-ci est réussi, il peut observer qu'une silhouette sort du cimetière, se

rend jusqu'à la maison et pénètre à l'intérieur par la fenêtre du cabinet de travail. Si celle-ci est verrouillée (Thomas ne le fait pas d'ordinaire, mais l'Investigateur a pu en décider autrement), l'intrus la défonce d'un coup d'épaule, brisant ainsi la vitre et le chambranle de bois.

Quelques minutes plus tard, la silhouette ressort et reprend la direction du cimetière, les bras chargés de livres. Si on l'empêche de repartir, la silhouette (Douglas Kimball) peut se battre après avoir posé ses livres. Il cesse le combat dès qu'il parvient à assommer son assaillant ou à le faire fuir. Il prend ensuite la poudre d'escampette avec son précieux butin.

Si l'Investigateur parvient à tuer la silhouette, celle-ci se révèle être une Goule ayant d'étranges points de ressemblance avec Douglas Kimball. Demandez au joueur de procéder à deux jets de SAN.

Le premier parce que la Goule a un aspect affreux ; s'il est raté, le personnage perd 1D6 points de SAN (sinon rien).

Le second étant imposé par la soudaine compréhension du destin de Kimball ; s'il est raté, il provoque la perte d'1D8 points de SAN. Au moment où l'Investigateur se relève après avoir examiné le cadavre, il entend des mouvements dans les broussailles tout autour de lui.

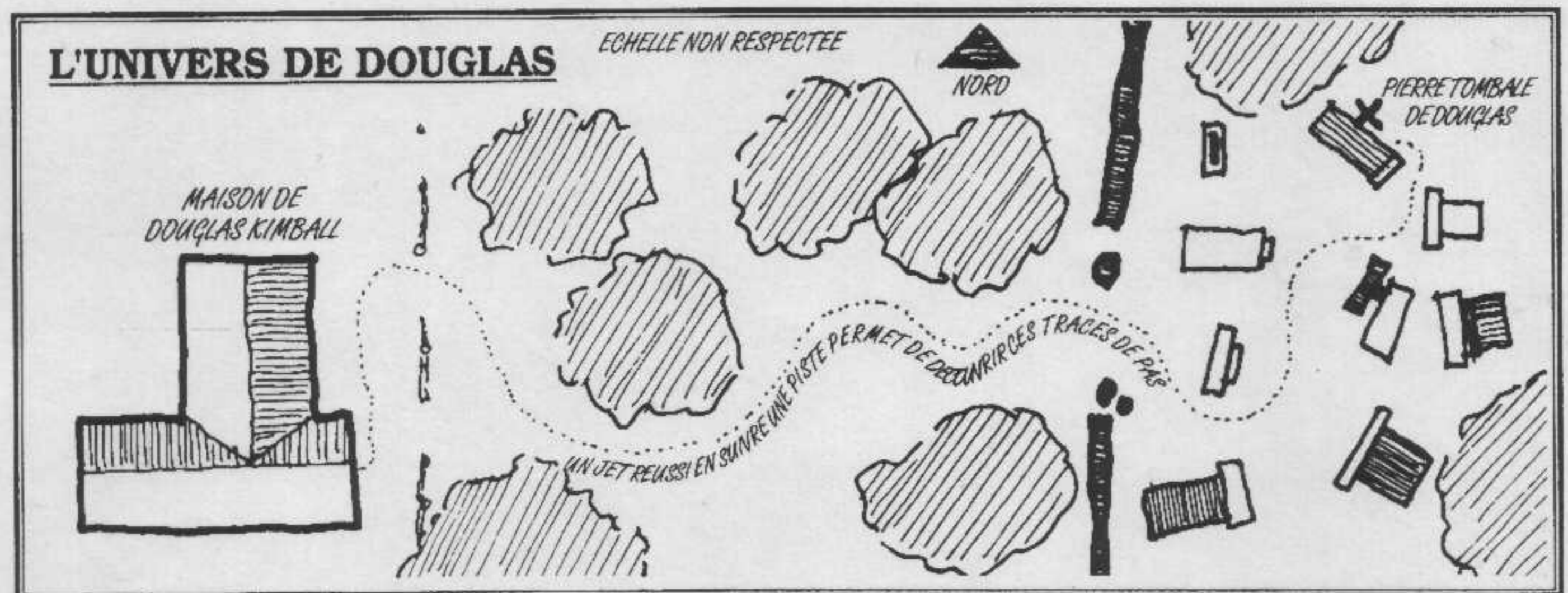
Le Gardien doit, à ce moment-là, demander à l'Investigateur ce qu'il a l'intention de faire. S'il décide de rester sur place et de voir ce qui arrive, il doit effectuer un jet de SAN au moment où des dizaines de Goules surgissent brusquement hors de l'obscurité.

Si ce jet est raté, le personnage perd alors pas moins de 6 points de SAN, sombre temporairement dans la folie, pousse un hurlement et s'évanouit. Le malheureux se réveille ensuite dans un sanatorium, dont l'équipe soignante peut éventuellement se montrer aussi négligente que cruelle... de quoi facilement donner une suite à la présente aventure.

A l'endroit où l'Investigateur a été retrouvé inconscient, il n'y avait pas trace d'une Goule et Thomas Kimball ne sera jamais plus inquiété.

Si l'Investigateur tente de combattre ou de tirer sur les Goules, il est rapidement submergé par ses adversaires qui le ramènent ensuite dans leur terrier. On n'entendra jamais plus parler de lui.

Si, à un moment ou à un autre, l'Investigateur s'enfuit, les Goules ramassent le corps de Kimball avant de retourner au cimetière. Thomas Kimball ne sera jamais plus ennuyé.



Si Douglas Kimball est interpellé par son nom, il continue à se diriger vers le cimetière, mais suffisamment lentement pour qu'il soit possible de le suivre.

Une fois arrivé, il s'assoit sur sa pierre tombale favorite et commence à discuter avec l'Investigateur.

La conversation

A ce point de l'aventure, l'Investigateur doit réussir un jet de SAN pour ne pas perdre 1D6 points dans cette caractéristique (on ne discute pas tous les jours avec une Goule !).

Douglas Kimball répond avec beaucoup de civilité à toutes les questions qu'on lui pose.

Douglas déclare ainsi qu'il en avait assez des mondanités de la vie humaine. La seule chose qu'il voulait, c'était qu'on le laisse seul afin qu'il puisse lire quand l'envie lui en prenait.

Mais les autres humains n'arrêtaient pas de le harceler. En tant que Goule, il mène la belle vie. Il n'a pas besoin d'argent. Il n'a pas besoin de mettre un costume pour dîner. Il n'est pas obligé de rencontrer des gens, sauf à l'occasion des repas. Il peut lire quand il le désire, à toute heure du jour ou de la nuit.

Mais les Goules vont bientôt fermer l'issue qui donne dans le cimetière, c'est pourquoi il a dû sortir pour aller se procurer de nouveaux livres.

Il y a tant de choses à voir et à connaître dans le monde souterrain, qu'il projette d'écrire un jour un ouvrage sur ce sujet.

Il demande ensuite à l'Investigateur de ne pas révéler à son neveu qu'il est toujours vivant (façon de parler).

Il se glisse ensuite dans l'entrée du terrier et la referme derrière lui.

Si le personnage s'intéresse aux merveilles du monde souterrain et demande à l'accompagner, rien ne s'y oppose, mais on n'entendra jamais plus parler de lui.

Au cours de la conversation avec la Goule qui fut jadis Douglas Kimball, l'Investigateur gagne 3% en Mythe de Cthulhu et perd 1D4 points de SAN.

Le terrier

S'il suit la Goule jusque dans le cimetière, ou s'il parvient à suivre la piste qui conduit jusque là, l'Investigateur peut éventuellement découvrir la tombe qui conduit au monde souterrain.

S'il veut l'ouvrir, il doit vaincre sa FOR de 10 avec la sienne sur la Table de Résistance. L'ouverture ainsi révélée dégage une horrible puanteur. Si le joueur n'a pas précisé qu'il retenait sa respiration, les miasmes méphitiques le font s'évanouir.

Dans ce cas, il se réveille ensuite à la nuit tombée avec Douglas Kimball perché sur une tombe à côté de lui (effectuer un jet de SAN).

Par contre, s'il a retenu sa respiration et descend dans le souterrain, c'est là que l'attend Douglas Kimball (jet de SAN).

Dans les deux éventualités, reportez-vous à la section intitulée "La conversation".

Enfin, si l'Investigateur ouvre la tombe, mais ne descend pas, la nuit suivante Douglas vient lui rendre visite dans sa chambre.

Si, à un moment quelconque, l'Investigateur attaque Douglas Kimball alors qu'il est dans le cimetière, on n'entendra jamais plus parler de lui.

Ultimes notes

Le joueur peut éventuellement trouver une solution originale ou inattendue aux problèmes posés par ce scénario. Sceller la tombe avec du ciment n'ennuiera guère les Goules qui projetaient de toute façon d'abandonner le cimetière. Quoi qu'il en soit, si le personnage discute avec Douglas Kimball, il peut récupérer 1D6 points de SAN en réalisant (grâce à un Jet d'Idée réussi) qu'il y a au moins une Goule qui n'a pas l'intention de revenir...

Douglas Kimball

FOR 17 CON 15 TAI 13 INT 16 POU 13 DEX 8
EDU 17 SAN 0 Points de Vie : 14.

Griffes 50%, 1D6+1D6

Morsure 50%, 1D6+1D6

Compétences : 30% dans toutes les compétences intellectuelles.

Sort : Contacter une Goule.

Armure : Les armes à feu ne peuvent faire que la moitié des dommages normaux à Douglas Kimball, qui est désormais une Goule.



Douglas Kimball et ses bouquins.

LA MENACE SOUTERRAINE

INFORMATIONS DESTINÉES AUX JOUEURS

Les intrépides Investigateurs lisent dans un journal un intéressant article consacré au Michigan du nord. Plusieurs séismes de faible amplitude se seraient produits dans les parages de la ville de Winnemuck. Comme il n'existe pas de faille géologique dans cette région, ce genre de phénomène est pour le moins inhabituel. L'article précise que la population a été "prise de panique" à la suite de ces événements et les manifestations de sa terreur sont longuement décrites.

Les Investigateurs peuvent se retrouver impliqués dans cette affaire de trois façons : une université avec laquelle ils sont en relation peut les envoyer enquêter sur place ; un habitant du Michigan peut leur demander de lui venir en aide — il a entendu parler de leurs prouesses dans le domaine du paranormal ("Et si ça c'est pas paranormal, qu'est-ce qui peut l'être ?") ; à moins que certains détails des descriptions relatives à l'effroi des citadins n'éveille l'attention des Investigateurs par leur caractère extraordinaire, ce qui peut les inciter à entreprendre par eux-mêmes une enquête plus approfondie.

INFORMATIONS RÉSERVÉES AU GARDIEN

Un prêtre maléfique dévoué aux Grands Anciens est en train d'aménager un nid pour d'horribles monstres dans une caverne située à proximité du Lac Supérieur. Ses travaux d'excavation et ses immondes rituels souterrains sont à l'origine des secousses sismiques. Le prêtre envisage d'utiliser les monstres pour bloquer et détruire la petite péninsule sur laquelle se trouve Winnemuck. Il projette ensuite d'inviter des adorateurs de Cthulhu du monde entier à venir vivre là, afin d'entreprendre avec lui des rituels de grande ampleur qui auront peut-être une petite chance de ramener Cthulhu et ses pairs à la vie, avant la date prévue.

WINNEMUCK

Aucun des habitants de Winnemuck n'accepte de parler des séismes, à moins qu'un Investigateur ne réussisse un jet en Baratin ou en Droit. Un jet en Droit signifie que le personnage laisse entendre au citadin qu'il risque de gros ennuis s'il cache certaines informations. Quoi qu'il en soit, si l'un des deux jets de dés est réussi, la personne interrogée déclare alors : "Je savais bien que ça finirait comme ça, mais j'espérais que les problèmes auraient pris fin à partir du moment où nous avons chassé Bill de la ville. J'espère vraiment que ces tremblements de terre sont d'origine naturelle, comme les savants essayent de le démontrer, mais j'ai bien peur que cela ne soit pas le cas." Craignant d'en avoir trop dit, le citadin refuse ensuite de révéler quoi que ce soit d'autre (en fait, il n'en sait guère plus). Si un Investigateur réussit un jet en Baratin ou Eloquentie à ce moment-là, parvenant ainsi à glisser une question du genre "Bill comment ?", son interlocuteur peut alors être suffisamment désorienté pour lâcher "Bill Whittaker,

bien sûr." Il se met ensuite en colère et refuse de continuer à discuter avec les personnages.

Un plan de la ville acheté à l'Hôtel de Ville (25 cents l'exemplaire) indique l'existence d'une vieille route appelée "Route Whittaker" qui sort de la ville en direction du Lac Supérieur. "Aucun Whittaker ne vit plus aujourd'hui à Winnemuck" affirme aussitôt avec empressement l'employé de mairie... même si on ne lui demande rien. Une carte du comté peut également être achetée au Siège du Comté (50 cents), elle montre que la route va jusqu'aux berges du Lac Supérieur, en passant par une forêt dans laquelle est située une ferme. Personne ne sait rien sur cette "Route Whittaker" au siège du comté, et les employés font tout leur possible pour minimiser les séismes, craignant que ces événements puissent faire fuir les touristes et les immigrants.

Au poste de police, on peut trouver un document (Droit ou Discussion pour obtenir cette information) daté du 12 août 1916 qui révèle que Dollie Hackens, Buddy Perklette et Maxwell Eisenstein ont été arrêtés suite à une plainte pour atteinte à la vie privée d'un certain J.W. Whittaker. Ce dernier semble ne pas avoir voulu donner suite à sa plainte. Si les Investigateurs se lancent à la recherche des personnes arrêtées, ils apprennent alors que Dollie Hackens s'est noyée dans le Lac Michigan deux mois après les faits, que Buddy Perklette est mort d'une crise cardiaque en janvier 1917 (il avait 24 ans !) et que Maxwell Eisenstein a été interné dans un asile d'aliénés en mars 1917, où il est mort en proie au délire en décembre 1919. Toutes ces informations peuvent être révélées par les familles respectives des victimes ; celles concernant Perklette et Hackens peuvent également être trouvées au bureau du coronar.

Les bureaux de *L'abeille* de Winnemuck, un journal local (jet en Eloquentie pour y pénétrer), conservent des numéros remontant jusqu'en 1910, date à laquelle le journal fut lancé. Avant cela, il n'y avait rien de ce genre à Winnemuck. Un jet réussi en Bibliothèque permet de trouver un numéro du 15 août 1916 qui contient une lettre adressée au rédacteur en chef et signée Bill W. Cette longue diatribe décousue accuse le bon peuple de Winnemuck d'être complice des vandales qui saccagent la propriété de l'auteur et qui harcèlent continuellement ce dernier. La lettre se termine sur ces mots : "Si ces harcèlements ne cessent pas, toute la ville s'en repentira. Les petites choses qui se sont produites jusqu'à présent pourraient empirer et je vous promets alors que mes plaintes ne resteront pas lettre morte. Je peux partir, mais je reviendrai. Bill W".

La vieille route

Si les Investigateurs remontent la Route Whittaker jusqu'à la vieille ferme, certains événements peuvent se produire. S'ils voyagent en voiture, au bout de deux ou trois kilomètres, la route devient impraticable et les personnages doivent traverser les bois à pied. Si le groupe est à cheval, les montures refusent d'entrer dans la forêt, ce qui l'oblige également à continuer le chemin à la marche. Il faut quatre heures de marche au travers d'une épaisse végétation pour arriver jusqu'à la ferme. Si les Investigateurs sont encore dans les bois à la tombée de la nuit, ils peuvent entendre des hurlements sifflants provenant de l'ouest (voir la section "Les monolithes", ci-dessous). La route boueuse relie ensuite la ferme aux berges du Lac Supérieur, situé à deux kilomètres de là environ.

LA FERME

La ferme est laissée à l'abandon depuis 1918. D'épais buissons poussent en travers de la porte d'entrée. Une étable est à moitié effondrée.

Toutes les tuiles du toit ont été arrachées par le vent et sont éparpillées dans la cour.

Toutes les vitres de la maison sont cassées. Trois misérables acres de terre en friche s'étendent derrière la demeure. Des traces d'animaux partent de l'arrière de la maison et s'enfoncent dans les bois.

A l'intérieur, la bâtisse est divisée en trois pièces. Le salon abrite un petit âtre de pierre.

Le corps desséché d'un lapin, tordu et convulsé comme s'il était mort dans d'atroces souffrances, est couché sur le sol de la cuisine. Il y a des meubles cassés partout et la pourriture a percé des trous dans certains murs.

Dans un de ces trous, il est possible d'apercevoir un coin de livre en réussissant un jet en Trouver Objet Caché.

Si un personnage se fraie un passage avec la main au travers des toiles d'araignée pour s'emparer de ce livre, il se fait mordre par une veuve noire. S'il ne prête pas d'importance à cette piqûre et se saisit quand même du livre, il se fait piquer à nouveau.

Par contre, s'il retire sa main après la première morsure, il ne se fait pas piquer une deuxième fois. Plusieurs veuves noires nichent dans le trou et tout acte violent entrepris pour les tuer ne peut qu'aboutir également à la destruction du livre.

Lorsque le personnage retire sa main, il est possible d'entrapercevoir une araignée agrippée à sa main, avant qu'elle ne batte précipitamment en retraite dans son nid.

Un jet inférieur ou égal à cinq fois la DEX peut permettre de la déloger et il est ensuite facile de l'écraser en marchant dessus.

Si ce jet est raté, le personnage est piqué une nouvelle fois à chaque round, jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Chance... l'araignée est alors jetée à terre et écrasée.

Chaque piqûre de veuve noire injecte à la victime un venin d'une toxicité d'1D10 (voir la compétence *Soigner un Empoisonnement* pour les soins à appliquer). Opposez la toxicité de chaque morsure à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si la CON l'emporte, le personnage n'éprouve qu'une douleur passagère.

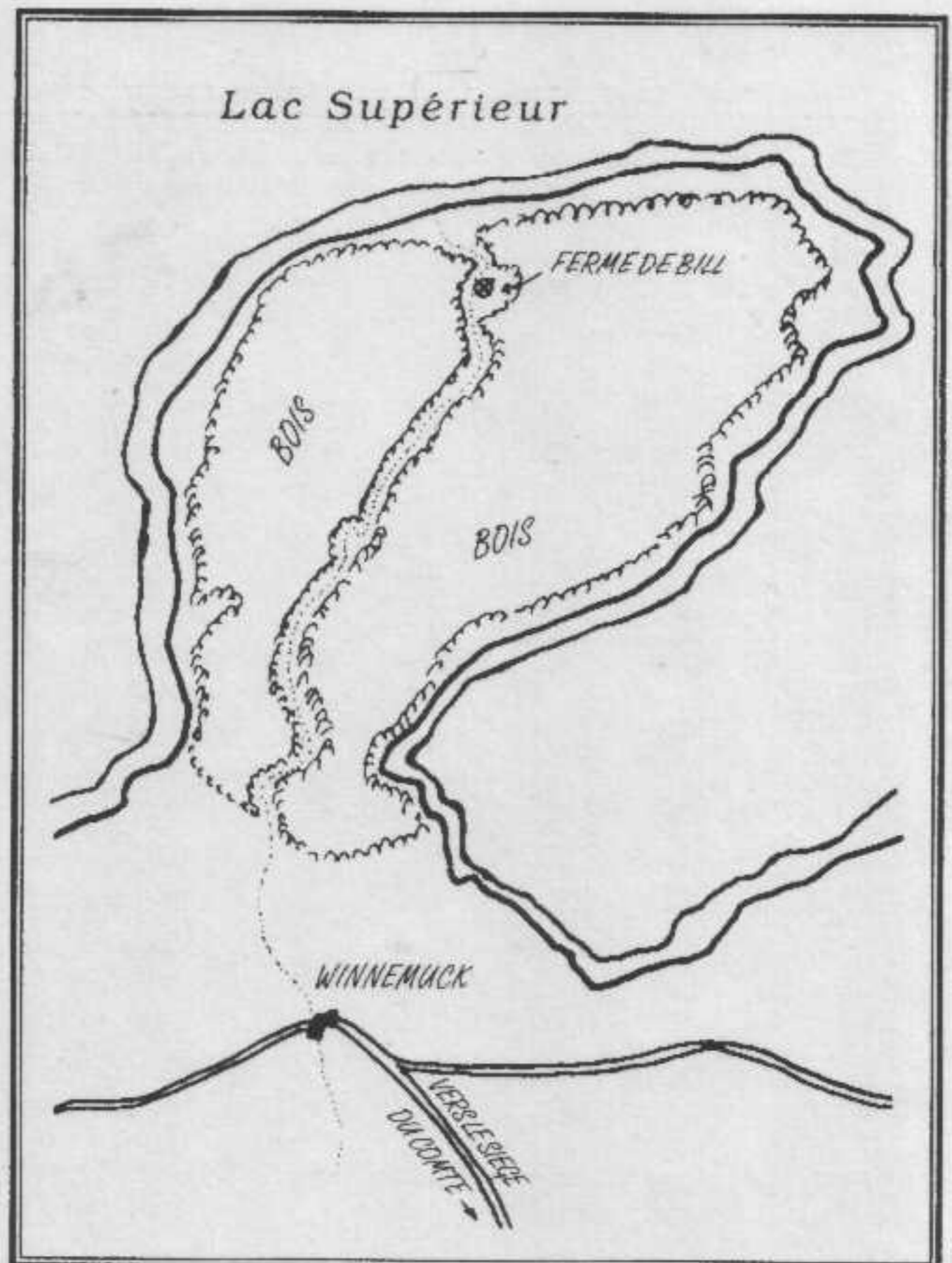
Dans le cas contraire, le venin commence à produire ses effets au bout d'1D3 heures et la victime éprouve alors de violentes crampes abdominales, des difficultés respiratoires, des nausées, etc.

Une heure après le début des douleurs, elle ne peut plus marcher (souvenez-vous qu'il y a quatre heures de marche jusqu'à Winnemuck).

Si les dommages causés par le venin sont suffisants pour provoquer la mort de la victime, celle-ci survient 3D10 heures après la morsure. Si le personnage survit, il met alors le même temps pour récupérer complètement de ses souffrances.

Toutefois, si la toxicité totale du venin n'égale pas la CON de l'Investigateur, celui-ci n'est pas handicapé et peut se déplacer par ses propres moyens 1D3+3 heures après avoir été piqué.

Par contre, les dommages infligés par le poison mettent plus de temps à guérir et le personnage ne récupère qu'un seul Point de Vie par jour.



S'il est conduit dans un hôpital dans un délai inférieur à six heures, son corps peut être automatiquement purgé de 12 points de toxicité du venin, en plus des tentatives pour Soigner un Empoisonnement entreprises par les autres personnages.

Le livre dissimulé dans le mur est un exemplaire de l'édition standard en anglais des *Révélations de Glaaki*. Le titre de l'ouvrage est visible sur son dos et même un simple coup d'œil suffit pour savoir que la lecture de ce livre peut faire perdre des points de SAN.

Les monolithes

Les empreintes d'animaux qui partent de l'arrière de la ferme serpentent sur plusieurs kilomètres au travers des bois avant d'aboutir finalement à une clairière dans laquelle sont érigés plusieurs monolithes avec, au centre, un rocher vaguement cubique couvert de taches (un autel).

Si les personnages arrivent en ce lieu après la tombée de la nuit, une cérémonie est alors en cours. S'ils se guident sur les hurlements sifflants entendus précédemment, ceux-ci les conduisent également ici.

En cours de journée, il n'y a rien de sinistre dans cet endroit, hormis, peut-être, l'autel.

Un jet réussi en Zoologie permet en effet de déterminer que les taches qu'il porte sont des traces de sang et que les débris qui entourent sa base sont des restes de chair animale ; un jet réussi en Géologie permet ensuite de déduire (d'après l'épaisseur de la couche de sang séché) que d'énormes quantités de sang ont été versées sur la pierre.

La nuit, les personnages peuvent voir la clairière éclairée par un grand nombre de torches, alors qu'une vache terrifiée est ligotée sur l'autel.

Si les Investigateurs arrivent avant la nuit et attendent le crépuscule, le prêtre peut les repérer depuis sa cache et il ne sort alors pas pour allumer les torches et ligoter la vache... mais la cérémonie se déroule néanmoins comme d'habitude.

Les hurlements déjà mentionnés font partie de cette cérémonie. De plus près, les Investigateurs peuvent saisir certains mots : "Iā, Iā, Shub-Niggurath, la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux ! Iar'Mnarh'lu w'gah'-nagl thnarolo yoranalakh Sirrharie ! Sirrharie ! Ymrokh'nal noh'iklom ! Noh'iklom raj'annigh ! Iā ! Iā ! Shub-Niggurath ! Thnarlo yoranalkah ! La Chèvre ! La Chèvre des Bois ! Accepte maintenant mes sacrifices !"

Un jet réussi en Ecouter par les Investigateurs leur révèle que l'incantation provient de derrière l'autel, où l'arrangement de pierres et une déclivité empêchent de voir ce qu'il y a, à moins de pénétrer dans la clairière.

Si quelqu'un est assez inconscient pour se risquer à découvert, l'incantation s'interrompt brusquement et un silence de mort s'abat aussitôt sur les bois environnants.

Si un personnage s'approche alors assez pour observer ce qu'il y a derrière l'autel, une silhouette vêtue d'une grande robe surgit et le saisit à la gorge.

Si plusieurs Investigateurs se risquent simultanément dans la clairière, la silhouette bondit dans ce cas sur le personnage le mieux armé (dans l'ordre : fusils de chasse, fusils et pistolets).

La DEX du prêtre est de 17 ; à moins que sa victime ait une DEX au moins équivalente et qu'elle tienne son arme prête à faire feu, elle n'a la possibilité de tirer qu'une seule fois avant que le prêtre la réduise à l'impuissance.

Le prêtre en question est une Goule (qui fut jadis Bill Whittaker), comme cela peut être déduit des haillons qu'il porte et qui contiennent encore une montre sur laquelle est gravé : "Bill Whittaker".

Découvrir cet élément fait gagner 1 point en Mythe de Cthulhu et perdre 0/1D3 SAN (0 points si un jet de SAN est réussi, 1D3 points s'il est raté).

Si Bill est abattu, sa robe s'ouvre et les Investigateurs ont alors l'occasion de bien le voir (perte de 0/1D6 points de SAN).

Si Bill n'est pas tué et parvient, par contre, à assassiner sa victime, il saute ensuite à la gorge d'un second Investigateur et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il meure ou que les intrus soient tous tués.

Si quelqu'un tire sur Bill alors qu'il est en train de se battre au corps-à-corps avec un personnage, un jet raté signifie que c'est ce dernier qui est touché à la place du prêtre, à moins que le tireur ne réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois sa DEX.

La fureur déployée par Bill est telle qu'il roule en tous sens dans la clairière avec sa victime.

1D6 minutes après que Bill est mort — ou après que la cérémonie est arrivée à son terme — la vache se met soudain à meugler avec terreur.

Un horrible son chuintant peut alors être entendu en provenance du sud.

Des branches d'arbres craquent et, finalement, une Chose surgit soudain dans la clairière.

Les Investigateurs ont suffisamment de temps pour se voiler les yeux, si tel est leur désir. La Chose, qui est en fait un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, progresse en chuintant au travers de la clairière jusqu'à ce qu'elle se retrouve devant l'autel.

Si le prêtre est encore vivant, elle sort aussitôt de l'ombre et vient tuer la vache. Avant que le sang ne ruisselle de la gorge tranchée du bovin, la Chose s'empare de l'animal et semble alors le vider de ses entrailles en le suçant — ne laissant sur le sol qu'une dépouille tordue, perforée et proprement vidée. Si les Investigateurs tentent de s'interposer, ou si le prêtre est déjà mort, la Chose attaque les intrus.

J.W. (BILL) WHITTAKER, PRETRE-GOULE

FOR 18 CON 13 TAI 12 INT 10 POU 15 DEX 17
EDU 10 Pts de Vie : 13. Déplacement : 9.

ARMES : Griffes 50%, 1D6+1D4 points de dommages.
Morsure 50%, 1D6+1D4+harcèlement.

NOTE : A chaque round, Bill peut attaquer avec ses deux pattes griffues et sa morsure. S'il parvient à mordre son adversaire, il s'accroche et harcèle sa victime. Pour plus de détails, voir p. 55.

ARMURE : Aucune, mais les armes à feu ne font que la moitié des dommages normaux à Bill.

SORTS : Contacter un Chthonien, Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Signe de Voor.

Si la Chose est tuée, elle se met rapidement à se dissoudre et, au bout d'une demi-heure, il ne reste plus d'elle que quelques vapeurs et une flaque écœurante sur le sol. Toutes les plantes autour de cette flaque sont mortes. Aucun végétal ne poussera ici avant plusieurs décennies. Si, tout simplement, les Investigateurs s'enfuient dès l'arrivée de la Chose, celle-ci ne les suit pas. Cependant, les personnages sont attaqués la semaine suivante par une Horreur Chasserresse qui frappe à minuit. Si les Investigateurs se trouvent alors dans un bâtiment, l'Horreur arrachera son toit ou traversera un mur pour les atteindre. S'ils sont divisés en deux groupes, elle s'attaquera au plus important des deux. S'ils sont de même taille, elle attaquera le mieux armé. Où qu'ils se cachent, l'Horreur peut retrouver les Investigateurs. Si elle est tuée, elle se dissout comme la Chose, mais la flaque qui reste ensuite n'est pas nocive pour les plantes.

LA CHOSE DANS LES BOIS

FOR 44 CON 23 TAI 41 INT 16 POU 20 DEX 16
Pts de Vie : 33. Déplacement : 8.

ARMES : Tentacule (4 attaques par round) 80%, 4D6 points de dommages+absorption d'1D3 points de FOR par round ultérieur.

ARMURE : Aucune. Mais la plupart des armes à feu ne peuvent que lui infliger 1 point de dommage (2, en cas d'empalement). Les fusils de chasse n'infligent que le minimum de dommages possible. Les armes tranchantes et contondantes font des dommages normaux.

SORTS : Appeler Shub-Niggurath, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasserresse, Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs.

SAN : 1D3/1D20.

HORREUR CHASSERRESSE

FOR 28 CON 10 TAI 43 INT 13 POU 16 DEX 14
Pts de Vie : 27. Déplacement : 7/11 en volant.

ARMES : Morsure 70%, 4D6 points de dommages.
Queue 90%, saisit et emporte (jet FOR contre FOR pour se dégager).

ARMURE : 9 points de cuir. Pas d'empalement possible.

SORT : Appeler Azathoth.

SAN : 0/1D10.

DEVELOPPEMENTS ULTERIEURS

Si les Investigateurs ne tuent ni la Chose, ni le prêtre, avant de quitter les lieux, ils pourront lire quelques mois plus tard dans le journal que les séismes se sont aggravés et ont contraint la plupart des citadins à partir.

Ceux qui sont restés ont été avalés par une énorme crevasse qui a englouti tout ce qui restait de Winnemuck. Il ne reste plus qu'une étendue de terre à l'emplacement de celle-ci. Chaque Investigateur perd 1D6 points de SAN.

Si les Investigateurs ont tué le prêtre, mais pas la Chose, avant de se débarrasser de l'Horreur Chasserese, ils peuvent retourner voir l'autel (mieux préparés



La chose dans les bois.

sans doute) afin de combattre la Chose, ou bien ils peuvent tout simplement quitter la région.

S'ils retournent voir l'autel, pour une raison ou une autre, la Chose (qui peut voir par l'intermédiaire des monolithes comme s'il s'agissait de caméras de télévision) se cache à un endroit où elle peut observer sans risquer d'être repérée... ce qui est facile la nuit. Lorsqu'elle s'approche, les Investigateurs peuvent sentir son odeur — une puanteur de charnier — avant même de la voir, bien qu'ils soient alors incapables de savoir de quelle direction elle vient.

La Chose lance ensuite un sortilège de Flétrissement de 15 points sur le personnage le mieux armé, avant d'envoyer à la curée le Serviteur des Dieux Extérieurs qu'elle a invoqué quelques jours plus tôt.

Le Serviteur en question a l'apparence d'un morceau de matière tentaculaire qui se tord en tous sens.

LE SERVITEUR

FOR 13 CON 15 TAI 22 INT 18 POU 16 DEX 19
Pts de Vie : 19. Déplacement : 7.

ARME : Tentacules (2D3 attaques par round) 45%,
2D6 points de dommages chacun.

ARMURE : Aucune, mais cette créature ne peut être blessée qu'avec des armes magiques.

SORTS : Contacter Cthulhu, Contacter Nyarlathotep, Créer un Portail. Ce Serviteur peut en outre invoquer un Byakhee et un Autre Dieu Inférieur nommé Klajrah en jouant de la flûte. Voir les règles sur les Serviteurs, p. 68.

SAN : 1/1D10.

Si les Investigateurs tuent la Chose, mais pas le prêtre, ce dernier peut invoquer une autre Chose des Bois.

Les événements continuent comme si rien ne s'était passé. Aussi longtemps que le prêtre est en vie, il n'est pas possible de renverser les monolithes et l'autel.

Si les Investigateurs tuent la Chose et le prêtre, la ville est sauvée. Ils méritent des félicitations et reçoivent 1D20 points de SAN en récompense. S'ils pensent également à renverser les monolithes, le site est alors inutilisable tant qu'un prêtre cthulhien ne se livre pas à un long et complexe rituel purificateur.

Les Investigateurs reçoivent alors pour cela 1D10 points de SAN supplémentaires, s'ils ont conscience de ce qu'ils ont fait (un jet réussi en Mythe de Cthulhu ou en Occultisme peut suffire).

Mais si les Investigateurs abattent toutes les pierres, sous l'autel, ils vont découvrir des marches de pierre qui s'enfoncent dans le sol...

LES MARCHES DE PIERRE

L'escalier descend pendant trente mètres et aboutit à un réduit rempli d'ossements et de viande pourrie où règne une chaleur étouffante. La puanteur ici est insupportable.

Un bâton noir de bois poli est planté au sommet d'un tas d'os. Il est fait en acajou de bonne qualité et mesure environ 60 centimètres de long. Une de ses extrémités est sculptée en forme de visage humain grimaçant.

En combat, ce bâton a l'efficacité d'une matraque ou d'un petit gourdin. Il est considéré comme étant une arme magique contre certains monstres, tels que les Serviteurs des Dieux Extérieurs.

Il a 20 Point de Vie et des veuves noires sont agrippées à sa partie inférieure ; elles essayent de piquer celui qui tente de s'en saisir. Pour plus de détails, voir plus haut la section intitulée "La ferme".

Un tunnel incliné, étroit et boueux, part du réduit aux ossements. Les Investigateurs assez téméraires pour l'emprunter peuvent arriver à une intersection de tunnels, puis à une autre, et une autre... à tel point qu'ils risquent de s'égarer.

Le Gardien peut dessiner un labyrinthe de tunnels sinueux et de conduits, s'il le désire. Si les Investigateurs persévèrent, après plusieurs heures de reptation dans des passages boueux, ils finissent par émerger dans une gigantesque caverne souterraine située à des centaines de mètres sous terre.

Une lumière rouge tamisée émanant des murs éclaire les tremblements et les contorsions d'un monstre visqueux en forme de ver. Planté en plein milieu de son dos, tel un pal, il y a un énorme cristal sur lequel est gravé le Signe des Anciens.

Quiconque connaît les Chthoniens identifiera cette créature, dont le gigantisme rivalise avec celui du fabuleux Shudde M'ell, lui-même.

La vue de cette monstruosité fait perdre 1D3/1D20 points de SAN.

La masse gémissante qui se tient devant eux est manifestement incapable de toute action agressive, bien qu'il soit également évident qu'elle n'est pas tout à fait morte. Certains de ses tentacules sont tombés de son corps et se tortillent encore sur le sol de la caverne. Des lambeaux de chair pendent du monstre et la substance qui s'en écoule forme des mares par terre.

Traverser la caverne en marchant risque de se révéler dangereux pour la santé !

Si les Investigateurs tentent de libérer ce monstre, ils doivent alors amener un treuil et de l'équipement jusqu'ici. Ils peuvent, à l'aide du treuil, retirer lentement le cristal qui empale la créature (et qui pèse 30 tonnes).

Une fois cela fait, le monstre commence alors à guérir de ses blessures... un processus dont les effets sont visibles instantanément mais qui prend plusieurs semaines pour arriver à complétion.

A ce moment-là, un être possédant la puissance et la méchanceté de Shudde M'ell sera libre de ravager le monde. Tous les Investigateurs impliqués dans cette opération perdront alors 1D20 points de SAN.

Le monstre ne montrera aucune gratitude pour avoir été libéré et il essaiera de tuer tous les personnages qui s'approcheront de lui.

Ce monstre est invulnérable à toutes les armes dont les Investigateurs peuvent faire usage.

Employer de la dynamite, du feu ou des balles ne peut, au mieux, qu'ouvrir des trous dans l'enveloppe de la créature et sectionner quelques petits tentacules, mais ça ne suffit pas pour tuer l'horreur.

Les Investigateurs devraient être capables de déduire que le prêtre et sa Chose tentaient en fait de redonner sa puissance à cette créature, en essayant sans doute de désactiver ou de retirer l'énorme pal de cristal.

Si les personnages comprennent cela, ils gagnent immédiatement 1D10 points de SAN pour avoir contrecarré un effroyable complot.

Ils savent en outre qu'une monstruosité partiellement vivante va probablement replonger dans un état comateux, maintenant que son prêtre-factotum est hors d'état de nuire.

LE SAUVETAGE

Informations réservées au Gardien

Rogers Whittaker, conseiller auprès du Département d'Etat américain, a été assassiné le samedi 6 juin, alors qu'il effectuait une randonnée dans les monts Appalaches. Son corps disloqué a été retrouvé flottant dans la rivière Water Gap et semble avoir passé plusieurs jours dans ce cours d'eau. Le coroner du Comté de Tiger, malgré son incertitude quant à savoir si les lésions que présente le cadavre avaient été infligées avant ou après le décès, a néanmoins classé le dossier en tant que "mort accidentelle", en l'absence de toute preuve contradictoire. La fille de Whittaker, Edith, qui avait coutume d'accompagner son père, n'a pas été revue depuis le week-end tragique.

En fait, Whittaker et la jeune Edith sont tombés par hasard sur un repaire de loups-garous. Le père fut rapidement tué. La fille, par contre, est encore aujourd'hui la captive terrorisée de ces créatures répugnantes et impies.

Informations destinées aux joueurs

Alors qu'ils effectuent des recherches à la Bibliothèque du Congrès, les intrépides Investigateurs sont informés de la mort de Rogers Whittaker et de la disparition d'Edith Whittaker, par un ami commun. L'ami en question, Carl Cabot Walsingham IV, est sous-secrétaire au Département d'Etat. C'est un camarade de classe ou une vieille connaissance d'un Investigateur aisé choisi par le Gardien.

Rogers Whittaker était un membre respecté de l'équipe juridique du Département d'Etat, expert en procédures et tarifs douaniers. A près de soixante ans, sa vie avait toujours été un modèle de respectabilité et de correction. Veuf depuis plus de dix ans, Whittaker avait l'habitude d'emmener sa fille de 17 ans, Edith, quand il partait effectuer des randonnées pédestres dans la Vallée de Shenandoah. Les Whittaker sont une vieille et honorable famille, dont on trouve des membres à Hartford et à Boston, ainsi qu'à Washington. Edith avait la réputation d'être une fille des plus respectables, qui devait entrer au collège de Bryn Mawr en automne.

Rogers Whittaker n'est pas venu dîner lundi, comme il avait été prévu, au domicile de Carl Walsingham. Mercredi, comme ils n'avaient toujours reçu aucune nouvelle, les parents et amis ont dû informer la police locale de l'absence du père et de la fille. La presse apprit vite la disparition des Whittaker et publia quelques articles circonstanciés à ce sujet. Lorsque que le cadavre fut découvert, sans que l'on trouve la moindre trace de la fille, l'événement fit la "une" des quotidiens de la côte atlantique. Les Investigateurs auraient certainement remarqué ces gros titres, s'ils n'avaient pas été aussi absorbés par leurs recherches.

Le corps de Whittaker fut découvert et identifié le jeudi 10 juin ; une battue destinée à retrouver Edith fut aussitôt organisée par le shérif du Comté de Tiger, la région étant placée sous sa juridiction.

Walsingham a convié les Investigateurs à venir partager son petit déjeuner le vendredi 11 juin. A part les personnages, il n'y aura qu'un seul autre invité : un certain docteur Huntington Dare.

LE DEROULEMENT DES ÉVÉNEMENTS

Carl Cabot Walsingham IV

Walsingham est un gourmet d'une trentaine d'années, plutôt corpulent, riche, confiant de sa personne et toujours très bien habillé. C'est un hypocondriaque notoire. Tout en dégustant un superbe petit déjeuner campagnard de la Virginie, Walsingham fait part de sa conviction personnelle qu'Edith est toujours en vie, bien qu'elle puisse être blessée. Il a entendu parler des exploits accomplis par les Investigateurs et, bien qu'il mette en doute la plupart des éléments les plus fantastiques de leurs histoires, il sait cependant que celles-ci sont basées sur des faits réels. Il fait appel à leurs sentiments de bons chrétiens, afin qu'ils lui apportent leur concours dans cette affaire. Il pense qu'il n'y a pas de temps à perdre et il a pris la liberté de demander à son valet de pied, Clive, d'aller acheter des tickets de train pour Highmark, la ville la plus proche de l'endroit où a été retrouvé le corps de Whittaker.

Il redoute que la mort du conseiller n'ait rien à voir avec un banal accident. Ses craintes sont renforcées par les déclarations de l'autre invité présent à table.

Walsingham met à la disposition des personnages des photos de Rogers et d'Edith Whittaker. Elles n'ont rien de très remarquables, ces gens ont l'air assez sympathiques. Edith est une petite brune effacée à l'expression timide qui porte des lunettes cerclées d'or... il est facile de voir qu'elle a dû passer la majeure partie de son temps avec son père. Sa femme de chambre a déclaré qu'elle portait, le jour de sa disparition, un chapeau de paille à larges bords avec un ruban orné de myosotis brodés, un chemisier blanc, un pull bleu, une longue jupe bleu clair, des bottes sombres et qu'elle avait peut-être un panier à pique-nique à la main.

Docteur Huntington Dare

Raffiné et sérieux, le docteur Dare a dans les quarante-cinq ans. Bien qu'il se montre généralement bien éduqué, il se laisse parfois emporter par son tempérament. Il a les cheveux roux, il est rasé de près et bien habillé. Il mesure environ 1m 75.

A la demande de la famille du défunt, le brave docteur s'est rendu à Highmark afin d'assister à l'autopsie qui a eu lieu hier, jeudi, dans l'après-midi. Le docteur Dare sait mieux que quiconque qu'il est difficile de relever des éléments sans équivoque une fois qu'un corps a passé plusieurs jours dans l'eau, mais il est néanmoins persuadé que Whittaker a été assassiné, car les bords des plaies du cadavre recelaient encore de grandes quantités de sang. Le tueur — s'il n'y en a pas eu plusieurs — devait être un animal, d'une race qui lui est inconnue en tant que pathologiste. La taille des mâchoires, la dentition et l'implantation des crocs permettent de dire qu'il ne s'agissait ni d'un ours, ni d'un félin ; le tueur devait appartenir à une espèce canine inhabituelle et avait au moins la taille d'un gros doberman.

Si on lui demande de plus amples informations, le docteur Dare n'a pas grand-chose à ajouter, si ce n'est qu'il peut confirmer la compétence du coroner et du shérif. Bien qu'il lui soit difficile de l'admettre, il sait en son fort intérieur qu'il ne connaît rien qui ait pu causer les lacérations et les morsures qui ont tué Whittaker. En tant qu'homme de science, son ignorance l'inquiète et l'irrite. Il a consulté la bibliothèque occulte d'un ami et il est porté à faire quelques suppositions dont il espère qu'elles ne sont pas fondées. Il a noté ses hypothèses dans un calepin qu'il porte en permanence sur lui.

Le docteur Dare est volontaire pour accompagner les Investigateurs pendant le week-end, mais il doit absolument être de retour à Washington lundi. Il a passé plusieurs mois dans la région à chasser le cerf et le faisan.

DR HUNTINGTON DARE

FOR 12 CON 15 TAI 14 INT 17 POU 14 DEX 16
APP 11 EDU 18 SAN 66 Pts de Vie : 15.

Compétences : Botanique 50%, Chimie 70%, Crédit 60%, Diagnostiquer une Maladie 90%, Discrétion 40%, Premiers Soins 100%, Droit 30%, Fusil de chasse 75%, Lire l'Anglais 90%, Lire le Latin 60%, Occultisme 15%, Pharmacologie 80%, Se Cacher 40%, Soigner les Empoisonnements 90%, Soigner les Maladies 90%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 75%, Zoologie 75%.

Clive, le valet

Clive est au service de la famille Walsingham depuis le matin qui a suivi la mort de la Reine Victoria... il y a de cela 20 ans. Pendant tout ce temps, à l'exception de deux samedis soirs consacrés à de copieuses libations, il a toujours été un modèle de probité et de discrétion. Son attitude est amicale, bien qu'il n'oublie jamais les devoirs qui incombent à sa charge. Son visage est rond et débonnaire et il marche d'un pas décidé. Ses vêtements reflètent un conformisme de bon aloi. Il mesure plus d'un mètre quatre-vingts et inspire la confiance. Si la vérité devait être faite sur l'affaire actuelle, il serait alors bien plus capable d'y faire face que Walsingham lui-même, dont le seul talent est d'être né riche.

CLIVE, LE VALET

FOR 14 CON 12 TAI 15 INT 16 POU 14 DEX 13
APP 13 EDU 14 SAN 75 Pts de Vie : 14.

Compétences : Baratin 50%, Bibliothèque 70%, Conduire une Automobile 50%, Comptabilité 80%, Crédit 35%, Discrétion 85%, Discussion 60%, Histoire 50%, Ecouter 70%, Electricité 40%, Grimper 70%, Lire l'Anglais 70%, Lire le Français 70%, Lire le Latin 25%, Mécanique 70%, Nager 80%, Premiers Soins 65%, Psychologie 60%, Sauter 60%, Soigner les Maladies 90%, Trouver Objet Caché 50%.

LE VOYAGE

Les Investigateurs n'ont que deux heures pour se préparer à prendre l'express qui met 98 minutes pour relier Highmark. Walsingham met obligeamment une voiture et un chauffeur à leur disposition, en regrettant que sa santé défaillante ne lui permette pas de les accompagner. Il insiste cependant pour qu'ils acceptent d'emmener avec eux son valet, Clive, qui pourra ainsi s'occuper de tous leurs besoins matériels. A la gare, Clive conduit les personnages jusqu'au compartiment de première



Rafter Pelton après sa métamorphose

classe qui a été réservé à leur intention. S'ils ont accepté la proposition de Walsingham, Clive reste ensuite avec eux et leur sert un délicieux repas froid, remplissant sans cesse leurs innocentes tasses à thé avec de l'excellent champagne français.

Tandis que le temps passe, le train démarre et laisse derrière lui champs et cultures pour s'enfoncer dans les sombres montagnes et précipices des Appalaches. Si les Investigateurs l'ont autorisé à les accompagner, le docteur Dare entreprend alors une description du paysage : collines brisées par d'abrupts ravins, paisibles cours d'eau sinueux, ruisseaux vivifiants formant de charmantes cascades, fourrés épais, forestiers soupçonneux, fermes séculaires à moitié en ruines, falaises impressionnantes, cavernes humides et obscures qui plongent dans les profondeurs des montagnes. Parfois, même quand il fait beau, la gelée peut s'abattre sur un vallon, comme si d'anciens yeux glacés posaient leur regard sur cet endroit. Les torrents qui dévalent à flanc de montagne sont toujours à la même température, été comme hiver. Pensif, le docteur émet l'hypothèse qu'ils viennent peut-être d'ailleurs...

Tout le monde s'abandonne à la somnolence, tandis que le train poursuit sa route. Il est minuit trente six quand il arrive en gare de Highmark.

Highmark

Highmark est une bourgade campagnarde de 1600 âmes. Ses rues sont larges, paisibles et poussiéreuses... elles ne sont pas pavées. L'Hôtel de Ville et la prison occupent le même bâtiment de bois, mais les trois cellules de détention sont, elles, construites en briques.

Il y a deux bazars : l'*Immigrant Store*, dans lequel

s'approvisionnent les résidents de fraîche date et les pauvres ; et le *Good Store* ("Bon Magasin", NdT) fréquenté par les habitants les plus anciens. Highmark compte de nombreuses églises, dont un tout nouveau temple presbytérien à la belle façade de briques rouges dont s'enorgueillissent la plupart des citoyens. Par contre, il n'y a pas de journal local, mais il est cependant possible d'acheter les hebdomadaires de Cumberland, Morgantown et Martinsburg au kiosque de la gare, ainsi que les quotidiens de Washington : le *Star* et le *Post*. La plupart des ouvriers immigrés sont originaires d'Europe de l'est et travaillent dans les Mines de Wenchall, qui sont situées cinq kilomètres plus avant vers l'ouest le long de la voix ferrée.

Bob Everett, le principal du lycée, est le correspondant local de plusieurs journaux ; il rédige des chroniques consacrées aux naissances, à la nécrologie et aux événements inhabituels qui peuvent se produire dans la région. Il est payé 5 cents par pouce (2,54 cm) de longueur de colonne. Pendant de nombreux mois, il n'a rien eu de plus passionnant à rapporter que la mort du fils Roberts. Il y a également un médecin à Highmark, mais il se trouve actuellement à Hagerstown où il rend visite à sa mère, qui est paraît-il gravement malade. Le maire s'appelle Alan Haskew et il dirige le *Good Store* ; il se montre volontiers fier et condescendant. On lui doit, entre autres, les deux drapeaux qui ornent l'Hôtel de Ville. La jeunesse de Highmark apprécie souvent de remplacer ceux-ci par des bannières insultantes ou des dessous féminins.

En descendant du train, les Investigateurs apprennent que Walsingham a fait embarquer avec eux un cabriolet de marque Packhard. Il est installé sur un wagon-plateau, couvert de bâches afin de préserver sa

peinture. La présence de cette automobile fait sensation à Highmark, car il n'y en a jamais eu d'aussi belle dans la petite ville rurale. La plupart des habitants se déplacent encore en chariots tirés par des chevaux, lorsqu'ils se rendent en ville ou dans les fermes du voisinage. Les routes menant aux autres villes sont praticables, mais le train et le télégraphe sont les moyens de communication les plus employés. Il n'y a pas de téléphone.

Note : Pour le reste de cette aventure, il est entendu que Clive accompagne les Investigateurs. Ni lui, ni le docteur Dare, ne sont indispensables à la bonne marche du scénario. Si le valeureux Clive est présent, il a alors télégraphié avant le départ afin de réserver des chambres à la pension de famille de Madame MacInulty.

Les mendiants de la gare

Au moment où ils sortent du train, les Investigateurs remarquent la présence de deux hommes crasseux à l'allure suspecte. L'un d'entre eux, qui répond au nom de Jack, s'approche d'eux et demande respectueusement si ces aimables gentlemen n'accepteraient pas de lui donner une petite pièce afin qu'il puisse manger. Clive le chasse aussitôt en lui disant qu'il ferait bien de travailler au lieu d'ennuyer ses semblables. Le chef de gare intervient et explique alors que le pauvre Jack a perdu la plus grande partie de sa raison au cours de la Grande Guerre et qu'il était un brave homme avant de partir au combat. Si un Investigateur offre ensuite au mendiant un peu d'argent ou du tabac, celui-ci s'épanche aussitôt en de longs remerciements, un peu embarrassants.

Si Jack obtient quoi que ce soit des personnages, le second mendiant, Jocko, se précipite pour réclamer agressivement son dû. Le chef de gare chasse cet homme avec colère, en disant que ce bon à rien ferait bien de quitter la gare une fois pour toutes, s'il ne veut pas avoir affaire à ses chiens. En entendant cela, Jocko (qui a battu en retraite sous les remontrances) adresse alors un coup de pied à un chien au poil tacheté, le préféré du chef de gare, qui dort près d'un chariot à bagages. L'animal bondit aussitôt sur le mendiant et il s'ensuit une furieuse empoignade. Si les Investigateurs aident à séparer le chien et l'homme, ce dernier, la larme à l'oeil, promet de ne jamais les oublier dans ses prières. Par contre, s'ils ne font rien, il les maudit, eux et tous les sales exploités de leur espèce. Il leur annonce que la révolution approche et qu'il se souviendra alors qui a défendu le petit peuple... et qui ne l'a pas fait. Le peuple est puissant, très puissant, hurle-t-il.

EN VILLE

Le bureau du garde champêtre

Le garde champêtre Hamblin accueille chaleureusement les Investigateurs et leur fait part de son chagrin concernant la mort de Rogers Whittaker.

Il se montre d'une grande déférence à l'égard de personnes aussi bien habillées que le docteur Dare et les Investigateurs. L'histoire du cabriolet Packhard sur son wagon particulier a déjà fait le tour de la ville. Il accepte avec plaisir leur aide, bien qu'ils craignent qu'ils doivent se préparer au pire... il n'a été trouvé aucune trace

d'Edith Whittaker et chaque heure qui passe réduit l'espoir de la retrouver en vie. Plus d'une douzaine de volontaires et d'auxiliaires passent actuellement la rivière au peigne fin, mais ils vont bientôt devoir interrompre leurs recherches pour retourner à leurs affaires et à leurs familles.

Le garde champêtre est surtout habitué aux bagarres d'ivrognes les samedis soirs, aux vols à la tire et aux blagues juvéniles de toutes sortes, comme peindre des vaches ou changer l'orientation de panneaux indicateurs. Il répond avec une parfaite honnêteté aux questions qui lui sont posées concernant d'éventuels événements bizarres qui auraient pu survenir dans la région : dans cette partie du comté de Tiger — Dieu merci — il ne se passe jamais rien. Ses dossiers, qu'il se fait un plaisir de mettre à disposition de ses hôtes de marque, le prouvent d'ailleurs amplement.

Le garde champêtre indique ensuite sur une carte des environs — consciencieusement dessinée par des étudiants de la classe de génie civil de M. Montgomery du Lycée de Highmark en 1917 — dans quelle zone approximative ont été menées les recherches pour retrouver Edith.

La pension de Mme MacInulty

Clive a réservé une chambre pour le docteur Dare, lui-même, et chacun des Investigateurs, dans cette pension de famille à deux étages. Le petit déjeuner est servi à sept heures du matin, le dîner à dix-huit heures tapantes. Les portes sont fermées à vingt-et-une heures (vingt-trois heures le samedi) et sont ouvertes à cinq heures trente le lendemain matin. Il est interdit de fumer, de jurer ou de cracher à table ; on ne peut recevoir des visiteurs que dans le parloir. Bien sûr, il n'y a pas de téléphone.

Comme les personnages sont manifestement solvables, Mme MacInulty (52 ans) les traite avec gentillesse et amabilité. Elle est cependant surmenée depuis des années, et les noms et les visages se sont un peu mélangés dans son esprit. En l'espace de quelques heures, elle risque de raconter aux Investigateurs des anecdotes contradictoires concernant les familles des environs.

Enquête en ville

Plusieurs personnes se souviennent d'avoir vu les Whittaker descendre du premier train (qui arrive à 10 heures 07 chaque matin) et remonter la route qui conduit au Ravin du Vieil Homme, un site que les Investigateurs peuvent apercevoir à trois kilomètres environ. La route longe le Water Gap, le cours d'eau dans lequel a été repêché le corps de Whittaker jeudi dernier.

Pratiquement tout le monde a assisté — ou prétend avoir assisté — au moment où le cadavre a été retiré de la rivière, bien que l'endroit en question se trouve à plus d'un kilomètre à l'extérieur de la ville. Tous les témoins s'accordent à dire que le corps était horriblement lacéré et bouffi. Ils espèrent tous ne plus jamais rien voir d'aussi effroyable.

Il n'y a pas eu d'autre meurtre ou mort accidentelle dans le coin depuis plus d'un an. Le dernier décès en date fut celui du cadet des Roberts qui s'amusait dans un grenier à foin et qui s'est empalé sur une fourche qui avait été oubliée par mégarde. Il ne s'est produit aucun autre incident mystérieux : pas de lueurs étranges, pas

duit
e de
viè-
apre
et à

rres
aux
des
ca-
es-
ne-
on :
il
un
que,

des
tu-
du
one
our

tuit-
lon
ri à
res
res
inq
de
ce-
y a

ol-
es-
des
an-
elle
tes

les
10
qui
es-
on.
uel

nd
de
us
ns
ère
oir

lle
en
ns
qui
un
as



La Puissance à l'Intérieur

de bruits bizarres ou de gens menaçants. En tout cas, rien dont les citadins puissent se souvenir. Il y a plusieurs années, cependant, une vache appartenant aux fameux Roberts a une fois mis bas trois génisses, qui sont toujours vivantes aujourd'hui ; deux d'entre elles sont d'ailleurs les meilleures laitières de la région.

La plupart des gens sont amicaux, ouverts et anxieux d'entendre des histoires merveilleuses concernant la grande ville, là-bas. Clive est enchanté par Highmark et il considère la ville comme un endroit où il aimerait bien passer ses vieux jours... il ne révèle pas pour autant ses sentiments aux amis de son employeur.

Les citadins sont prêts à aborder tous les sujets, mais ils ne savent pratiquement rien, à part des faits d'importance strictement locale.

Les filles Pelton (Jael et Deborah)

Alors qu'ils se promènent en ville, les Investigateurs peuvent remarquer deux grosses femmes en train de lancer des pierres à une meute d'une douzaine de chiens. Les aboiements des chiens et les grossièretés des filles sont assourdissants et irritants, particulièrement dans une cité aussi paisible que celle-ci. Les jeunes femmes portent des robes de calicot négligées ; leurs jambes sont nues et leurs cheveux filasses sont crasseux. Les deux filles sont manifestement jumelles. Plusieurs citadins sortent bientôt sur le pas de leur porte pour intimer aux "filles Pelton" de partir. Si on le leur demande, les gens du voisinage s'accordent tous à dire que les Pelton causent toujours des problèmes et que le comté serait bien plus agréable s'ils n'étaient pas là. Si un Investigateur tente d'accoster une des filles, celle-ci le repousse alors et s'enfuit, non sans lui avoir adressé quelques malédictions.

Deuxième rencontre

Que les personnages restent en ville toute l'après-midi, ou qu'ils sortent seulement le lendemain matin, ils rencontrent une nouvelle fois les deux mendiants de la gare. S'ils donnent la pièce à Jack, celui-ci les remercie avec effusion, avant de se trémousser et de hurler comme un loup. Si les Investigateurs s'éloignent, il court alors ventre à terre à une cinquantaine de mètres devant eux, puis il s'assoit et prétend qu'il s'est perdu. Le même incident se reproduit plusieurs fois. Si quelqu'un lui botte le train ou le menace, il s'enfuit aussitôt.

Jack est accompagné de Jocko, qui traîne toujours à ses basques afin de confisquer les aumônes qu'il reçoit. Il prétend, d'un air insinuateur, qu'il connaît la raison de la présence des Investigateurs, bien que ce ne soit un secret pour personne, et leur conseille avec une expression rusée de se rendre dans la gorge du Water Gap : "Des fois, y'a des choses qui surnagent". Sur ces mots, il se met à uriner sans la moindre gêne, avant de s'éloigner en se pavanant. Si on regarde alors l'endroit où il se tenait, il est possible de découvrir un lambeau humide de dentelle avec des myosotis brodés... Jocko jurera ses grands dieux qu'il n'a jamais vu le morceau d'étoffe, mais c'est bien lui qui l'a abandonné là dans le but d'intriguer les Investigateurs.

Pelton (voir plus loin) connaît les deux mendiants et leur a donné la preuve de ses pouvoirs, de sa cruauté et de sa prétendue invincibilité. Il les a effrayés et terrorisés, mais, désormais, les deux malheureux sont fiers de

savoir quelque chose que toute la ville ignore. Ainsi, ils savent que Pelton détient Edith et qu'il est probablement responsable de la mort de son père. Ils n'ont cependant pas conscience du nombre d'autres personnes qu'il a assassinées. Jocko a volé le chapeau d'Edith pour s'en faire un fétiche. Ce qui en reste a été abandonné non loin de là. Le nom et l'adresse d'Edith sont soigneusement brodés sur le bandeau.

Jack admire profondément Pelton. Il lui rappelle les cruels et puissants généraux qu'il saluait pendant la Grande Guerre. Pelton a convaincu Jocko que chaque homme possède au fond de lui le pouvoir de se transformer. Ce sont l'oppression sociale et les pieux mensonges de la religion organisée qui empêchent le prolétariat de prendre conscience de sa véritable grandeur. Il arrive à Pelton de se distraire en obligeant Jocko à accomplir des "rites méditatifs" ridicules et humiliants afin d'accéder à la vérité qu'il prétend personnifier. Bien évidemment, Pelton n'hésitera pas à tuer les deux mendiants s'ils viennent à représenter une menace pour lui.

LE GROUPE DE RECHERCHE

Si les Investigateurs suivent le cours de la rivière en sortant de la ville, ils ne peuvent trouver que de vieilles roues de charrettes, des traverses brisées et d'autres débris jetés depuis la voie ferrée. En aval, la rivière s'élargit et devient plus sale, car toutes les mines en activité de la région rejettent leurs déchets dans le cours d'eau.

Par contre, s'ils remontent la rivière, ils peuvent rencontrer, à un mille (1,6 km) de la ville, le groupe de recherche qui drague les étangs et passe les berges au peigne fin. Les hommes semblent sérieux et compétents, malgré leur découragement. Ils sont tous convaincus qu'Edith est morte et qu'elle a peut-être été entraînée loin en aval par le courant, à moins qu'elle n'ait été dévorée par les animaux sauvages ou les poissons. Ils déclarent avoir poussé leurs recherches jusqu'à la ferme des Pelton dans la gorge, en amont. Ils n'ont pas pu s'aventurer plus loin parce que le cours d'eau se rétrécit et devient vite traître. Ils reconnaissent qu'il est possible que le corps d'Edith se trouve au fond du ravin, coincé entre deux rochers. Mais, si tel est le cas, il y a peu de chances de le retrouver un jour.



La ferme des Pelton

Un mille au-delà de l'endroit où sont actuellement menées les recherches, les collines se resserrent sensiblement autour de la rivière. La roue remonte en une série de boucles, avant de continuer vers l'ouest, tandis que le Water Gap s'enfonce au travers des rochers en direction du sud. Au cours des siècles, ses eaux ont creusé une gorge obscure et dangereuse. A l'entrée de la gorge, les Investigateurs découvrent la ferme délabrée des Pelton. C'est ici que vivent Jael et Deborah Pelton — les filles qui lançaient des pierres sur les chiens — et Rafer Pelton, leur père. La ferme est toujours exploitée, mais les terres ont été louées à d'autres fermiers ; les Pelton ne pratiquent plus l'agriculture et n'ont plus de bétail. Ils se montrent toujours d'une grande méchanceté à l'égard des animaux et ceux-ci réagissent avec nervosité à leur approche. Les Pelton vivent des fermages qu'ils perçoivent et de menus travaux qu'ils effectuent dans la région. Rafer prétend en outre qu'il touche une pension gouvernementale, mais il ne reçoit pourtant jamais de courrier ou de chèques provenant de Washington.

Rafer Pelton

Il est le père et le chef de son petit clan de loups-garous. Il est grand, costaud et a le teint mat. Son visage respire l'intelligence et la cruauté. La mère de ses deux filles — que personne n'a jamais rencontrée — est morte en couches. A la différence de certaines personnes victimes de la même malédiction que lui, Pelton retire un véritable plaisir pervers de ses pouvoirs destructeurs, bestiaux et maléfiques. En lycanthrope avisé qu'il est, il veille toujours à ne pas assouvir ses instincts immondes sur le territoire du Comté de Tiger. Au lieu de cela, il lui arrive souvent, à l'approche de la pleine Lune, de se rendre en train avec ses filles à Washington, Richmond ou Baltimore, afin de massacrer des clochards ou d'autres personnes sans défense. Après s'être repus de sang et avoir satisfait leurs pulsions ataviques, ils utilisent ensuite toutes les ressources de leur intelligence humaine afin de détruire toutes les preuves de leurs exactions. En s'attaquant exclusivement aux déshérités et aux solitaires, les Pelton ont ainsi l'assurance que la police ne s'intéressera pas trop à eux.

Les Whittaker ont été agressés parce que Rafer avait décidé d'avoir des fils... un vain espoir, comme il le saurait s'il avait pris la peine de se renseigner sur le mode de reproduction des lycanthropes. Il a tué Rogers Whittaker sur un coup de tête et a enlevé Edith, alors que les deux promeneurs exploraient le Ravin de la Water Gap. Il nourrissait le secret espoir que leur disparition ne serait jamais remarquée, ou que si elle l'était, personne ne pourrait jamais les retrouver. Ses filles (qui éprouvaient peut-être un soupçon de jalousie) se sont malheureusement mal débrouillées pour se débarrasser du cadavre ; elles l'ont bien jeté à l'eau avec un lest, mais le sac qu'elles ont employé était pourri. Lorsque le corps s'est mis à gonfler, la toile s'est déchirée, et il est remonté à la surface.

RAFER PELTON — FORME HUMAINE

FOR 15 CON 12 TAI 17 INT 16 POU 13 DEX 11 APP 12 EDU 19 SAN 0 Pts de Vie : 15.

Compétences : Anthropologie 50%, Camouflage 50%,

Comptabilité 40%, Diagnostiquer une Maladie 60%, Discretion 60%, Ecouter 50%, Esquiver 55%, Grimper 70%, Lire l'Anglais 95%, Lire le Français 90%, Lire le Latin 60%, Mécanique 60%, Nager 80%, Occultisme 25%, Parler le Français 90%, Pharmacologie 50%, Premiers Soins 70%, Sauter 65%, Se Cacher 60%, Soigner une Maladie 80%, Trouver Objet Caché 50%.

RAFER PELTON — FORME BESTIALE

FOR 30 CON 24 TAI 17 INT 8 POU 13 DEX 11 EDU 9 SAN 0 Pts de Vie : 21.

Compétences : Discretion 60%, Ecouter 50%, Esquiver 55%, Grimper 70%, Nager 80%, Sauter 65%, Se Cacher 60%, Suivre une Piste au Flair 90%, Trouver Objet Caché 50%.

Arme : Morsure 75%, 1D8+2D6 points de dommages.

Armure : 1 point de peau.

Aptitudes spéciales : Régénère 1 point de dommage par round tant qu'il est en vie. Vulnérable à l'argent.

Jael Pelton

Jael idolâtre son père et obéit au moindre de ses ordres. Comme lui, elle est pleinement consciente de son état et considère son appétit de sang comme la preuve de sa supériorité sur ses proies humaines.

Jael Pelton — FORME HUMAINE

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 12 POU 10 DEX 12 APP 9 EDU 5 SAN 0 Pts de Vie : 13.

Compétences : Discretion 50%, Ecouter 60%, Esquiver 60%, Grimper 70%, Lire l'Anglais 25%, Nager 50%, Occultisme 20%, Sauter 50%, Se Cacher 35%, Trouver Objet Caché 40%.

Jael Pelton — FORME BESTIALE

FOR 24 CON 26 TAI 13 INT 6 POU 10 DEX 12 EDU 5 SAN 0 Pts de Vie : 20.

Compétences : Discretion 50%, Ecouter 60%, Esquiver 60%, Grimper 70%, Nager 50%, Sauter 50%, Se Cacher 35%, Suivre une Piste au Flair 60%, Trouver Objet Caché 40%.

Arme : Morsure 40%, 1D8+1D6 points de dommages.

Armure : 1 point de peau.

Aptitudes spéciales : Régénère 1 point de dommage par round tant qu'elle est en vie ; vulnérable à l'argent.

Deborah Pelton

Deborah est la plus réfléchie des deux jumelles et reproche ouvertement à son père de s'être emparé d'Edith.

Bien qu'elle ait autant que lui le goût du sang, elle supporte mal d'être lycanthrope.

Un de ces prochains jours, elle tentera de s'enfuir afin d'échapper à sa sinistre destinée. Ce qu'elle ne sait pas, c'est que son père en a fait tout autant, il y a de cela bien longtemps...

Deborah Pelton — FORME HUMAINE

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 14 POU 12 DEX 12 APP 9 EDU 6 SAN 0 Pts de Vie : 13.

Compétences : Discretion 70%, Ecouter 60%, Esquiver 60%, Grimper 50%, Lire l'Anglais 30%, Nager 50%, Occultisme 15%, Sauter 50%, Se Cacher 40%, Trouver Objet Caché 30%.

DEBORAH PELTON — FORME BESTIALE

FOR 24 CON 26 TAI 13 INT 7 POU 12 DEX 12
EDU 6 SAN 0 Pts de Vie : 20.

Compétences : Discrétion 70%, Ecouter 60%, Esquiver 60%, Grimper 50%, Nager 50%, Sauter 50%, Se Cacher 40%, Suivre une Piste au Flair 80%, Trouver Objet Caché 30%.

Arme : Morsure 40%, 1D8+1D6 points de dommages.

Armure : 1 point de peau.

Aptitudes spéciales : Régénère 1 point de dommage par round tant qu'elle est en vie ; vulnérable à l'argent.

LA FERME

La ferme des Pelton comprend des champs bien entretenus, une maison fermière de deux pièces, une réserve à bois, une remise et une grange presque totalement effondrée.

La réserve à bois

Elle contient dix stères de bois dur et sec. Certaines bûches portent des marques de crocs.

La grange effondrée

Les Pelton ont installé ici un nid, suffisamment grand pour qu'ils puissent tous les trois s'y mettre à l'abri. Quelques os humains jonchent le sol, ainsi que des biscuits enveloppés dans de la toile cirée.

Les loups-garous ont dissimulé près d'une douzaine de cachettes similaires dans la gorge et dans les collines environnantes. Edith est détenue dans l'une d'entre elles.

Un tunnel de soixante centimètres de diamètre s'enfonce sous terre et conduit jusqu'à la berge de la rivière, à une trentaine de mètres de là. Cette sortie est cachée derrière un grand rocher plat.

La maison d'habitation

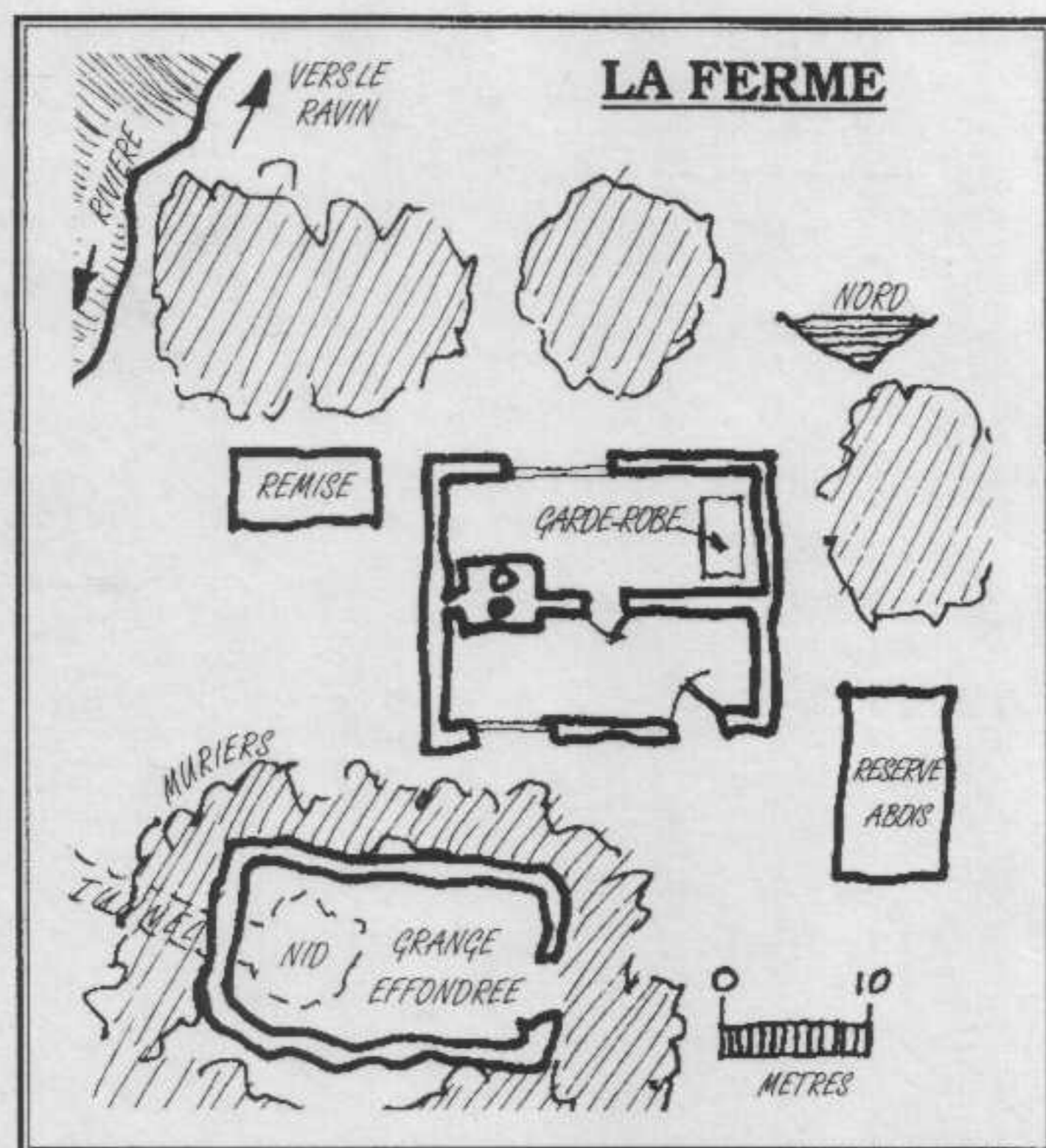
La pièce relativement crasseuse qui donne sur le devant contient une table, quatre chaises, une cheminée, divers ustensiles de cuisine et quelques livres... ayant tous pour sujet les loups et les lycanthropes.

Le plus important est un exemplaire de l'ouvrage *Les Monstres et leurs Semblables* en anglais (plutôt archaïque) qui ajoute 8% à la compétence en Mythe de Cthulhu, possède un multiplicateur de sorts de x1 et dont la lecture fait perdre 1D8 points de SAN. Il y a aussi là un exemplaire de *Les Lupus Horrificques*, en français, qui parle d'une épidémie de rage et qui a été publié à compte d'auteur en Martinique par le docteur Raphaël Peltonne en 1887.

Ce livre regorge d'anecdotes terrifiantes, relatées avec un grand cynisme : +2% en Mythe de Cthulhu et -1D4 en SAN. Cet ouvrage ne contient aucun sortilège.

Il y a trois lits, sales et défaits, dans la pièce de derrière. On y trouve également une deuxième cheminée, dont l'âtre est encore chaud.

Des vêtements, aussi bien masculins que féminins, s'entassent un peu partout. Une armoire abrite des habits relativement propres. Ce sont ceux que portent les loups-garous quand ils se rendent en ville en quête de proies.

**LE RAVIN DU WATER GAP**

Le Gardien peut, s'il le désire, s'arranger pour que les Investigateurs trouvent les Pelton à la ferme. Néanmoins, cette rencontre sera bien plus dramatique si elle intervient sur le sentier qui serpente dans la semi-obscurité du ravin (et qui aboutit cinq kilomètres plus loin dans une autre vallée), au milieu des falaises et des rochers, là où le Water Gap devient un torrent au rugissement assourdissant.

Veillez à demander aux Investigateurs quel est leur ordre de marche et s'ils ont l'intention de mener des recherches approfondies ou non.

Après 15 à 30 minutes de progression dans la gorge, Pelton (sous son apparence d'horrible homme-bête) apparaît loin devant les personnages.

Il tient Edith par le bras et la force à hurler afin d'être sûr que les Investigateurs la voient. En proie à une frénésie sanguinaire, Pelton a décidé de se débarrasser des intrus...

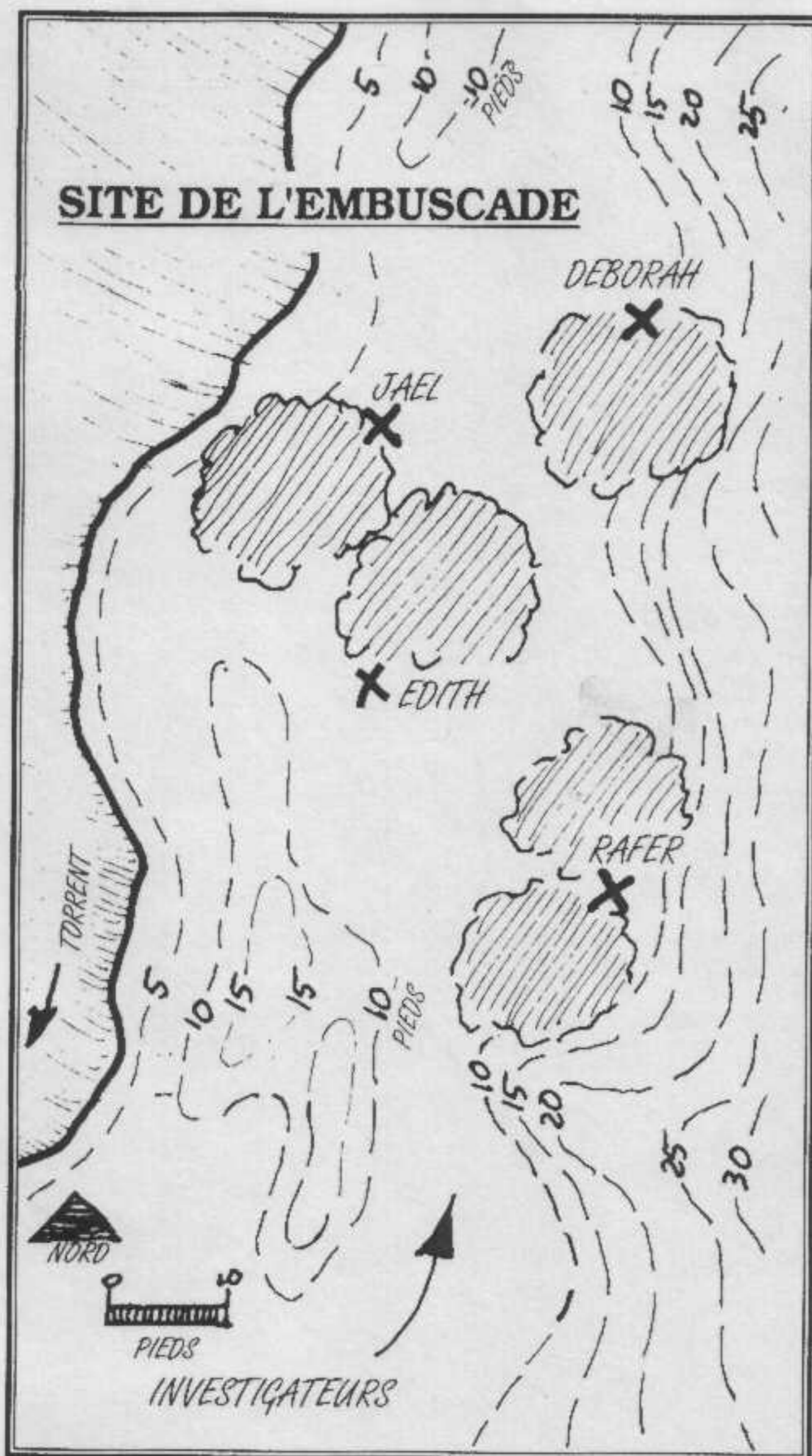
Le piège

Pelton attache Edith toujours gémissante à un arbre situé dans un recoin dégagé de la gorge. Les trois loups-garous vont ensuite se cacher. Pelton a l'intention d'attaquer le chef des intrus, ou celui qui est le mieux armé.

Ses deux filles doivent bondir en même temps que lui. Elles ont souvent chassé en sa compagnie et elles sont bien entraînées à cela.

L'attaque de Pelton se produit au moment où l'attention des Investigateurs est momentanément concentrée sur la jeune captive qui ne cesse de hurler pour appeler à l'aide.

Lorsqu'un loup-garou tue un humain, il doit réussir un jet d'Idée (avec son INT réduite), sinon il est tellement obnubilé par sa proie, qu'il commence à la dévorer



séance tenante, au lieu de chercher à tuer d'abord tous ses adversaires. Les lycanthropes peuvent sortir vainqueur de l'affrontement, mais, même dans ce cas, un ou deux Investigateurs devraient avoir la possibilité de s'enfuir.

La fuite

Il est très difficile de semer les trois loups-garous dans la gorge, mais il existe cependant trois moyens pour y parvenir. Premièrement, les monstres peuvent être tellement fascinés par leurs victimes que les personnages ne seront pas pourchassés dans la gorge.

S'ils parviennent à atteindre la ferme des Pelton, ils seront alors trop près des hommes qui recherchent Edith pour que les lycanthropes prennent le risque de les attaquer.

Deuxièmement, ils peuvent essayer d'escalader les parois du ravin. Il faut effectuer six jets en Grimper pour arriver au sommet.

Les loups-garous n'essayeront pas de gravir la falaise, mais ils peuvent éventuellement arriver à son sommet par d'autres chemins, plus sûrs, sinon plus rapides. Une fois en haut, la poursuite pourra recommencer.

Troisièmement, un ou deux Investigateurs peuvent

tenter de braver le courant tumultueux du torrent. A cet endroit, la rivière fait 12 mètres de largeur et six jets réussis en Nager permettront à un personnage d'arriver jusqu'aux chercheurs qui sont plus loin, en aval (les rochers lui infligeront cependant 1D6 points de dommages pendant le trajet).

Quoi qu'il advienne, les loups-garous tenteront d'éliminer les survivants avant que leurs déclarations ne soient vraiment prises au sérieux. L'hypothèse d'une attaque à la pension de famille ou dans le train n'est pas à écarter.

Si un Investigateur s'en sort vivant et rentre à Washington, l'influence de Walsingham et de la famille Whittaker devraient suffire pour organiser une expédition punitive dans le but d'éliminer définitivement le fléau qui menace la région.

Les loups-garous peuvent alors éventuellement demander à Jocko et à Jack de les aider, mais ces pauvres diables ne risquent pas de poser beaucoup de problèmes.

La campagne qui peut découler de tout cela dépasse le propos du présent scénario.

Edith

Edith est une jeune fille gâtée que rien n'avait préparé à se faire enlever et séquestrer — pour d'abominables raisons — par un groupe de loups-garous. Durant sa captivité, elle est restée inconsciente la plupart du temps... quand elle ne feignait pas d'être évanouie.

Tout ce qu'elle peut déclarer aux Investigateurs concerne les transformations de Rafer Pelton et le mauvais goût des toilettes de ses filles.

Elle a été détenue dans une petite caverne située à mi-hauteur du ravin, non loin d'une cascade dont le bruit aurait couvert ses cris... si elle avait trouvé la force de crier. Elle n'a aucun autre souvenir, à moins que le Gardien n'en décide autrement.

Pelton peut éventuellement l'avoir contaminée pendant sa détention. Aussi, après qu'ils l'aient ramenée à la civilisation, les Investigateurs liront peut-être dans la presse des articles concernant des meurtres mystérieux et violents qui se produiront à proximité de son domicile au moment de la prochaine pleine lune.

Si elle est enceinte de Pelton, elle mourra en couches si elle mène sa grossesse jusqu'à son terme, à moins qu'elle ne réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa CON. Son enfant manifestera des symptômes de lycanthropie dès sa puberté.

Quoi qu'il en soit, l'esprit d'Edith a certainement été affecté d'une façon ou d'une autre par l'horrible mort de son père et par les épreuves qu'elle a ensuite connues.

Les rumeurs la concernant seront d'une grande cruauté. Il lui faudra attendre de nombreuses années avant que ces tristes événements soient oubliés. Peut-être décidera-t-elle de devenir une Investigatrice ?

Récompenses

Si des Investigateurs survivent à l'aventure et sont capables de prouver qu'Edith est morte, ils auront droit à toute la gratitude des Whittaker et gagneront par la même occasion une certaine influence au sein de la bureaucratie gouvernementale.

S'ils parviennent à ramener Edith en vie, la famille et les amis de la jeune fille veilleront alors à ce que les

Investigateurs soient suffisamment bien informés pour qu'ils puissent faire des placements boursiers, qui, s'ils n'excèdent pas 10 000\$, quintupleront en moins de cinq ans.

Chaque Investigateur aura en outre droit d'ajouter 15% à sa compétence en Crédit.

Si la bande de loups-garous est décimée ou démantelée, chaque Investigateur gagnera 1D3+3 points de SAN.

Enfin, Walsingham insistera pour que les survivants viennent toujours habiter chez lui quand ils reviendront à Washington D.C., ce qui leur économisera le gîte et le couvert.

A PROPOS DES LOUPS-GAROUS

Il existe manifestement plusieurs types de garous. En ce qui concerne la lycanthropie des Pelton, elle est due à un virus encore inconnu qui agit sur les gènes. Les symptômes rappellent vaguement ceux de la rage, mais ce mal dure beaucoup plus longtemps et n'est pas fatal à court terme. Cette maladie se transmet normalement par la salive que l'on inocule par une morsure. Une victime qui survit à une attaque de loup-garou aura 5% de chance par point de dommages subis de devenir elle-même un lycanthrope. Ainsi, un personnage qui se voit infliger 5 points de dommage par un loup-garou a 25% de chances d'en devenir un, lui aussi.

Des relations sexuelles entre un loup-garou et une personne saine ne peuvent qu'aboutir à la contamination de cette dernière. Les enfants des loups-garous sont généralement contaminés avant même la naissance. Ces naissances sont d'ailleurs toujours très difficiles et entraînent la mort de la mère dans la plupart des cas.

La période d'incubation dure environ un mois et, une fois que le mal s'est manifesté, il provoque souvent la mort du malade qui semble alors avoir contracté la rage. Pour simuler cela, si la victime ne réussit pas un jet de pourcentage inférieur ou égal à une fois sa CON, elle ne devient pas lycanthrope, mais meurt dans d'atroces souffrances en quelques mois à peine. Cependant, si elle a été vaccinée contre la rage, la victime a alors le droit de tenter un jet sous trois fois sa CON... si elle survit, elle sera néanmoins atteinte de lycanthropie.

Un malade qui a survécu aux premiers stades de la maladie est sujet à d'effroyables crises périodiques. La première se produit généralement par une nuit de pleine lune... un certain type de luminosité semble déclencher les choses, un peu comme cela se passe dans le cas de l'épilepsie. A partir de cet instant, les crises peuvent se produire n'importe quand et sont généralement provoquées par des réactions hystériques, bien qu'elles semblent avoir quasiment une périodicité mensuelle. La pleine lune paraît également avoir un grand effet sur les malheureux lycanthropes. Les humains qui finissent par retirer un grand plaisir à la transformation qu'ils subissent régulièrement, parviennent souvent à contrôler son déclenchement... Ils peuvent alors se métamorphoser à volonté, bien que la nature puisse reprendre ses droits en certaines circonstances de stress physique et émotionnel.

La métamorphose est un processus éprouvant qui prend environ cinq minutes. Il requiert également que l'on dépense 5 points de magie par transformation. Le loup-garou peut changer d'apparence de jour comme de nuit, mais comme il est vulnérable pendant la phase de métamorphose, il le fait généralement dans un endroit sombre à l'abri des regards indiscrets. Le processus est pratiquement toujours précédé par une sorte "d'aura" hallucinatoire. Malgré le sens épouvantable qu'elle

revêt, cette aura est très utile car elle permet au lycanthrope de savoir qu'il est sur le point de se transformer, ce qui lui donne suffisamment de temps pour aller se cacher.

Pendant le déroulement de la crise, le loup-garou se montre d'une sauvagerie et d'une férocité similaires à celles d'un chien ou d'un homme enragé.

Les loups-garous sont réputés pour leur résistance aux blessures quand ils sont sous leur forme bestiale. Ils peuvent alors régénérer 1 point de dommage par round, bien que les cicatrices et les plaies restent visibles. Mais, une fois qu'ils ont repris apparence humaine, les lycanthropes sont souvent épuisés et doivent passer plusieurs jours alités, agités de frissons et en proie à de violentes nausées. C'est pourquoi ils préfèrent ne pas être blessés.

On ignore pourquoi l'argent a des effets aussi meurtriers à l'encontre de ces êtres, mais il semble avoir sur les loups-garous une action identique à celle que produit le cyanure sur les hommes sains. Au Moyen Age, l'efficacité de l'argent a d'ailleurs incité certains médecins à prescrire à leurs patients des potions contenant des particules de ce métal ; elles n'ont eu aucun effet sur la maladie.

Peut-être que le système nerveux rendu hypersensible par la transformation accroît la conductivité électrique, à moins que la composition même de l'argent soit un poison virtuel pour le métabolisme altéré des lycanthropes. Il est également possible que d'autres métaux, comme le cobalt ou le platine, produisent des effets similaires, mais ils n'ont jamais été essayés, du fait de leur relative rareté. Par ailleurs, sur le plan de la symbolique, l'argent est un métal lunaire ; il semble presque logique que ce qui donne au loup-garou son pouvoir puisse également le détruire.

Lorsqu'un lycanthrope subit des dommages causés par une arme en argent, ceux-ci sont immédiatement confrontés à sa CON sur la Table de Résistance, comme s'il s'agissait de poison. Si la CON du loup-garou est dominée, le monstre meurt. Sinon, il encaisse la moitié des dommages normaux et il ne peut pas les régénérer. Ainsi, par exemple, si une balle en argent inflige 15 points de dommages à un loup-garou qui a 20 en CON, le monstre encaisse d'abord normalement les 15 points, puis ces points sont opposés à sa CON sur la Table de Résistance... il a 75% de chances de résister à l'argent. S'il y parvient, il prend alors 8 points de dommages supplémentaires (15/2, arrondi à l'unité supérieure) qu'il ne peut pas régénérer.

Voir un loup-garou sous sa forme bestiale fait perdre 1D8 points de SAN, uniquement si on ne réussit pas un jet de SAN.

Malgré tout ce que l'on sait sur ce mal, on ne peut que déplorer le faible avancement des recherches dans le domaine de la lycanthropie.

LE MYSTÈRE DU LOCH FEINN

Informations destinées aux joueurs

Le professeur Willard Gibbson, paléontologue au British Museum, a été assassiné alors qu'il travaillait dans la région du Loch Feinn (prononcer "loh-rh fé-i-nn". NdT). Le Loch Feinn est un lac glacial qui est situé près de la ville de Gregor. Le corps et les effets du défunt ont été rendus à sa fille de vingt-deux ans, Elaine, qui habite Londres.

Les personnages des joueurs peuvent être mêlés à cette aventure de trois façons. Le défunt professeur peut avoir été l'ami d'un Investigateur, qui connaît éventuellement aussi sa fille. Les liens de l'amitié peuvent donc conduire tout le groupe jusqu'au Loch Feinn. Les personnages peuvent également être contactés par Elaine qui, désireuse d'en savoir plus sur la mort de son père, les intriguera en déclarant que le professeur lui avait annoncé par téléphone qu'il était sur le point de faire "la plus importante découverte scientifique de ces deux derniers siècles !".

Malheureusement, Gibbson n'a pas donné plus de précisions à ce sujet et son décès est intervenu peu de temps après. Une telle découverte a toutes les chances d'intéresser les universitaires et les journalistes. Enfin, le British Museum peut engager les Investigateurs pour qu'ils enquêtent en profondeur sur les agissements du professeur Gibbson au Loch Feinn, soit afin de déterminer la nature de ses travaux, soit pour remettre son assassin entre les mains de la justice.

Le Gardien a toute latitude pour combiner plusieurs de ces motivations afin d'entraîner les Investigateurs en Haute Ecosse. Quoi qu'il advienne, ils ne seront pas prêts d'oublier leurs aventures dans les Highlands...

Informations réservées au Gardien

Le Loch Feinn est au cœur d'un complot ourdi par les Lloigors. Ces créatures sont actuellement en train de réunir leurs forces afin de pouvoir exercer leur domination sur la région toute entière. Une famille du coin, les Mac Allan, collabore avec eux. Leur plan prévoit qu'un Lloigor doit apparaître de temps à autre sous sa forme reptilienne dans le loch. Les indigènes ont déjà donné un nom à cette créature, ils l'appellent le Cheval des Eaux.

Informations générales

La ville de Gregor : Les provinciaux écossais se montrent réservés à l'égard des étrangers... surtout quand ils s'intéressent à leur loch. Le professeur a été sauvagement poignardé en dehors de la ville.

L'enquête de la police locale semble avoir été aussi paresseuse qu'inefficace. Un jet réussi en Eloquence peut éventuellement permettre aux Investigateurs d'obtenir quelques compléments d'information lors de leur contact avec les habitants du coin. Certains sont convaincus que le clan Mac Allan est responsable du meurtre. La famille Mac Allan habite tout autour du loch. Liam Mac Allan est le chef de leur clan. Depuis plus d'un siècle, les gens des environs les ont régulièrement accusés de vol de bétail,

de coups et blessures, de viol, d'assassinat et de toutes sortes d'autres crimes. Plusieurs membres de cette famille ont d'ailleurs été jetés en prison, alors que d'autres sont morts au cours de violentes bagarres. Il n'est pas bon de fricoter avec les Mac Allan ou même de passer sur leurs terres. Ils ont la réputation de patrouiller sur les berges du lac armés de fusils de chasse.

La maison des Mac Kenzie : Pendant son séjour ici, le défunt professeur a habité chez les Mac Kenzie. Si les personnages cherchent un endroit où loger, celui-ci peut parfaitement convenir. D'autant plus qu'ils ont alors la possibilité de visiter la chambre de Gibbson.

Si on l'interroge à ce sujet, Erma — la femme du propriétaire des lieux — déclare aux Investigateurs que tous les biens du professeur ont déjà été remis aux autorités locales. Néanmoins, si les personnages parviennent à s'introduire dans la chambre concernée, un jet réussi en Trouver Objet Caché peut leur permettre de découvrir le journal du professeur, fixé avec de la bande adhésive derrière l'armoire. Erma et son époux ne posent pas beaucoup de questions et ne veulent pas avoir d'ennuis. Les Investigateurs ne peuvent les offenser qu'en "payant pas c'qui doivent".

Le journal de Gibbson : Le journal découvert derrière l'armoire révèle que le professeur était convaincu que la légende du Cheval des Eaux se réfère en fait à un animal préhistorique — peut-être un plésiosaure — qui aurait survécu jusqu'à nos jours. Gibbson a noté que les habitants les plus superstitieux des environs sont persuadés que l'apparition du Cheval des Eaux annonce toujours la mort de quelqu'un.

Apparemment, les personnes qui étaient les plus aptes à l'aider dans ses recherches, les Mac Allan, se sont refusés à toute discussion et ont menacé de l'abattre s'il mettait encore le pied sur leurs terres. Par chance, la ferme d'un certain Paton Mac Guffin — un ennemi juré des Mac Allan — lui a permis de bénéficier d'un bon point de vue sur le loch.



Plus loin dans son journal, le professeur raconte qu'il a découvert un mégalithe érigé sur une île du Loch Feinn, et un autre à proximité des terres des Mac Allan. Gibson se plaint d'avoir été plusieurs fois brutalement éconduit par des Mac Allan, alors qu'il examinait ces intéressantes pierres.

Il fait en outre référence à deux livres, *Les légendes d'Orkney et d'Ecosse du Nord* et *L'histoire du comté de Tamlin*. Ces deux ouvrages semblent lui avoir été utiles pour confirmer l'existence du Cheval des Eaux. Il est possible de les trouver à la bibliothèque municipale de Gregor.

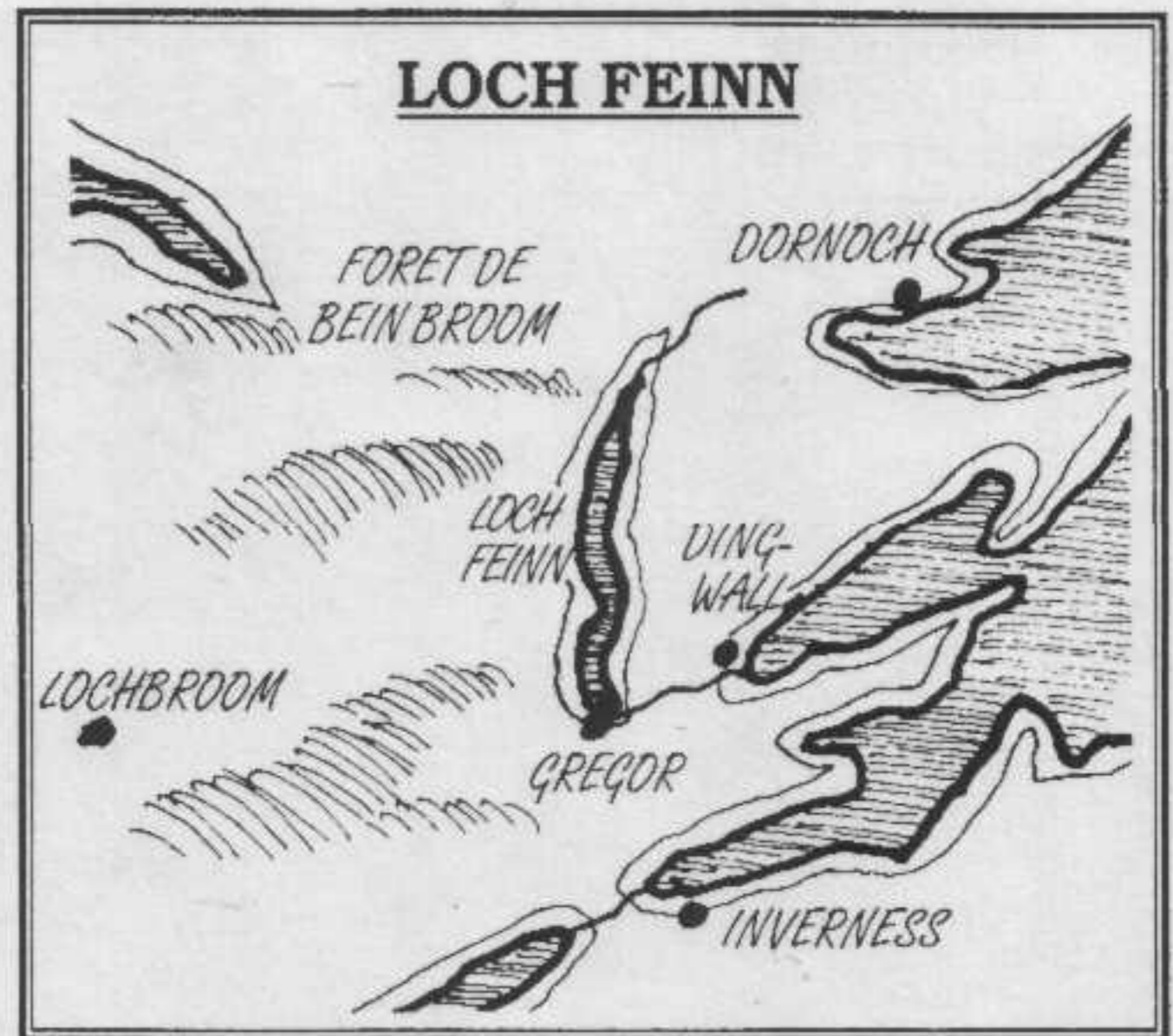
L'histoire du comté de Tamlin recense de nombreuses apparitions du Cheval des Eaux au cours des dernières années, la plupart se seraient produites au sud de l'île au mégalithe. Plusieurs morts et disparitions ont été imputées au monstre. Ainsi, en 1898, le corps mutilé et partiellement dévoré d'Amery F. Skein a été retrouvé flottant sur le Loch Feinn.

Au fil des pages de son journal, Gibson semble devenir de plus en plus paranoïaque et prétend faire l'objet d'une surveillance constante et d'incessantes filatures. A un moment donné, il fait vaguement référence à une rixe qui l'aurait opposé à Liam Mac Allan à la sortie d'un pub. Cet incident ne fait qu'accroître la pugnacité du professeur. En effet, un peu plus loin, il dit avoir abordé le jeune Sean Mac Allan dans le pub "La Rose des Highlands". Ce bon à rien n'est autre que le propre fils de Liam. Après plusieurs whiskies, son discours est vite devenu un mélange de menaces et de fanfaronnades. Sean semblait notamment très fier d'un secret qu'il détenait et il a plusieurs fois mentionné, d'une voix d'ivrogne, "ceux d'en d'ssous".

Gibson prête ensuite une attention croissante aux allées et venues des Mac Allan, craignant manifestement qu'ils l'empêchent de poursuivre ses recherches. Il déclare devoir dissimuler son journal car il ne se sent plus en sécurité. Le professeur a également appris par des rumeurs que les Mac Allan avaient l'habitude de se réunir dans les ruines du Château de Laireag à l'occasion de certaines fêtes païennes.



Les Investigateurs et le Cheval des Eaux.



Le ton du journal change à partir de cet instant et l'auteur semble ne pas avoir osé coucher par écrit certaines de ses trouvailles. Peut-être craint-il d'être accusé de diffamation ?

Les dernières notes parlent de recherches effectuées afin de trouver un exemplaire d'un ouvrage intitulé *Les mégalithes de Grande Bretagne*.

Elaine Gibson : La fille du professeur est son seul parent proche. C'est à elle qu'ont été adressés les effets du défunt après le meurtre. Si les personnages la rencontrent, elle se montre prête à répondre à toutes leurs questions. Elle a été l'assistante de son père pendant deux ans et aurait dû l'accompagner en Ecosse, si ses études ne l'avaient obligée à retarder son départ.

Elle partage l'opinion de son père selon laquelle les étranges créatures des lochs écossais pourraient bien être des fossiles vivants.

Elaine désire accompagner les Investigateurs en Ecosse. Elle s'y rendra par ses propres moyens, si nécessaire. C'est une fille courageuse et indépendante.

Si les personnages ne lui confient pas assez de tâches importantes pendant leur séjour, elle enquêtera de sa propre initiative sur les derniers développements de l'enquête en cours.

ELAINE GIBSON

FOR 8 CON 13 TAI 10 INT 16 POU 14 DEX 11
APP 16 SAN 89 Pts de Vie : 12.

Compétences : Bibliothèque 90%, Chimie 45%, Discussion 40%, Géologie 55%, Histoire 30%, Lire/Ecrire l'Allemand 50%, Lire/Ecrire le Français 85%, Lire/Ecrire le Latin 80%, Paléontologie 70%, Zoologie 65%.

Les papiers de Willard Gibson : Elaine conserve les papiers de son père à son appartement. Les premières lettres qu'elle a reçues donnent des informations générales sur la ville de Gregor et sur l'attitude peu coopérative des habitants de la région.

Le professeur semble éprouver quelques difficultés à établir si oui ou non, il y a bien quelque chose dans le loch, mais il ne perd pas l'espoir d'y parvenir. Il indique qu'il tient un journal intime... mais celui-ci ne fait pas partie des effets retournés par la police de Gregor. Parmi les papiers se trouve cependant un dossier rempli de

coupures de journaux et de notes manuscrites tirées de livres dont les références sont indiquées. Entre autres choses, il y est notamment relaté la vie de Saint Anfac qui aurait déclaré que les hommes du Loch Feinn "se complaisent dans la plus condamnable des hérésies".

Ce récit atteint son point culminant quand Saint Anfac affronte Satan qui a revêtu l'apparence d'un dragon. Le Saint parvient à repousser la Bête grâce à une prière. Tous ces événements sont censés s'être produits à la fin du neuvième siècle de notre ère.

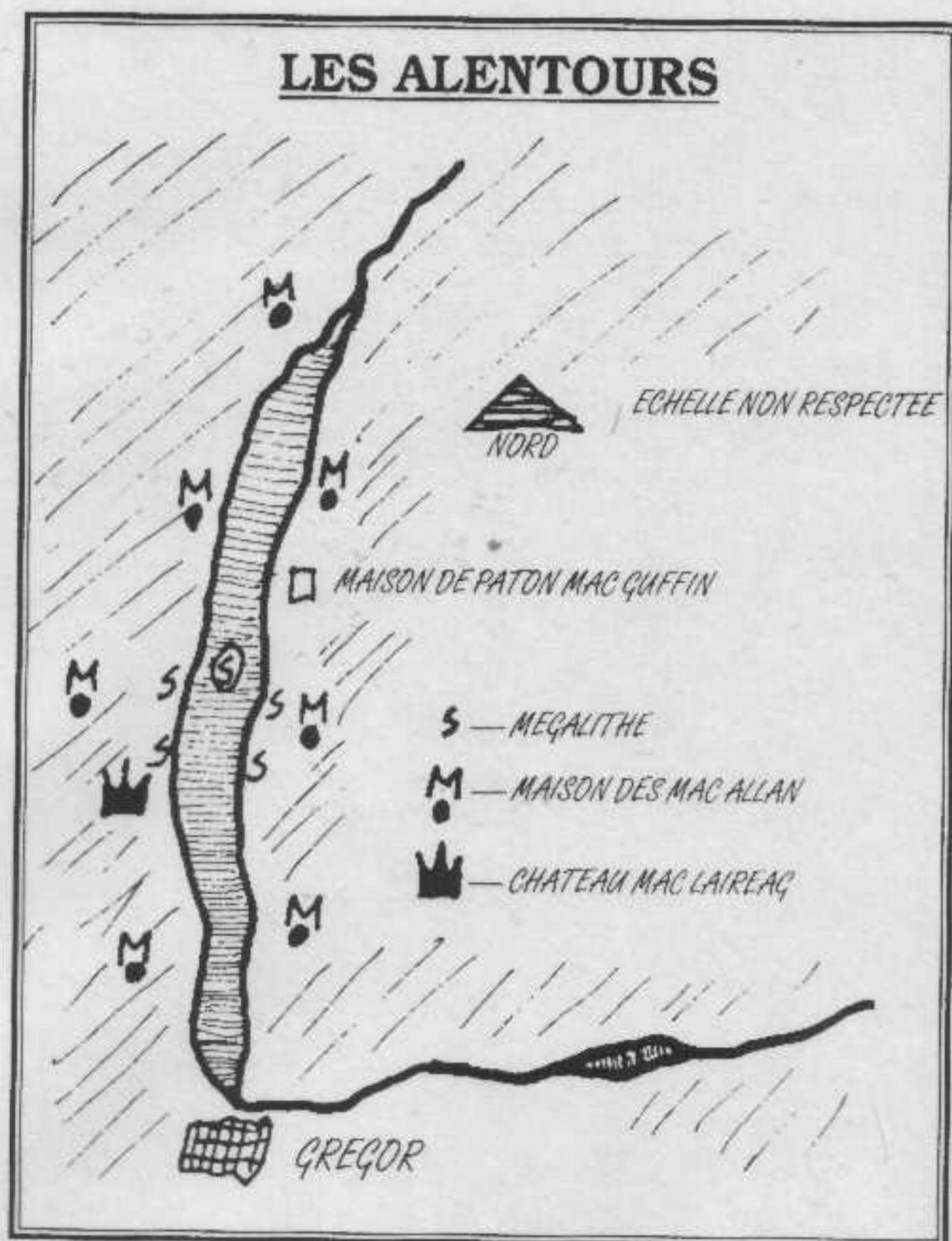
Des monstres apparaissent régulièrement dans d'autres récits, datant aussi bien des siècles écoulés que de notre passé proche.

Le plus souvent, ils sont décrits comme étant des créatures gris foncé, au long cou, aux pattes "étranges", bien que des histoires plus anciennes n'hésitent pas à leur prêter des ailes et des têtes multiples.

Quoi qu'il en soit, ces êtres ont toujours été observés sur le loch ou sur ses berges. Pendant de nombreuses années, des disparitions ont été mises sur le compte de ces monstres.

Encore aujourd'hui, des liens sont parfois établis entre certaines disparitions et le fameux Cheval des Eaux, mais les témoignages inclus dans les rapports officiels ne parlent que de noyades, de crises cardiaques et d'assassinats commis par des brigands.

Les dernières lettres du professeur font une large place au clan Mac Allan. Gibson a été menacé par Liam Mac Allan, mais il reste néanmoins déterminé à aller jusqu'au bout de ses recherches, quel que soit le temps qu'il doit leur consacrer. Dans sa dernière lettre, il recommande à sa fille de ne pas se faire de souci pour lui. Il lui demande également d'essayer de lui trouver *Les mégalithes de Grande Bretagne* et, si c'est possible, le *Unausprechlichen Kulten*.



Les livres : Elaine est parvenue à mettre la main sur *Les mégalithes de Grande Bretagne*. Cet ouvrage émet une théorie selon laquelle les vieux mégalithes des îles britanniques sont tous érigés en des points particuliers et agissent comme des amplificateurs de puissance. Selon l'auteur, quand ils sont placés suivant une certaine configuration, il émane alors d'eux un champ cohérent d'énergie magnétique. Certains clans de l'ancienne Bretagne appelaient d'ailleurs certains alignements mégalithiques les "Voies du Dragon".

L'Unausprechlichen Kulten, qu'Elaine n'a pu se procurer, contient plusieurs autres éléments intéressants sur ce sujet. Si les joueurs possèdent une édition quelconque de cet épouvantable ouvrage, ils peuvent trouver les renseignements suivants en réussissant des jets de dés appropriés (jets de pourcentage inférieurs ou égaux au "+ Au savoir" du livre multiplié par cinq). Les mégalithes ont été érigés par les adorateurs d'êtres anciens et maléfiques. Von Juntz cite notamment le culte dont ont fait l'objet les Lloigors dans l'Europe de l'Antiquité, et fait une corrélation entre ce culte et les innombrables sites mégalithiques que l'on trouve en Bretagne. Il précise également que les Lloigors vivent sous terre, mais ne donne aucun détail sur leur aspect physique et leur nature, si ce n'est que cette dernière est qualifiée "d'astrale". Von Juntz accorde également une grande importance au fait qu'un certain Malcolm Mac Laireag, qui fut brûlé à Edimbourg en 1396, soit mort en hurlant : "Lloigor ! Lloigor ! Lloigor !" Il déclare ensuite que ce cas est typique des agissements des Lloigors ; ceux qui deviennent leurs serviteurs sombrent rapidement dans le crime et les pires dépravations, qu'elles soient sexuelles ou de toute autre nature. La simple présence de ces créatures suffit à libérer les instincts pervers des personnes instables.

Le Château Mac Laireag : Des recherches menées avec succès dans une bibliothèque permettent d'apprendre que le Château Mac Laireag n'est plus habité depuis 1781 et que l'on peut trouver ses ruines sur la berge occidentale du Loch Feinn.

Il fut édifié au treizième siècle par l'infâme clan Mac Laireag qui se livrait souvent à des rapines. Les membres de cette famille ont terrorisé la région du loch pendant quatre siècles, mais le clan perdit sa fortune au cours de la Révolte des Highlands de 1745-46.

La lignée s'éteignit peu de temps après ce revers, et on ne connaît aucun Ecossais vivant qui porte le nom de Mac Laireag.

Les Mac Allan : Les bibliothèques de Londres et de Gregor recèlent les informations suivantes concernant les Mac Allan. Un certain Thomas Mac Allan s'est particulièrement distingué au cours de la Révolte des Highlands, alors qu'il était au service du Prince William. En récompense, il reçut les terres des Mac Laireag, mais sa famille ne prospéra pas dans ces froides contrées.

Les plus jeunes membres de la famille Mac Allan commencèrent rapidement à faire preuve de sauvagerie et de cruauté dès qu'ils s'installèrent dans leur nouvelle propriété.

Les rares survivants du clan Mac Laireag furent accusés de les avoir corrompus et furent chassés définitivement de la région. Cette famille se fit alors oublier et personne n'a jamais plus entendu parler d'elle. Thomas Mac Allan, lui-même, disparut en 1749, alors qu'il se

Immondes, Ils marchent à l'insu de tous dans les endroits solitaires où les Mots ont été prononcés et les Rites accomplis en leur temps.

Le vent hurle avec leur voix et la terre gémit avec leur conscience.

Ils font ployer la forêt et écrasent la cité, pourtant aucune forêt et aucune cité ne remarquent la main qui frappe. Kadath, perdue dans l'immensité froide, les a connus, mais que sait l'homme à propos de Kadath ? Les déserts glacés de l'Antarctique et les îles englouties par l'Océan ont des pierres sur lesquelles a été gravé leur sceau, mais qui a jamais contemplé la ville figée par le gel ou les hautes tours incrustées d'algues et de coquillages ?... L'homme règne maintenant là où Ils régnèrent jadis ; Ils régneront bientôt là où l'homme règne aujourd'hui. Après l'été vient l'hiver, puis à nouveau l'été. Forts de leur puissance, Ils attendent patiemment, car un jour, Ils régneront à nouveau.

H.P. Lovecraft

promenait sur le loch. Son fils Donald hérita alors des terres et son tempérament malsain contribua à rendre son clan impopulaire auprès des habitants des alentours.

James, le successeur de Donald, fut encore pire. Sadique et pédéraste, il se retrouva sans cesse en conflit avec la loi, quand il ne parvenait pas tout simplement à terroriser les représentants de l'ordre. Au cours du règne de James, la majeure partie du Château Mac Laireag fut détruite par une explosion, sans doute provoquée par l'incendie d'un dépôt illégal de poudre à canon.

Cette catastrophe dilapida ce qui restait encore de la fortune des Mac Allan. Les survivants partagèrent alors les terres autour du loch en plusieurs lopins, et vécurent sur ces pauvres fermages à partir de cette époque.

Loch Feinn : En se promenant dans la campagne ou en examinant une bonne carte, on peut constater que le Loch Feinn est une étendue d'eau qui mesure huit cent mètres de large sur cinq kilomètres de long. Il ressemble à tous les lochs qui remplissent les failles géologiques des Highlands. La campagne environnante est essentiellement constituée de vallées étroites et de collines nues semées de bosquets de bruyère. La plupart des habitants sont des paysans qui cultivent l'avoine, les navets et les pommes de terre, et qui élèvent des moutons ou de maigres vaches des Highlands.

Il y a plusieurs îles à la surface du Loch Feinn. Par contre, les plantes aquatiques sont rares, mais les berges, elles, sont couvertes d'arbres et de buissons. Les

eaux sont d'un noir profond, du fait de la tourbe que recèlent les collines environnantes.

Les ruines du Château Mac Laireag

Une exploration, même succincte, de ce lieu permet vite de constater qu'il n'est plus du tout habitable. Ce n'est plus qu'une ruine noircie, dont les murs et les tours sont à moitié effondrés. Le château avait jadis deux étages, mais les niveaux supérieurs n'ont plus désormais ni plancher, ni plafond. Aucune plante ne pousse dans son enceinte, bien que la terre meuble affleure en divers endroits.

Si on visite la tour nord-ouest (la seule qui soit encore debout), un jet en Trouver Objet Caché permet de découvrir une trappe dissimulée sous une des dalles de son sol.

Cette trappe s'ouvre sur un escalier de pierre qui permet d'accéder à une série de salles en mauvais état.

Salles 1 à 3 : Elles sont vides et recouvertes d'une épaisse couche de poussière et de moisissure.

Salles 4 à 9 : Il s'agit manifestement d'anciennes cellules. Elles contiennent toutes un banc de pierre et des anneaux rouillés fixés dans un mur. Le Gardien peut éventuellement placer ici les personnages que pourraient capturer les Mac Allan.

Salle 10 : Autrefois, c'était la salle de torture du château. L'absence de poussière en ce lieu indique qu'il est fréquemment visité par de nombreuses personnes. Un miroir cuivré est installé dans le coin nord-ouest et porte un texte en gaélique gravé sur son cadre.

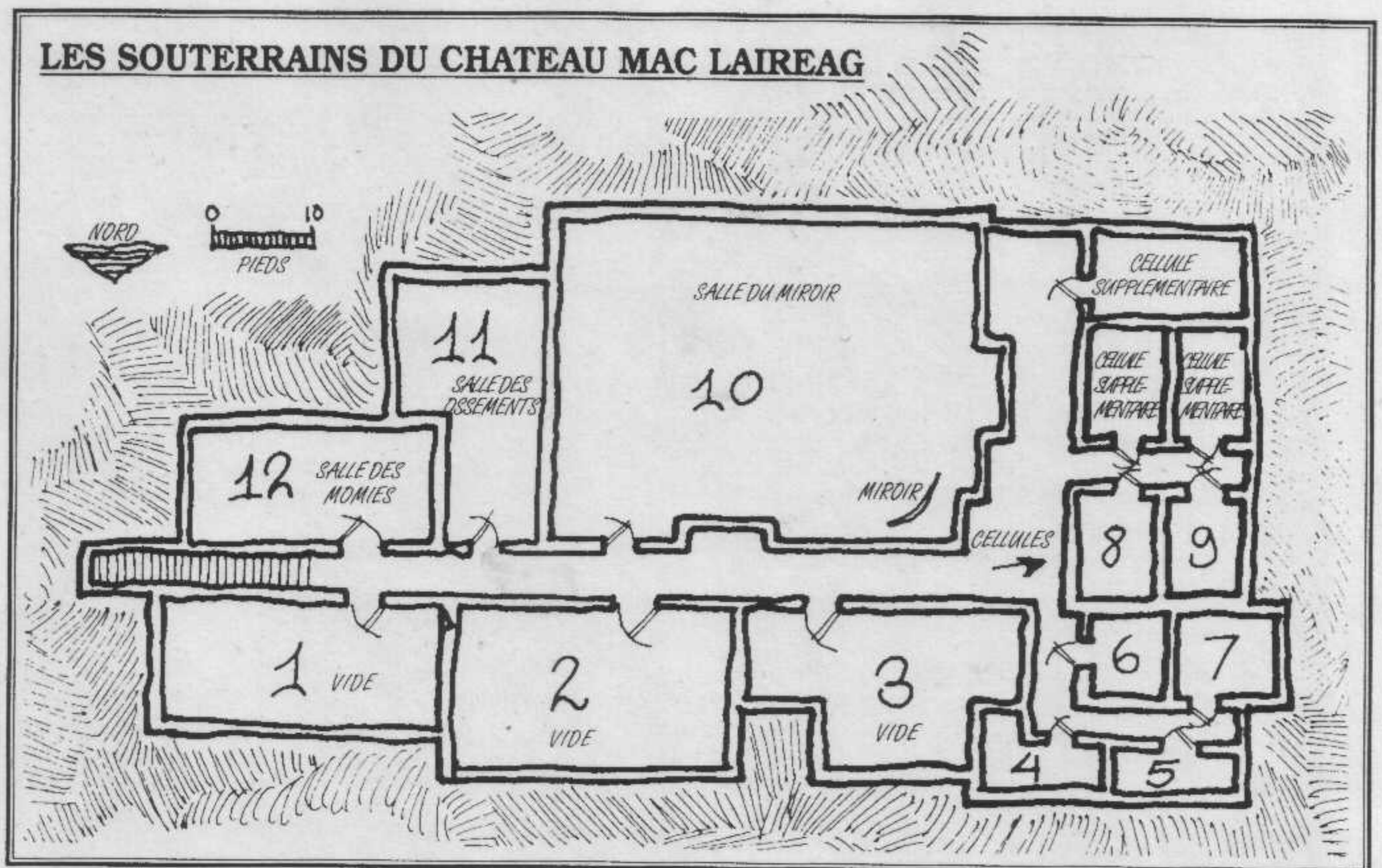
C'est ici que les Mac Allan — comme les Mac Laireag avant eux — viennent pour adorer les Lloigors. Ils se rassemblent dans cette pièce pour chanter, danser et jouer de divers instruments de musique. Le miroir permet de faire apparaître l'image du redoutable Ghatanothoa. Toute personne qui lit le texte gravé sur son cadre perd aussitôt tous ses points de magie et doit effectuer un jet de pourcentage.

Si le résultat de celui-ci est inférieur ou égal au nombre de points de magie perdus, alors l'image de Ghatanothoa apparaît dans le miroir et se tortille en fixant avec une expression avide toutes les personnes présentes.

L'Investigateur qui se trouve juste devant la glace n'a alors aucune chance de s'en sortir : il se transforme en momie rigide ayant l'apparence d'être en cuir... un processus qui ne prend qu'une demi-minute (et qui est atrocement douloureux). Ceux qui regardent dans le miroir au moment où le lanceur de sort entonne son incantation en gaélique doivent chacun réussir un jet de Chance s'ils veulent battre en retraite avant que le désastre ne s'abatte sur leur tête.

Ceux qui ratent ce jet perdent définitivement 1D6 points de DEX, du fait du raidissement de leurs muscles et de leurs tendons et doivent effectuer un jet de SAN pour ne pas perdre 1D20 points de cette caractéristique (même si ce jet est réussi, ils perdent 1D6 points de SAN). Les personnes qui se trouvent à d'autres endroits de la pièce ne subissent pas de dommages, mais voir un ami se métamorphoser en cadavre rigide peut leur faire perdre 1D10 points de SAN s'ils ratent leur jet de SAN, et 1D3 points s'ils le réussissent.

LES SOUTERRAINS DU CHATEAU MAC LAIREAG



Si le score du D100 est supérieur au nombre de points de magie perdus, il n'apparaît qu'une image floue de la divinité. Tous ceux qui regardent dans le miroir perdent 1D20 points de SAN, à moins qu'ils ne réussissent un jet de SAN (auquel cas 1D6 points sont perdus). Quel que soit le cas, l'image ne reste visible que pendant quelques secondes, mais reste à tout jamais gravée dans les yeux et le cerveau de celui qui a réussi à invoquer le dieu en lisant le sortilège gravé autour du miroir...

Salle 11 : C'est une sorte d'infâme tanière. Les dépouilles carbonisées et les ossements grignotés de plusieurs dizaines d'hommes sont entreposés ici. Certains squelettes paraissent relativement frais, alors que d'autres croulent sous la poussière accumulée par les siècles. Un jet de SAN raté dans ce lieu fait perdre 1D4 points de SAN. C'est ici que les Mac Allan jettent les restes des victimes des Lloigors, qu'il s'agisse de membres de leur propre famille ou d'étrangers.

Salle 12 : Cette pièce contient plusieurs corps qui semblent avoir été momifiés dans des poses torturées exprimant de vives souffrances. Il s'agit, bien sûr, de victimes du miroir de la Salle 10.

Le Lloigor : Pendant la visite des souterrains du château, les Investigateurs ont 10% de chances (cumulatives) par tranche de dix minutes passées ici de voir surgir du sol un Lloigor, attiré par les ondes psychiques des personnages. Cette probabilité est doublée (20% toutes les 10mn) si un sortilège est lancé dans le souterrain (comme, par exemple, l'incantation pour Ghatanothoa du miroir en Salle 10). Lorsque le Lloigor arrive, il attaque avec une déflagration pyrokinésique. Il s'agit d'une version réduite de la déflagration de plus grande ampleur que les Lloigors emploient pour anéantir une région

entière. Elle oblige le monstre à dépenser l'intégralité de ses 15 points de magie. Lorsque les premiers effets se produisent, la personne visée sent alors ses cheveux se dresser sur sa tête et les sons lui paraissent bizarrement étouffés, comme si l'air autour d'elle se trouvait soudain chargé d'électricité statique. Ses vêtements, quant à eux, commencent à fumer. Si la victime ne fuit pas immédiatement (dans un délai de 10 à 20 secondes) l'endroit où elle se tient, sa peau commence alors à noircir et à se carboniser, comme si elle était soumise à une température très élevée. Ses doigts virent au noir et se tordent, tandis que tout son corps est secoué de spasmes. En moins d'une minute, tout est fini. La chaleur est intense, mais n'affecte qu'une zone limitée et peut très bien ne pas être ressentie par une personne se tenant juste à côté de la victime. Par contre, si un personnage touche cette dernière pendant qu'elle est en train de se carboniser, sa main est littéralement écorchée par la chaleur et il encaisse 1D4 points de dommages. Arroser la victime d'eau ou de sable ne produit aucun effet particulier. Si le malheureux ne s'est pas enfui dès les premiers signes de combustion, il est condamné. Et même s'il fuit à ce moment là, il a toutes les chances de périr des brûlures qui lui ont déjà été infligées. Les premiers phénomènes d'électricité statique risquent de ne pas suffire à alarmer la victime du Lloigor. Celle-ci doit être choisie par le Gardien, mais nous recommandons de ne pas sélectionner un personnage important pour le bon déroulement de l'aventure.

Le résultat de l'attaque du Lloigor a toutes les apparences d'un de ces cas de combustion spontanée dont il arrive d'entendre parler. Le crâne est carbonisé et rétréci, tandis que la plupart des os tombent en poudre. Détail étrange : l'extrémité d'un ou deux membres (ex : un pied) peut éventuellement être intacte. Il est même possible que la victime soit réduite en cendres alors que ses vêtements ne sont, eux, presque pas endommagés.

Une fois que la victime a été carbonisée, toutes les personnes présentes peuvent alors sentir la manifestation du Lloigor. Elle est perçue comme une présence insidieuse d'une incommensurable puissance. Comme cet être est invisible et immatériel, il n'y a pas d'autres signes indiquant qu'il est là. Le Lloigor n'a assez de points de magie que pour une attaque, mais c'est un fait que les Investigateurs ignorent et ils risquent de s'enfuir après la mort de leur camarade. S'ils sont assez téméraires pour rester, le Lloigor part au bout d'un moment afin d'aller chercher les Mac Allan ou l'un de ses congénères en pleine possession de ses moyens, lui.

Les secrets des Mac Allan

Liam Mac Allan est le chef du clan. C'est un fanatique d'une démente telle qu'il ne pourrait pas survivre s'il n'était plus dominé télépathiquement par les Lloigors. Quand il n'arrive pas à effrayer des étrangers, il les tue. Si on parvient à le faire parler, il se perd en invectives et en malédictions, sans révéler quoi que ce soit d'utile. Il est maigre, marqué par les ans et sa bouche a un pli amer. Dans sa cahute, il vit avec sa mégère de femme, ses deux vicieux de fils et sa traînée de fille.

LIAM MAC ALLAN

FOR 13 CON 11 TAI 12 INT 8 POU 14 DEX 10
APP 4 EDU 3 SAN 0 Pts de Vie : 12.

Compétences : Discrétion 50%, Fusil de Chasse 60%,
Mythe de Cthulhu 45%, Trouver Objet Caché 50%.

Sean Mac Allan est le fils de Liam. Il est arrogant, car il sait qu'il doit hériter du commandement du clan. Bien qu'il ait à peine vingt-quatre ans, c'est déjà un criminel aguerri avec un casier judiciaire pour vol, coups et blessures et viol d'une mineure. Il en sait plus sur les agissements des Lloigors qu'il ne voudra jamais l'avouer, mais l'alcool lui délie la langue. Si on parvient à le persuader de parler, il dit alors des choses du genre "Traînez pas du côté du loch. C'est l' territoire du Ch'val des Eaux. Ceux qui habitent en d'sous du loch z'ont des pouvoirs qu'vous pouvez pas imaginer. Ils les tirent des pierres. C'est les Mac Allan qu'ont dressé les pierres et qui les gardent en état." Il ne révèle pas plus de choses et il peut très bien agresser, voire tuer, les Investigateurs qu'il trouvera sur les terres des Mac Allan.

Le secret des pierres : Les Mac Allan ont restauré les anciens mégalithes du loch. Il y en a deux de chaque côté et un sur une île au milieu de l'eau. Leur disposition forme une sorte de pentagone. Autour de chacun des mégalithes, il y a un petit champ magnétique de 3 ou 4 mètres de diamètre. Au centre exact du pentagone, au beau milieu du loch, il y a un champ magnétique d'une dizaine de mètres de diamètre. Il est possible de détecter ces champs à l'aide d'une boussole, car son aiguille, si elle est soumise à leur influence, peut brutalement s'affoler (sur le loch) ou pointer en direction d'un mégalithe (à terre). Des petits objets en fer peuvent devenir aimantés s'ils restent plus de quelques minutes au centre du champ magnétique du loch.

Les forces concentrées à cet endroit ont pour but de permettre à un Lloigor de revêtir sa forme matérielle... le Cheval des Eaux. D'ordinaire, il n'y a jamais plus d'un monstre de ce type dans le loch, mais il peut y en avoir plusieurs de temps à autre.

En se plaçant au centre du champ, un Lloigor peut emmagasiner, toutes les quinze minutes, un point de magie, qu'il peut ensuite utiliser afin de se matérialiser sous la forme tangible du Cheval des Eaux.

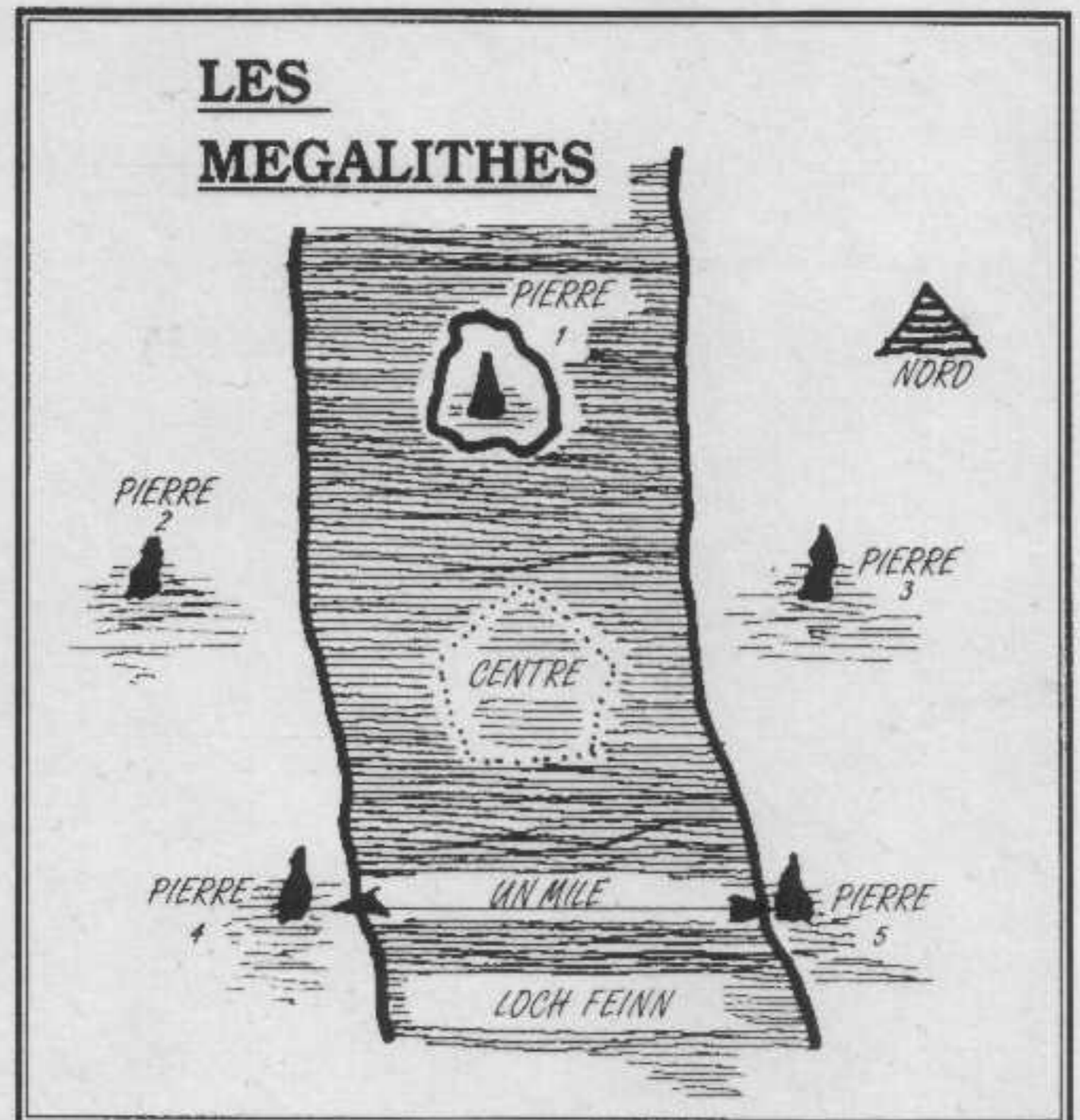
Ainsi, il faut généralement entre 10 et 15 heures pour que la créature ait emmagasiné suffisamment de points de magie pour prendre chair. Quoi qu'il en soit, une fois métamorphosé, le Cheval des Eaux peut exister aussi longtemps que le désire le Lloigor.

Le complot des Lloigors : Il y a 5000 ans, les Lloigors régnaient sur les îles britanniques. Au temps où il existait un grand nombre de sites mégalithiques bien entretenus voués à ces êtres, ceux-ci parcouraient les terres sous la forme de dragons.

Les Lloigors sont actuellement en train d'essayer d'accroître leur puissance afin de ne plus limiter leur domination aux seuls Mac Allan et de placer sous leur joug toute la ville de Gregor et les exploitations environnantes. C'est pourquoi ils ont ordonné à leurs serviteurs humains de restaurer le plus de mégalithes possibles. Ainsi, dans l'avenir, ils pourront infliger à l'humanité plus de destructions qu'au cours des derniers siècles.

Les rites des Mac Allan : Les Mac Allan se livrent à leurs rituels dans la chambre de torture des souterrains du vieux château. Ils font cela à la Chandeleur (le 2 février), à la fête de Beltane (le 1er mai), à la fête de Lammas (le 1er août) et à la fête de Samhane (le 31 octobre). Si on se cache dans les ruines en l'une de ces occasions, il est possible de les voir se rendre dans la tour nord-ouest pour y danser d'étranges rondes perverses, chanter en patois gaélique, jouer des airs sur des cornemuses bizarrement accordées et se livrer à des orgies incestueuses et bestiales.

Au moment culminant du rituel, un membre du clan peut éventuellement tenter d'invoquer Ghatanothoa dans le miroir. Lorsque les trances fanatiques de l'un d'entre eux le poussent à accomplir cela, les Mac Allan entreposent ensuite son corps pétrifié dans la Salle 12.



Souvent, un Lloigor invisible vient assister à la cérémonie et incite alors les Mac Allan à lui offrir de l'énergie en se livrant à des débauches familiales d'une grande violence, en accomplissant des tortures rituelles sur un prisonnier qui est ensuite assassiné, etc.

Les Mac Allan descendent pour un certain nombre d'entre eux d'unions consanguines et ils ont besoin de sang étranger pour que le clan ne dégénère pas complètement. Lorsqu'un des jeunes vauriens de la famille souhaite se marier en dehors du clan (ce qui est fréquent), l'objet de son désir est alors intégré de force dans le clan. Ce sont généralement des jeunes filles ayant entre 18 et 24 ans qui sont ainsi enlevées. Si la date à laquelle se joue cette aventure est suffisamment proche d'une fête païenne, le Gardien peut décider qu'une Investigatrice correspondant à ce signalement a été enlevée. Sinon, un jeune Mac Allan (probablement Sean lui-même) peut s'intéresser de près à Elaine Gibson et son clan peut alors tenter de la kidnapper. Même la personne la plus raisonnable peut se transformer en malade mentale fanatique après quelques mois en compagnie des Mac Allan, si elle est contrainte de participer à leurs orgies, d'habiter dans leurs cahutes crasseuses — ligotée et bâillonnée la plupart du temps — et, bien sûr, soumise en permanence à l'influence psychique de la colonie de Lloigors.

Si les Investigateurs sont cachés dans le sous-sol du château au cours d'un rituel des Mac Allan, alors qu'un Lloigor y assiste, le monstre peut repérer leur présence par télépathie et alerter les débauchés avant de se retirer. Les Mac Allan s'occuperont alors des indiscrets...

Le Cheval des Eaux : Si les Investigateurs observent le loch, ils ont 10% de chances chaque nuit d'apercevoir le Cheval des Eaux. Par contre, s'ils inspectent le loch en bateau, ils ont alors 20% de chances de rencontrer la créature. Ces chances montent même jusqu'à 40% s'ils s'aventurent à proximité du champ magnétique.

Dès qu'il est repéré, le monstre plonge en principe sous l'eau afin de fuir. Mais si les Investigateurs en savent trop sur le compte des Lloigors, et si ceux-ci sont au courant, alors le Cheval des Eaux peut décider d'attaquer.

LE CHEVAL DES EAUX

FOR 40 CON 30 TAI 50 INT 18 POU 15 DEX 10
Pts de Vie : 40.

Arme : Morsure 50%, 2D6+5D6 points de dommages.

Armure : 8 points.

Si le Cheval des Eaux le désire, il peut éventuellement dépenser ses 15 points de magie afin de provoquer la combustion spontanée d'un des Investigateurs, si ceux-ci sont à bord d'une embarcation. Pour accomplir cela, il doit alors faire surface à côté du bateau et concentrer son énergie psychique sur la cible qu'il s'est choisie pendant au moins 3 rounds. A la fin de ce délai, la victime commencera à brûler et à noircir.

Mais avant cela, ses vêtements auront commencé à fumer, ses cheveux se seront dressés et tous les objets de métal qu'elle porte sur elle seront devenus aimantés. Il n'y a aucun moyen pour échapper à cette attaque quand on est sur le lac, mais si le Cheval des Eaux est tué ou chassé avant que les trois rounds ne se soient écoulés, l'attaque ne produit alors aucun effet. Pour chasser cette créature, les Investigateurs doivent disposer

d'une arme puissante pouvant être utilisée sous l'eau. Car si on lui tire dessus, le monstre se contente de plonger, tout en restant suffisamment proche de l'embarcation des personnages pour poursuivre son attaque.

Il doit toujours rester à moins de six mètres afin que celle-ci soit efficace. Comme cela a déjà été dit, il ne peut procéder qu'à une seule attaque de ce type.

Solutions possibles

Si on brise un des mégalithes, ou si on le déplace, la puissance du champ magnétique est réduite de 50%. Si on fait la même chose avec une autre de ces pierres, le champ est alors anéanti. Dans ce cas, les Lloigors devront battre en retraite sous terre et suspendre leurs projets, tant que les mégalithes n'auront pas été remplacés.

Mais si les Mac Allan sont arrêtés ou éliminés de toute autre manière, les Lloigors ne pourront pas se tailler de nouvelles pierres. Par contre, ils pourront continuer à se servir du champ magnétique si les Investigateurs ne détruisent pas les mégalithes.

Les pierres en question mesurent deux mètres quarante de haut et pèsent chacune près de deux tonnes et demie. Si les mégalithes ne sont pas détruits, mais simplement renversés, la puissance du champ magnétique est alors diminuée de 1D20% par pierre jetée à terre.

Les Investigateurs ne devraient avoir aucune raison, de prime abord, de soupçonner que les pierres forment un pentagone. Mais si on reporte leur position sur une carte, cela deviendra évident. Le fait de s'intéresser à un mégalithe attirera inmanquablement l'attention d'un Lloigor.

Dans ce cas, le Cheval des Eaux surgira hors du loch pour attaquer les hérétiques, et détruira peut-être leur moyen de transport en premier afin de leur interdire toute fuite. A moins que le monstre n'alerte 1D6 Mac Allan armés de fusils qui feront leur apparition quelques minutes plus tard...

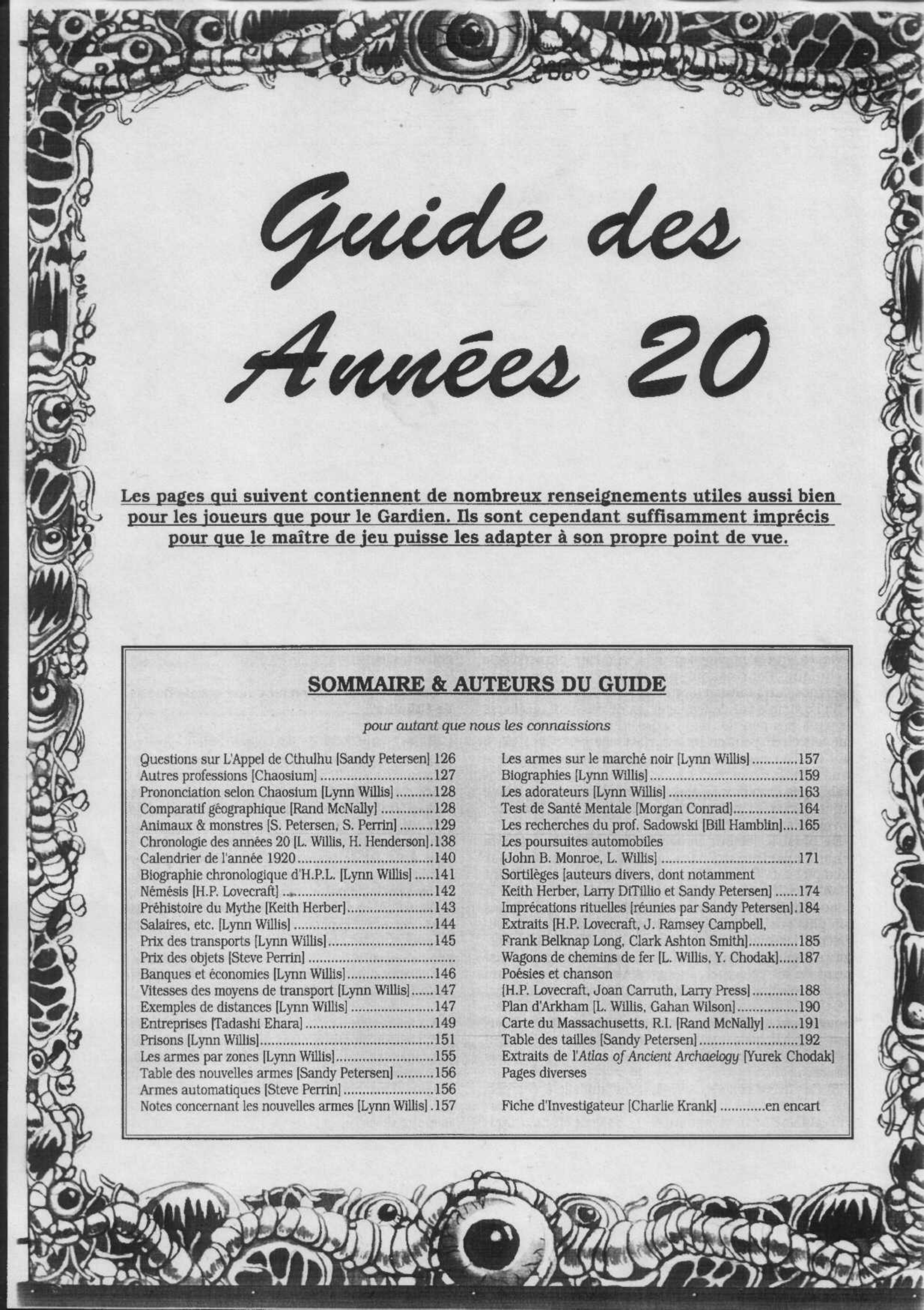
La réaction des Lloigors

Tant que les Investigateurs ne savent pas grand-chose et se contentent de déambuler au hasard, les Lloigors ne leur prêteront aucune attention, même si ce ne sera pas forcément le cas des Mac Allan.

Si les personnages parviennent à espionner le Cheval des Eaux et commencent à trouver trop d'éléments pouvant conduire à faire un rapprochement entre les mégalithes et les Lloigors, les monstres réagiront avec célérité et brutalité. Ils peuvent alors charger leurs agents d'attenter à la vie des Investigateurs, à moins qu'il ne se produise un accident grave ou qu'un des personnages soit kidnappé afin de contraindre les autres à s'en aller. Les Lloigors peuvent même tenter d'amasser suffisamment d'énergie pour provoquer une implosion.

En cas d'échec

Si les Investigateurs ne parviennent pas à réduire la puissance du champ magnétique qui règne sur le loch, dans les années à venir, une espèce de maladie émotionnelle s'abattra sur toute la région. Ses habitants deviendront vils et fuyants. Ils décourageront tous les étrangers de rester dans les environs tandis qu'ils se consacreront à leur projet secret : ériger des mégalithes en certains sites particuliers...



Guide des Années 20

Les pages qui suivent contiennent de nombreux renseignements utiles aussi bien pour les joueurs que pour le Gardien. Ils sont cependant suffisamment imprécis pour que le maître de jeu puisse les adapter à son propre point de vue.

SOMMAIRE & AUTEURS DU GUIDE

pour autant que nous les connaissions

Questions sur L'Appel de Cthulhu [Sandy Petersen] 126	Les armes sur le marché noir [Lynn Willis]157
Autres professions [Chaosium]127	Biographies [Lynn Willis]159
Prononciation selon Chaosium [Lynn Willis]128	Les adorateurs [Lynn Willis]163
Comparatif géographique [Rand McNally]128	Test de Santé Mentale [Morgan Conrad].....164
Animaux & monstres [S. Petersen, S. Perrin]129	Les recherches du prof. Sadowski [Bill Hamblin]....165
Chronologie des années 20 [L. Willis, H. Henderson].138	Les poursuites automobiles
Calendrier de l'année 1920140	[John B. Monroe, L. Willis]171
Biographie chronologique d'H.P.L. [Lynn Willis]141	Sortilèges [auteurs divers, dont notamment
Némésis [H.P. Lovecraft]142	Keith Herber, Larry DiTillio et Sandy Petersen]174
Préhistoire du Mythe [Keith Herber].....143	Imprécations rituelles [réunies par Sandy Petersen].184
Salaires, etc. [Lynn Willis]144	Extraits [H.P. Lovecraft, J. Ramsey Campbell,
Prix des transports [Lynn Willis].....145	Frank Belknap Long, Clark Ashton Smith].....185
Prix des objets [Steve Perrin]146	Wagons de chemins de fer [L. Willis, Y. Chodak].....187
Banques et économies [Lynn Willis].....146	Poésies et chanson
Vitesses des moyens de transport [Lynn Willis]147	[H.P. Lovecraft, Joan Carruth, Larry Press]188
Exemples de distances [Lynn Willis]147	Plan d'Arkham [L. Willis, Gahan Wilson]190
Entreprises [Tadashi Ehara]149	Carte du Massachusetts, R.I. [Rand McNally]191
Prisons [Lynn Willis].....151	Table des tailles [Sandy Petersen]192
Les armes par zones [Lynn Willis].....155	Extraits de l'Atlas of Ancient Archaeology [Yurek Chodak]
Table des nouvelles armes [Sandy Petersen]156	Pages diverses
Armes automatiques [Steve Perrin]156	
Notes concernant les nouvelles armes [Lynn Willis] .157	Fiche d'Investigateur [Charlie Krank]en encart

Questions et réponses concernant L'Appel de Cthulhu

Q: Pourquoi faut-il tant de temps pour lire un ouvrage du Mythe de Cthulhu?

Il y a plusieurs raisons à cela.

(1) D'abord, ces énormes livres ont été rédigés maladroitement par des déments, d'une écriture manuscrite épouvantablement difficile à déchiffrer et en utilisant souvent des tournures de langage archaïques. Une grande partie de ces grimoires n'emploient même pas l'alphabet romain... ils recourent à divers codes occultes qui doivent être décryptés avant que l'on puisse bénéficier des révélations qu'ils contiennent. Ces ouvrages ont été écrits à l'intention d'autres sorciers ou adorateurs, pas pour le commun des mortels, ils utilisent donc certains termes sans les expliciter. Ils n'ont ni index, ni glossaire. Ils n'ont certainement même pas de table des matières et peuvent très bien ne pas être subdivisés en chapitres et en paragraphes... sans parler des espaces entre les mots et d'une ponctuation inexistante. Les différents livres ont été rédigés à des siècles d'intervalles par des auteurs aux convictions philosophiques très diverses, qui n'employaient pas la même phraséologie technique. Pour chaque nouveau livre, il faut alors apprendre un nouveau jargon.

(2) Le simple fait de feuilleter un de ces antiques livres ne suffit pas pour le comprendre en profondeur. Tout ce que le lecteur peut en retirer, c'est une perte de SAN. Il faut lire l'ouvrage en détail. En outre, on ne doit pas se contenter de déchiffrer chaque syllabe, il faut également établir des corrélations avec d'autres livres sur le même sujet. Ceux-ci peuvent très bien ne pas être des ouvrages sur l'occultisme.

De plus, le lecteur peut très bien ne pas saisir la teneur exacte d'un passage qui fait allusion (par exemple) au "Graal d'Arthur", s'il ignore que le Saint Graal des légendes arthuriennes symbolise en fait le Chaudron Noir de la mythologie celte. Et, s'il ne sait pas non plus que le Chaudron Noir en question pouvait ressusciter les morts que l'on faisait bouillir dedans, certaines implications du texte qu'il est en train de lire risquent de lui échapper. Il peut ainsi mettre un certain temps à comprendre que la phrase "il but dans le Graal d'Arthur" fait peut-être référence à quelqu'un qui a été ramené à la vie par un sortilège de Résurrection. D'autant que s'il n'a jamais entendu parler de ce sort, il risque fort de ne jamais comprendre le vrai sens de cette phrase.

(3) Ces livres sont "matériellement" difficile à compulser. Il s'agit dans la grande majorité des cas d'incunables d'une extrême antiquité qui doivent être manipulés avec le plus grand soin. Le lecteur doit porter des gants très fin et tourner les pages avec des pincettes munies d'embouts protecteurs. Dans les années 20, il

n'existe pas de photocopieuses permettant de faire rapidement des copies moins fragiles.

(4) La plupart de ces ouvrages sont incroyablement épais. Même le relativement inoffensif *Rameau d'Or* de Sir James Frazer fait 13 tomes (condensés en 4 gros tomes dans la collection "Bouquins" de Robert Laffont, NdT). Il a dernièrement été résumé en un seul volume (de plusieurs centaines de pages quand même), mais cette version abrégée n'a aucune propriété particulière du point de vue de *L'Appel de Cthulhu*.

(5) Enfin, ces livres sont ennuyeux et leur lecture est épuisante. Ils sont longs, mal écrits et confus. Un lecteur pris de lassitude peut sauter des informations et des connaissances importantes. Il est donc impossible de les lire trop longtemps d'affilée.

Il est éventuellement possible de concevoir une formule permettant de déterminer le temps de lecture qu'exige chaque grimoire du Mythe, en fonction de l'éducation, de l'aptitude à la lecture et des connaissances en Mythe de Cthulhu du lecteur. Mais une telle formule sera difficile à élaborer et à utiliser, et n'apportera pas grand chose au jeu.

Comment puis-je apprendre une langue dans L'Appel de Cthulhu?

Toute compétence de langage ou scientifique peut être acquise en suivant des cours dans une université ou auprès d'un érudit ayant au moins 75% dans la compétence concernée. Au terme de chaque période de quatre mois d'études, l'élève peut essayer d'augmenter sa compétence dans le domaine concerné. Tout se passe alors comme pour un jet d'expérience: le joueur de l'élève procède à un jet de pourcentage et s'il obtient un résultat supérieur à sa compétence actuelle, celle-ci augmente d'1D6 points de pourcentage.

Bien que ce système d'apprentissage soit nettement plus lent que l'expérience traditionnelle, il a également de plus grandes chances d'aboutir.

Est-ce que mon personnage doit perdre plusieurs fois de la Santé Mentale s'il voit plusieurs monstres?

A moins que le Gardien ne soit particulièrement méchant, le nombre maximum de points de SAN que peut perdre un personnage lorsqu'il voit plusieurs monstres à intervalles rapprochés (à moins de quelques heures d'intervalle) est égal au nombre maximum de points que peut faire normalement perdre un seul monstre de ce type.

Ainsi, si un personnage passe une journée sur une île déserte et rencontre à chaque heure des hordes de Profonds, le nombre maximum de points de SAN qu'il puisse

perdre au cours de sa journée de terreur est 6, étant donné qu'un Profond peut normalement faire perdre 1D6 points de SAN.

Cependant, si le personnage aperçoit également un vol de Byakhee sur son île, la perte maximum qu'il peut alors subir sera de 12 points de SAN: 6 points pour les Profonds et 6 points pour les Byakhees.

Pourquoi mon personnage ne peut-il pas "s'habituer" à la vision des monstres les plus courants?

Un Gardien accommodant peut éventuellement tenir compte de l'accoutumance psychologique que certains Investigateurs expérimentés peuvent acquérir à force de voir les mêmes monstres. Voici une règle optionnelle acceptable pour ce problème: chaque Investigateur doit noter le nombre de fois qu'il rencontre un certain type de monstre et le nombre de fois où il a réussi son jet de SAN lors de ces rencontres. Une fois que le nombre de jets de SAN réussis est égal au nombre maximum de points de SAN que peut faire perdre la créature concernée, le personnage s'est accoutumé à son apparence.

Ainsi, par exemple, sachant qu'un Profond peut au maximum faire perdre 6 points de SAN, il suffit qu'un Investigateur réussisse 6 jets de SAN quand il rencontre

des créatures de ce type pour qu'il soit habitué à elles. De même, comme un Vagabond Dimensionnel peut faire perdre 1D10 points de SAN, un sorcier qui réussit 10 fois son jet de SAN quand il est confronté à ces êtres, est habitué à leur apparence. Par contre, comme Cthulhu peut faire perdre 1D100 points de SAN, il est peu probable qu'un Investigateur parvienne un jour à s'habituer à lui après avoir réussi 100 jets de SAN. Sa Santé Mentale tombera certainement à 0 avant... et, à ce stade, perdre un point de plus ou de moins...

"S'habituer à" un monstre signifie qu'un personnage réussit ensuite ses jets de SAN chaque fois qu'il rencontre une créature du type donné. Bien évidemment, il peut encore perdre de la SAN à cause de ce genre de monstre, puisque certaines des entités les plus puissantes en font perdre même quand on réussit son jet de SAN. Une personne habituée aux Shoggoths perdra donc quand même 1D6 points de SAN à chaque fois qu'il en rencontrera un. De même, un personnage accoutumé aux Byakhees perdra 1 point de SAN à chaque rencontre. Par contre, une personne habituée aux Profonds ou aux Vagabonds Dimensionnels ne perdra plus SAN quand il sera confronté à l'un de ces monstres, puisqu'un jet réussi n'en fait pas perdre.

AUTRES PROFESSIONS

Vous trouverez ci-dessous de nouvelles professions qui peuvent éventuellement être choisies par les Investigateurs, si le Gardien est d'accord. Il est possible d'en imaginer d'autres en extrapolant à partir de celles présentées ici et celles incluses dans le corps des règles.

ANARCHISTE

Baratin
Bibliothèque
Camouflage
Discrétion
Eloquence
Lire/Ecrire une Autre Langue
Psychologie
Se Cacher

ATHLETE PROFESSIONNEL

Crédit
Esquiver
Grimper
Lancer
Monter à Cheval
Nager
Psychologie
Sauter

FERMIER

Botanique
Conduire des Engins Lourds
Ecouter
Marchandage
Mécanique
Premiers Soins
Trouver un Objet Caché
Zoologie

GANGSTER

Arme de Poing (attaque)
Baratin

Conduire une Automobile
Couteau (attaque)
Droit
Ecouter
Grimper
Marchandage
Sauter
Trouver une Objet Caché

VAGABOND (HOBO)

Baratin
Discrétion
Ecouter
Grimper
Marchandage
Premiers Soins
Se Cacher
Trouver un Objet Caché

POLICIER

Arme de Poing
Baratin
Conduire une Automobile
Discrétion
Droit
Ecouter
Matraque (attaque et parade)
Premiers Soins
Se Cacher
Trouver un Objet Caché

MISSIONNAIRE

Chanter

Comptabilité
Crédit
Diagnostiquer une Maladie
Eloquence
Lire/Ecrire une Autre Langue
Marchandage
Parler une Autre Langue
Premiers Soins
Soigner une Maladie

POLITICIEN

Baratin
Comptabilité
Crédit
Discussion
Droit
Eloquence
Histoire
Marchandage
Psychologie

SOLDAT

Camouflage
Conduire un Engin Lourd
Conduire une Automobile
Discrétion
Ecouter
Electricité
Fusil (attaque)
Grimper
Premiers Soins
Se Cacher
Trouver un Objet Caché



L'escamoteur Escamoté

Animaux et monstres

Certains Gardiens peuvent souhaiter intégrer de nouvelles créatures naturelles et surnaturelles dans leurs parties. C'est pourquoi vous sont proposées ici les caractéristiques de diverses créatures pouvant être utilisées dans *L'Appel de Cthulhu*. D'autres animaux et monstres similaires peuvent être facilement définis et ceux présentés dans les pages qui suivent peuvent être éventuellement modifiés afin de répondre à des besoins particuliers.

Ainsi, on peut très facilement changer la TAI d'un animal. Dans ce cas, si un Gardien veut définir les caractéristiques d'un ours Kodiak ou d'un ours polaire, au lieu de l'ours brun décrit dans ce chapitre, il est alors libre d'ajouter un ou deux D6 aux caractéristiques FOR, TAI et CON. Il ne faut pas non plus oublier qu'une patte griffue cause d'autant plus de dommages qu'elle est grosse.

PERTES DE SAN POTENTIELLES

0 points — buffle, calmar géant, chauve-souris, cheval, chien, chien sauvage indien, cochon sauvage, condor ou aigle géant, crocodile, éléphant, essaim de guêpes, gorille, horde de rats, lion, lion des montagnes, loup, lynx, ours brun, python, rhinocéros.

1D8+ points — fantôme, spectre, zombie.

1D8 points — loup-garou, momie.

1D6 points — squelette humain, vampire.

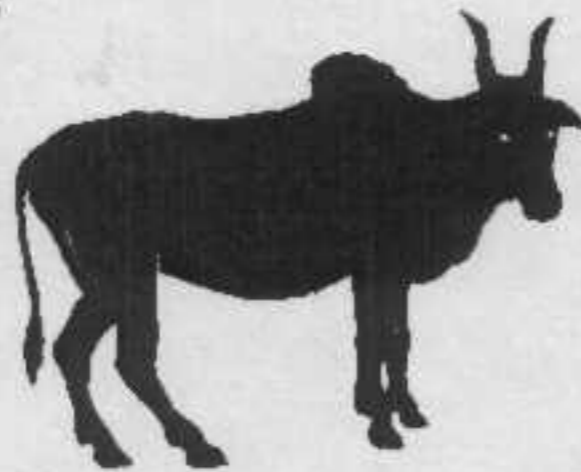
1D3 points — pixie.

BUFFLE

Ces animaux se déplacent en grands troupeaux comptant plusieurs centaines d'individus, mais on peut également rencontrer des groupes plus petits. Le buffle est réputé pour son agressivité et de nombreux chasseurs expérimentés considèrent qu'il est le gibier le plus dangereux d'Afrique.

HABITAT: Plaines et forêts équatoriales au sud du Sahara.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	4D6+20 34
CON	3D6+10 20-21
TAI	4D6+20 34
POU	2D6 7
DEX	2D6 7
Pts de Vie	28
Déplacement	12



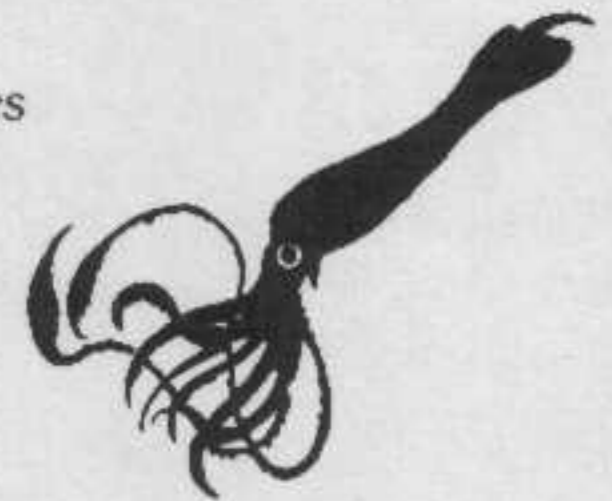
Arme	Att.%	Dommmages
Charge	50%	2D6+3D6

ARMURE: 5 points de cuir.

CALMAR GEANT

Le calmar présenté ici n'est qu'un exemple. Pour le transformer en "tueur de baleines" ajoutez 2D6 points à sa TAI et à sa FOR par mètre d'envergure supplémentaire (de tentacule à tentacule). Les caractéristiques données ci-dessous correspondent à un calmar d'environ quatre mètres d'envergure.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	6D6 21
CON	2D6+6 13
TAI	6D6 21
INT	2D6 7
POU	3D6 10-11
DEX	2D6+12 19
Pts de Vie	17
Déplacement	4/10 en nageant



Arme	Att.%	Dommmages
Bec*	45%	1D10+poison (tox=CON)
Tentacule*	45%	1D6†

*Le bec et les huit tentacules peuvent attaquer simultanément jusqu'à huit adversaires différents.

†Si un tentacule touche un adversaire, il s'accroche alors à lui. Si celui-ci est ensuite pris dans un deuxième tentacule, le calmar peut alors l'écraser, lui infligeant ainsi 4D6 points de dommages par round. Ces dommages peuvent éventuellement être réduits par une armure.

ARMURE: 2 points de peau.

COMPETENCES: Se Cacher 70%.

HABITAT: Les mers du monde entier, mais le calmar préfère généralement les eaux plus froides, notamment celles des régions polaires.

CHAUVE-SOURIS GEANTE

Caractéristiques	Moyennes
FOR	2D4 5
CON	2D6 7
TAI	2D4 5
POU	2D6 7
DEX	1D6+18 21-22
Pts de Vie	6
Déplacement	1/12 en volant



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure	40%	1D4

COMPETENCES: Trouver Objet caché 75%.

HABITAT: Climats chauds et tempérés du monde entier.

CHEVAL

Le mieux que l'on puisse dire des chevaux, en restant poli, c'est qu'ils sont stupides; et les chevaux extrêmement stupides ne sont pas rares! En termes de jeu de rôle, les chevaux ont été divisés en trois catégories: cheval de trait, cheval de cavalerie et cheval de monte.

LE CHEVAL DE TRAIT

Cette catégorie regroupe tous les animaux de trait: cheval, mule, âne, lama, etc. Ils peuvent à l'occasion servir de montures, mais ils ont été dressés à ne pas dépasser le trot rapide. Quand ils sont entourés de gens agressifs et de coups de feu, ils ne pensent qu'à une chose: s'enfuir.

LE CHEVAL DE CAVALERIE

Un cheval de cavalerie est dressé afin de rester tranquille au moment des combats et à transporter son cavalier là où il le désire. Ils ne sont pas entraînés à combattre seuls ou en coordination avec leur cavalier; ce dernier devra réussir un jet de Monter à Cheval, si sa monture se met en tête de se battre, pour une raison ou une autre. En général, ces chevaux ne s'enfuient pas quand ils rencontrent une créature naturelle ou surnaturelle.

LE CHEVAL DE MONTE

S'il est bien soigné, un cheval de monte peut emmener son cavalier et de l'équipement sur une longue distance. L'herbe n'est pas une nourriture assez riche pour des chevaux qui travaillent dur; par contre, de l'avoine ou toute autre céréale ne peut qu'améliorer leurs performances, mais il faut alors penser à en emmener quand on part en excursion. Les chevaux de monte ne se battent pas, à moins qu'ils soient acculés ou qu'ils se trouvent sur le territoire d'un autre cheval. Même dans ces cas, ils se battent rarement jusqu'à la mort de leur adversaire.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	3D6+18 28-29
CON	2D6+6 13
TAI	4D6+12 26
POU	3D6 10-11
DEX	3D6 10-11
Pts de Vie	20
Déplacement	12



Arme	Att.%	Domages
Morsure	5%	1D10
Coup de sabot†	5%	1D8+2D6
Ruade*	5%	2D8+2D6
Piétinement††	25%	4D6 à un adversaire à terre

†Il y a 65% de chances que le coup jette à terre une victime d'une TAI inférieure ou égale à 12. Cette probabilité est diminuée de 10% par point de TAI au delà de 12.

*Il y 10% de chances par tranche de 6 points de TAI au delà de 12, que la victime ne tombe pas. Si elle est toujours vivante et capable de rester debout, le cheval ne peut pas effectuer d'autre attaque au cours du round.

††Un cheval piétine un adversaire seulement si on lui en donne l'ordre. Il ne fait jamais cela de lui-même. Un cheval qui piétine ne peut pas faire d'autre attaque.

ARMURE: 1 point de cuir.

HABITAT: Plaines, steppes et régions tempérées.

CHIEN DOMESTIQUE

Caractéristiques	Moyennes
FOR	2D6 7
CON	3D6 10-11
TAI	1D6+1 4-5
POU	2D6 7
DEX	2D6+6 13
Pts de Vie	8
Déplacement	12



Arme	Att.%	Domages
Morsure	30%	1D6

COMPETENCES: Suivre au Flair 80%, Trouver Objet Caché 60%.

Les chiens attaquent généralement en meutes.

HABITAT: Partout.

CHIEN SAUVAGE INDIEN (dhole)

Malgré son nom, il ne s'agit pas là d'un monstre surnaturel. Le chien sauvage originaire d'Inde vit principalement dans les forêts touffues et peut parfois se révéler particulièrement féroce. Ces animaux se déplacent généralement en meutes de 5 à 12 individus, capables parfois de vaincre un buffle.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	1D6+1 4-6
CON	3D6 10-11
TAI	1D6 3-4
POU	1D6+6 9-10
DEX	2D6+6 13
Pts de Vie	7
Déplacement	15



Arme	Att.%	Domages
Morsure	40%	1D6

ARMURE: Aucune.

COMPETENCES: Ecouter 40%, Suivre une Piste 80%.

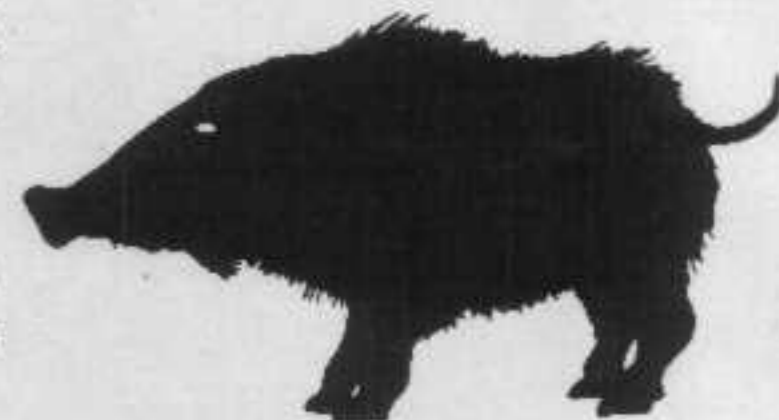
HABITAT: Régions boisées d'Asie Centrale ou d'Asie du Sud-est.

COCHON SAUVAGE

Ces animaux africains sont très courants et vivent dans les forêts touffues. Ils se déplacent en troupeaux d'environ 20 individus et ne sont pas domestiqués. Leur nombre a augmenté dernièrement, du fait de la raréfaction des léopards.

HABITAT: Régions situées au sud du Sahara.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	2D6+4 11
CON	2D6+6 13
TAI	2D6+4 11
POU	2D6 7
DEX	2D6 7
Pts de Vie	12
Déplacement	10



Arme	Att.%	Domages
Défenses	30%	1D8

ARMURE: 3 points de cuir.

COMPETENCES: Sentir l'Ennemi 50%.

CONDOR ou AIGLE GEANT

Seuls les plus grands des oiseaux sont susceptibles d'attaquer l'homme, bien qu'un vautour puisse éventuellement agresser un homme en détresse. Tous les volatiles ont la faculté de diminuer de moitié les chances qu'on a de les toucher quand ils sont en vol.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	3D6+12
CON	3D6
TAI	3D6+6
POU	2D6+6
DEX	2D6+12
Pts de Vie	14
Déplacement	5/12 en volant



Arme	Att. %	Dommmages
Bec	45%	1D8+1D6
Serres	45%	1D6+1D6

ARMURE: 2 points de plumage.

HABITAT: Les collines élevées et les montagnes constituent des endroits sûrs pour la nidification de ces animaux. Leurs nids peuvent être situés au sommets de pitons rocheux, sur des corniches montagneuses, ou même au sommet d'un bouquet d'arbres entrelacés capable de supporter le poids d'un nid et d'une demi-douzaine de volatiles de bonne taille. On trouve généralement ces animaux dans l'hémisphère occidental, mais il n'y a aucune raison pour que le Gardien dise à ses Investigateurs "il y a un gros oiseau qui plonge sur vous", même s'ils se trouvent du côté de l'Antarctique, là où les grands oiseaux sont généralement incapables de voler.

CROCODILE

Il s'agit de crocodiles comme on en trouve dans la vallée du Nil. Partout où il y a de l'eau en Afrique, il y a aussi des crocodiles. Ces animaux dévorent tout ce qu'ils parviennent à attraper et ils ont l'habitude de se partager leurs proies. En principe, ils n'attaquent jamais les embarcations.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	4D6+12
CON	3D6+8
TAI	4D6+12
POU	3D6
DEX	2D6
Pts de Vie	23
Déplacement	6/8 en nageant



Arme	Att. %	Dommmages
Morsure	50%	1D10+2D6

ARMURE: 5 points de peau écailleuse.

COMPETENCES: Discrétion 50%, Se Cacher 60%.

HABITAT: Jungles marécageuses du monde entier.

ELEPHANT

Tout le monde connaît les éléphants. Les Investigateurs n'ont rien à craindre d'eux, à moins qu'ils s'approchent trop près d'un troupeau ou qu'ils rencontrent un solitaire.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	6D6+34
CON	3D6+16
TAI	6D6+42
POU	2D6+6
DEX	3D6
Pts de Vie	45
Déplacement	10



Arme	Att. %	Dommmages
Trompe	50%	saisit
Ruade	25%	2D8+6D6
Piétinement	50%	12D6 à un adversaire à terre
Défenses	25%	6D6

NOTE: Un éléphant peut attaquer une fois par round. Si la trompe réussit à saisir une victime, celle-ci peut tenter de s'échapper en sortant vainqueur d'une confrontation de sa FOR contre la moitié de celle de l'éléphant sur la Table de Résistance. La trompe n'inflige pas de dommages par elle-même, mais à chaque round suivant, la victime saisie peut être touchée par une attaque de l'éléphant avec 100% de chances de succès.

ARMURE: 8 points de peau.

COMPETENCES: Ecouter 70%, Sentir 70%.

HABITAT: Afrique Centrale et Asie du Sud.

ESSAIM DE GUEPES (OU ABEILLES EN FURIE)



L'essaim attaque pendant 2D6 rounds. Si le corps des victimes n'est pas totalement protégé (ex: moustiquaire, intérieur d'une auto), l'essaim cause des dommages normaux.

Arme	Att. %	Dommmages
1D10 dards	15%	1 point par dard

HABITAT: Déserts, forêts, plaines et jungles.

AUTRE SYSTEME: L'essaim de guêpes attaque pendant 1D6+1 rounds et ses caractéristiques varient en fonction du jet d'1D4:

Jet	Arme	Att. %	Dommmages
1	1D4 dards	100%	1 point par dard
2	1D6 dards	100%	1 point par dard
3	1D8 dards	100%	1 point par dard
4	1D8 dards	100%	1 point par dard

FANTOME

Le Gardien devrait se tailler sur mesure des fantômes adaptés aux circonstances de ses scénarios. En règle générale, les seules caractéristiques de ces êtres à l'aspect vaporeux sont l'INT et le POU. Ils se battent en confrontant leur POU à celui de la victime qu'ils paraissent saisir, envelopper, ou malmener de toute autre manière.

Un fantôme "ordinaire" n'attaque ainsi sur la table de Résistance qu'une fois par round. S'il parvient à dominer le POU de sa victime, celle-ci perd alors 1D3 points de cette caractéristique, sinon, c'est le fantôme qui perd 1D3 points de POU. Certains peuvent cependant être particulièrement puissant et sont alors capables de drainer 1D6 points de POU ou plus à chaque attaque, alors qu'ils ne peuvent en perdre qu'1D3 points en cas d'échec.

Les fantômes "sur mesure" peuvent donner lieu à de bonnes aventures bien sinistres. Des campagnes entières peuvent d'ailleurs être consacrées à l'étude et à l'exorcisme de tels êtres. Parmi les livres que l'on peut lire à titre d'inspiration, citons: *La maison hantée* de Shirley Jackson (publié par Le Masque Fantastique et dont Robert Wise a tiré l'excellent film *La maison du diable*), *Shining* de Stephen King (J'ai Lu), *La Maison des Damnés* de Richard Matheson (publié chez J'ai Lu et dont a également été tiré un film), les histoires de fantômes de William Hope Hodgson (et notamment les aventures de *Carnacki et les fantômes* publiées chez NéO), ainsi que les histoires de hantises de Montague Rhodes James (publiées également chez NéO). Certains de ces livres seront peut-être difficiles à trouver (comme les fantômes dont ils parlent), mais la plupart des bibliothèques municipales devraient en posséder un exemplaire. Bonne chance pour vos jets de Bibliothèque!



GORILLE

Caractéristiques	Moyennes
FOR	4D6+12 26
CON	3D6 10-11
TAI	2D6+12 19
INT	1D6+1 4-5
POU	3D6 10-11
DEX	3D6+6 16-17
Pts de Vie	15
Déplacement	8



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure*	45%	1D6+2D6
Main*	45%	1D6†

*Les gorilles peuvent mordre et attaquer des deux mains au cours d'un même round.

†Si un gorille touche une victime avec ses deux mains, il s'agrippe à sa proie et lui cause à chaque round suivant des blessures égales à son Bonus aux Dommmages, jusqu'à ce que la victime parviennent à se dégager en réussissant à opposer sa FOR à celle de l'animal sur la Table de Résistance. Un gorille peut en outre mordre quand il tient ainsi une proie, alors que celle-ci ne peut utiliser aucune arme plus longue qu'une dague ou une hachette.

ARMURE: 2 points de peau.

Les gorilles sont d'ordinaires timides et pacifiques, mais ils peuvent devenir violents si on les provoque.

HORDES DE RATS



Les rats attaquent en groupe. Pour chaque combat, déterminez d'abord combien de groupes de rats attaquent, et répartissez-les ensuite entre les Investigateurs. Un combat moyen implique entre 1D8+2 et 1D3 groupes de rats... à vous de choisir en fonction des circonstances. Dites ensuite aux joueurs combien de rats les agressent et laissez aux personnages le temps d'exécuter une première attaque. Si un Investigateur parvient à se servir de son arme, quelle qu'elle soit, avec succès, il tue automatiquement un rat et provoque la fuite de son groupe. Ainsi, le nombre d'assaillants sera réduit pour ce round.

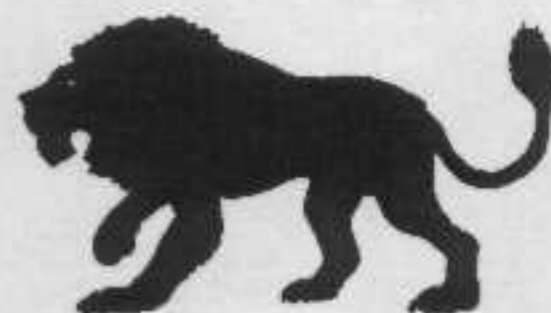
Les rats attaquent toujours après les personnages. Multipliez le nombre de groupes qui assaillent un personnage et multipliez ce chiffre par 5% afin de déterminer les chances de réussite de leur assaut. Une attaque réussie inflige 1D3 points de dommmages à la victime. Si celle-ci porte une armure, les dommmages sont réduits d'autant.

Lorsque vous décrivez aux joueurs la horde de rongeurs aux yeux rouges qui piaillent sur le sol, multipliez le nombre de groupes par 10, ce qui vous permet ainsi de donner le nombre de rats qui attaquent... inutile de les informer qu'en fait ce ne sont que les "groupes" qui ont de l'importance.

LION

Le lion est certainement le plus célèbre des félins sauvages et il vit en groupes de chasse d'une douzaine d'individus. Les lions mâles d'Afrique du Sud ont des crinières plus fournies et plus sombres que celles de leurs congénères du nord.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	2D6+12 19
CON	3D6 10-11
TAI	3D6+6 16-17
POU	2D6+6 13
DEX	2D6+12 19
Pts de Vie	14
Déplacement	10



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure*	40%	1D10+1D6
Griffes*	60%	1D6+1D6
Lacération*†	80%	4D6

*Le lion peut exécuter deux coups griffes et une morsure à chaque round, mais ces attaques doivent toutes être dirigées vers un même adversaire.

†Si le lion parvient à toucher avec ses deux pattes griffues, il s'accroche et lacère sa proie avec ses pattes postérieures à partir de cet instant, et il peut également mordre.

ARMURE: 2 points de peau.

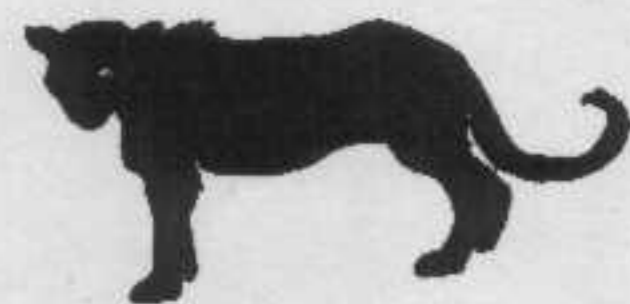
HABITAT: Afrique et Proche-Orient.

LION DES MONTAGNES

Les lions des montagnes, également appelés cougars, ne sont pas rares dans les montagnes du nord-ouest des Etats-Unis et il en reste quelques uns dans les Appalaches. On en trouve également en Amérique Centrale et en Amérique du Sud. En général, ils n'attaquent pas l'homme.

Un cougar peut attaquer avec ses deux pattes et sa morsure à chaque round. Si ses deux coups de pattes touchent, il continue à mordre et lacère sa victime avec ses pattes postérieures.

Caractéristiques	Moyennes
FOR	3D6+6 16-17
CON	3D6 10-11
TAI	2D6+8 15
POU	3D6 10-11
DEX	2D6+12 19
Pts de Vie	13
Déplacement	18



Arme	Att.%	Dommmages
Griffes	50%	1D6+1D4
Morsure	30%	1D10+1D4
Lacération	80%	2D6+1D4

ARMURE: 1 point de fourrure.

COMPETENCES: Discrétion 90%, Grimper 80%, Sauter 40%, Se Cacher 80%.

HABITAT: Hémisphère occidental.

LOUP

Caractéristiques		Moyennes
FOR	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Pts de Vie		10-11
Déplacement		12



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure	30%	1D8

ARMURE: 1 point de fourrure.

COMPETENCES: Suivre au Flair 80%, Trouver Objet Caché 60%.

HABITAT: Les mêmes climats froids et tempérés qu'apprécient les gros ruminants et autres herbivores.

Face à des troupeaux de cerfs ou de daims, les loups ont l'habitude d'attaquer en meutes; il leur arrive souvent également de chasser en couple ou en solitaire. Ils sont ordinairement d'un naturel timide et il n'existe pratiquement pas de témoignages concernant des hommes en bonne santé qu'ils auraient attaqués.

LOUP-GAROU

Il semble qu'il existe deux types de loups-garous, mais tous deux peuvent être employés dans le jeu. Le premier correspond au film de Lon Chaney Jr *The Wolfman*: un homme normal est victime d'une malédiction et se transforme occasionnellement en monstre, mi-homme mi-bête. Cet homme peut très bien ne pas avoir conscience de la malédiction qui pèse sur ses épaules, ou peut détester son état (voir *Wolfshhead* de Robert E. Howard à ce propos). La seconde catégorie de loup-garou est constituée d'individus qui adorent se transformer afin de se repaître de chair humaine. Ils peuvent éventuellement se transformer complètement en loup et exercer un meilleur contrôle sur leur métamorphose que les lycanthropes de la première catégorie. Quoi qu'il en soit, les loups-garous ne peuvent être blessés que par des balles en argent. Voir page 117 à ce sujet.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	3D6	(x2) 10-11(22)
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	(/2) 10-11(5-6)
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	3D6	10-11 (1)
Pts de Vie		10-11
Déplacement		8 (12)



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure	30%	1D8+1D4

ARMURE: 1 point de peau.

COMPETENCES: Se Cacher 50%, Suivre au Flair 60%.

HABITAT: Partout où brille la pleine lune.

LYNX

Le lynx est le grand félin le plus répandu en Amérique du Nord et son agressivité est légendaire. On en trouve dans les régions montagneuses et boisées de tout le continent, particulièrement le long des cours d'eau.

Un lynx peut attaquer avec ses deux pattes griffues et sa morsure à chaque round. Si les deux griffes touchent, l'animal s'accroche à sa proie et l'éventre en se servant de ses pattes arrières.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	1D4	2-3
POU	2D6	7
DEX	2D6+12	19
Pts de Vie		7
Déplacement		12



Arme	Att.%	Dommmages
Griffes	40%	1D3
Morsure	20%	1D4
Eventrement	80%	2D3

ARMURE: Aucune.

COMPETENCES: Discrétion 90%, Grimper 80%, Se Cacher 80%.

HABITAT: Amérique du Nord.

MOMIE

Ces morts-vivants ressemblent à des zombies intelligents. Certaines religions utilisent des momies pour défendre leurs temples. A l'instar des zombies, ils faut les réduire en pièces pour les mettre hors de combat. Contrairement aux croyances populaires, beaucoup de momies n'ont pas de bandages et se déplacent relativement vite. Tout comme les vampires, ces créatures n'ont pas à proprement parler de POU et ne peuvent donc pas le remplacer une fois qu'elles l'ont épuisé. Les momies sont des combattants redoutables et ont toujours un pourcentage d'attaque équivalent au moins à cinq fois leur DEX.

Caractéristiques		Moyennes
FOR	3D6x2	20-22
CON	3D6x1,5	15-17
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POU	1D6+12	15-16
DEX	2D6	7
APP	1D6	3-4
Pts de Vie		13-14
Déplacement		6



Arme	Att.%	Dommmages
Poings	70%	1D6+1D4
Arme quelconque (sauf armes à feu)	50%	selon l'arme+1D6

ARMURE: 2 points de peau plus éventuelle armure.

COMPETENCES: Discrétion 50%.

Les momies sont tellement horribles, et elles sentent tellement fort le bitume et la mort, qu'elles peuvent produire un effet néfaste sur la conscience ou la Santé Mentale de ceux qui les contemplant.

OURS BRUN

De très loin l'ours le plus répandu en Amérique du Nord, c'est le seul ursidé que l'on puisse rencontrer dans la partie orientale du continent.

Il peut attaquer deux fois par round, soit en effectuant deux attaques distinctes avec une patte griffue, soit en attaquant une fois avec une patte et une fois avec ses crocs.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6+10	20-21
CON 2D6+6	13
TAI 3D6+10	20-21
POU 3D6	10-11
DEX 3D6	10-11
Pts de Vie	17
Déplacement	16



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure	25%	1D10+2D6
Griffes	40%	1D6+2D6

ARMURE: 3 points de fourrure et de graisse.
COMPETENCES: Ecouter 30%, Grimper 30%.
HABITAT: Du sud du Canada au sud du Mexique.

PIXIE

Dans certaines campagnes "ouvertes", il peut être intéressant de faire intervenir occasionnellement le "petit peuple". Les pixies sont des elfes miniatures capables de voler grâce à des ailes transparentes. L'arme préférée de ces lutins est la fronde. Ils sont généralement invisibles, mais il est possible de les voir quand ils attaquent. Ils passent la majeure partie de leur temps à faire des farces aux voyageurs qui traversent les bois dans lesquels ils résident.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 2D4	5
CON 3D6	10-11
TAI 1D6	3-4
INT 3D6	10-11
POU 2D6+6	13
DEX 4D6	14
APP 3D6	10-11
Pts de Vie	7
Déplacement	3/10 en volant



Arme	Att.%	Dommmages
Fronde	30%	1D8

COMPETENCES: Discrétion 50%, Trouver Objet Caché 40%, Farces 80%.

PYTHON (serpent de très grande taille)

Bien qu'il ne soit pas une créature mythique ou fabuleuse, le python possède quelques pouvoirs légendaires. Ainsi, à l'instar du vampire, le python a la faculté de plon-

ger sa victime dans une transe qui la contraint à l'immobilité au moment où il passe à l'attaque. Pour déterminer si cette transe est efficace, confrontez le POU du python à celui de sa proie sur la Table de Résistance. Tant qu'elle est hypnotisée, la victime est incapable de parer ou de se défendre de quelque façon que ce soit. Si elle parvient à résister au pouvoir du regard du serpent, il ne lui est plus ensuite nécessaire de lutter contre le pouvoir de fascination de celui-ci.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6+12	22-23
CON 2D6+6	13
TAI 5D6	17-18
POU 3D6	10-11
DEX 2D6+6	13
Pts de Vie	16
Déplacement	6



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure*	40%	1D6
Constriction*	60%	2D6†

*Les chances de cette attaque sont augmentées de 20% quand la proie est hypnotisée.

†Si la constriction réussit une première fois, la proie se retrouve enserrée dans les boucles du serpent. Elle peut éventuellement libérer le bras avec lequel elle tient son arme, si elle n'est pas prise par surprise, et si elle réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois sa DEX. Par contre, elle ne peut ni parler, ni appeler à l'aide. Chaque round de constriction inflige 2D6 points de dommages, éventuellement réduits par l'armure de la victime... si elle est assez farfelue pour se promener en armure médiévale! La proie doit en outre réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à cinq fois sa CON si elle ne veut pas perdre conscience.

ARMURE: 2 points de peau écailleuse.
COMPETENCES: Discrétion 90%, Se Cacher 75%.
HABITAT: Forêts tropicales.

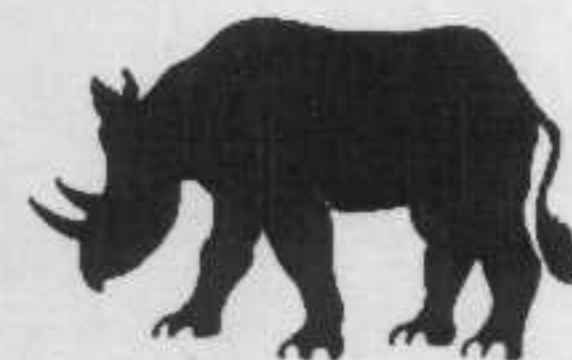
RHINOCEROS

L'animal à deux cornes qui est décrit ici n'est autre que l'irascible rhinocéros noir d'Afrique. Il est d'une extrême agressivité et charge parfois sans raison apparente. Le rhinocéros blanc, plus grand, est beaucoup plus placide et charge moins souvent. Il existe également quelques rhinocéros à Java et à Sumatra.

Un rhino noir typique mesure environ quatre mètres de long et un mètre cinquante au garrot.

Pour pouvoir charger, le rhinocéros doit disposer d'au moins dix mètres pour prendre son élan. Il ne peut attaquer qu'une fois par round.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 6D6+20	41
CON 3D6+6	20-21
TAI 6D6+20	41
POU 3D6	10-11
DEX 2D6	7
Pts de Vie	31
Déplacement	15



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure	25%	1D10
Charge	50%	1D10+5D6
Piétinement	75%	10D6 contre un adversaire à terre

ARMURE: 10 points de peau.

HABITAT: Afrique Centrale, Afrique du Sud, Inde, Indonésie.



SPECTRE

Les spectres sont un type particulier de fantômes, qui sont nés de la frustration ou de la haine écrasantes que ressentait un défunt au moment de sa mort. Ils sont les adversaires de toutes les formes de vie, mais s'entendent bien avec les autres morts-vivants. A l'instar des fantômes, ils devront en général être "taillés sur mesure" par le Gardien. Ils ont rarement moins de 13 points en POU.

Les spectres vivent sur le plan éthéré, ce qui leur confère certains pouvoirs spéciaux et certaines faiblesses. Ainsi, ils sont vulnérables à la magie et leur POU réagit alors comme une sorte de CON à l'égard des attaques magiques. Si un spectre perd tous ses "Points de Vie", il se dissipe et ne peut pas se reformer avant qu'une semaine au moins se soit écoulée. Dans certain cas, il est même possible qu'il ne se reforme pas du tout.

En combat, le spectre confronte son POU à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si la victime ne parvient pas à résister, elle perd alors un nombre de points de FOR, d'INT ou de CON — selon le type de spectre rencontré — égal au POU du mort-vivant. Un spectre ne peut attaquer un adversaire de cette manière qu'une seule fois. Si la caractéristique vampirisée tombe à 0, la victime meurt. Par contre, si elle survit, le spectre doit ensuite attaquer son POU lors de tous ses assauts ultérieurs. Si l'une de ses attaques est réussie, il fait alors perdre 1D6-1 (0 à 5) points de POU à sa proie; à l'inverse, si celle-ci résiste, elle fait perdre la même quantité de POU au mort-vivant.

SQUELETTE HUMAIN

Seules quelques rares légendes médiévales font référence à des squelettes animés. Ces êtres sont relativement fragiles et se brisent facilement sous les coups assenés avec des armes lourdes. Par contre, ils sont pratiquement invulnérables aux armes capables d'empaler.

Toute arme qui touche un squelette a des chances de le détruire. Celles-ci sont égales à 4 fois les dommages infligés, exprimés sous forme pourcentage. Ainsi, par exemple, si une hache atteint un squelette et lui cause 8 points de dommage, les chances de le détruire en le faisant voler en éclats sont donc de 32%. Cependant, tant que le squelette n'est pas réduit en miettes, il n'encaisse aucun dommages. Les armes pouvant empaler n'ont en outre des chances de détruire un squelette égales à deux fois les dommages qu'elles causent. C'est notamment le cas pour les armes à feu. Si un revolver calibre 45 inflige normalement 10 points de dommages à un squelette, celui-ci n'a que 20% de chances d'être anéanti. Quoi qu'il en soit, il n'existe aucun autre moyen de combattre ces monstres.

Caractéristiques	Moyennes	
FOR	3D6	10-11
CON	N/A	— —
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
Pts de Vie		cas spécial
Déplacement		8



Lancer	Arme	Att.%	Dommmages
1D6			
1	épée	DEXx4%	1D8+1
2	hache	FORx4%	1D6+1
3	fléau	DEXx3%	1D6
4	masse	20%	1D6+2
5	morning star	DEXx2%	1D10+1
6	faucille	DEX+FOR%	1D6+1

Nombre de squelettes: 3D6.

ARMURE: En groupe, ils portent tous la même armure d'1D6 points.

HABITAT: Partout où des magiciens ont travaillé.

TIGRE

C'est le plus gros des félins. Le tigre est réputé pour être un "mangeur d'hommes". C'est un chasseur solitaire.

A chaque round, un tigre peut attaquer avec ses deux pattes griffues et ses crocs. Si les deux pattes touchent, le tigre s'accroche à sa proie et la lacère avec ses pattes postérieures.

Caractéristiques	Moyennes	
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
Pts de Vie		13
Déplacement		10



Arme	Att.%	Dommmages
Morsure*	45%	1D10+1D6
Griffes*	70%	1D8+1D6
Lacération*†	80%	2D8+2D6

*Tous les félins peuvent attaquer deux fois avec leurs griffes et une fois avec leur morsure au cours d'un même round.

†Si un tigre touche son adversaire avec ses deux pattes griffues, il s'accroche et le lacère avec ses pattes postérieures au cours des rounds suivants. Il peut également se servir de sa morsure.

ARMURE: 2 points de fourrure.

COMPETENCES: Discrétion 75%, Se Cacher 80%, Suivre une Piste 50%.

HABITAT: D'Inde à Java, en passant par la Sibérie.

VAMPIRE

Toutes les campagnes ont besoin de vampires. Mais il existe tellement d'histoires contradictoires sur ces êtres, qu'il vaut mieux laisser au Gardien le soin de déterminer ce qui est vrai, et ce qui n'est qu'histoires de bonnes femmes

dans sa campagne. Les suggestions présentées ci-dessous ne se veulent donc nullement obligatoires et définitives.

Les vampires possèdent tous les pouvoirs et les défauts que la tradition leur attribue. Ainsi, la croix permet de se prémunir contre eux, un certain temps en tout cas. Ils peuvent se transformer à volonté en fumée, en brume, en loup ou en chauve-souris. Ils perdent tous leurs pouvoirs à la lumière du jour et il peut leur être interdit de s'éloigner d'un certain lieu. Certains peuvent même être contraints de passer la journée en contact avec la terre dans laquelle ils ont été inhumés.

Si un vampire n'a plus de Points de Vie, il se transforme en fumée à la fin du round concerné et régénère ensuite 1 point de vie par round. Cependant, si le vampire a subi des dommages correspondant exactement à ses Points de Vie, cela signifie qu'il a été touché à la tête: il s'écroule inconscient et ne peut pas se transformer en fumée. Un pieu planté dans son cœur peut alors le tuer à jamais. Dans certains cas, il peut également être nécessaire de lui trancher la tête... les légendes ne s'accordent pas sur ce point.

Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6x2	20-22
CON 2D6+2	13
TAI 3D6	10-11
INT 3D6	10-11
POU 2D6+6	13
DEX 3D6	10-11
APP 3D6	10-11
Pts de Vie	12
Déplacement	selon la forme revêtue +2



Arme	Att.%	Domages
Toucher*	50%	1D4+1D4
Morsure†	50%	1D4

*Le toucher d'un vampire n'est pas arrêté par les armures et attaque directement le POU d'un personnage. Si le vampire l'emporte, la victime perd des points de POU.

†Si les crocs du vampire parviennent à percer l'armure, le monstre soutire alors 1D6 points de FOR (sang) à sa victime à chaque round. Il poursuit sa morsure jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que sa victime meure.

ARMURE: Généralement aucune, mais rien n'interdit à un vampire de porter une armure. Celle-ci ne pourra cependant pas se transformer en fumée.

REGARD HYPNOTIQUE: Si un vampire parvient à accrocher le regard d'un personnage, il peut alors tenter de le contrôler en effectuant un jet POU contre POU sur la Table de Résistance. Le personnage, quant à lui, doit réussir un Jet De Chance pour ne pas regarder le vampire dans les yeux.

A la différence des êtres vivants, les vampires ne peuvent pas reconstituer le POU qu'ils perdent en lançant des sorts ou en livrant des combats POU contre POU comme le font également les fantômes (voir plus haut). Cependant, le POU qu'ils volent à leurs victimes peut immédiatement être ajouté au leur. La victime peut ensuite régénérer son propre POU jusqu'à son niveau maximum en suivant la procédure normale. Un vampire ne peut jamais avoir plus de 21 en POU. S'il soutire plus de POU qu'il ne peut en absorber, les points en trop sont perdus.

HABITAT: Partout où des pactes avec Satan ont été conclus.

ZOMBIE

Bien que nous sachions tous à quoi ressemblent les zombies grâce aux films qui leur ont été consacrés, il n'existe pas beaucoup de livres qui parlent d'eux. Les zombies sont quasiment invulnérables aux armes qui empalent (et notamment aux armes à feu), bien que celles-ci puissent éventuellement les rendre encore plus horribles. Toute attaque réussie avec une arme de ce type inflige 1 point de dommages à ces morts-vivants. Toutes les autres armes, quant à elles, leur causent la moitié des dommages qu'elles font normalement. Il faut pratiquement tailler en pièces ces créatures pour qu'elles soient hors de combat. Il existe quelques sortilèges et substances capables de désactiver les zombies, mais leurs caractéristiques sont laissées à l'appréciation du Gardien.

Ces créatures n'ont qu'un seul point de POU, il leur a été fourni par le sortilège qui a permis de les créer. Les zombies ne peuvent pas agir de leur propre chef et sont toujours dirigés par un sorcier.

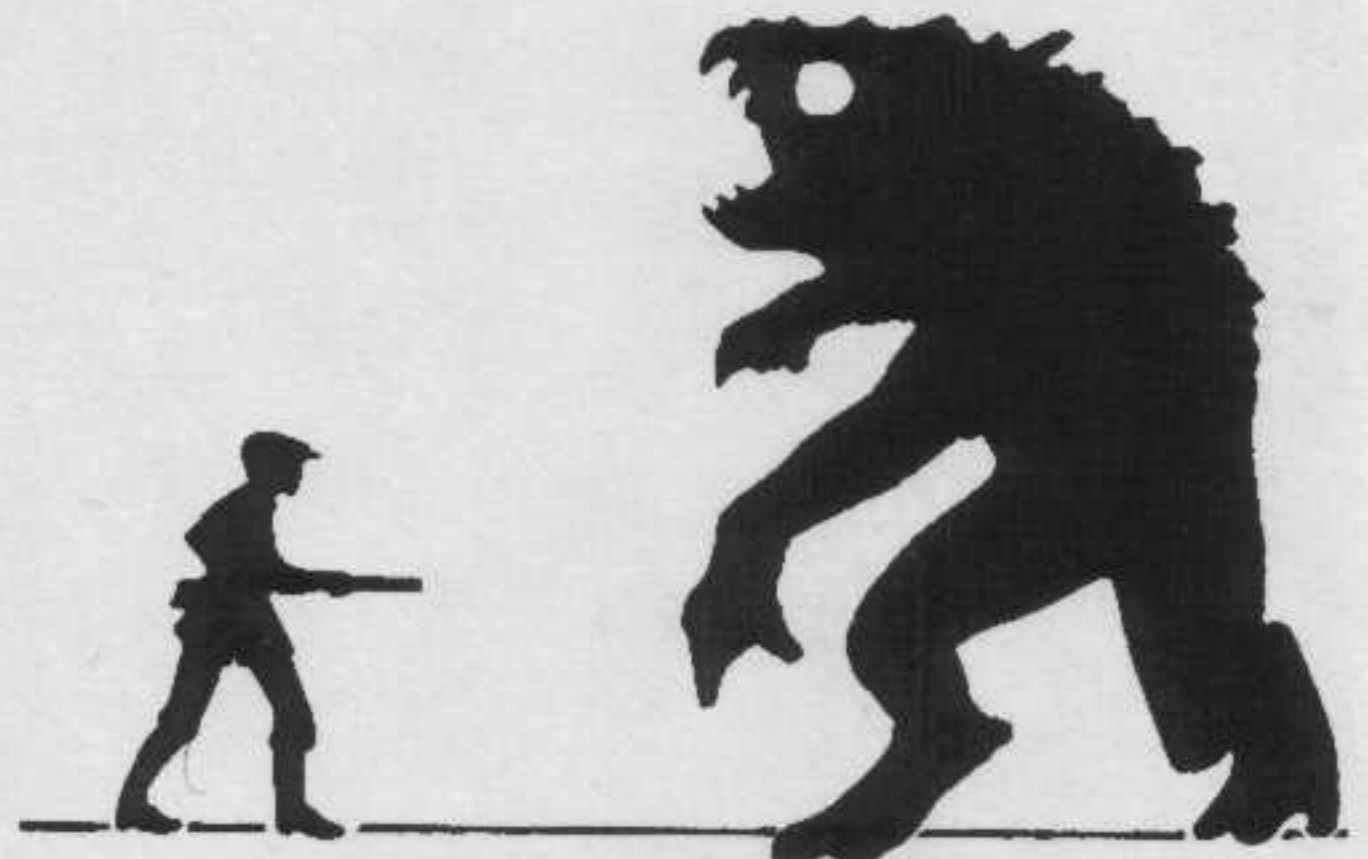
La FOR et la CON d'un zombie sont multipliées par 1,5 au moment de leur création... ce monstre est un adversaire maladroit, mais il peut faire pas mal de dégâts quand il parvient à frapper un adversaire. Les zombies peuvent attaquer avec un pourcentage de réussite égal à cinq fois leur DEX, mais ils parent rarement avec des chances supérieures à la moitié de leur pourcentage d'attaque. Ils utilisent souvent des armes à deux mains et peuvent revêtir n'importe quel type d'armure.

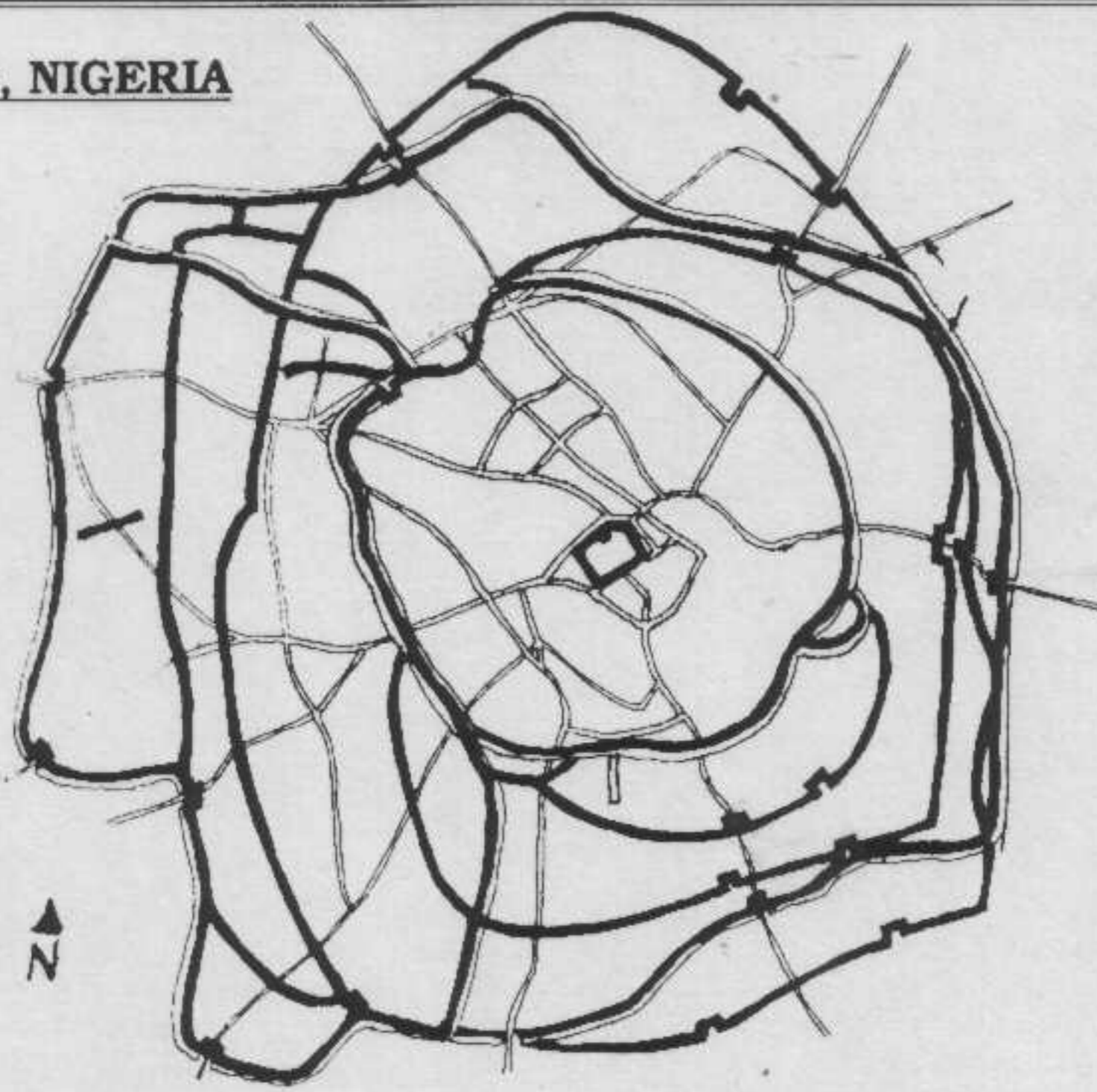
Caractéristiques	Moyennes
FOR 3D6x1,5	15-17
CON 3D6x1,5	15-17
TAI 3D6	10-11
POU 1	1
DEX 2D6	7
Pts de Vie	13-14
Déplacement	6



Arme	Att.%	Domages
Masse	35%	2D8+1D6

ARMURE: 2 points de cuir, mais peut varier.

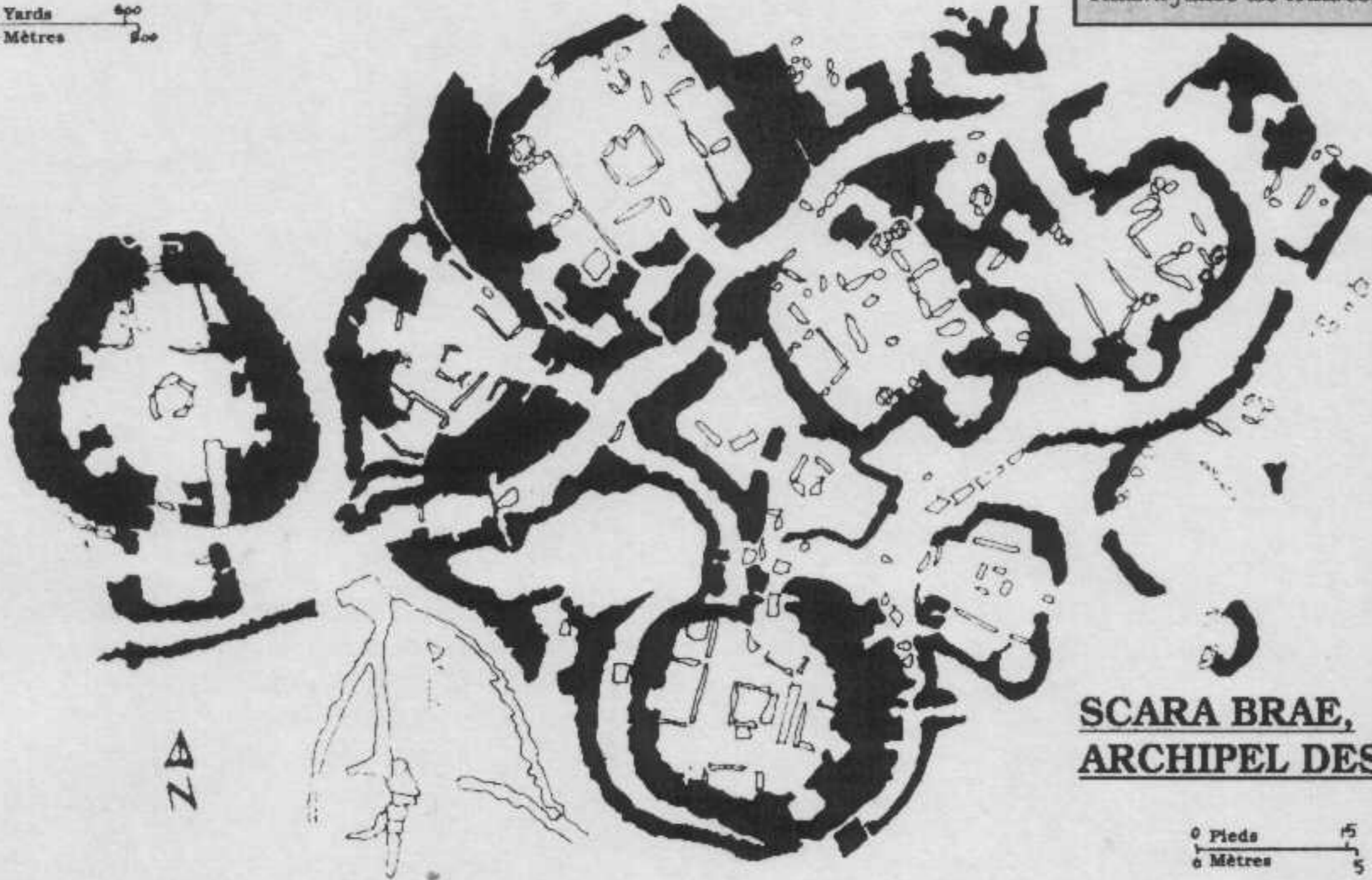


IFE, NIGERIA

Yards 600
Mètres 500

En nigérian, Ife désigne à la fois la cité sainte de Yoruba et un artiste médiéval responsable de quelques unes des plus fameuses sculptures en terre cuite et en bronze de l'art africain. Sur le plan, les grosses lignes noires indiquent des remparts édifiés à différentes époques. Certains murs sont encore debout (ils mesurent au minimum deux mètres de haut), mais beaucoup ont été démolis afin de laisser place à des routes ou à de nouvelles constructions. Les "créneaux" portés sur le plan indiquent l'emplacement des portails dont sont percés les remparts.

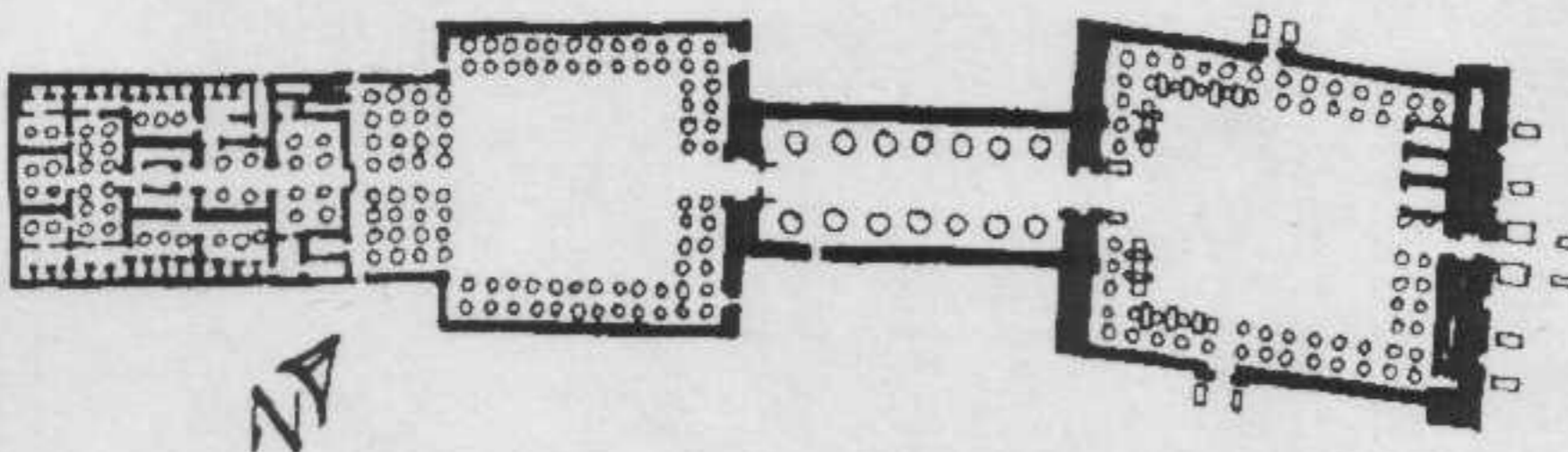
Des fouilles furent effectuées à Scara Brae entre 1927 et 1930 par V. Gordon Childe. Elles permirent de découvrir les ruines d'un hameau datant d'environ 2000 ans avant Jésus Christ. Du temps de sa gloire, cette agglomération était composée de maisons en briques et une "grand'rue" dallée la traversait de part en part. Les habitations étaient bâties autour d'un foyer central. On ignore de quoi étaient faites les toitures.

**SCARA BRAE,
ARCHIPEL DES ORCADES**

Pieds 15
Mètres 5

LOUXOR, EGYPTE

Yards 50
Mètres 50



Le temple de Louxor était à l'origine destiné au culte d'Amon. Les cercles blancs portés sur la carte représentent des colonnes; les lignes noires correspondent aux murs. A un centimètre du bord gauche du plan de l'édifice, il y a deux espèces de parenthèses: il s'agit du sanctuaire du temple. La partie droite de la construction était accessible au public des fidèles. La première grande cour intérieure représentée à droite a été aménagée par Amenhetep III et la seconde fut bâtie par Ramses II. Un chemin de procession conduisait jusqu'à Karnak et au complexe religieux principal. Les ruines n'ont aujourd'hui plus de toits.

Des Jalons pour les Années 20

EVENEMENTS DE PREMIER ET SECOND ORDRE

- 1890** : Construction du premier building à charpente en acier à Chicago ; ouverture à Londres de la première ligne de métro électrique.
- 1891** : Mise en service de la première centrale hydro-électrique ; débuts de la télégraphie sans fil ; premiers films photographiques.
- 1892** : Ouverture de la ligne de chemin de fer Le Cap-Johannesburg ; invention des capsules de bouteilles.
- 1893** : Exposition universelle à Chicago ; premier prototype de moteur diesel.
- 1894** : Guerre Sino-japonaise ; le capitaine Dreyfus est exilé à l'Île du Diable ; ouverture de la première liaison T.S.F..
- 1895** : Roentgen découvre les rayons X ; invention d'une machine à fabriquer les cigarettes ; les frères Lumière proposent les premières projections cinématographiques.
- 1896** : Début de la ruée vers l'or au Klondike ; le brevet de l'adressographe est homologué ; Ford fabrique sa première automobile.
- 1897** : Mac Kinley est élu Président des Etats-Unis ; invention du stencil.
- 1898** : Guerre Hispano-américaine ; mise au point des enregistrements discographiques ; l'aspirine est vendue dans le commerce ; les règles du golf moderne sont fixées.
- 1899** : Découverte des rayons alpha et beta par Rutherford.
- 1900** : Révolte des Boxers en Chine ; siège de la légation de Pékin ; les troupes d'occupation se livrent à un pillage massif ; le Comte Zeppelin lance un aéronef de 140 mètres de long.
- 1901** : Assassinat du Président Mac Kinley ; T. Roosevelt est élu à la Maison Blanche ; première liaison T.S.F. transatlantique.
- 1902** : Guerre des Boers ; premier vaisseau de ligne propulsé par des turbines à vapeur ; mise au point du macadam moderne ; dépôt du brevet du rasoir de sécurité ; invention du lait en poudre et des céréales soufflées.
- 1903** : Les frères Wright font voler pour la première fois un aéroplane à moteur ; invention de la lumière fluorescente.
- 1904** : Ouverture à New York de la ligne de métro de Broadway ; dépôt du brevet de la bouteille thermos ; les engins de ferme emploient pour la première fois des chenilles (au lieu de roues).
- 1905** : Découverte du plus gros diamant à ce jour, celui de Cullinan (3000 carats) ; la Marine Britannique s'équipe de turbines à vapeur ; révolution avortée en Russie.
- 1906** : Occupation de Cuba par les troupes américaines jusqu'en 1909 ; Lancement du *Lusitania* et du *Mauretania*.
- 1907** : L'influence de Raspoutine atteint son apogée en Russie tsariste.
- 1908** : Hermann Minkowski élabore sa théorie de géométrie quadri-dimensionnelle.
- 1909** : Robert E. Peary atteint le Pôle Nord ; première traversée de la Manche en avion à moteur.
- 1910** : Murray et Hjort entreprennent la première mission d'exploration des profondeurs de la mer ; invention des gobelets en papier.
- 1911** : La révolution chinoise aboutit à la constitution d'une république placée sous l'autorité de Sun Yat-Sen.
- 1912** : Wilson invente la chambre à condensation qui permet la détection des protons et des électrons ; les couturiers de Savile Row créent ce qui sera appelé le "trench coat" au cours de la Première Guerre Mondiale.
- 1913** : Début de la Guerre des Balkans ; investiture de Wilson.
- 1914** : Commencement de la Grande Guerre ; premiers raids aériens ; ouverture du Canal de Panama.
- 1915** : Le *Lusitania* est envoyé par le fond ; mise en vente des premiers flocons de céréales ; dépôt du brevet de la fermeture éclair.
- 1916** : Pershing poursuit Villa jusqu'à Mexico.
- 1917** : Les Etats-Unis entrent en guerre ; déclenchement de la Révolution Russe.
- 1918** : Fin de la Première Guerre Mondiale ; création du service postal aérien américain ; une épidémie de grippe tue 21,6 millions de personnes dans le monde ; record aérien : 240 km/h à plus de 30 000 pieds d'altitude.
- 1919** : Vote de la Prohibition aux U.S.A. ; premier vol trans-atlantique (plus de 3000 km en 16 heures et 12 minutes).
- 1920** : Application de la loi sur la Prohibition ; élection de Harding ; les Bolchéviques sortent vainqueurs de la guerre civile en Russie ; retrait de la plupart des troupes d'occupation alliées d'Union Soviétique ; invention du parachute ; création de la première station radiophonique.
- 1921** : Rorschach met au point son test "des taches" ; début de l'inflation du Mark germanique ; des reportages sportifs sont radiodiffusés par KDKA.
- 1922** : Renaissance et développement du Ku Klux Klan ; découverte de l'insuline ; première utilisation à grande échelle d'une machine permettant d'affranchir le courrier ; les slogans de la fête du premier mai en URSS ne font plus référence à une "révolution mondiale".
- 1923** : Le scandale du Teapot Dome ébranle l'administration Harding ; le Mark allemand se stabilise ; échec d'un putsch nazi à Munich ; ouverture du tombeau de Toutankhamon.
- 1924** : Leopold et Loeb inculpé de l'enlèvement et du meurtre de Bobby Franks ; mise au point des emballages en carton pour les œufs ; élection du président Coolidge.
- 1925** : W. Pauli formule le Principe de l'Exclusion ; fondation d'I.G. Farben ; mort de Sun Yat-Sen ; création des S.S..
- 1926** : Le docteur Godard lance sa première fusée à carburant liquide ; Tchang Kai-chek organise le 20 mars un coup d'état à Canton ; Trotsky est exclu du Politburo d'Union Soviétique.
- 1927** : Charles A. Lindbergh réussit un vol en solitaire entre New York et Paris ; le monde est surexcité par l'événement et Lindbergh entre dans la postérité.

1928 : Des expériences sont menées dans le domaine de la télévision ; les télétypes commencent à être employés ; sortie sur les écrans du premier film parlant ; invention du cellophane étanche ; élection du président Hoover.

1929 : Un grand crack boursier se produit le 24 octobre ; le Graf Zeppelin effectue le tour du monde ; invention du film couleur de 16mm.

1930 : Apogée de la technocratie ; invention de l'infusette ; la mise au point des lampes-flash met fin aux explosions intempestives qui se produisaient au cours des conférences de presse.

L'UNIVERS VU PAR FORT

et quelques autres

1890 : Des habitants d'Alaska voient une mystérieuse cité dans le ciel (le 16 mars).

1891 : Après une chute de neige, des millions de vers recouvrent le sol dans le district de Valley Bend en Virginie.

1892 : Des explosions inexplicables se produisent durant plusieurs années dans la Manche, au large des côtes anglaises ; il n'a jamais été trouvé aucun indice, aucune trace de destruction, ni aucune explication de ces phénomènes.

1893 : Un grand objet lumineux traverse le ciel de Virginie, de Caroline du Nord et de Caroline du Sud ; ce phénomène a pu être observé pendant 15-20 minutes.

1894 : A l'Observatoire Lowell, Pickering remarque d'étranges lueurs au dessus de la surface de Mars (le 14 novembre).

1895 : Des Paysans des environs d'Odessa (Russie) sont assaillis par un étrange animal.

1896 : Au cours de l'été, des centaines d'oiseaux morts tombent du ciel dans la région de Baton Rouge en Louisiane.

1897 : Un gigantesque aéronef lumineux survole Kansas City, Chicago, le Texas et la Virginie occidentale (en avril).

1898 : Des filaments phosphorescents faits d'une substance ressemblant à de l'amiante tombent sur Montgomery en Alabama (le 21 novembre).

1899 : D'étranges vers jaunes sont découverts sur un glacier d'Alaska.

1900 : Une poignée de personnes ne parlant aucun langage connu font leur apparition un peu partout dans le monde ; on entend beaucoup parler de monstres marins, qu'ils soient morts ou vivants.

1901 : Les indiens d'Alaska affirment avoir eu à plusieurs reprises la vision d'une grande cité céleste.

1902 : La *Freya* est découverte démantée, mais sans autre dommage ; on ne retrouvera jamais son équipage.

1903 : De la boue, de la cendre et des boules de feu tombent sur toute l'Asie du Sud-Est

1904 : Une intense et inexplicable obscurité s'abat sur Wimbledon (Angleterre) pendant dix minutes (le 17 avril).

1905 : Des agneaux sont retrouvés morts et vidés de leur sang à Badminton dans le Gloucestershire (le 1er novembre).

1906 : Découverte de "Mary Typhoïde".

1907 : Des boules de lumières tombent du ciel et explosent non loin de Burlington dans le Vermont (le 2 juillet).

1908 : Une femme est retrouvée carbonisée dans son lit, sans que celui-ci ou les draps ne soient abimés, à Blythe en Angleterre (au mois de mars).

1909 : Des aéronefs lumineux sont repérés à plusieurs reprises au dessus de la Nouvelle Angleterre (du 14 au 23 décembre).

1910 : Du sang frais tombe du ciel en Amérique du Sud.

1911 : "Le sol était couvert d'une masse gélatineuse composée d'objets de la taille d'un pois contenant des œufs desquels ont bientôt émergé des larves" (à Eton dans le Buckinghamshire en Angleterre, le 24 juin).

1912 : Un objet d'un noir profond est repéré sur la Lune, on estime qu'il mesure 400 km de long sur 80 de large (le 27 janvier).

1913 : Ambrose Bierce se prépare à partir pour le Mexique.

1914 : Des habitants de Manchester (Angleterre) rapportent avoir vu un objet en forme de fuseau passer devant le Soleil (le 10 octobre).

1915 : Des points lumineux apparaissent en décembre à la surface de la Lune.

1916 : Des marées rouges se produisent sur les côtes des Etats-Unis.

1917 : On observe des objets lumineux qui se déplacent sur la Lune.

1918 : Plusieurs régions du monde sont soumises à des conditions météorologiques inhabituelles.

1919 : Le capitaine James disparaît avec son avion alors qu'il survole New York.

1920 : Des rayons lumineux sont émis depuis la Lune.

1921 : Des millions de grenouilles minuscules apparaissent au nord de Londres ; plus d'une douzaine de bateau disparaissent sans laisser de traces au cours de l'année.

1922 : Des pierres tombent mystérieusement du ciel pendant des semaines à Chico en Californie (au mois de mars).

1923 : Découverte de trois grandes collines dans le cratère d'Archimède sur la Lune.

1924 : Les traces de pas laissées par Day et Stewart s'arrêtent brusquement à 40 mètres de leur avion intact ; on ne retrouvera jamais les intrépides pilotes.

1925 : Edale dans le Derbyshire (Angleterre) vit dans la terreur après qu'aient été découverts de nombreux indices de l'existence d'un loup-garou.

1926 : On ne retrouve aucune trace de l'Expédition Percy, qui semble avoir été engloutie par la jungle du nord du Brésil.

1927 : De la pluie noire tombe sur l'Irlande.

1928 : Après son départ de Montevideo, le navire d'entraînement danois *Kobenhoven* disparaît sans laisser de trace.

1929 : Peter Kurten, l'infâme "Vampire de Dusseldorf", terrorise les habitants de cette ville.

1930 : Un grand nombre de décès et 300 empoisonnements dus à un brouillard toxique en Belgique (le 5 décembre).

CATASTROPHES NATURELLES ET CAUSEES PAR L'HOMME

1890 : Le croiseur britannique *Serpent* sombre au cours d'une tempête au large de l'Espagne ; 167 disparus.

1891 : Un séisme dévastateur détruit 20 000 maisons et tue 25 000 personnes au Japon.

1892 : Des incendies et des pluies torrentielles transforment Oil City (Pennsylvanie) en véritable "enfer" ; 130 morts.

1893 : Des raz-de-marées provoqués par un ouragan dévastent la côte atlantique-sud des Etats-Unis ; 2000 morts.

1894 : Le vapeur *Walraro* fait naufrage au large des côtes de Nouvelle Zélande ; 134 disparus.

1895 : Un immeuble s'effondre en Irlande et fait 14 morts.

1896 : Une collision entre deux trains fait 60 morts à Reading en Pennsylvanie.

1897 : Trois sampans entrent en collision au large du Sarawak ; 138 morts.

1898 : Un cyclone tropical s'abat sur les côtes du sud des Etats-Unis ; il y a des centaines de morts.

1899 : Incendie de l'Hôtel Windsor à New York ; les dégâts se chiffrent à plusieurs millions de dollars et il y a 14 morts.

1900 : Incendie d'une digue à Hoboken dans le New Jersey ; 10 millions de dollars de dégâts et 326 victimes.

1901 : Le vapeur postal *Rio de Janeiro* fait naufrage dans le port de San Francisco ; 128 disparus.

1902 : Le vapeur *Primus* sombre après être entré en collision avec le vapeur *Hansa* sur l'Elbe ; 112 disparus.

1903 : Incendie au Théâtre Iroquois à Chicago ; c'est la plus grande catastrophe du genre dans l'histoire des Etats-Unis (602 morts) ; ce désastre provoque l'élaboration de codes de sécurité anti-incendies dans tout le pays.

1904 : Le vapeur *General Slocum* prend feu près de Manhattan ; 1000 morts.

1905 : Le vaisseau de guerre japonais *Mikasa* coule après une explosion ; 599 disparus.

1906 : Un tremblement de terre et un incendie ravagent San Francisco ; 28818 maisons sont détruites et on dénombre 700 morts.

1907 : Une explosion à bord du navire de guerre français *Jena* tue 117 personnes.

1908 : Le vapeur *Ying King* est envoyé par le fond au large de Hong Kong ; 300 disparus.

1909 : Le vapeur *Seyne* coule après une collision avec le vapeur *Onda* au large de Singapour ; 100 disparus.

1910 : Un glissement de terrain ensevelit de nombreux ouvriers de la mine à ciel ouvert de Norman dans le Minnesota.

1911 : Quarante tonnes de dynamite explosent au terminus de Communipaw dans le New Jersey et font 30 morts.

1912 : Le *Titanic* éperonne un iceberg, 1517 passagers et membres d'équipage sont portés disparus.

1913 : Le vapeur britannique *Calvadas* se perd dans le blizzard dans la Mer de Marmora ; 200 disparus.

1914 : Le paquebot *Empress of India* coule dans le fleuve Saint Laurent après une collision avec le *Storstad* ; 1024 disparus.

1915 : Un sous-marin allemand torpille le *Lusitania* ; 1199 disparus.

1916 : Le croiseur auxiliaire français *Provence* sombre dans la Méditerranée ; près de 3100 morts.

1917 : Le vapeur *Castalia* fait naufrage sur le Lac Supérieur ; 22 hommes sont portés disparus.

1918 : L'USS *Cyclops* appareille des Barbades ; on ne le reverra jamais plus.

1919 : Le vapeur français *Chaonia* est perdu dans le Détroit de Messine ; 460 morts.

1920 : Un tremblement de terre dans la province chinoise du Kansu fait 100 000 victimes.

1921 : Un pont s'écroule à *Chester* en Pennsylvanie ; 21 morts.

1922 : Le vapeur britannique *Egypt* est perdu lors d'une collision au large des côtes françaises ; 98 personnes et cinq millions de dollars en or, ainsi que plusieurs millions en billets de banque, sont perdus dans la catastrophe.

1923 : Un gigantesque incendie à Berkeley en Californie détruit 600 maisons, cause des dommages estimés à 10 millions de dollars et fait 60 victimes.

1924 : Le garde-côte *Santiago* coule au cours d'une tempête au large du Cap Hatteras ; 25 disparus.

1925 : Un sous-marin italien sombre au cours de manœuvres navales au large de la Sicile ; 50 disparus.

1926 : Un éclair provoque une énorme explosion au dépôt de munitions de la marine américaine de Lake Denmark (New Jersey) ; 85 millions de dollars de dégâts et 30 morts.

1927 : Le vapeur indo-britannique *Tukaram* coule avec 128 personnes à son bord au cours d'une tempête au large de Bombay.

1928 : Le cargo chilien *Angames* fait naufrage au cours d'une tempête dans la Baie d'Arauco ; 291 disparus.

1929 : Le paquebot russe *Volga* saute sur une mine datant de la Première Guerre Mondiale au cours d'une croisière dans la Mer Noire ; 31 disparus.

1930 : Un incendie au Pénitencier d'Etat de l'Ohio prend au piège 322 détenus qui meurent dans leurs cellules.

L'ANNEE 1920

Voici un calendrier complet de l'année 1920, qui peut vous servir de point de départ pour lancer une campagne en "temps réel". Il est possible d'obtenir des informations similaires pour les années suivantes en utilisant les calendriers perpétuels que l'on trouve généralement dans les almanachs et les calendriers des postes. Si le Gardien désire avoir des informations au jour le jour, le "WORLD ALMANAC" peut lui procurer tous les renseignements qu'il désire sur une année en particulier; les fichiers des quotidiens locaux permettent d'obtenir également quantité de détails.

N.B.: Le supplément "LES ANNEES FOLLES" propose un calendrier complet des années 20 à 29...

JANVIER

D	L	M	Me	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEVRIER

D	L	M	Me	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

MARS

D	L	M	Me	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AVRIL

D	L	M	Me	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAI

D	L	M	Me	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUIN

D	L	M	Me	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

JUILLET

D	L	M	Me	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AOÛT

D	L	M	Me	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

SEPTEMBRE

D	L	M	Me	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OCTOBRE

D	L	M	Me	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVEMBRE

D	L	M	Me	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

DECEMBRE

D	L	M	Me	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

CHRONOLOGIE LOVECRAFTIENNE

1877

Disparition de la secte de la Sagesse Etoilée à Providence, Rhode Island. (*Celui qui hantait les ténèbres*).

11 mai 1878

Une mystérieuse momie est découverte sur une île inconnue dans le Pacifique Sud par le capitaine Charles Weatherby du cargo *Eridanus* qui reliait Wellington (Nouvelle Zélande) à Valparaiso (Chili). Elle est confiée au Cabot Museum de Boston. (*Surgi du fond des siècles*).

31 octobre 1889

Assassinat de Walker Davis par sa femme en proie à la folie non loin de Binger en Oklahoma. (*La malédiction de Yig*).

Juin 1892

Un mystérieux météorite tombe dans la cour de Nahum Gardner, non loin d'Arkham. (*La couleur tombée du ciel*).

1893

Disparition d'Edwin Lillbridge, reporter au *Providence Telegram*, au cours d'une enquête sur la secte de la Sagesse Etoilée. (*Celui qui hantait les ténèbres*).

1er novembre 1907

Une opération de police démantèle une étrange secte vaudou des marais proches de la Nouvelle Orléans. Quarante-sept arrestations. (*L'appel de Cthulhu*).

17 avril 1908

Alonzo Typer est vu pour la dernière fois avant qu'il ne disparaisse dans la vieille résidence Van der Heyl des environs d'Attica, Etat de New York. (*Le journal d'Alonzo Typer*).

1908

Une mystérieuse figurine de pierre est présentée par l'inspecteur de police John Raymond Legrasse aux membres de la Société Archéologique Américaine qui se trouvaient à Saint Louis pour leur réunion annuelle. (*L'appel de Cthulhu*).

2 février 1913

Naissance de Wilbur Whateley à Dunwich. (*L'abomination de Dunwich*).

17 mai 1922

Le capitaine James P. Orne du bateau de pêche *Alma* capture une colossale créature marine dotée d'un seul oeil. Depuis, elle est exposée à Boston. Entrée payante. (*Le monstre invisible*).

8 août 1922

Mort par noyade de James P. Orne et d'une douzaine d'autres personnes dans des circonstances mystérieuses. (*Le monstre invisible*).

Mi-octobre 1923

"Mort" du docteur Munoz à New York. (*Air froid*).

1er août 1924

Décès du vieux sorcier Whateley à Lammas. Sa fille Lavinia et son petit fils Wilbur lui survivent. (*L'abomination de Dunwich*).

8 août 1924

Mort du capitaine Edward Norrys, en relation avec la folie soudaine de M. Thornton — un psychiatre — et de M. Delapore — propriétaire du prieuré d'Exham — au cours de l'exploration d'une caverne souterraine située en dessous du prieuré en question. Quelques mois plus tard, le vieil édifice religieux sera démoli. (*Des rats dans les murs*).

Du 23 mars au 2 avril 1925

Crise de folie accompagnée de délires du jeune sculpteur Henry Anthony Wilcox après qu'il ait fait des rêves étranges. Il guérit le 2 avril, mais ne se rappelle de rien. (*L'appel de Cthulhu*).

2 avril 1925

L'équipage de l'*Emma* qui reliait Auckland (Nouvelle Zélande) à Valparaiso (Chili) découvre une étrange île volcanique. Lors d'une expédition sur cette île, six membres d'équipage trouvent la mort alors qu'un autre devient fou. Seul survivant, le capitaine Gustaf Johansen meurt un plus tard en proie à la folie à bord de son navire. (*L'appel de Cthulhu*).

17 juillet 1925

Une expédition archéologique en Australie se termine. Dirigée par Nathaniel Wingate Peaslee — qui avait été frappé d'amnésie de 1908 à 1913 — cette expédition avait été commanditée par l'Université de Miskatonic. (*Dans l'abîme du temps*).

1926

Le poète plein de promesses Justin Goeffrey meurt dans un asile de fou. (*La chose sur le seuil*).

31 octobre 1926

Mort de Lavinia Whateley. Son fils illégitime Wilbur lui survit. (*L'abomination de Dunwich*).

Hiver 1926-1927

Décès de George Gammel Angell, professeur honoraire de langues sémites à l'Université Brown de Providence, après qu'il ait été agressé par un marin. (*L'appel de Cthulhu*).

3 novembre 1927

Inondations sans précédent dans le Vermont. Les eaux charrient d'étranges choses. (*Celui qui chuchotait dans les ténèbres*).

Hiver 1927-1928

Enquête gouvernementale à Innsmouth et explosion des entrepôts portuaires. Un sous-marin tire des torpilles au large de Devil's Reef. (*Le cauchemar d'Innsmouth*).

Début août 1928

Wilbur Whateley est tué par un gros chien. Son corps se dissout. (*L'abomination de Dunwich*).

Août 1928

Le tertre hanté situé près de Binger en Oklahoma est en partie exploré par un ethnologue spécialisé en culture des Indiens américains. Après seulement quelques fouilles préliminaires, le scientifique s'est inexplicablement refusé à explorer le site plus en profondeur. (*Le tertre*).

Du 9 au 14 septembre 1928

Affaire de "L'abomination de Dunwich". Les professeurs Armitage, Rice et Morgan de l'Université de Miskatonic mettent fin à ce problème le dimanche 15 septembre. (*L'abomination de Dunwich*).

12 septembre 1928

Albert Wilmarth de l'Université de Miskatonic rend visite à Henry Akeley. Akeley disparaît et Wilmarth prend la fuite. (*Celui qui chuchotait dans les ténèbres*).

20 septembre 1931

Mort du célèbre entomologiste Henry Sargent Moore, professeur à l'Université de Columbia (Etat de New York) des suites d'une maladie du sommeil particulièrement virulente. (*La mort ailée*).

1er décembre 1932

Les corps de deux cambrioleurs présumés sont retrouvés au Cabot Museum de Boston. Ils semblent avoir mystérieusement succombé alors qu'ils tentaient de dérober la momie de l'*Eridanus*, qui avait été offerte au musée en 1878. (*Surgi du fond des siècles*).

8 décembre 1932

Autopsie effectuée sur la momie découverte par l'équipage de l'*Eridanus* en 1878. Les résultats n'ont jamais été communiqués. (*Surgi du fond des siècles*).

BIOGRAPHIE D'HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

- 1890 Naissance le 20 août.
 1893 Premières lectures ; son père est interné dans un établissement psychiatrique.
 1898 Décès de son père.
 1904 Décès de son grand père.
 1908 HPL, atteint de "poikilothermisme" (il ne supportait pas le froid) est retiré de son école.
 1913 Controverse dans les colonnes consacrées au courrier du magazine ARGOSY.
 1914 HPL rejoint la National Amateur Press Association.
 1915 Sa correspondance devient volumineuse et le restera jusqu'à la fin de ses jours.
 1918 La nouvelle *Les marais d'Ipswich* est vendue.
 1919 Sa mère est internée ; HPL lit pour la première fois du Dunsany.
 1921 Décès de sa mère ; il rencontre Sonia Greene lors d'une convention de l'UAPA ; rédaction de *La cité sans nom*.
 1922 *Le molosse* fait pour la première fois référence au NECRONOMICON.
 1923 Ecriture de la nouvelle *Des rats dans les murs*.
 1923-1925 Collaboration régulière à WEIRD TALES.
 1924 Mariage avec Sonia Greene.
 1925 *Epouvante et surnaturel en littérature ; Dans la crypte*.
 1926 Retour à Providence, Rhode Island.
 1927 *Démons et merveilles, La couleur tombée du ciel, L'affaire Charles Dexter Ward*, il visite la Nouvelle Angleterre.
 1928 *L'abomination de Dunwich*.
 1929 HPL divorce de Sonia Greene (la procédure ne sera jamais menée à son terme).
 1930 *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*.
 1931 *Les montagnes hallucinées et Le cauchemar d'Innsmouth* ; excursions dans le sud-est des Etats-Unis.
 1932 Divers voyages dans le sud.
 1933 *La chose sur le seuil*.
 1934 Voyages dans le sud-est.
 1935 *Dans l'abîme du temps*.
 1936 *Celui qui hantait les ténèbres*.

NÉMÉSIS

*De l'autre côté des portes du sommeil gardées par des goules,
 Au delà des abîmes nocturnes éclairés par une lune blafarde,
 J'ai vécu des vies sans nombre,
 J'ai sondé du regard toutes choses;
 Et je me débats et je crie jusqu'à l'aurore,
 Poussé à la folie par l'effroi.*

*J'ai tournoyé avec la Terre à l'aube des temps,
 Quand le ciel était une flamme vaporeuse;
 J'ai contemplé la béance du sombre univers
 Où les noires planètes roulent sans but,
 Où elles tourbillonnent inaperçues dans leur horreur,
 Sans savoir, ni éclat, ni nom.*

*J'ai dérivé sur des mers sans fin,
 Sous des cieux sinistres aux nuages gris
 Que déchirent des éclairs échevelés,
 Qui résonnent de cris hystériques;
 Des beuglements d'invisibles démons
 Qui s'élèvent des eaux glauques.*

*Je me suis élancé tel un daim parmi les arches
 Du bois originel et immémorial,
 Où les chênes sentent la présence en marche
 Qui se tapit là où aucun n'esprit n'ose rôder,
 Et je fuis la chose qui m'entoure et m'observe
 Entre les branches mortes au-dessus de moi.*

*J'ai cheminé près de montagnes percées de cavernes
 Qui se dressent nues et stériles au milieu de la plaine,
 J'ai bu de l'eau fétide des fontaines à grenouilles
 Qui suinte vers le marais et vers l'océan;
 Et dans les lacs brûlants j'ai vu des choses
 Que je ne souhaite pas revoir.*

*J'ai contemplé le vaste palais orné de lierre,
 J'ai parcouru sa grande salle désertée,
 Où la lune qui se lève au-dessus des vallées
 Révèle les créatures sur les tapisseries murales;
 D'étranges silhouettes tissées sans harmonie
 Que je ne supporte pas de me remémorer.*

*Etonné, j'ai jeté un regard depuis les croisées
 Sur les prairies qui pourrissaient à l'entour,
 Sur le village aux nombreux toits ployés
 Sous la malédiction d'une terre cernée de tombes;
 Et, en direction des alignements d'urnes de marbre blanc,
 J'ai écouté, cherchant à déceler un bruit.*

*J'ai hanté les tombeaux des âges,
 Porté par les ailes de la peur, j'ai survolé
 L'Erebus qui gronde en crachant des nuées;
 Des précipices enneigés et lugubres;
 Et des royaumes où le soleil du désert consume
 Ce qu'il ne peut jamais égayer.*

*J'étais vieux quand les premiers Pharaons montèrent
 Sur le trône incrusté de bijoux au bord du Nil;
 J'étais vieux en ces ères incalculables
 Où moi, et moi seul, était vil;
 Et où l'Homme, encore pur et heureux, vivait dans la félicité
 Sur la lointaine île Arctique.*

*Oh, grand fut le péché de mon esprit,
 Et grande est l'étendue de sa condamnation;
 La compassion des Cieux ne peut le reconforter,
 Et la tombe ne peut offrir aucun répit:
 Depuis les éons infinis surgissent en battant
 Les ailes des ténèbres impitoyables.*

*De l'autre côté des portes du sommeil gardées par des goules,
 Au delà des abîmes nocturnes éclairés par une lune blafarde,
 J'ai vécu des vies sans nombre,
 J'ai sondé du regard toutes choses;
 Et je me débats et je crie jusqu'à l'aurore,
 Poussé à la folie par l'effroi.*

Un poème de H.P.Lovecraft

LA PREHISTOIRE VUE SOUS L'ANGLE DU MYTHE

par le professeur Alexander Zeus

4,6 milliards d'années avant Jésus Christ (jusqu'au Précambrien) — Création de la planète Terre. Durant la majeure partie de ces éons, la Terre est recouverte par des mers chaudes et peu profondes, desquelles émergent périodiquement des continents.

3,3 milliards d'années av. J.C. — Époque du premier fossile connu. Découvert en Australie, il semble s'agir d'une forme de vie bactérienne — peut-être anaérobie — dont l'évolution sera plus tard perturbée par l'apparition de formes de vie productrices et consommatrices d'oxygène créées par les Choses Très Anciennes.

2 milliards d'années av. J.C. — Arrivée sur Terre des Choses Très Anciennes. Elles débarquent là où se trouve aujourd'hui l'Océan Antarctique. Après avoir établi une colonie sous-marine, elles emploient des matières organiques prélevées sur le fond marin, afin de créer le premier Shoggoth appelé — selon le *Livre d'Eibon* — "Ubbo-Sathla, le père de toute vie". Avec son aide, les Choses Très Anciennes entreprennent la construction de la première de leurs grandes cités sous-marines.

1,8 milliards d'années av. J.C. — Époque des premiers fossiles connus de champignons et d'algues.

1,4 milliards d'années av. J.C. — Cthulhu et ses larves arrivent en provenance du monde lointain de Xoth. Ils s'emparent d'un immense continent auquel ils donnent le nom de R'lyeh. Une guerre, dont l'enjeu est la suprématie planétaire, les oppose bientôt aux Choses Très Anciennes.

1 milliard d'années av. J.C. — Les Choses Très Anciennes concluent une trêve avec Cthulhu et commencent, peu de temps après, à édifier une cité terrestre en Antarctique Equatoriale.

850 millions d'années av. J.C. — La Lune est arrachée à la Terre et, au cours du cataclysme qui découle de cet événement, le sombre continent de R'lyeh est englouti par les eaux de ce qui sera plus tard l'Océan Pacifique. Les puissantes marées des 350 millions d'années suivantes vont détruire toutes les cités originelles des Choses Très Anciennes.

750 millions d'années av. J.C. — Les mystérieux Polypes Volants arrivent des confins de l'espace et débarquent sur Terre. Ils s'installent sur un continent qui deviendra, bien plus tard, l'Australie. Ils édifient de grandes cités de basalte sans fenêtres et se nourrissent d'étranges créatures indigènes en forme de cônes.

De 570 à 500 millions d'années av. J.C. (Cambrien) — On a découvert de nombreux fossiles d'éponges, de trilobites, de mollusques et d'échinodermes datant de cette époque.

De 500 à 435 millions d'années av. J.C. (Ordovicien) — Création des montagnes orientales d'Amérique du Nord, mais la plupart des continents sont encore dépourvus de reliefs. Des mers peu profondes recouvrent la majorité de la planète. C'est l'époque des premiers fossiles de vertébrés et de céphalopodes. Les Choses Très Anciennes ont disséminé de grandes cités terrestres sur tout ce qui deviendra plus tard l'Afrique et l'Amérique du Sud. Ils édifient même certains avant-postes sur les territoires de la future Grande Bretagne.

485 millions d'années av. J.C. — Les esprits de la Grande Race franchissent l'espace-temps pour venir investir les corps des créatures en forme de cônes qui vivent en Australie. Les Yithiens entreprennent ensuite une "guerre de domination" contre les Polypes. Pris par surprise, ceux-ci sont rapidement vaincus et sont enfermés dans de sombres cryptes souterraines. Les Yithiens prennent bien soin de garder ces cryptes et édifient des cités à leur emplacement.

450 millions d'années av. J.C. — Les masses terrestres de la planète forment deux énormes continents principaux, l'un dans l'hémisphère nord, l'autre dans l'hémisphère sud. La future région africaine du Sahara se trouve au Pôle Sud, enfouie sous les glaces. Les deux continents commencent lentement à se mouvoir l'un vers l'autre.

De 435 à 395 millions d'années av. J.C. (Silurien) — Formation des premiers fossiles végétaux connus en Pologne, Australie et dans le sud-est des États-Unis. A cette époque, la partie centrale d'Amérique du Nord n'est encore qu'un vaste océan. L'activité volcanique s'accroît tandis que les deux masses terrestres se rapprochent.

De 395 à 345 millions d'années av. J.C. (Dévonien) — L'Atlantique des premiers âges se dessine, alors que les deux super-continentent entrent en collision et donnent naissance aux montagnes d'Ecosse et de Scandinavie. Des forêts d'arbres et de fougères couvrent progressivement les terres émergées, tandis que les premières araignées et des animaux amphibies primitifs s'ébattent au Groenland tropical. Les premiers requins commencent à sillonner les mers.

De 345 à 280 millions d'années av. J.C. (Carbonifère) — L'unique continent continue à changer de forme, tandis que des mers peu profondes le recouvrent partiellement de temps à autres. Des marécages situés à faible altitude commencent à donner naissance à de gigantesques dépôts de houille. Les premiers reptiles primitifs font leur apparition à la fin de cette ère.

De 280 à 225 millions d'années av. J.C. (Permien) — Formation des Monts Appalaches ; des forêts de conifères primitifs recouvrent les terres. C'est le règne des reptiles ; on a cependant découvert quelques fossiles de mammifères primitifs datant de cette époque en Afrique du Sud et en Russie.

275 millions d'années av. J.C. — Débuts de la civilisation du Peuple Serpent en Valusie, une région qui sera plus tard divisée par la Mer Méditerranée entre l'Afrique du Nord et l'Europe Méridionale. Une race d'hommes-reptiles dépourvus de queue existe également plus à l'est. Ces derniers — qui n'ont peut-être aucun lien avec le Peuple Serpent — sont à l'origine de la construction de la Cité Sans Nom.

250 millions d'années av. J.C. — Les Shoggoths se retournent contre leurs maîtres. Les Choses Très Anciennes parviennent à gagner ce conflit, mais la quasi-destruction de leurs "bêtes de somme" sonne le glas de leur expansion et cette race commence à décliner.

De 225 à 190 millions d'années av. J.C. (Trias) — C'est le début de l'Age des Reptiliens. Les dinosaures règnent sur un continent appelé Pangaea. A cette époque, le Japon se trouve encore dans les parages du Pôle Nord, alors que l'Inde actuelle se situe en Antarctique. L'activité volcanique augmente, tandis que Pangaea est animé de sursauts et se prépare à se scinder.

De 190 à 136 millions d'années av. J.C. (Jurassique) — Alors que les grands sauriens et les ptérodactyles font leur apparition, une grande fissure se dessine d'est en ouest au travers du continent et sépare le bloc Amérique du Nord/Asie du bloc Amérique du Sud/Afrique. Les terres australo-antarctiques se trouvent encore au Pôle Sud. C'est à cette époque également que l'Inde se coupe du reste des terres et se dirige vers l'Asie.

160 millions d'années av. J.C. — Les Mi-Go arrivent de Yuggoth et établissent leur première colonie dans les Monts Appalaches. Ces êtres entrent bientôt en guerre avec les Choses Très Anciennes en Amérique du Sud/Afrique, mais, tandis que les deux masses terrestres s'éloignent l'une de l'autre, l'intensité du conflit diminue.

150 millions d'années av. J.C. — A cette époque, l'Antarctique et l'Australie sont encore reliés par une large bande de terre. C'est là que les Yithiens et les Choses Très Anciennes se livrent une guerre de grande ampleur.

De 136 à 65 millions d'années av. J.C. — Les fossiles des premières fleurs, des premiers marsupiaux et des premiers véritables oiseaux datent de cette période. L'Océan Atlantique et la Mer Méditerranée sont clairement dessinés, alors que la majeure partie de l'Europe Centrale est encore sous les eaux. Les forces géologiques provoquent l'élévation des Andes et des Montagnes Rocheuses. En Antarctique, la plus grande cité des Choses Très Anciennes est détruite par le séisme qui donne naissance aux Montagnes Hallucinées. Après ce cataclysme, les Choses creusent les fondations d'une nouvelle ville, c'est la dernière chose qu'elles construiront.

70 millions d'années av. J.C. — Une énorme comète s'abat sur Terre. Les profondes modifications climatiques qui en découlent sont peut-être à l'origine de la fin des dinosaures. A cette époque, l'Amérique du Sud se sépare de l'Afrique et l'Amérique du Nord, qui s'est coupée de l'Europe, dérive vers l'ouest ; le Groenland, également libéré, glisse vers le nord. De son côté, l'Afrique effectue une rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et se sépare de l'Europe et de Gibraltar avant de percuter le Proche Orient — ce qui provoque la formation des Alpes, des Carpates et des Pyrénées. L'extrémité de l'Amérique du Sud touche encore la masse terrestre de l'Antarctique.

65 millions d'années av. J.C. — Les mammifères deviennent la forme de vie dominante.

50 millions d'années av. J.C. — Les esprits des Yithiens abandonnent brusquement les corps des créatures en forme de cônes pour coloniser une autre race du lointain futur de la planète. Privés de l'intelligence des Yithiens, les cônes sont rapidement écrasés et exterminés par les Polypes.

40 millions d'années av. J.C. — Le sous-continent indien entre en collision avec l'Asie, ce qui donne naissance à la chaîne Himalayenne.

26 millions d'années av. J.C. — Les continents commencent petit à petit à occuper leurs positions actuelles.

5 millions d'années av. J.C. — Il ne subsiste plus que deux cités terrestres des Choses Très Anciennes. Une se trouve en Antarctique et l'autre à l'extrémité de l'Amérique du Sud. Comme le climat se refroidit, les Choses édifient une cité sous-marine en Antarctique.

3 millions d'années av. J.C. — Débuts de la civilisation de proto-humains à fourrure d'Hyperborée (Groenland). Ils adorent Tsathoggua et ses rejetons.

1,7 million d'années av. J.C. — La glace la plus ancienne que l'on a découverte au Groenland date de cette époque. La formation de cette glace a peut-être déclenché le déclin de la civilisation des proto-humains à fourrure.

750 000 ans av. J.C. — Le Groenland a été soumis à de nombreuses glaciations, mais celle de cette époque — la glaciation de Riss — est probablement à l'origine de l'anéantissement des civilisations d'Hyperborée et de Mhu Thulan.

161 844 ans av. J.C. — Selon certains auteurs, c'est cette année-là que les Dieux Très Anciens provoquent l'engloutissement de Mu (dans l'Océan Pacifique).

9 650 ans av. J.C. — Au cours de cette année, l'Atlantide est recouverte par les vagues de l'Océan Atlantique, si l'on en croit divers écrits.



Prix et argent

Jusqu'à la Grande Guerre, les Etats-Unis étaient une nation débitrice sur le plan international et remboursaient encore les importants investisseurs européens (Britanniques, notamment) qui avaient permis la réalisation d'équipements vitaux, tels que le réseau ferroviaire américain. La Première Guerre Mondiale devait cependant permettre d'éteindre les dettes dont étaient grevés les U.S.A., grâce à certaines saisies (effectuées par exemple en Allemagne) ou au paiement de l'aide militaire apportée.

Bien qu'il soit vrai qu'aucun Etat n'ait jamais remboursé aux Américains l'intégralité de sa dette de guerre, les fonds perçus se révélèrent suffisants.

Les Etats-Unis ne redevinrent une nation débitrice, avec une balance des paiements en déficit chronique, qu'au début des années 70 à l'époque de la création de l'OPEP.

Soutenue par l'élimination du contrôle exercé par l'étranger et par l'augmentation de ses réserves d'or, stimulée au début par l'inflation galopante consécutive à la Première Guerre Mondiale, la période des années 20 fut une ère plutôt favorable à l'expansion économique et à la réalisation de profits.

Tout au long de cette décennie, prix et salaires restèrent relativement stationnaires les uns par rapport aux autres, et le taux d'inflation réel semble n'avoir été que de 1% par an.

Par décision politique, le dollar était alors convertible en or. Le cours de l'argent, quant à lui, ne cessa de s'effondrer.

Prix moyen en dollars d'une once d'or fin ou d'argent sur le marché londonien entre 1920 et 1930*

Année	Or	Argent
1920	27,49\$	1,35\$
1921	26,05\$	0,81\$
1922	22,71\$	0,75\$
1923	21,96\$	0,67\$
1924	22,80\$	0,74\$
1925	20,80\$	0,70\$
1926	20,66\$	0,63\$
1927	20,67\$	0,57\$
1928	20,67\$	0,59\$
1929	20,67\$	0,54\$
1930	20,68\$	0,39\$

*30 g environ (NdT).

Comme les Etats-Unis employaient le système de l'Étalon-Or à cette époque, ce métal pouvait être vendu et acheté comme n'importe quel autre marchandise. N'importe quel aventurier peut comprendre les avantages qu'il peut retirer de ce système : non seulement les métaux précieux étaient convertibles, mais les devises étrangères pouvaient également être estimées en fonction du cours de l'or, ce qui simplifie considérablement les problèmes de changes qui peuvent se poser en cours d'aventure.

LES SALAIRES

Voici, comme exemple de l'éventail des salaires que l'on peut trouver au sein d'un secteur économique, les revenus annuels moyens perçus par les employés et les cadres des chemins de fer sur une période d'une trentaine d'années.

Année	Cadre Sup.	Employé	Chef d'Equipe	Charpen.	Conduc.	Manœuvre
1900	3260	683	524	636	989	533
1914	5011	792	686	830	1395	686
1920	6347	1647	2254	1808	2971	1306
1928	7000	1645	1558	1500	3118	1083

Notez la baisse des salaires qui touche certaines professions après 1928.

Elle est due en partie à l'aggravation des conditions financières de toute l'industrie ferroviaire, et notamment à la concurrence qu'exerce l'automobile à l'encontre des petits trains de banlieue et des tramways.

Cette dégradation eut également des conséquences sur les employeurs qui privilégièrent le "travail à la tâche", permettant de payer des salariés seulement quand on a besoin d'eux.

Il ne faut donc pas déduire de ces moyennes annuelles que le salaire horaire avait baissé, mais seulement que le nombre d'heures de travail rémunérées avait dans l'ensemble diminué.

LES IMPOTS

Les aventuriers respectueux des lois doivent normalement s'acquitter d'une petite taxe foncière locale (destinée à financer des écoles), s'ils possèdent un terrain.

S'ils gagnent plus de 20000\$ par an, ils doivent également payer au gouvernement un impôt égal à 5% de leurs revenus annuels.

En règle générale, il n'existe pas encore d'impôts indirects à cette époque.

LES PRIX

Les prix donnés ci-dessous ont été classés en catégories pouvant avoir un intérêt pour des aventuriers qui parcourent le monde en tous sens.

Ces tarifs sont représentatifs de l'année 1920, mais il ne faut pas croire que le prix donné pour chaque article (ex : une Ford Modèle T) est absolument exact.

En outre, pendant les années 20 l'inflation était de 1% par an, aussi, les Gardiens que ce genre de détail intéressent, peuvent très bien ajuster les tarifs au fur et à mesure de leur campagne.



La Goule

PRIX DANS LE DOMAINE DES TRANSPORTS

(en dollars)

Automobile/Camion

Auto d'occasion	250	Pompe/nécessaire de réparation pour pneu	2,5
Auto neuve bon marché	1000	Cric	1
Auto de luxe	7000max	Phare	3
Camion d'occasion	350	Batterie	15
Petit camion	1400	Gallon d'essence†	0,20
Grand camion	3500+	(en moyenne un gallon permet de rouler 50 km)	
Pneu moyen	12	Manuel de réparation	1,50
Chaînes à pneu	5		

Trains

Train de banlieue	0,05
+ 0,02 par zone.	
Trajet de longueur comprise entre 25 et 400 milles : 1\$ + 0,02 par mille.	
Trajet transcontinental : 1\$ + 0,01 par mille.	

Animaux

Selle de cheval neuve	400
Vieille selle de cheval	200
Mule	100
Ane	50
Chien de traîneau	50
Buggy	85
Charrette	65
Harnais double	45
Selle western	20

Voyages en avion

Trajet Londres-Paris en 1919 : 21£ (100\$)
En 1930 le tarif variait entre 0,09 et 0,60\$ par mille parcouru.

Bateau*

Ferry-boat : 0,15 pour le premier mille, plus 0,05 pour chaque mille supplémentaire.
Paquebot : 60\$ par tranche de 1000 milles.
Cargo : 30\$ par tranche de 1000 milles.
Caboteur : 15\$ par tranche de 1000 milles.
Barque 35
Canoë 75
Moteur hors-bord 80

Bicyclette sur laquelle il est possible de monter un moteur 28

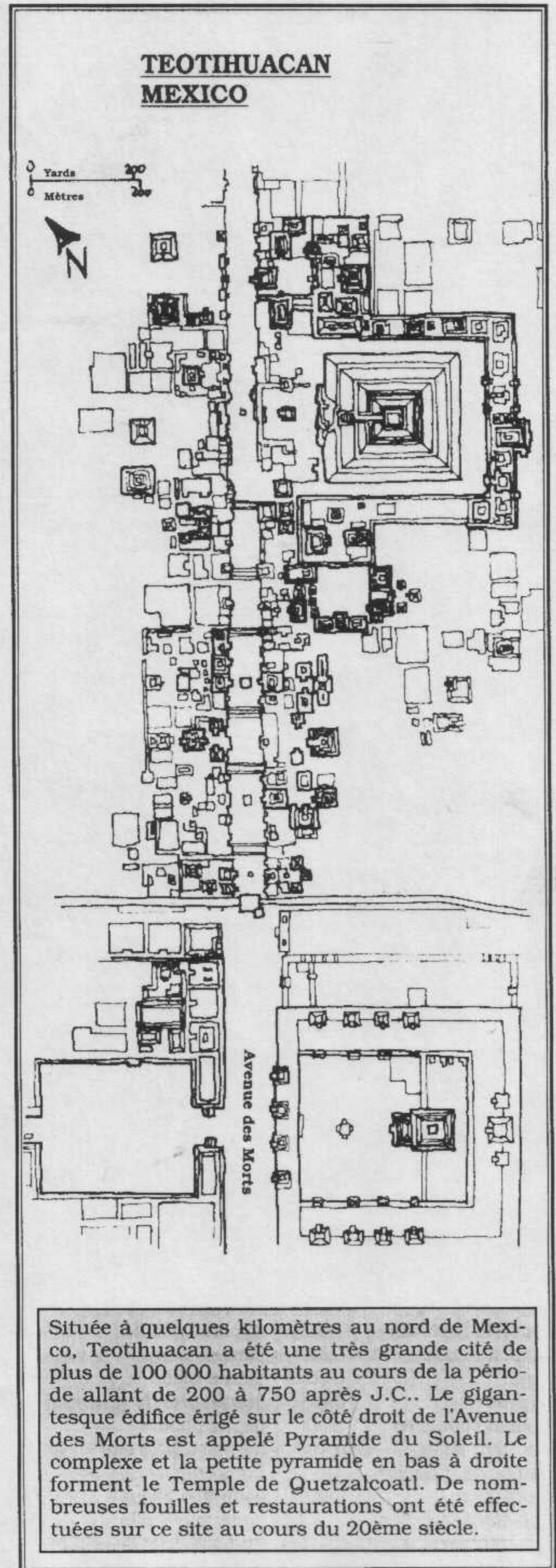
*Ces prix correspondent à de bonnes/excellentes conditions de voyage. La relation existant entre le prix, la vitesse et la fiabilité du bateau est indiquée dans le paragraphe Vitesse des navires, p. 147.

**Il n'existe pas de liaison transcontinentale à l'époque. Les personnages devront toujours effectuer quelques "correspondances" quand ils traverseront les USA. Les trains "affrétés" (que l'on appelle aussi "spéciaux") peuvent éventuellement traverser tout le pays, si des arrangements ont été pris à cet effet.

EQUIPEMENT DE CAMPING

(en dollars)

Malle bon marché (40 livres†)	4	Tente à 2 places (39 livres†)	12
Malle coûteuse (55 livres†)	10	Tente à 4 places (62 livres†)	22
Outre (1 gallon†)	1	Tente à 8 places (92 livres†)	35
Outre (5 gallons†)	2		



Située à quelques kilomètres au nord de Mexico, Teotihuacan a été une très grande cité de plus de 100 000 habitants au cours de la période allant de 200 à 750 après J.C.. Le gigantesque édifice érigé sur le côté droit de l'Avenue des Morts est appelé Pyramide du Soleil. Le complexe et la petite pyramide en bas à droite forment le Temple de Quetzalcoatl. De nombreuses fouilles et restaurations ont été effectuées sur ce site au cours du 20ème siècle.

Réchaud de camping	6	Tente à 25 places	
Nécessaire de cuisine	9	(233 livres†)	95
Lit de camp	6	Bâche de 16x20 pieds†	15
Bonne thermos		Couteau de chasse	3
d'un quart†	5	Lanterne à pétrole	2
Trousseau de pêche	10	Canne à pêche légère	
		et moulinet	10

HEBERGEMENT ET REPAS

(en dollars)

Gîte			
(surveillez vos biens)	0,20	par nuit	
Pouilleux (chambre individuelle)	1	par nuit	
Confortable (bon lit, eau chaude)	5	par nuit	
Luxeux (grooms, pourboires)	10+	par nuit	
Repas gastronomique sur un train	1,50		
Bon repas dans un restaurant	0,75		
Bon petit déjeuner	0,30		
Une douzaine d'œufs chez l'épicier	0,50		
Un quart† de lait chez l'épicier	0,15		
Miche de pain chez le boulanger	0,25		
Une livre† de bacon maigre	0,45		
Excellent cigare pour après le repas	0,20		

VETEMENTS

(en dollars)

Voici quelques articles vestimentaires courants qui pourront vous être utiles quand vos aventuriers se retrouveront nus après avoir échappé à un danger mortel.

Pardessus d'homme	14	Manteau en laine	
Imperméable avec		pour dame	14
capuche	5+	Veste de chasse	5
Tenue de randonnée		Cuissardes	6
ou d'équitation	12	Bleu de travail	1
Toilette de dame		Chemise d'homme	1
de qualité	15	Robe féminine	5

EQUIPEMENT POUR AVENTURIERS

(en dollars)

Holster d'épaule	1,25	Croix plaquée	
Cartouchière/		argent (25 cm)	2
ceinture-portefeuille	2,25	Réveille-matin	3
Lampe à pétrole		Jumelles (gross. 6 fois)	24
de table	6,50	500 cartouches cal. 12	20
(éclaire pendant		200 balles cal. 22	1
12 à 15 heures)		100 balles cal. 45	3
Microscope		100 balles pour	
(gross. 100 fois)	17,50	carabine cal. 30	9
Batte de baseball	1,50	Appareil photo	6
Piège à renard	0,50	Lampe flash	2
Canif	0,50	Sainte Bible	4
Crayon	0,01	100 feuilles de	
Roman populaire	1,50	papier photo	5
Pile pour flash	0,10	(format 20x25 cm)	
Lampe de spéléologie		Equipement	
au carbure	5,00	pour labo photo	15
(fonctionne pendant		Projecteur à pile	5
9 à 10 heures)		Etui à pistolet de ceinture	1
Calepin	0,05		

ARTICLES DIVERS POUR AVENTURIERS

(en dollars)

Montre bracelet	25	Chevalière bon marché	4
Montre à gousset	15	Pelle	1
Bon stylo à encre	3	Hache	2
Outillage de joaillier	16	Chaîne d'acier	
(48 pièces)		d'un demi pouce	0,25
6 limes "queues de rats"	1	(par pied)	
Gants en caoutchouc	0,75	Outils de charpentier	50
Chaise roulante		Outils de forgeron	80
(75 livres†)	40	Trompette de	
Violon ordinaire	35	cavalerie chromée	7
100 pieds de corde		Machine à écrire	65
d'un demi pouce	3	Ukulele	8

Ces articles peuvent être utiles de temps à autres, mais ne font pas généralement partie du nécessaire de l'aventurier.

†Notes du traducteur concernant les unités de mesure :

- Une livre = 0,454 kg.
- Un quart = 0,946 l.
- Un pied = 0,3048 m.
- Un pouce = 2,54 cm.
- Un gallon = 3,78 l.
- Un mille = 1609 m.
- Un mille nautique = 1852 m.
- Un nœud = 1 mille nautique à l'heure.

BANQUES ET ÉCONOMIES

A cette époque, les banques sont des institutions totalement autonomes.

Leur prospérité et leur faillite ne dépendent que de leurs actionnaires, de leurs directeurs et des conditions économiques générales.

Il n'existe pas, par exemple, de garantie fédérale pour l'épargne privée ou de limites fédérales pour les taux d'intérêts. Ces taux sont parfois plafonnés dans certaines régions, mais c'est exceptionnel.

En général, plus les intérêts sur les comptes-épargne sont élevés, plus la banque est instable. Ainsi, un taux supérieur à 3% indique souvent que la banque a un grand besoin de liquidités.

Il peut être amusant d'attirer les personnages des joueurs avec des taux élevés et leur faire perdre toutes leurs économies dans la faillite de leur établissement bancaire.

Ils pourront éventuellement récupérer une partie de leurs pertes quelques mois plus tard. Mais cela devrait se produire rarement.





Voyages

VITESSES DES TRANSPORTS

Tout au long du 19^{ème} siècle et jusqu'au début du 20^{ème} siècle, le moteur à vapeur a permis de diminuer le temps qu'il fallait pour se rendre d'un endroit à un autre. Jusqu'à la fin de la Grande Guerre, les deux modes de transport principaux étaient le bateau à vapeur et le chemin de fer.

La Première Guerre Mondiale permit de réaliser d'immenses progrès dans le domaine des inventions nouvelles qu'étaient (à l'époque) l'automobile et l'avion. Mais si ces deux moyens de transport devaient occuper le premier plan à partir de 1950, dans les années 20 leur temps n'était pas encore venu, et ce n'est pas vers eux que se tournaient les gens quand ils recherchaient vitesse, fiabilité et confort.

LES TRENTE PLUS GROS PAQUEBOTS ENREGISTRÉS EN 1920

Nom	Tonnage enregistré	Longueur (pieds)	Largeur (pieds)
Leviathan	54 282	920	100
Imperator	52 000	858	97
Europa	50 000	911	96
Aquitania	47 000	901	92
Olympic	45 000	890	92
Columbus	35 000	696	76
Mauretania	32 000	790	83
George Washington	25 570	722	78
Kaiserin Augusta Victoria	24 581	677	77
Adriatic	24 541	726	75
Rotterdam	24 170	668	77
Baltic	23 876	726	75
France	23 666	720	75
America	22 622	687	74
Cedric	21 035	680	75
Scythia	21 000	600	73
Celtic	20 904	680	75
Minnesota	20 718	622	73
Caronia	19 594	650	72
Carmania	19 524	650	72
Mount Vernon	19 503	706	72
Aeneas	19 500	500	60
Agamemnon	19 361	684	72
Lapland	18 694	620	70
President Lincoln	18 168	616	68
President Grant	18 072	616	68
Berlin	17 324	612	70
Prince Frederick Wilhelm	17 084	613	68
Cleveland	17 000	608	65
New Amsterdam	16 697	600	69

Vous trouverez ci-dessous des exemples de durées de trajet pour tous les moyens de transport les plus courants, ainsi que quelques records de vitesse valables jusqu'en 1930 (pour votre information et votre plus grand plaisir). Pour des raisons d'ordre pratique, les durées et les vitesses indiquées ne sont que des moyennes. Des recherches historiques personnelles vous permettront de déterminer des valeurs plus exactes en fonction des régions, des années et des véhicules considérés.

Vitesses et distances aériennes

Avion classique monomoteur à dièdre relevé — peut parcourir entre 300 à 500 milles à une vitesse de croisière de 120 milles à l'heure.

Avion classique bimoteur à dièdre relevé — peut parcourir entre 500 et 800 milles à une vitesse de croisière de 90 milles à l'heure.

Grand dirigeable ou zeppelin — peut parcourir 1000 milles à une vitesse de 5 à 10 nœuds.

Des trajets plus importants sont possibles si l'appareil fait l'objet d'une préparation spéciale.

Vitesses des navires

La table suivante indique l'aptitude moyenne d'un type de navire à respecter un délai, ainsi que sa vitesse moyenne et le prix habituel à payer pour une traversée. La plupart des prix sont donnés pour un trajet de 100 milles et un trajet de 1000 milles. Pour une petite croisière, utilisez les chiffres de la première colonne ; pour une croisière au long cours reportez-vous à la seconde colonne.

Type	Ecart de délai	Vitesse	Prix pour 100 milles	Prix pour 1000 milles
Caboteur	+/- 30 jours	10 nœuds	5\$	15\$
Cargo	+/- 5 jours	14 nœuds	10\$	30\$
Paquebot	+/- 12 heures	25 nœuds	20\$	60\$*
Ferry-boat	+/- 15 minutes	5 nœuds	0,15 pour 500 par le premier mille mille suivant	

*Les cabines de première classe coûtent trois fois le tarif indiqué.

Nombre (approximatif) de milles couverts par jour de 8 heures : Caboteur — 90 milles ; Cargo — 130 milles ; Paquebot — 230 milles ; Ferry-boat — 45 milles.

Vitesses des automobiles

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'une voiture des années 20 sur les routes de l'époque était de 15 milles à l'heure pour une période de 8 heures, soit 120 milles par jour. Bien évidemment, sur certaines routes bien pavées, comme il en existait entre Boston et Philadelphie, la vitesse moyenne pouvait être plus élevée.

DISTANCES EN MILLES PAR LES ROUTES POSTALES RELIANT LES CITEES EUROPENNES, EN 1920

Londres																				
202	Liverpool																			
287	489	Paris																		
1195	1397	908	Madrid																	
1610	1812	1323	415	Lisbonne																
276	472	211	1119	1530	Anvers															
657	859	587	1495	1804	412	Hambourg														
746	948	674	1582	1889	497	178	Berlin													
618	848	359	1183	1602	460	678	611	Berne												
787	989	500	1073	1506	719	839	837	297	Turin											
980	1182	849	1668	2157	727	605	427	533	720	Vienne										
768	970	582	1477	1897	522	579	401	295	470	266	Munich									
1195	1397	907	1223	1746	1033	1180	1048	639	414	840	647	Rome								
1150	1252	863	1416	1828	1009	1066	838	533	391	370	487	510	Trieste							
1135	1557	1067	1925	2593	895	576	398	1021	1156	436	702	1276	806	Varsovie						
2030	2232	1899	2748	3345	2025	1903	1699	1883	2018	1298	1564	2138	1725	1205	Istanbul					
1917	2119	1750	2635	3117	1737	1418	1240	1545	1680	969	1226	1800	1330	842	363	Odessa				
1915	2117	1843	2904	3414	1706	1387	1209	1832	1967	1247	1513	1087	1617	811	1339	950	Moscou			
1774	1976	1699	2874	3286	1588	1269	1091	1714	2119	399	1395	2239	1769	693	1733	1356	406	Leningrad		
1283	1491	1219	1972	2384	993	580	685	1176	1337	1110	1084	1731	1171	1082	2408	1510	836	430	Stockholm	
919	1131	812	1600	2012	620	208	270	885	1047	897	671	1318	967	668	1510	1510	1252	846	416	Copenhague

Réduire de 20%
les valeurs indiquées
pour les distances "à vol d'oiseau".

DISTANCES SEPARANT LE CANAL DE PANAMA ET DIVERS PORTS, EN MILLES NAUTIQUES

Boston,		Le Havre, France	4610
Massachusetts	2157	Londres, Angleterre	4763
Baltimore, Maryland	1901	Hambourg, Allemagne	5070
New York,		Leningrad, URSS	6282
Etat de New York	1974	Vancouver, Canada	4032
Jacksonville, Floride	1535	Portland, Oregon	3869
Nouvelle Orléans,		San Francisco,	
Louisiane	1403	Californie	3245
Vera Cruz, Mexique	1420	San Diego, Californie	2843
La Havane, Cuba	1003	Callao, Pérou	1346
Rio de Janeiro, Brésil	5349	Valparaiso, Chili	2616
Buenos Aires,		Yokohama, Japon	7682
Argentine	5450	Shanghai, Chine	8556
Le Cap,		Hong Kong, Chine	9195
Afrique du Sud	6574	Manille, Philippines	9347
Gibraltar	4343	Singapour	10505
Naples, Italie	5325	Iles Tahitiennes	4486
Istanbul, Turquie	6166	Sidney, Australie	7674
Port Saïd, Egypte	6268	Wellington,	
		Nouvelle-Zélande	6505

DISTANCES TERRESTRES SEPARANT DIVERSES VILLES DES ETATS-UNIS, EN MILLES

	New York	Nouvelle Orléans	San Francisco
Atlanta, Géorgie	876	496	2810
Boston, Massachusetts	235	1607	3313
Charleston, Caroline du Sud	739	776	3119
Chicago, Illinois	912	912	2279
Columbus, Ohio	637	945	2593
Dallas, Texas	1769	515	1932
Denver, Colorado	1930	1357	1376
El Paso, Texas	2310	1195	1287
Helena, Montana	2452	2152	1255
Jacksonville, Floride	983	616	3098
Los Angeles, Californie	3149	2007	475
Memphis, Tennessee	1157	396	2439
Minneapolis, Minnesota	1332	1285	2101
New York, Etat de New York	—	1372	3191
Nouvelle Orléans, Louisiane	1372	—	2482
Pittsburgh, Pennsylvanie	444	1142	2747
Portland, Oregon	3204	2746	722
San Diego, Californie	3231	2088	602
San Francisco, Californie	3191	2482	—
Seattle, Washington	3151	2931	957
St Louis, Missouri	1065	699	2199
Washington, District of Columbia	228	1144	3069

DISTANCES SEPARANT NEW YORK, LA NOUVELLE ORLEANS ET SAN FRANCISCO DES PRINCIPAUX PORTS ET VILLES DU MONDES

	New York	Nouvelle Orléans	San Francisco
Aden	6532	7870	11500
Bombay	8120	9536	9780
Buenos Aires	5868	6318	7511
Calcuta	9830	11239	8920
Le Cap	6815	7374	9898
Fleuve Congo, embouchure	5862	6580	8853†
Hambourg	3637	5249	8315
Le Havre	3169	4760	7855
Hong Kong	11431	10830	6086
Honolulu	6686	6085	2097
Londres	3233	4507	8038
Manille	11546	10993	6289*
Melbourne	10628	9437	7040
Mexico**	2898	1626	2512
Rome	8010	7410	2705
Port Saïd	5122	6509	9562
Punta Arenas	6895	7340	6199
Rio de Janeiro	4778	5218	7678
Leningrad	4632	6223	7823†
Shanghai	10855	10254	5550
Singapour	10170	11500	7502
Valparaiso	4637	4035	5140
Vladivostok	10001††	9410††	4706
Wellington	8540	7939	5909
Yokohama	8986††	7762††	4536

Les distances indiquées correspondent aux itinéraires maritimes les plus courts, sauf indication contraire. Les distances sur mer sont toutes exprimées en milles nautiques.

*Itinéraire via Yokohama.

**Ces trois itinéraires sont exclusivement terrestres.

†Via New York, par la terre.

††Via San Francisco et Tehuantepec, par la mer.

Toutes les distances indiquées concernent des itinéraires exclusivement terrestres; dans certains cas, des itinéraires maritimes ou maritimes ET terrestres peuvent éventuellement être plus courts. Ces chiffres ont été établis par le Ministère de la Guerre en 1920.

Vitesses des trains

La vitesse moyenne d'un train sur une longue distance était de 35 milles à l'heure pendant 24 heures, soit 840 milles par jour. Voici quelques durées représentatives pour des lignes régulières :

Trajet	Durée
San Francisco/Oakland-Omaha-Chicago	70 heures
Nouvelle Orléans/Los Angeles	60 heures
San Francisco/Nouvelle Orléans	73 heures

Records de vitesse des trains aux environs de 1930

Le "20th Century Ltd." a relié Elkhart (Indiana) à Toledo (Ohio) à la vitesse moyenne de 74,26 milles à l'heure.

Le "New York Central Special" a relié Granite City (Illinois) à Berea (Ohio) à la vitesse moyenne de 67,3 milles à l'heure.

Le "Flying Scotsman" a relié Londres à Edimbourg à la vitesse moyenne de 49,1 milles à l'heure.

Les 5 milles séparant Fleming et Jacksonville (Floride) ont été parcourus à la vitesse moyenne de 120 milles à l'heure.

Divers records établis sur mer aux environs de 1930

La plus grande distance parcourue en un jour sur un voilier : 437 milles.

La traversée de l'Atlantique la plus rapide effectuée à bord d'un clipper : 12 jours.

La traversée de l'Atlantique la plus rapide effectuée à bord d'un yacht : 12 jours et 4 heures.

La traversée la plus rapide entre Cherbourg et Southampton : 4 heures et 19 minutes.

La traversée la plus rapide entre New York et Cherbourg : 5 jours, 1 heure et 49 minutes.

La plus grande distance parcourue en un jour par un vapeur : 676 nœuds, soit une vitesse moyenne de 27,04 nœuds à l'heure (record détenu par le *Mauretania*).

La plus grande vitesse en canot automobile : 10 kilomètres parcourus en 6 minutes 12 secondes, soit une vitesse de 58,84 milles à l'heure.

Le tour du monde le plus rapide : 23 jours, 15 heures, 21 minutes et 3 secondes.

"Ils ont quitté New York en hydravion et ont embarqué à bord de l'Olympic au large de Long Island. A partir de Cherbourg, ils ont survolé en avion l'Europe et l'Asie, avant d'atteindre Tokyo le 11 juillet. Ils sont ensuite arrivés à Vancouver (Colombie Britannique) en vapeur le 20 juillet et ont pris alors l'avion jusqu'à New York City."

World Almanac, 29 juin/22 juillet.

SOCIÉTÉS ET MARQUES COMMERCIALES

Lait Borden. La soupe concentrée Campbell était distribuée à l'échelon national. L'industrie alimentaire était devenue une grosse affaire. Mais, qu'ils soient concentrés, déshydratés ou présentés en boîtes, les produits proposés ne ressemblaient ni par le goût, ni par l'aspect, à ce que le public mangeait d'habitude. Lait en poudre Carnation. "Le lait des vaches satisfaites." Ananas en boîte Dole. "On le coupe avec une cuillère... comme une pêche." Le Coca-Cola était proposé en bouteilles. "La pause qui rafraîchit." Del Monte. Swift. Céréales Postum. Jell-O. Sirop Log Cabin. Ting & Beetles. Surgelés Birdseye. Betty Crocker. Wheaties. Aliments pour bébés Gerber. Conserverie de Minnesota Valley. "Géant Vert." Heinz. Barre de chocolat Hershey à 5 cents. Hormell. Corn flakes Kellogg's. Libby. Oscar Mayer. National Biscuit (Nabisco). Nestlé. Pepsi-Cola. Dans l'année 1929, les Américains ont consommé une moyenne de 35,4 bouteilles (33 cl) de boissons non-alcoolisées par personne. Pillsbury. Quaker Oats. Aunt Jemima. Café Maxwell House. Fleischmann. Café Chase & Sandborn. Staley.

A & P. Il existait 70 000 laitiers avec des charrettes tirées par des chevaux dans le pays. Jewel. Kroger. Safeway. Skaggs. Popcorn Jolly Time.

Les gens adoraient la nouvelle étoffe brillante créée par Burlington: la rayonne. J.P. Stevens. Chaussures Buster Brown. Les chemises avec cols attachés ont déjà fait leur apparition, "Seules les Chemises Arrow ont le Col Arrow." Les fermetures à glissière (fermetures éclair) ont été perfectionnées. Les jeans Levi's comportent toujours un rivet à l'entre-jambe. Chaussures Thom McAn. Perceuses électriques Black & Decker. Lancement des grille-pains à ressorts Toastmaster.

Avon. Gillette. Band Aids. Vicks VapoRub. Aspirine est devenue un terme générique. Drugstores Walgreen.

Willys-Overland. Automobiles Maxell. La Ford Modèle T atteignait 35 milles à l'heure. En 1924, Chrysler a lancé la Chrysler 50 à 6 cylindres qui pouvait monter jusqu'à 50 milles à l'heure. Lancement des premières DeSoto et Plymouth. Dodge. Autohorse.

Gearless Steamer. Humpmobile. Roamer.

Kresge. J.C. Penny. Sears, Roebuck & Co. Il existait plus de 1000 magasins Woolworth dont les produits ne coûtaient jamais plus de 10 cents. Hale Bros. Dayton's. Macy's.

Ecoles de Danse Arthur Murray. Fond de teint Pond's. Savon Rinso. Lotion Jergens. Raisins secs Sun Maid. En 1929, plus d'un tiers des foyers américains possédaient un poste de radio. Procter & Gamble ont popularisé une nouvelle forme d'art: la sculpture sur savon.

Wall Street Journal. Barron's. Services de télé-imprimeurs Dow Jones. Douglas Fairbanks lança les cigarettes Lucky Strike. Charlie Chaplin fit de la publicité pour les cigarettes Old Gold. Mary Pickford fit une campagne de promotion pour le produit pour la vaisselle Lux. Charles Lindberg a fait de la publicité pour les montres Bulova "Lone Eagle". Le Reader's Digest n'était disponible que sur abonnement. Le magazine Time tirait à 220 000 exemplaires en 1929. Appareils photos Kodak. Téléphones Bell. Caisses enregistreuses National. International Business Machines (IBM).

American Express. Esso. Stations à essence Phillips 66. Compagnie Charbonnière Peabody.

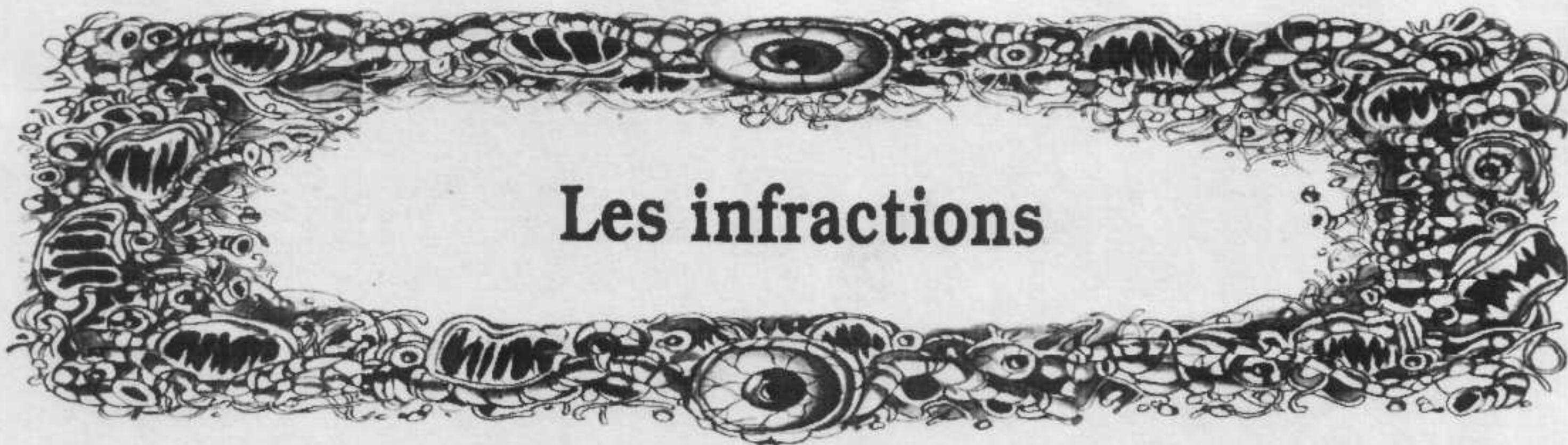
Kotex. Kleenex. Le papier hygiénique et les serviettes en papier devinrent des nécessités. Cellophane. John Deere. International Harvester.

Northern Pacific. Compagnie de chemins de fer Chicago, Burlington & Quincy. Great Northern. Missouri Pacific. Norfolk & Western. Atchison, Topeka & Santa Fe. Southern Pacific. Union Pacific. Illinois Central.

Bateaux à vapeur Willie. MGM. Doubleday. Harcourt, Brace & Company. James Thurber. E.B. White. Robert Benchley. Harper & Brothers. Société d'édition McGraw-Hill.

Chesterfield. "Fumez-en quelques-unes à ma manière." "Je marcherais un mille pour une Camel." Prohibition.

Ruban adhésif 3M. Cartes Hallmark. Chewing-gum Wrigley's Spearmint.



Les infractions

AU SUJET DES ARRESTATIONS

L'idée même "d'arrestation" implique qu'il existe une hiérarchie d'autorités et de fonctions. S'il n'y avait sur Terre qu'une seule personne, elle serait alors à la fois policier, juge, jury, geôlier et bourreau... le concept d'arrestation n'aurait alors aucun intérêt.

Chaque cas est particulier, mais les agents de police peuvent souvent procéder à une arrestation dans certaines situations standards.

1. L'agent ignore ce que trament les Investigateurs, mais ça lui paraît suspect : arrestation préventive.
2. Violation des droits de propriété.
3. Voies de fait.
4. Outrage aux bonnes mœurs et aux coutumes locales.
5. Les autorités souhaitent confisquer un bien (ou tous les biens) appartenant aux Investigateurs.
6. Les Investigateurs détiennent des informations embarrassantes, compromettantes, etc., concernant certaines personnes, un gouvernement, un groupement, une nation, etc.
7. Les Investigateurs sont manifestement fous et la société doit se protéger d'eux.
8. Les Investigateurs représentent un danger pour les autorités.
9. Les Investigateurs sont en péril et doivent bénéficier de la sécurité que peut offrir la prison.

Tout policier qui s'apprête à effectuer une arrestation doit se poser certaines questions. Que peut-il gagner ou perdre lui-même s'il procède à cette arrestation ? Quel est le statut social apparent et la richesse probable des Investigateurs ? Le délit est-il manifeste ? L'importance du délit justifie-t-elle l'arrestation ? Existe-t-il un véritable danger comme l'affirment les prévenus ?

Le Gardien doit établir clairement les motifs qui animent le policier, car d'eux dépendront les actions qu'entreprendront les joueurs.

Procédures d'arrestation et Poursuites Judiciaires

1. Le policier qui procède à l'arrestation doit s'identifier ou annoncer pour le compte de quelle autorité il agit, de telle sorte que les Investigateurs sachent qu'il agit au nom de la Loi et de la Société. Selon les coutumes locales ou l'évidence du délit, l'agent peut ou non prendre le temps de leur exposer les raisons qui justifient leur arrestation.
2. Si les Investigateurs résistent, la police met en œuvre les méthodes de coercition que nécessite la situation.
3. Si les Investigateurs obtempèrent calmement, ils sont désarmés et immobilisés d'une façon quelconque, avant d'être conduits jusqu'à un poste de police, un tribunal ou un officier supérieur. Ainsi, l'agent peut transférer la responsabilité de ses prisonniers et rédiger un rapport sur les circonstances de leur interpellation.
4. Les Investigateurs sont interrogés au poste et pendant leur transfert. On peut leur demander de signer une déposition.
5. Même après qu'ils aient été incarcérés, les Investigateurs peuvent toujours ignorer les raisons de leur arrestation. Ils peuvent

parfois être autorisés à communiquer avec l'extérieur. Dans certains cas, le secret peut être gardé sur leur arrestation. Ils peuvent être emprisonnés dans des cellules séparées et certaines tortures peuvent leur être infligées pendant leur interrogatoire.

6. Les autorités peuvent décider qu'ils passeront, ou ne passeront pas, en jugement. Elles peuvent écarter des témoins favorables aux prévenus.

7. En cas de verdict de culpabilité, la peine infligée peut refléter l'importance du délit ou le danger que représentent les Investigateurs pour une personne donnée, un groupement ou un Etat.

8. Les sentences prononcées peuvent être différentes pour chacun ou être expressément conçues pour les séparer. Les Investigateurs qui coopèrent avec les autorités peuvent ne pas faire de vieux os, car ils sont alors les preuves vivantes de la corruption ambiante.

UN PEU D'HISTOIRE

Le 16 janvier 1920, le 18ème amendement à la Constitution des Etats-Unis entra en application et donna le départ de ce qui fut rapidement connu sous le nom de Prohibition, une période qui dura jusqu'à l'évènement de l'administration Roosevelt dans les années trente. Bien que cet Amendement mit fin à la production légale de boissons alcoolisées sur le territoire des Etats-Unis et des colonies américaines, il n'arrêta pas pour autant la demande de spiritueux. Cette demande devait aboutir à la création d'un certain nombre d'organisations criminelles toutes prêtes à étancher (pour un bon prix) la soif des Américains.

De petites distilleries illégales commencèrent à produire de l'alcool pour toute la nation. Ces boissons "faites maison" entraînaient parfois des empoisonnements et il devint vite de bon ton — et meilleur pour la santé — de se procurer des alcools provenant d'autres pays. C'est ainsi que débuta l'ère des bootleggers.

La plupart de l'alcool vendu par ces trafiquants était acheminé par des navires britanniques qui jetaient l'ancre au delà des limites territoriales américaines, fixées à trois milles des côtes. Des canots automoteurs permettaient ensuite d'amener les marchandises de contrebande jusqu'à divers points de la côte est du pays. Des camions venant du Canada et des cargos des Caraïbes introduisaient également des alcools de marque qui pouvaient être vendus à un prix élevé et permettaient de réaliser de gros bénéfices. Les "syndicats", pour leur part, vendaient des spiritueux (purs ou coupés) à des distributeurs indépendants qui les revendaient ensuite directement aux consommateurs ou à des "speakeasies", des bars illégaux dont la seule publicité était assurée par le bouche-à-oreille.

En général, les syndicats se contentaient de distribuer des marchandises qu'ils ne produisaient pas eux-mêmes. Ils ne disposaient donc pas du matériel, des matières premières nécessaires, des capitaux indispensables pour ouvrir des distilleries, etc. Quoi qu'il en soit, la nécessité de constituer des réseaux de communication et de transport étendus a poussé les syndicats à collaborer entre eux dans diverses régions d'Amérique. Du point de vue pratique, le

Volstead Act a donc amené les gangs à se fédérer et a donc contribué dans une très large mesure au développement du crime organisé.

Avec les énormes bénéfices du trafic d'alcool, les syndicats purent ensuite réaliser des investissements et régulariser toutes sortes d'autres activités illégales : paris sur les courses, jeux d'argent, écoulement de biens volés, prostitution, contrôle des syndicats de travailleurs, prêts usuraires, drogues, rackets, etc. Chaque fois qu'une législation bien intentionnée est allée à l'encontre des désirs des citoyens, le crime organisé s'est toujours équipé afin de satisfaire ces désirs, moyennant des tarifs bien supérieurs à la normale. L'étendue des marchés contrôlés par le crime organisé, et la longévité même de celui-ci, permettent d'estimer le total des revenus de toutes ces activités illégales à des centaines de milliards de dollars.

Le plus important et le plus florissant de ces syndicats fut le "Big Seven", qui contrôlait toute la côte est et dont faisaient partie Waxey Gordon, Charles ("Lucky") Luciano, Bugsy Seigel et Franck Costello.

Dans la région de New York, Guiseppe ("Big Boss") Masseria contrôlait la prostitution à Brooklyn et Manhattan. Dutch Schultz, pour sa part, dirigeait la contrebande d'alcool et un certain nombre de rackets. Lepke Buchalter et Gurrah Shapiro s'occupaient de trafic de drogues, d'extorsion, du travail au noir, et se chargeaient de briser les grèves.

A Chicago, le Gang Shelton était à la tête de la contrebande d'alcool et des jeux d'argent. Al Capone s'intéressait à toutes les activités criminelles d'une certaine importance. Il était en concurrence avec des gens tels que Dion ("Deany") O'Bannion, Hymie Weiss et George ("Bugs") Moran. Au cours de la décennie, Chicago fut le cadre de 629 meurtres non élucidés ayant un lien avec la guerre des gangs (et près de 5000 assassinats qui n'avaient apparemment pas de lien avec cette guerre). Le plus fameux épisode de cette époque fut certainement le Massacre de la Saint Valentin du 14 février 1928, au cours duquel sept hommes de main de Bugs Moran furent abattus dans un entrepôt de Chicago par des agents d'Al Capone.

A Detroit, c'est le Purple Gang (Gang Pourpre) d'Eddie Fletcher qui supervisait le trafic d'alcool. Le Gang Licavoli, de son côté, s'occupait de la distribution des spiritueux et de l'extorsion de fonds.

Sur un autre plan, le début des années 20 vit également la renaissance et l'accroissement de l'influence du Ku Klux Klan, notamment dans la région de la rivière Ohio, dans le Sud et dans certaines parties de l'Oregon et de la Californie. Le Klan ne parvint cependant pas à trouver des soutiens financiers stables et son histoire se résume à quelques périodes de terreur, sans qu'il ait jamais pu devenir une puissance omniprésente. Néanmoins, un rassemblement du Klan à Kokomo (Indiana) a réuni près de 100 000 personnes en juillet 1923.

Avec la dépression économique consécutive au crash boursier du 24 octobre 1929, le crime organisé perdit les faveurs de la presse populaire au profit des exploits de voleurs de banques tels que Pretty Boy Floyd, Ma Barker, Bonnie & Clyde et John Dillinger. Des édits fédéraux soigneusement élaborés portant sur la fraude fiscale firent en outre comprendre aux criminels organisés qu'ils avaient tout intérêt à devenir plus discrets. Les anti-héros turbulents des années 20 furent alors de plus en plus nombreux à se transformer en hommes d'affaires anonymes, conservateurs et bien habillés.

LA CORRUPTION

Il est parfois possible de corrompre les fonctionnaires, surtout s'ils vivent dans de petites agglomérations, à la campagne (où les salaires sont peu élevés et où les pots-de-vin ne portent pas à conséquence) ou même dans de grandes villes (où le corrompu peut continuellement comparer ses ambitions à l'opulence qui l'entoure).

Le Gardien peut éventuellement définir une compétence en Corruption en utilisant l'APP et le POU comme bases.

Calculez les pots-de-vin en fonction de la paye journalière du fonctionnaire à corrompre et observez les principes suivants : les questions mineures ne devraient coûter qu'entre 1 et 4 heures de salaire ; les questions importantes pourront coûter entre un jour et un mois de salaire, voire plus, selon la gravité du problème. Plus un fonctionnaire occupe un poste élevé dans la hiérarchie, plus cher il faudra le payer. Utilisez les mêmes principes pour la corruption en pays étranger.

Les tarifs peuvent également varier en fonction de la gravité du délit commis, aux yeux de celui que l'on essaye de corrompre. Ainsi, un shérif de comté qui est heureux de voir la vieille maison des Barnsworth réduite en cendres parce que les enfants du voisinage se blessaient souvent quand ils allaient y jouer, ne demandera pas grand chose (s'il demande quelque chose) aux incendiaires ; par contre, le même shérif risque de réagir différemment si le seul Hôtel de Ponyville prend feu — provoquant la mort de quatre vieux clients un peu bizarres mais apparemment paisibles — par la faute de quelques pyromanes de Chicago qui prétendent que les victimes étaient des vampires.

Si les personnages proposent un pot-de-vin trop élevé, cela risque de mettre la puce à l'oreille de leur interlocuteur qui peut alors refuser la somme offerte et se demander s'il dispose de tous les éléments lui permettant d'apprécier correctement la situation. Le fonctionnaire corrompu peut, à l'inverse, penser que les Investigateurs sont des imbéciles auxquels ils peut demander le double de ce qu'ils proposent. Les Investigateurs doivent donc proposer une somme appropriée s'ils ne veulent pas avoir de problèmes.

Corruption d'un agent de police en zone rurale :

- 2\$ pour une infraction mineure, etc.
- 5\$ pour un délit.
- 100\$ pour un crime.

Corruption d'un agent de police en zone urbaine :

- 4\$ pour une infraction mineure, etc.
- 10\$ pour un délit.
- 250\$ pour un crime.

Corruption d'un fonctionnaire gouvernemental (chef de la police, contrôleur des impôts, procureur, shérif, maire d'une petite ville, etc.) :

- 50\$ pour une infraction mineure, etc.
- 200\$ pour un délit.
- 1000\$ pour un crime.

Si les Investigateurs tentent d'utiliser la corruption afin de se tirer d'une très mauvaise situation, ils peuvent avoir à verser des pots-de-vin à plusieurs personnes différentes, voire à tout un service de l'administration.

PRISONS : 5 STYLES

Les intrépides Investigateurs ne respectent pas toujours les lois, car celles-ci sont conçues afin de régir les comportements humains routiniers, pas les activités inhumaines et extraordinaires. Les personnages sont parfois amenés à résoudre les problèmes qui se posent à eux en faisant exploser un puits de mine, en incendiant une maison ou en décapitant un sorcier... autant d'agissements qu'un tribunal considère généralement comme répréhensibles. La Société peut alors se comporter comme une mère pervertie, en punissant les Investigateurs parce qu'ils ont fait le bien. L'emprisonnement fait partie des punitions qu'elle peut alors infliger.

La présentation de chacune des prisons décrites dans le présent chapitre est toujours organisée sur le même modèle : description des lieux, théorie pénale mise en oeuvre, fonctionnement routinier de la prison, personnel, et contacts possibles avec le monde extérieur dont peuvent bénéficier les détenus.

Pénitencier d'Etat de Grande Maison, U.S.A.

TAILLE DE LA PRISON — Détenus : 1800, personnel : 429.

DESCRIPTION DES LIEUX — Ce pénitencier a été édifié sur une île et possède un double mur d'enceinte (de 10 mètres de haut). Ce mur ne court cependant que sur la moitié de la circonférence de l'île ; le jardin potager de la prison occupe la seconde moitié. Dans l'espace qui sépare les deux enceintes, il y a des miradors équipés de projecteurs sur lesquels se tiennent des gardiens armés, des chiens et des barbelés. La région est d'ordinaire soumise à un climat tempéré, mais le système de défense de la prison peut éventuellement être affecté par des tempêtes ou d'importantes chutes de neige. Il y a six principaux blocs de cellules, avec cafétéria, équipement médical propre et ateliers. La prison est une véritable petite ville et possède des boutiques, des générateurs, des installations sanitaires, etc., qui fonctionnent de façon totalement autonome.

THEORIE PENALE — Si un Investigateur a été emprisonné, c'est qu'il est coupable. Il doit réparer le tort qu'il a causé à la Société, et celle-ci a le droit d'utiliser n'importe quelle méthode pour obtenir réparation. La Société est plus dure que le pire des escrocs et il vaut mieux pour l'Investigateur qu'il ne fasse pas de vagues, sinon on le jetera dans un cul-de-basse fosse : un rebut n'a jamais droit à une seconde chance. Les gardes ont conscience que tous les détenus sont des fauteurs de troubles, c'est pourquoi ils organisent le magma criminel qu'ils composent en les séparant par nationalité, par race et par gravité des infractions commises. Les prisonniers ont intérêt à se tenir à carreau, à faire ce qu'on leur dit et à ne pas la ramener. (De leur côté, les détenus orgueilleux et agressifs savent que pour survivre en prison, il faut constituer des gangs rivaux capables d'impressionner même des gardes armés).

FONCTIONNEMENT — La plupart des cellules accueillent deux prisonniers, qui utilisent des toilettes communes et ne peuvent avoir aucune intimité. Elles sont toutes ouvertes sur le devant. Tout le monde travaille à Grande Maison, en participant au fonctionnement de l'établissement ou en exécutant des commandes de l'Etat (ex : fabrication de plaques minéralogiques). Personne n'est payé en retour. Les prisonniers peuvent parfois avoir un hobby. Des expositions sont même organisées de temps à autres et les gardiens peuvent alors acheter, pour un ou deux dollars, des réalisations témoignant de l'adresse des pensionnaires. La literie et les vêtements sont solides et on les nettoie régulièrement. Les seules moments de détente sont offerts par les cérémonies et les chants choraux des offices religieux des dimanches et jours fériés. La semaine de travail dure six jours. Les soins médicaux sont corrects, mais les diagnostics ne sont guère "subtils" et on n'applique jamais de traitements "progressifs" aux problèmes névrotiques ou psychotiques. Ainsi, une blessure sera bien recousue, mais il restera toujours une cicatrice. Les Investigateurs n'ont pas grand chose à craindre, tant qu'ils ne se lient pas d'amitié avec d'autres détenus ou avec des gardiens. Appartenir à un gang peut résoudre certains problèmes d'identification, mais on n'est plus alors à l'abri d'une bagarre meurtrière avec des membres des autres gang ou avec des gardes.

PERSONNEL — La compétence des gardiens de Grande Maison a ses limites ; ainsi, s'ils savent comment intimider ou persuader par la douceur les détenus, ils ignorent (qui pourrait savoir ?) comment les transformer en citoyens responsables. Il suffit de quelques mois passés ici, pour qu'un garde adopte une attitude rustre, indifférente et quelquefois brutale. La plupart des gardiens sont par contre des bureaucrates accomplis, qui se déchargent très volontiers des responsabilités de leur charge, comme si les armes dont ils sont tous équipés ne pouvaient suffire à les rendre courageux. Leur compétence en Mythe de Cthulhu est généralement nulle, car la plupart de ces hommes sont

incapables d'imaginer qu'il existe une réalité différente de celle qu'ils contemplent tous les jours.

CONTACTS POSSIBLES — Recevoir du courrier et lire des livres sont des privilèges qui dépendent du comportement du détenu au sein de l'établissement : ce ne sont pas des droits ! Les communications téléphoniques, quant à elles, sont absolument interdites, car il est impossible de les censurer. L'utilisation systématique des moyens de communication disponibles — surtout pour les recherches en bibliothèque — dépend généralement des relations harmonieuses que l'on parvient à établir avec l'aumonier de la prison qui en a généralement la charge.

Ferme de travaux forcés du comté de Wayshearn

TAILLE DE LA PRISON — Détenus : 103, gardes : 7, chiens : 14.

DESCRIPTION DES LIEUX — La ferme a été édifiée au milieu de 25 hectares de terre argileuse rouge. Il y a un bâtiment pour l'administration et le matériel, un baraquement pour les prisonniers blancs et un baraquement pour les noirs. Le tout est entouré par une barrière en fil de fer barbelé haute de trois mètres. Même si les fenêtres des baraquements sont équipées de barreaux, il serait facile de s'évader d'ici si tous les prisonniers n'étaient pas enchaînés en permanence, entre eux la journée et à leur couchette pour la nuit.

THEORIE PENALE — Comme les détenus sont essentiellement des voleurs, des bagarreurs et des maquereaux (les criminels sont envoyés à la prison d'Etat), le comté de Wayshearn charge juste l'administration de bien les surveiller. Les gardes savent bien que les équipes de travail qu'ils surveillent ne font pas grand chose ; mais aussi longtemps que les prisonniers garderont les yeux rivés au sol, les journées s'écouleront dans le calme et la placidité. Les gardiens et les forçats peuvent se lier d'amitié ou apprendre à se respecter, mais ce genre de relation dépend uniquement de choix individuels, il ne s'agit pas d'une politique instaurée sur le plan de l'établissement. Les gardes ne mélangent jamais blancs et noirs, car cela pourrait provoquer des troubles. Tout le monde sait que la loi appartient à ceux qui la font ; si un détenu n'a pas eu assez d'influence pour éviter la ferme, il n'en aura certainement pas assez non plus pour se faire libérer sur parole.

FONCTIONNEMENT — Les prisonniers dorment sur des couchettes installées dans de grands dortoirs. La nuit, ils sont enchaînés à leur lit. Le jour, ils sont enchaînés par groupes d'une douzaine. Plus ces groupes sont importants, moins le comté doit dépenser pour assurer sa surveillance. Les semaines de travail sont de six jours. La qualité de la nourriture dépend entièrement de la qualification du cuisinier nommé par l'administration. Il n'y a aucune distraction, à part la visite occasionnelle d'un évangéliste itinérant et quelques événements exceptionnels tels que la kermesse du comté. Les soins médicaux n'ont rien d'extraordinaire, les blessures et les maladies graves sont généralement soignées à l'hôpital du comté. Si un Investigateur obéit aux ordres, nourrit de temps à autres les chiens et s'arrange pour ne pas être enchaîné à un psychopathe, sa peine s'écoulera sans problème particulier.

PERSONNEL — La plupart des gardes sont d'anciens militaires qui n'ont pas trouvé de meilleur emploi. Certains sont allés au collège, alors que d'autres savent à peine écrire leur nom. Comme ils placent l'expérience avant l'éducation, il est éventuellement qu'un garde ait un petit pourcentage en Mythe de Cthulhu. La majorité du personnel s'intéresse surtout à son confort personnel et des prisonniers peuvent tirer avantage de cet état de fait en émettant des suggestions susceptibles de rendre la vie des gardiens plus facile ; les détenus doués de sagesse éviteront cependant d'en abuser.

CONTACTS POSSIBLES — Un Investigateur emprisonné se rendra vite compte qu'il est facile de recevoir du courrier (ou d'en envoyer, si on peut payer les timbres) et que les visites mensuelles

ou hebdomadaires sont rarement supprimées. Des colis trop luxueux seront minutieusement inspectés avant d'être refusés, car les gardes ne tiennent pas à déséquilibrer les conditions précaires qui règnent dans les baraquements. Néanmoins, plus petite sera la ferme carcérale, plus grandes seront les chances de pouvoir soudoyer les gardes chargés de l'inspection des colis, si les intentions du corrupteurs semblent honorables. Les prisonniers ne peuvent cependant pas accéder à une bibliothèque ou accorder des entretiens.

Deathoak, Prison de Sa Majesté, Grande Bretagne

TAILLE DE LA PRISON — Détenus : 488, personnel et gardiens : 160.

DESCRIPTION DES LIEUX — La prison de Deathoak remonte au temps d'Henry VIII et n'a guère évolué depuis cette époque. Elle a cependant été agrandie au 18^{ème} siècle afin d'accueillir des marins mutinés, et a connu deux fois des travaux d'agrandissement au cours du 19^{ème} afin de permettre l'incarcération de voyous en provenance des quatre coins de l'Empire. La prison est constituée d'un bâtiment unique réunissant divers style architecturaux et comprenant plusieurs cours d'exercice entourées de murs de 6 à 10 mètres de haut. Les couloirs intérieurs forment un véritable labyrinthe, car les gentilshommes-architectes qui se sont succédés pour construire cet établissement se sont toujours moqués de donner une véritable cohérence aux différents étages. Ainsi, certaines cellules surplombent la zone industrielle environnante, mais avec des à-pics donnant sur des grilles en fer forgé ornementées. Au cours des siècles écoulés, toutes les voies utilisables pour s'évader ont été condamnées et la routine carcérale a toujours été à la hauteur. Le personnel accorde toute sa confiance à la sécurité bien établie de Deathoak. En fait, il n'y a pas eu ici d'évasion depuis celle de Bantry Steadman, en 1862, qui s'est produite au cours d'une émeute fomentée par quelques Américains.

THEORIE PENALE — Les droits, les privilèges et les responsabilités sont déterminés par la classe sociale dont on est issu. Cette classe détermine le comportement de l'individu ; c'est un code fondé sur l'honneur auquel il est impossible de ne pas se soumettre, l'éducation prend tôt ou tard le dessus : les lévriers ne sont pas des bouledogues et ils n'ont aucune raison de vouloir le devenir. Il est donc normal que chacun soit toujours traité selon son rang, même en prison. Il serait indécent de permettre à des prisonniers des deux sexes de se mélanger ; il ne serait guère plus décent d'obliger les classes sociales à se mêler au sein d'une démocratie métissée. Un Pair du Royaume envoyé en prison pour un meurtre est toujours d'une noblesse supérieure à celle à laquelle peuvent prétendre le directeur et les gardiens roturiers. Il doit donc pouvoir bénéficier d'un logement et d'équipements appropriés. On ne peut certainement pas attendre qu'un homme du monde abandonne son style de vie habituel et déchoie jusqu'à n'être plus qu'une brute. De même, les pauvres n'ont aucune raison de voir leurs conditions d'existence s'améliorer, car cela serait en complète contradiction avec la divine écologie des relations de classe. La prison a pour but d'isoler les criminels jusqu'à ce qu'ils se soient amendés et ils sont donc mis au rancart jusqu'à ce que la société puisse tolérer de les accepter à nouveau en son sein. Néanmoins, le fonctionnement des institutions sociales ne doit pas s'interrompre pour autant.

FONCTIONNEMENT — On n'attend pas des prisonniers qu'ils payent pour leurs crimes, à moins qu'ils n'appartiennent à la classe laborieuse, dont on ne peut rien attendre d'autre. Les hommes de bien, quant à eux, peuvent parfaitement se payer un logement confortable et s'offrir les services d'un valet/chef cuisinier, s'il y en a de disponibles. Et si ce n'est pas le cas, l'administration exprimera son embarras pour cette regrettable situation.

Fort malheureusement, sur le plan de l'exercice physique, l'établissement n'a rien d'autre à proposer que des promenades dans la cour. Les soins médicaux sont de qualité acceptable, mais, bien sûr, varient dans de grandes proportions en fonction de la classe sociale du détenu. Il y a des cellules de toutes les tailles, du fait du manque d'unité de l'architecture. Parfois, une pièce peut contenir trois hommes, alors que celle d'à côté n'est utilisée que par un seul prisonnier. A moins qu'un Investigateur ne décide de commettre des crimes pendant son séjour en prison, celui-ci devrait se dérouler relativement sans encombre.

PERSONNEL — Les gardiens des lieux sont plutôt moins faciles à corrompre que leurs collègues américains, car ils ont la conviction profonde que l'argent ne peut rien accomplir par lui-même. Ce qui compte, c'est la naissance et on peut difficilement changer ses origines. En dépit de certains courants d'agitation gauchistes, les détenus sont eux-mêmes à moitié convaincu du bien fondé de cette assertion. Comme il est assuré que les choses se passent comme il convient, le directeur est plus susceptible de porter un intérêt personnel aux charges qui lui sont dévolues. Il peut d'ailleurs être important à ses yeux de savoir si un Investigateur est Catholique, Anglican ou Protestant.

CONTACTS — L'amélioration personnelle est une responsabilité personnelle qui incombe à chacun et l'entretien des facultés intellectuelles est une chose utile pour pouvoir se sortir d'une mauvaise passe. L'aumonier encouragera les prisonniers à consulter la bibliothèque de la prison ou à se prêter des livres entre eux, si leur comportement est satisfaisant. Comme toujours, toutes les formes de communications qui ne peuvent pas être contrôlées seront sévèrement restreintes : les visites ne sont possibles qu'une fois par semaine et les contacts téléphoniques sont prohibés.

Boleta Ocho, Amérique Latine

TAILLE DE LA PRISON : Détenus : 312, gardes : 21.

DESCRIPTION DES LIEUX — Des baraquements à deux niveaux forment les trois côtés d'une grande cour ; le quatrième côté est occupé par un haut mur en ciment qui entoure également les bâtiments. Des miradors équipés de mitrailleuses surplombent l'enceinte. Accolés à cette dernière, et protégés par un second mur, on trouve les bureaux de l'administration, les cuisines, des boutiques et les quartiers des gardes. Le climat est chaud, mais pas humide, ce qui est une bonne chose car les gardiens obligent souvent les prisonniers à rester hors des baraquements pendant la plus grande partie de la journée, afin de pouvoir les surveiller plus facilement. Des cinq prisons présentées dans ce chapitre, les gardiens de celle-ci sont les moins scrupuleux et leur inattention peut encourager certains détenus à tenter la belle. Cela ne signifie pas pour autant, qu'il ne puisse y avoir de temps en temps un garde intelligent et travailleur.

THEORIE PENALE — La vie elle-même n'est qu'une prison, c'est vrai en tout cas pour les hommes qui assument la tâche ingrate de gardien et pour les détenus de Boleta Ocho. Beaucoup de gardiens ne remarquent d'ailleurs pas beaucoup de différences entre leur propre sort et celui des prisonniers. Bien qu'ils ne tiennent pas à perdre leur emploi, ils ne voient pas pourquoi ils se fatigueraient dans l'exercice de leur labeur. Certains gardes ne pensent cependant pas de cette façon et cherchent à s'enrichir ou à progresser au sein de la hiérarchie. Ces hommes sont des détraqués qui peuvent se révéler dangereux. Il faut éviter de les récompenser ou de se montrer honnêtes à leur égard ! A Boleta Ocho on ne trouve que des prisonniers sans influence ni argent ; les autres ont tous été exilés ou libérés sur caution. Seul un changement de gouvernement peut éventuellement modifier la longueur d'une peine.

FONCTIONNEMENT — Quiconque arrive ici avec des biens personnels les perdra tous, à l'exception des vêtements qu'il porte

sur lui. La nourriture est consistante et servie en quantités variables, car l'intendance ne parvient pas à nourrir tout le monde correctement... une situation que le directeur de la prison répugne à signaler à ses supérieurs. Il n'y a ici aucune activité organisée, mais, de temps à autres, un homme influent de la région vient parfois engager une centaine d'hommes afin qu'ils construisent un pont, participent à la récolte de canne à sucre ou aident à combattre un incendie ; les excursions de ce genre se prêtent particulièrement bien aux tentatives d'évasion. Les soins médicaux sont des plus douteux, même en ce qui concerne les blessures bénignes. Comme il manque de personnel médical qualifié, le commandant peut un jour faire appel à des missionnaires méthodistes à la déontologie rigide, et le lendemain demander le concours d'un charlatan imbibé de rhum qui a été renvoyé trois fois de la faculté de médecine pour sa stupidité. Si les gardiens qui s'occupent des mitrailleuses ne se mettent pas à tirer sous l'emprise de la panique lors d'une bagarre entre détenus, si l'investigateur emprisonné a au moins une TAI de 13, et si personne ne contamine l'eau qu'il est contraint de boire, il a une chance de survivre à un séjour de quelques années à Boleta Ocho. Un prisonnier est agressé uniquement s'il refuse de partager les biens qu'il a amené avec lui afin de se faire des alliés. Dans ce cas, il risque fort d'un coup de couteau ou d'une balle tirée par un garde offensé.

PERSONNEL — Gardien de prison n'est pas un travail bien payé et comme la plupart des prisonniers sont eux-mêmes pauvres, un garde ne peut pas faire grand chose pour s'enrichir. Comme il s'agit d'un emploi sans issue, un grand nombre de sadiques, d'incompétents, de poètes, de révolutionnaires, d'handicapés mentaux et d'idiots du village ont fini par prendre racine ici. Le taux de chômage étant de l'ordre de 40%, il y a peu de démissions. Et comme le travail est peu ragoûtant, les renvois sont également très rares. La partie la plus agréable de la tâche est l'entraînement au tir à la mitrailleuse... tout le monde aime ça ! A l'occasion des nombreuses fêtes nationales qui ponctuent l'année, les gardes des miradors n'hésitent pas à laisser libre cours à leur patriotisme en tirant des balles traçantes. Dans ces moments-là, la meilleure chose à faire, c'est de plonger dans les latrines. Comme la plupart des hommes se considèrent comme des victimes de la fatalité, la meilleure façon de s'attirer leurs faveurs consiste à faire appel à leurs sentiments... une mère mourante, et ils peuvent tourner le dos à un moment crucial ; un fils handicapé, et une porte peut être laissée ouverte. Il y a peut-être un gardien sur cent qui possède quelques connaissances en Mythe de Cthulhu, souvent même sans avoir pleinement conscience de ce qu'il sait.

CONTACTS — Les colis expédiés à la gare principale de la capitale ont une bonne chance d'arriver intact. Par contre, ceux qui sont envoyés directement à Boleta Ocho n'ont aucune chance d'arriver à bon port. Le commandant a la conviction (certainement justifiée) que la présence d'objets personnels ne peut être pour eux qu'un facteur de division dangereux pour la santé des détenus, et il confisque généralement tous les paquets. En échange, il offre à leurs destinataires tous les melons qu'ils peuvent avaler, quand la saison s'y prête. Les lettres ont autant de chances d'être reçues que d'être expédiées ; elles peuvent traîner pendant deux ans dans un bureau. Seules les visites autorisées par le Ministère de l'Intérieur sont tolérées, et encore, elles sont souvent interrompues. Il n'y a pas de téléphone.

Chaya Ranas, située en Afrique du Nord ou au Moyen Orient

TAILLE DE LA PRISON — Détenus : 600, gardes : 14.

DESCRIPTION DES LIEUX — Au cours du 18^{ème} siècle, le Bey de Ranas a résolu ses problèmes carcéraux en faisant

travailler ses prisonniers dans une mine de sel, avant de les enfermer à l'intérieur. Les huit hectares de galeries étaient situés bien en dessous de la surface et il découvrit qu'il pouvait maintenir l'ordre en se contentant d'y envoyer chaque jour un détachement de soldats (chargés de tuer les détenus qui essayaient de percer les parois). Ses descendants ont su profiter de sa leçon et ont perpétué son oeuvre. Une fois par jour, les gardes (accompagnés de soldats à la gâchette facile) veillent à approvisionner les prisonniers en eau et en nourriture, pour le reste ils les abandonnent à eux mêmes dans les ténèbres de la mine de sel. L'unique entrée est constituée par un puits de mine gardé qui s'enfonce à près de 60 mètres dans le sol. Six hommes sont remontés chaque jour afin qu'ils actionnent la pompe à air (un appareil assez joliment décoré datant du 19^{ème} siècle et équipé de harnais en cuir), qui permet à leurs compagnons de survivre. Les détenus qui doivent être libérés sont appelés sept jours consécutifs, s'ils ne se sont pas présentés avant la fin de ce délai, on considère alors qu'ils sont morts. Les impostures ne sont pas rares et sont passibles de l'habituelle décapitation.

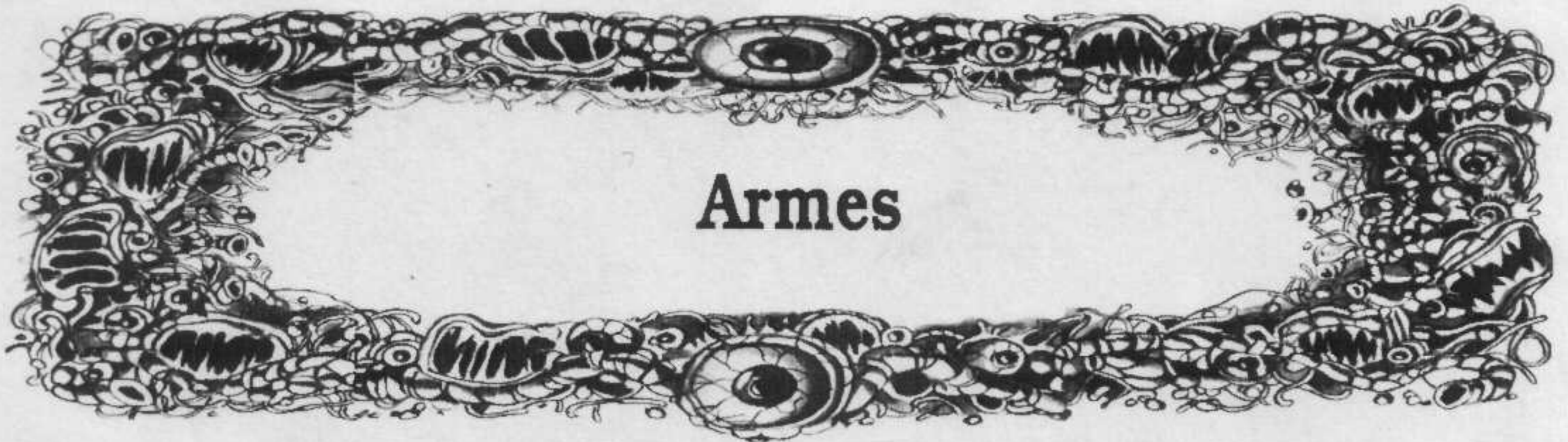
FONCTIONNEMENT — Les prisonniers incarcérés ici vivent un véritable enfer. Ils ne peuvent rien faire d'autre que s'asseoir, devenir fous, mourir de malnutrition (les prisonniers les plus forts n'hésitant pas à voler la pitance des autres) ou être tués au cours d'une des empoignades échevelées qui se répandent parfois sans raison apparente dans toutes les galeries. Selon leur humeur du moment, les gardiens au service du Bey peuvent, ou non, laisser des torches allumées. Il n'y a pas de blanchisserie, d'infirmerie, ni de contacts possibles avec les gardes. Des hommes s'entretuent parfois pour un mégot de cigarette.

PERSONNEL — Les quelques gardiens de Chaya Ranas considèrent leurs centaines de pensionnaires comme étant pire que des chiens. Ils n'éprouvent à leur égard aucune pitié, ni même le moindre intérêt. Ils leur reprochent juste de ne pas être capables de se procurer tout seuls de la nourriture ou de l'air, ce qui allégerait d'autant leur travail. Les gardes ne communiquent en aucune manière avec les détenus. De temps à autres, ils reçoivent juste l'ordre de la capitale de libérer tel ou tel homme. Une fois qu'ils ont appelé celui-ci à haute voix, ils se sentent déchargés de toute obligation. Il n'ont même pas une liste recensant tous les prisonniers. Il leur arrive souvent de s'emparer de quelques détenus afin de les vendre comme esclaves ou comme victimes pour des sacrifices ayant trait au Mythe de Cthulhu. Il y a d'ailleurs une chance sur deux qu'un garde ait une compétence en Mythe, mais celle-ci ne sera jamais supérieure à 25%.

Note particulière

LA MONNAIE DES PRISONS — L'argent étant invariablement un facteur de friction au sein des détenus, ce sont les gardiens qui le conservent. Les monnaies d'échange les plus répandues dans les prisons sont la cigarette, le paquet de cigarettes ou la cartouche de cigarettes. Celui qui parvient à se retenir de fumer son "compte en banque" peut se faciliter grandement l'existence. Comme les grosses quantités de cigarettes peuvent toujours faire l'objet d'un vol, cette monnaie d'échange n'est utilisée que pour payer de menus services. En outre, elle a l'avantage de n'intéresser que les détenus, alors que les gardiens, pour leur part, ne risquent pas de se laisser corrompre pour quelques cigarettes.





Armes

C'est peut-être au cours des années 20 que l'on pouvait trouver le plus grand éventail d'armes de l'Histoire. Et si les rivalités des empires qui sont à l'origine de la Grande Guerre ont permis de populariser les armes automatiques que nous connaissons encore aujourd'hui, leur technologie et leur méthodes de fabrication étaient encore inconnues dans de nombreuses parties du globe.

A aucune autre époque, la disparité militaire entre les pays colonisateurs et leurs colonies n'a été aussi flagrante.

Quand vous utiliserez les tables ci-dessous, il vous faudra toujours déterminer le statut ou la race d'un groupe dont vous voudrez connaître l'armement.

S'agit-il de Boers ou de Zoulous ? De cow-boys ou d'indiens ? Employez ces tables judicieusement, afin de refléter autant que possible la réalité de l'époque.

Afin de permettre la détermination au hasard des armes dont sont équipés des groupes de civils, le monde a été divisé en onze

régions, qui se différencient essentiellement par leurs conditions climatiques et les conséquences culturelles que celles-ci peuvent entraîner.

Les groupes sont considérés comme étant d'origine rurale et non urbaine : la moitié des membres d'un groupe de citoyens ne devraient pas être armés, ou alors seulement avec des armes de fortunes telles que des bâtons, des rasoirs, etc.

Modifiez les frontières des régions selon vos désirs. Ces délimitations ne sont que des suggestions.

Après vous être référé aux zones d'armement de la carte ci-contre, lancez 1D20+4 afin de déterminer le nombre d'individus qui composent le groupe qui vous intéresse.

Lancez ensuite 1D10 afin de savoir quelle arme possède chaque membre de cette bande, cette foule, ce gang de voleurs, ou ce groupe de citoyens animés par une colère légitime.

ZONES D'ARMEMENT

ZONE 1

Europe Occidentale et Centrale

Lancer 1D10	Résultat
1	Gourdin
2-3	Fusil de chasse
4-6	Hache
7-9	Faux ou faucille
0	Fusil

ZONE 2

Europe Orientale et Russie

Lancer 1D10	Résultat
1-3	Gourdin
4-5	Hache
6-7	Faux ou faucille
8-9	Fouet
0	Fusil de chasse

ZONE 3

Sub-Arctique, Nouvelle Guinée et intérieur de Bornéo, Afrique du Sud-Ouest

Lancer 1D10	Résultat
1-3	Gourdin
4-5	Couteau
6	Hachette
7-9	Lance
0	Arc

ZONE 4

Afrique du Nord, Moyen-Orient, Trans-Caspienne

Lancer 1D10	Résultat
1-4	Couteau
5-6	Sabre
7-9	Mousquet
0	Fusil

ZONE 5

Montagnes d'Asie, Tibet

Lancer 1D10	Résultat
1-3	Gourdin
4-6	Couteau
7-8	Lance
9	Sabre
0	Fusil

ZONE 6

Sud du Canada, U.S.A., régions dégagées du Mexique, régions colonisées d'Amérique du Sud, Afrique du Sud blanche, Australie

Lancer 1D10	Résultat
1-2	Couteau
3-4	Hache
5-6	Pistolet
	(non autorisé au Canada, remplacer par un Gourdin)
7-8	Fusil de chasse
9-0	Fusil

ZONE 7

Jungles comprises entre le Mexique et l'Argentine

Lancer 1D10	Résultat
1-2	Gourdin
3	Couteau
4-5	Lance
6-7	Fléchette empoisonnée
8-9	Arc
0	Fusil

ZONE 8

Inde, Chine et Japon

Lancer 1D10	Résultat
1-3	Gourdin
4-5	Couteau
6-7	Torche
8-9	Faucille
0	Sabre

ZONE 9

Asie du Sud-Est

Lancer 1D10	Résultat
1-4	Gourdin
5-6	Lance
7	Sabre
8-9	Arc
0	Mousquet

ZONE 10

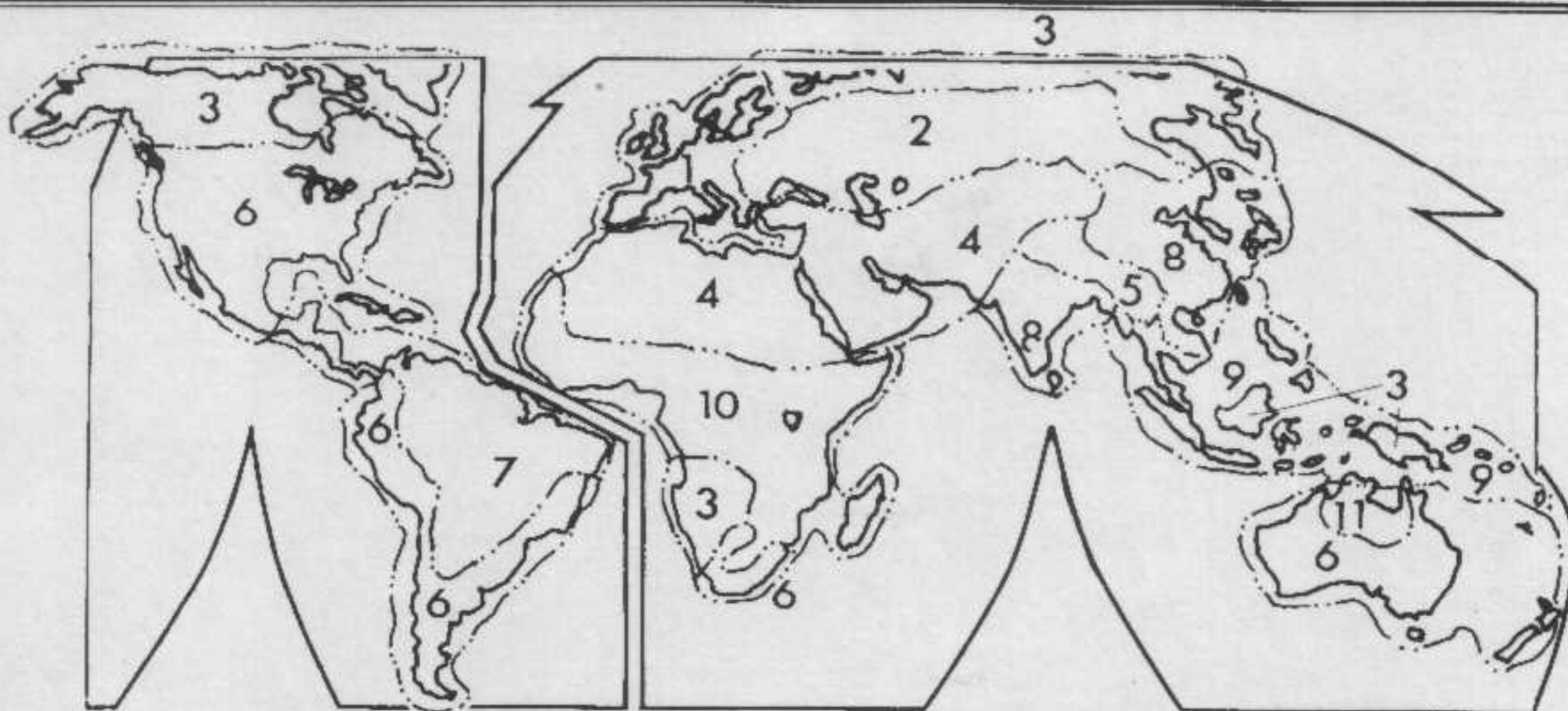
Jungles et savanes africaines

Lancer 1D10	Résultat
1	Gourdin
2-5	Lance
6-7	Javelot
8-9	Arc
0	Mousquet

ZONE 11

Aborigènes d'Australie

Lancer 1D10	Résultat
1-2	Gourdin
3	Couteau
4-6	Lance
7-9	Boomerang
0	Arc



Répartition des armes en fonction des cultures du monde entier

N'oubliez pas que les groupes auxquels vous vous intéressez se sont formés spontanément. S'ils avaient disposé de plus de temps, ils auraient sans doute pu s'équiper d'armes plus meurtrières. Mais quand un Investigateur a besoin d'aide, le temps presse. Et s'il tombe un jour sur une bande de brigands, ceux-ci n'attendront peut-être pas qu'il ait terminé de se préparer... même les méchants ont toujours d'autres choses à faire.

NOUVELLES ARMES POUR L'APPEL DE CTHULHU

RAFALES : le tireur peut préciser de combien de balles est composée sa rafale. Le maximum est de 20 pour une mitrailleuse Thompson.

ARMES AUTOMATIQUES : les armes totalement automatiques, comme les mitrailleuses Thompson, peuvent tirer plus d'une balle à chaque tir. Pour chaque balle tirée en rafale, les chances de toucher sont augmentées de 5% (mais le pourcentage final ne peut cependant pas être supérieur au double de la compétence du tireur). Procédez à un seul jet par cible. Si celui-ci est réussi, lancez un dé comportant autant de faces que le nombre de balles composant la rafale. Par exemple, si 8 balles ont été tirées, lancez 1D8 pour déterminer combien touchent la cible. Si 3 balles ont été tirées, lancez 1D3. En cas d'empalement, seule la première balle est concernée. Si plusieurs cibles sont visées, l'utilisateur perd une balle pour chaque cible supplémentaire. Pour attaquer chaque cible, il faut effectuer un jet séparé.

Exemple : Alors qu'il enquête sur des bruits et des mouvements qui ont été repérés dans les parages d'une base militaire américaine, Ohio Jones découvre le cadavre d'un garde. Il ramasse la mitrailleuse Thompson de celui-ci juste au moment où des fanatiques religieux au

regard fou surgissent du bâtiment que défendait la sentinelle. Ohio appuie sur la détente et vide sur eux son chargeur. Il a 15% de chances de toucher et le chargeur contenait 20 balles. Il peut ajouter 100 points à sa compétence, mais comme il n'a pas le droit de faire plus que doubler ses chances, celles-ci passent seulement à 30%. Il décide d'arroser les cinq premiers fanatiques en adressant quatre balles au plus gros et trois à chacun des quatre autres. Comme il perd une balle entre chacune de ses cibles, il a ainsi consommé tout son chargeur. Il lance les dés et fait 04 pour sa première cible, 55 pour la seconde, 23 pour la troisième et 25 pour la dernière. Quatre sur cinq... quel coup de chance ! La première cible est touchée 1D4 fois (dont une fois par un empalement), les autres fanatiques n'encaissent qu'1D3 balles seulement. Tous meurent sur le coup. Comme Ohio Jones est affaibli par la malaria, le Gardien décide que le recul de la Thompson l'a fait tomber à la renverse et qu'il lâche son arme. Quoi qu'il en soit, les fanatiques survivants, impressionnés par le carnage auquel ils viennent d'assister, s'enfuient dans la jungle, abandonnant derrière eux Jones, le garde et la mitrailleuse éparpillés sur le sol.

EXPLOSIFS : les dommages des armes explosives sont indiqués avec un "rayon d'effet". Les dommages causés diminueront d'1D6 pour chaque "rayon" séparant la cible du point où se produit l'explosion. Tirez séparément les dommages pour chaque cible.

Compétence	Arme	Tirs/Round	Dommages	Chance de base	Pts de vie	Portée	Prix	Notes
Lancer	Boomerang de guerre	1/2	1D8	% en Lancer	8	Lancer	10\$	—
Fusil	Mousquet	1/6	1D8+4	20%	15	40 mètres	50\$	Empale
Faux	Faux	—	2D6	10%	20	Contact	20\$	—
Faucille	Faucille	—	1D6+1	10%	8	Contact	10\$	Empale
Fouet	Fouet à bétail	—	1D3	05%	6	2-5 mètres	10\$	Entrave*
Mitrailleuse	Mitrailleuse Thompson	rafale (20)	1D10+2 (auto.)	15%	8	20 mètres	Variable	Empale
Mitrailleuse**	Mitrailleuse cal. 30	rafale (bande-chargeur)	2D6+3 (auto.)	05%	10	150 mètres	Variable	Empale
Mitrailleuse**	Mitrailleuse cal. 50	rafale (bande-chargeur)	2D6+10 (auto.)	05%	10	200 mètres	Variable	Empale
Mortier	Mortier de 2 pouces	1/2	4D6 (rayon: 3m)	00%	15	20/100 mètres	Variable	Explosif
Lancer	Grenade à main	1/2	3D6 (rayon: 3m)	% en Lancer	5	Lancer	Variable	Explosif
Lancer	Bâton de dynamite	1/2	5D6 (rayon: 1m)	% en Lancer	1	Lancer	75 cents	Explosif
Canon	Canon de 75mm	1/4	10D6 (rayon: 2m)	00%	25	500 mètres	Variable	Explosif

* Sur un jet "d'empalement" (1/5 des chances normales de toucher), le possesseur du fouet peut spécifier si son arme s'enroule autour d'un objet que détient la cible et le lut arrache, ou si elle entrave et immobilise une partie choisie de son corps — Un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance détermine qui gagne.

** Une mitrailleuse s'enraye sur un jet de 91-00 si elle est manœuvrée par une personne seule et sur un jet de 99-00 si deux personnes l'utilisent.

NOTES CONCERNANT LES ARMES

BOOMERANG — Cette arme de jet est destinée à blesser ou à tuer du petit gibier. Envoyé par des mains expertes, ce morceau de bois à la courbure particulière peut, s'il rate sa cible, revenir à son envoyeur ; si le lancer est réussi, par contre, le boomerang atteint la cible et tombe à terre.

MOUSQUET — Il s'agit d'une arme à feu, généralement de fabrication artisanale, à canon long et lisse. Ses utilisateurs peuvent éventuellement atteindre une précision de l'ordre de 70% lorsqu'ils se sont bien familiarisés avec leur mousquet, mais les néophytes auront certainement du mal ne serait-ce qu'à le charger.

FAUX — On trouve ce grand outil agricole à deux mains dans toutes les régions du monde. Il peut faire les mêmes dommages qu'une hache de bûcheron, mais peut en outre empaler.

FAUCILLE — Cet outil à lame courbe est utilisé pour couper les herbes basses. On le manie avec une seule main et il fait les mêmes dommages qu'une hachette, tout en pouvant empaler.

FOUET — Cette arme, située à mi-chemin des armes de poing et des armes de jet, ne peut pas être utilisée en combat au corps-à-corps. Elle peut infliger les mêmes dommages qu'un coup de tête quand elle est pliée en deux et employée comme un petit gourdin. Entre 5 et 10 mètres, elle inflige 1D3 points de dommages et la douleur provoquée par ses coups peut déconcerter un adversaire. L'utilisateur peut également s'en servir pour l'enrouler autour d'un objet, qu'il est ensuite possible d'arracher de la main d'un adversaire, à moins que celui-ci ne réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa DEX ou qu'il ait bien spécifié qu'il se méfiait de ce genre de manœuvre (auquel cas il doit quand même réussir un jet sous cinq fois sa DEX). Si le fouet s'enroule autour d'un membre ou d'un objet qui est bien tenu, son utilisateur peut alors tenter de faire tomber son adversaire en gagnant une confrontation FOR contre FOR sur la Table de Résistance.

MITRAILLETTE THOMPSON — La "Tommygun" fut inventée en 1918 afin de précipiter la fin de la Grande Guerre. Comme celle-ci s'est de toute façon arrêtée, il fut alors possible de trouver pendant quelque temps cette mitrailleuse sur le marché, et elle devint rapidement l'arme favorite de la police et des tueurs à gages. Elle fut cependant rapidement interdite aux civils, et dès lors seuls certains criminels et certaines forces de police purent se la procurer. Le fameux chargeur circulaire de 100 balles était assez encombrant et fut rarement utilisé.

MITRAILLEUSE DE CAL. 30 — C'est la mitrailleuse légère qu'employaient traditionnellement toutes les forces armées de l'époque. Bien que John Wayne aurait certainement pu tirer avec cette arme en la tenant à hauteur de sa hanche, dans vos parties, il vous faudra toujours deux hommes pour l'utiliser sur un trépied. Cette mitrailleuse était dotée d'un système de refroidissement par eau et avait 20% de chance de s'enrayer lors de chaque rafale où l'on vidait un "plein chargeur" (20 balles), plutôt que de tirer de courtes rafales de trois coups. Ses munitions étaient généralement présentées sous la forme de bandes-chargeurs de 500 balles et si on ne disposait pas d'un deuxième homme pour s'occuper de cette bande, les chances d'enrayer étaient de 20%, quel que soit le nombre de balles tirées par rafale.

MITRAILLEUSE DE CAL. 50 — Encore une invention destinée à accélérer la fin de la guerre. Cette arme était supposée traverser le blindage des tanks de l'époque. Bien que des conventions internationales aient ensuite interdit son usage contre les fantassins, ces conventions ont toujours été bafouées quand la survie des servants était en jeu. En ce temps-là, ces armes à refroidissement à eau exigeaient des équipages de trois hommes... ne serait-ce que pour transporter l'arme elle-même, son trépied et ses caisses de munitions. Cette mitrailleuse employait également des bandes-chargeurs.

MORTIER — Ce petit canon tire selon une trajectoire courbe de puissants projectiles explosifs qui peuvent atteindre des cibles se

trouvant hors du champ de vision de ses utilisateurs. Il doit être manié par au moins deux personnes ayant subi un entraînement approprié. Du fait de la courbure de la trajectoire de ses obus, on ne peut pas tirer avec un mortier à une distance inférieure à la première qui est indiquée sur la table.

GRENADE A MAIN — Cette arme contient un explosif puissant dans un réceptacle en métal susceptible, au moment de l'explosion, de se transformer en éclats et en shrapnels ; ce sont ces derniers qui font d'ailleurs le plus de dégâts. Une grenade est toujours dotée d'une goupille et d'une poignée qui doivent être retirées avant qu'elle ne puisse exploser ; une fois que la poignée était relâchée, il s'écoulait en principe quatre secondes avant que l'explosion ne se produise.

BATON DE DYNAMITE — Avant de pouvoir lancer un bâton de dynamite, un personnage doit d'abord insérer dedans un détonateur et une mèche qu'il faut ensuite allumer ; il faut en principe un round pour mettre le détonateur et un autre round pour allumer la mèche et lancer le bâton. Celui-ci explose alors à la fin du round suivant. Il est impossible de lancer des assemblages composés de plusieurs bâtons de dynamite. Par contre, on peut très bien concevoir des mines immobiles de n'importe quelle puissance. L'explosion de celles-ci peut ensuite être déclenchée à l'aide d'une mèche, d'une décharge électrique ou d'un choc violent, tel que l'impact d'une balle.

CANON DE CAMPAGNE DE 75mm — Ce canon de campagne mobile équipé d'une plaque de protection correspond au célèbre canon de 75 français. Les chances de base indiquées sur la table concernent des servants bien entraînés. La distance de tir est estimée par les servants eux-mêmes. Les obus tirés peuvent être de deux types : hautement explosif ou perforants.

LES ARMES SUR LE MARCHÉ NOIR

Les Investigateurs qui cherchent des armes lourdes ne les trouveront pas dans le catalogue de Sears & Roebuck. Celles-ci ne sont pas vendues sur le marché légal et coûtent très cher. Aucune police du monde n'aidera les personnages à acquérir de telles armes, à moins qu'elles ne soient destinées à l'exportation... et qu'elles soient effectivement exportées. De même, les policiers ne laisseront jamais les Investigateurs introduire des engins tels que des mitrailleuses dans leur pays.

En outre, même si des armes de ce type sont destinées à l'exportation, il y aura toujours 25% de chances pour qu'elles ne soient pas livrables, pour que les vendeurs empochent l'argent sans rien donner en contrepartie, ou pour que la police mette un terme aux transactions en cours.

Mitrailleuse Thompson — 1D10 x 50 + 150\$ par mitrailleuse ; 1D6 x 50\$ si on les achète par lots de 20.

Mitrailleuse de cal. 30 — 1D100 x 15 + 300\$ par mitrailleuse ; ces armes ne sont jamais vendues en grandes quantités.

Munitions pour mitrailleuse de cal. 30 — 100\$ pour une bande-chargeur de 500 balles.

Mitrailleuse de cal. 50 — 1D100 x 30 + 400\$ par mitrailleuse ; pas de grandes quantités.

Mortier — 1D6 x 200\$; pas grandes quantités.

Munitions pour mortier — 2\$ par obus, dont un tiers ne fonctionneront pas.

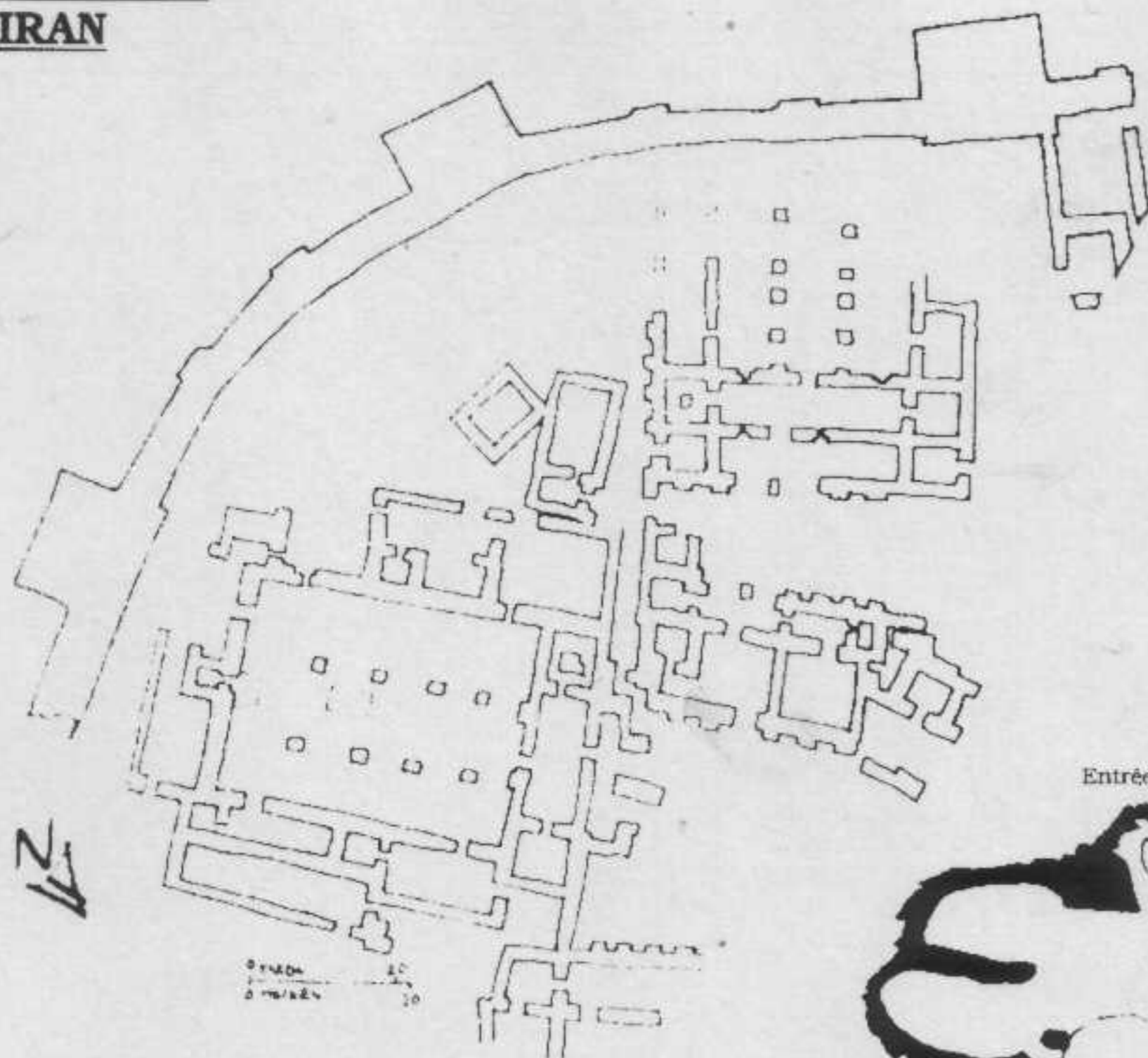
Dynamite — 2\$ par bâton, si la vente de dynamite est illégale.

Canon de campagne de 75mm — 1D100 x 100 + 800\$ par canon ; les armes qui seront vendues moins de 3000\$ auront une portée limitée à 200 mètres.

Munitions pour canon de 75 — 10\$ par obus, il faut préciser s'ils sont perforants ou hautement explosifs. La moitié ne fonctionneront pas.

Grenade à main — 50\$ par caisse de 24 ; 40% des grenades ne fonctionneront pas.

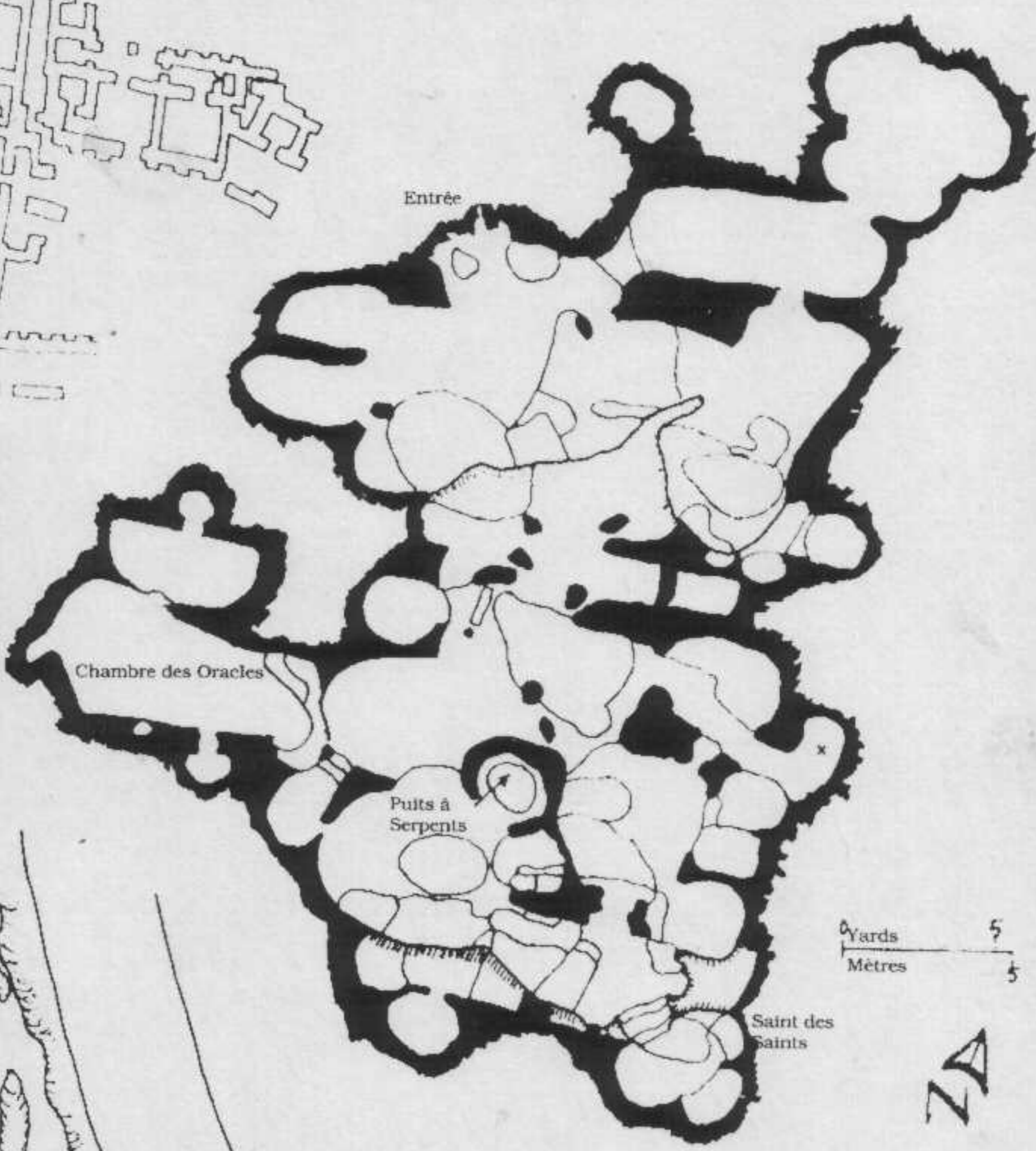
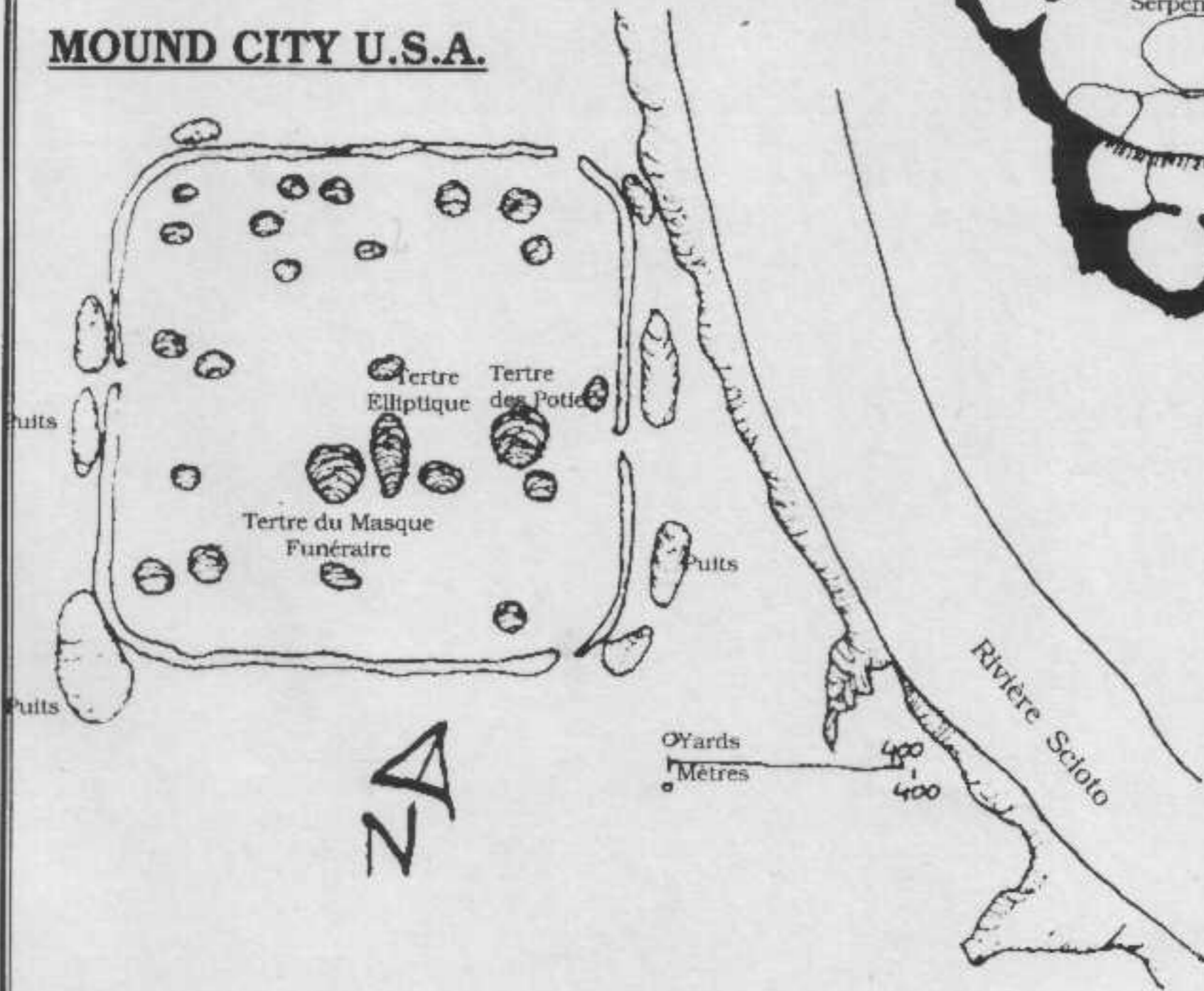
**HASANLU
IRAN**



Hasanlu se trouve à l'extrême nord-ouest de l'Iran. Les monuments représentés ont été abandonnés après des combats et des incendies. Les archéologues ont été sidérés de faire sur ce site des trouvailles extrêmement importantes datant de 800 ans avant J.-C.. On a notamment retrouvé un homme qui avait été tué par la chute d'une poutre et qui tenait encore un bol en or. La partie incurvée en haut à gauche du dessin représente une portion du mur d'enceinte de la cité. Les petits carrés symbolisent les piliers intérieurs des édifices.

Ce site découvert dans l'état de l'Ohio est entouré par un mur de terre battue et abrite plusieurs tertres funéraires, dont l'âge va de 800 av. J.-C. à 600-700 ap. J.-C.. Les personnages importants inhumés ici ont d'abord été placés dans des excavations garnies de rondins de bois qui ont ensuite été recouvertes de monticules de terre pouvant atteindre 10 mètres de haut. On a découvert des objets de valeur provenant de tous les coins du continent dans des tertres de ce genre.

MOUND CITY U.S.A.



HAL SAFLIENI MALTE

Certaines de ces cavernes funéraires taillées dans le calcaire remontent à 4000 ans av. J.-C.. De nouvelles sections ont été ajoutées ultérieurement, alors que les plus anciennes ont été condamnées. On a trouvé ici quantités d'ossements humains, de graines, d'amulettes et d'objets personnels divers. L'entrée indiquée est celle d'origine; aujourd'hui on accède à ce site par un escalier situé à l'endroit indiqué par un petit "x".



Biographies

Les années 20 connurent peut-être l'apogée de la culture personnelle; la plupart des gens entretenaient alors une correspondance régulière et l'édition était encore un médium peu coûteux permettant de publier des œuvres de fiction ou autres. Par conséquent, cette époque — et les 60 ou 70 années qui la précédèrent — est certainement celle sur laquelle nous possédons le plus de documents écrits, dans toute l'histoire de l'univers anglophone. Cette période est en même temps suffisamment ancienne pour que nous puissions considérer les événements qui l'ont marqué avec plus d'objectivité que nous ne pouvons juger ceux qui nous sont proches. Nous disposons pour cela d'une telle masse d'informations qu'une armée d'universitaires ne suffirait pas pour l'exploiter. Les brèves descriptions biographiques ci-dessous permettent néanmoins de se faire une petite idée de ce temps, tout en faisant référence à quelques événements importants; il peut être amusant d'utiliser certains de ces personnages en tant que PNJ au cours d'une aventure. Les dates entre parenthèses correspondent à la naissance et à la mort de la personnalité considérée. Si aucune date n'est indiquée pour sa mort, cela signifie qu'elle a vécu au delà de 1930.

Aguinaldo, Emilio (1869—) Révolutionnaire philippin anti-espagnol, il a combattu aux côtés des Etats-Unis au cours de la guerre Hispano-Américaine. Il s'est ensuite retourné contre eux afin de faire accéder son pays à l'indépendance. Il fallut recourir à la ruse pour le capturer. Il accepta par la suite de se soumettre à la tutelle américaine et a vécu suffisamment longtemps pour voir sa nation devenir indépendante après la Seconde Guerre Mondiale.

Ataturk, Ghazi Mustapha Kemal (1881—) Fils d'un fonctionnaire des douanes turques né à Salonique. Alors qu'il était lieutenant, il prit part à des activités politiques secrètes et fut reconnu comme étant un excellent chef. Devenu colonel au moment de la Première Guerre Mondiale, il mérita la reconnaissance de sa nation pour avoir défendu Galipoli. Il s'efforça d'empêcher les étrangers de diviser son pays. Il fut élu Président de la nouvelle République Turque en 1923. Tout au long des années 20, il s'est appliqué à occidentaliser la Turquie.

Berlin, Irving (1888—) De son vrai nom "Israël Baline", il fut au départ chanteur de cabaret. Son premier grand succès fut "Alexander's Ragtime Band", en 1911. Il devint ensuite l'un des compositeurs les plus en vogue de son temps et on peut citer parmi ses plus célèbres succès musicaux: les Ziegfeld Follies (1919, 1920 et 1927) et les Music Box Revues (1921, 1922, 1923 et 1924).

Besant, Annie (1847—) Cette femme remarquable fut tour à tour épouse d'un révérend anglican, libre-penseur — elle fut poursuivie pour obscénité, parce qu'elle avait publié des ouvrages d'éducation sexuelle —, socialiste de la Fabian Society, théosophe — présidente de la Société Théosophique internationale —, Hindoue — elle fonda un collège hindou à Bénarès en Inde —, internée en tant qu'agitatrice réclamant l'indépendance de l'Inde pendant la Première Guerre Mondiale, présidente du Congrès National Indien, disciple de Krishnamurti — qu'elle découvrit et dont elle se fit la ferme défenderesse en tant qu'annonciateur du nouveau Messie... et elle fit tout cela avec beaucoup de verve et d'esprit.

Bierce, Ambrose (1842-1914?) Célèbre journaliste et écrivain de son époque, il travailla longtemps pour des journaux du groupe Hearst à San Francisco et Washington. On perdit sa trace en 1914, au cours d'un voyage au Mexique; les circonstances de sa mort restent mystérieuses. De tempérament acerbe, il se situait à mi-chemin entre Poe et Samuel Johnson. Il eut une grande influence sur des écrivains tels que Stephen Crane et H.L. Mencken. "In the midst of life" (1892, 1898), "Can such things be" (1893), "Devil's dictionary" (1911), "Collected works" (1909-1912).

Byrd, Richard Evelyn (1888—) Issu de la haute société, il fut un pionnier de l'aviation navale. Il effectua des explorations polaires en 1925 et 1926, et survola le Pôle Nord l'année suivante. Désormais célèbre, il s'intéressa au Pôle Sud qu'il survola en 1929. Il dirigea par la suite plusieurs expéditions américaines en Antarctique.

Capone, Al "Scarface" (1899—) Bien qu'il soit né à Naples en Italie, Capone fut un gangster de renommée nationale aux Etats-Unis à partir de 1920. Après avoir quitté Brooklyn pour Chicago, il prit les commandes de l'industrie du trafic d'alcool et fut "de facto" le patron de Chicago à la fin des années 20 et au début des années 30. Il est responsable du Massacre de la Saint Valentin en 1929.

Carnegie, Andrew (1835-1919) Né pauvre, il gravit à la sueur de son front tous les échelons de l'administration de la Compagnie des Chemins de Fer de Pennsylvanie. La Guerre de Sécession confirma sa réussite. En 1870, il plaça ses capitaux dans l'industrie métallurgique et domina ce secteur à partir de 1880. Désespéré par la concurrence, il vendit toutes ses parts en 1901 à J. Pierpont Morgan pour 500 millions de dollars. Au cours des 20 années qui suivirent, Carnegie distribua environ 350 de ces millions. Convaincu que les nantis doivent employer leurs richesses à faire le bien de la communauté, il accomplit son acte de philanthropie le plus marquant en faisant construire des centaines de bibliothèques dans tous les Etats-Unis.

Caruso, Enrico (1873-1921) Né pauvre, il était le dix-huitième fils d'un mécanicien. En 1898, il enflamma le public de Milan en remportant un triomphe historique dans "Fedora"; toutes les importantes compagnies d'opéra lui firent alors des propositions. Peu après le tournant du siècle, il joua au Metropolitan de New York, auquel il resta ensuite associé. Au faite de sa carrière de chanteur d'opéra, il a gagné un demi-million de dollars par an, et fut également une grande vedette discographique. Il mourut à Naples, le 2 août 1921. Il a sans doute été le plus grand ténor de ce siècle. Homme généreux et bienveillant, il fut pleuré partout dans le monde.

Chaplin, Charles (1889—) Né pauvre, il devint à 19 ans un célèbre artiste de music-hall. Max Sennet lui fit faire ses débuts dans un film muet en 1910, mais par la suite il contrôla progressivement lui-même sa carrière cinématographique. Son étoile pâlit quand l'avènement des films parlant modifia les exigences des films à succès.

Chou En-Lai (1898—) Après avoir bénéficié d'une éducation conforme aux traditions chinoises, il fut l'un des plus habiles diplomates de son temps. Il devint marxiste en 1917. Il voyagea en Europe et y organisa des séjours pour des étudiants chinois

jusqu'au début des années 20. Communiste et membre du Kouomin-tang, il occupa divers postes gouvernementaux en 1925 et 1926, avant d'être victime de la purge organisée par Tchang en 1927. Il organisa la même année la fameuse grève générale de Shanghai et s'enfuit en Union Soviétique quand celle-ci fut réprimée. De retour en Chine, il servit d'intermédiaire entre Mao Tsé-Toung et Comité Central d'URSS au début des années 30. Modéré convaincu, il tempéra les extrémistes et éveilla les incultes tout au long de sa vie.

Churchill, Winston Spencer (1874—) Après une enfance aisée, mais solitaire, il devint soldat et journaliste dès sa majorité. Il servit à Cuba, en Inde, en Afrique du Sud et au Soudan, et il écrivit des articles sur ces pays entre 1895 et 1899. Dans un monde où les journalistes brillants étaient légions, il devint une sorte d'archétype avec ses escapades de la Guerre des Boers. Il entra au parlement en 1900 et fut nommé Premier Lord de l'Amirauté en 1912. Le désastre de Galipoli lui fit perdre une grande partie de sa popularité, et il reprit ensuite du service sur le Front Ouest. Au cours des années 20, il n'avait aucun allié politique.

Du Bois, W. E. B. (1868—) Ce célèbre activiste et humaniste est l'auteur de plusieurs ouvrages marquants, dont "Suppression of the african slave trade" (1895) et "Black reconstruction in America" (1935). Il fut un des fondateurs du NAACP (Association Nationale pour la Promotion des Gens de Couleur) et un grand théoricien du Pan-Africanisme et du rôle joué par l'Afrique Noire dans l'histoire mondiale. Il était acerbe, incisif et controversé.

Edison, Thomas Alva (1847—) Le plus célèbre et le plus couvert d'honneurs de tous les inventeurs américains, on lui doit: le télé-imprimeur, la lampe à incandescence, le générateur électrique, le premier brevet de la T.S.F., le cinéma, et bien d'autres choses encore. Veillant toujours à entretenir de bonnes relations avec les médias, Edison fut le fondateur de la recherche industrielle moderne.

Einstein, Albert (1879—) Physicien d'origine allemande, il est à l'origine de la Théorie de la Relativité restreinte et généralisée (1905 et 1919) qui marqua la fin de son œuvre créatrice, une situation assez courante chez les théoriciens. A l'instar d'Edison, il sut entretenir d'excellents rapports avec les médias. Au moment de l'avènement du Nazisme, son origine juive et sa renommée le conduisirent fréquemment à devenir un porte-parole et un épistolier.

Fitzgerald, Francis Scott Key (1896—) Cet auteur américain fut un écrivain peu prolifique et formaliste d'une certaine importance. Il démystifia notamment le mythe Carnegie: les millionnaires de Fitzgerald, artisans de leur propre fortune, ont tous acquis leur statut grâce à des affaires louches et sont de vils hypocrites incapable de réfléchir par eux-mêmes. Francis et Zelda (sa femme) étaient des alcooliques invétérés et il y a probablement eu plus de gens pour envier leur style de vie que pour lire ses livres.

Ford, Henry (1863—) Fils de fermier, il adorait la mécanique et a fondé sa première entreprise d'automobiles en 1899. Elle fit faillite, mais la seconde (1903) produisit le Modèle A et connut le succès. En 1909, il décida de ne plus sortir que des Fords Modèle T et en 1913 il en vendit 40000 exemplaires. Il fit installer dans ses usines des courroies de transport et inventa ainsi la chaîne d'assemblage. Il fit également passer le salaire de ses employés à 5\$ par jour, ce qui représentait près du double de ce qui se pratiquait dans le secteur. La production de Modèles T se poursuivit jusqu'en 1927. Il perdit alors le contrôle de sa compagnie au profit de General Motors, qui sut tirer avantage des techniques de marketing et de publicité afin de diversifier "l'uniformité" de la production Ford. Ses opinions politiques isolationnistes étaient aussi ineptes que controversées.

Freud, Sigmund (1856—) Il développa la théorie de la prépondérance de l'inconscient de l'esprit pour l'explication des rêves, l'étude de la sexualité pré-pubertaire, la compréhension du comportement névrotique, et bien d'autres choses. Il a eu une énorme influence sur la pensée du 20ème siècle. Parmi ses livres, on peut citer: "L'interprétation des rêves" (1901), "Trois essais sur la sexualité" (1905).

"Totem et tabou" (1912), "Au-delà du principe du plaisir" (1920) et "L'ego et l'id" (1923). A quelques rares exceptions près, la pensée psychologique s'est toujours inspirée d'un seul homme: Sigmund Freud.

Ghandi, Mohandas Karamchand (1869—) A la fois homme de loi et activiste politique, il effectua de longs séjours en Angleterre et en Afrique du Sud (1888-1915). C'est dans ce dernier pays qu'il mit au point ses idées et ses techniques. Ses méthodes de désobéissance civique passive et son irrépressible désir d'indépendance pour son pays contribuèrent, après la Seconde Guerre Mondiale, à mettre fin au contrôle que la Grande Bretagne exerçait sur l'Inde. Le poète Tagore fut le premier à l'appeler "mahatma" et c'est sous ce nom qu'il fut ensuite connu. Il était intelligent, critique, sans peur et dévoué.

Gershwin, George (1898—) Il composa aussi bien des chansons à succès que des œuvres plus ambitieuses ("Porgy and Bess", "Un américain à Paris", etc.). Il réussit dans une certaine mesure à faire la fusion entre la musique populaire, les concepts musicaux des noirs américains et le formalisme de la musique classique européenne.

Goddard, Robert Hutchings (1882—) Titulaire d'un doctorat en physique, il se consacra essentiellement aux recherches sur les fusées. Il publia "Une méthode pour atteindre des altitudes extrêmement élevées" en 1919 et se livra à des essais sur les fusées tout au long des années 20. Il lança sa première fusée à carburant liquide en 1926 près d'Auburn, dans le Massachusetts.

Goering, Hermann Wilhelm (1893—) As de l'aviation allemande de la Première Guerre Mondiale issu de la haute société; il commanda l'escadrille de von Richtoffen après que le Baron Rouge ait été abattu. Il a obtenu toutes les plus importantes décorations militaires allemandes. Après avoir rencontré Hitler en 1922, il commanda les Troupes Spéciales de Munich à partir de 1923. Il fut élu au Reichstag en 1928.

Goldman, Emma (1869—) Anarchiste américaine. Elle fut impliquée dans la tentative d'assassinat de Frick, l'associé de Carnegie (1899). Par la suite, elle cessa de préconiser la violence. Elle combattit avec fermeté pour les droits de la femme et fut emprisonnée à plusieurs reprises. Bien qu'elle ait soutenu la révolution Russe dès la première heure, elle désavoua ses résultats en 1923-1924. Sa biographie s'intitule "Living my life" (1931).

Hearst, William Randolph (1863—) Fils de la bonne société, il commence sa carrière en tant que journaliste à sensation au San Francisco Examiner. En s'éloignant de l'information "pure", il orienta ses journaux vers les bandes dessinées, les sports, les gros titres et les colonnes, une tendance qui s'est généralisée par la suite dans toute la presse. Il s'est livré à divers passe-temps dispendieux, comme diriger l'agence San Simeon, et a successivement entretenu plusieurs maîtresses, dont Marion Davies. Il possédait la plus importante collection artistique privée du monde et a toujours échoué dans ses ambitions politiques. Le film "Citizen Kane" d'Orson Welles s'inspire de sa vie.

Hemingway, Ernest Miller (1898—) Reporter, soldat, écrivain et personnalité marquante. Il servit en Italie pendant la Première Guerre Mondiale et passa les années 20 à Paris. Il est connu pour ses nouvelles et ses romans tels que "Le soleil se lève aussi" (1926) et "L'adieu aux armes" (1929). Il deviendra surtout célèbre à partir de la Guerre Civile Espagnole et la Seconde Guerre Mondiale.

Hitler, Adolf (1889—) Issu de la classe moyenne, il tenta sans succès une carrière artistique pendant sa jeunesse, avant de développer des théories sur l'anti-sémitisme et la race aryenne. Il fut décoré au combat au cours de la Première Guerre Mondiale et reçut notamment la Croix de Fer de première classe. Représentant une force politique importante en Bavière dès 1923, son premier "putsch de brasserie" échoua et il fut emprisonné pendant un an. C'est au cours de ce séjour en prison qu'il écrivit "Mein Kampf". Il n'eut pas d'influence sur le plan national avant la crise.

Hoover, John Edgar (1895—) Nommé directeur des opérations du FBI (Federal Bureau of Investigation) en 1924, il recruta des spécialistes de haut niveau afin de combattre le crime. Au cours des années 20 et 30, le FBI n'eut pas d'équivalent aux Etats-Unis pour ce qui concernait les filatures, l'étude méthodique des empreintes digitales, les études balistiques et tout ce qui nous semble aujourd'hui faire partie des méthodes d'entraînement classiques de la police.

Houdini, Harry (1874-1926) Erik Weisz de son vrai nom, il se sentit attiré par le cirque dès son plus jeune âge et commença une carrière dans le show business en exécutant des tours de magie. Mais il fit surtout preuve de génie pour s'évader de cellules, de coffres plongés dans des rivières, et se libérer de chaînes, de camisoles de force ou de tout ce que son esprit fertile pouvait imaginer. Publicitaire accompli, il en savait plus sur les serrures et les méthodes permettant de les ouvrir que tout autre être humain. Il était littéralement obsédé par leurs diverses particularités. Il collectionnait les tours de magie et remplissait des pièces entières de son domicile de décorations funéraires, d'affiches, d'accessoires et de livres de magie. Il fut également un adversaire infatigable du charlatanisme spirite et la vedette de plusieurs films. Il mourut d'une péritonite le 31 octobre 1926 à la suite d'un coup de poing malencontreux administré par un de ses admirateurs.

Kroeber, Alfred Louis (1876—) Il enseigna l'anthropologie à l'Université de Berkeley jusqu'à sa retraite en 1946. Il consacra sa vie à l'étude des Indiens de Californie, mais il écrivit également des ouvrages importants sur les Zunis, les Arapahos et l'archéologie péruvienne. Il fut certainement le plus connu et le plus respecté des anthropologues américains de son temps. Il effectua de nombreuses recherches sur le terrain et rapprocha des champs d'études qui paraissaient jusqu'alors n'avoir aucun rapport entre eux.

Lawrence, Thomas Edward (1888—) Soldat, diplomate, écrivain et mystique. Il étudia le Moyen-Orient et les Arabes en particulier. Lawrence fut le conseiller militaire (et parfois le chef) des raids de guérilla arabes menés contre les positions turques au cours de la Première Guerre Mondiale. Les tactiques ingénieuses, souples et à long rayon d'action qu'il mit en œuvre allaient à contre-courant de la pondération qui caractérisait l'orthodoxie militaire de l'époque. Ses supérieurs du Caire lui posèrent parfois autant de problèmes que les Turcs eux-mêmes. Il resta au service du gouvernement à la fin de la Première Guerre Mondiale et fut muté en Inde à proximité de la frontière soviétique en 1926-1928.

Lénine, Vladimir Ilitch Oulianov (1870-1924) Théoricien et révolutionnaire marxiste, il fut quasiment unique par l'influence durable de ses écrits et ses réalisations politiques. Issu de la haute société, il devint marxiste dès sa majorité et fut bientôt emprisonné, avant d'être exilé. Il passa les 20 années qui suivirent en Europe Occidentale. Sa clairvoyance et sa volonté conduisirent au triomphe des Bolcheviques après que le régime constitutionnel tsariste ait été renversé. Infatigable, effacé et intelligent, il mourut à un mauvais moment pour son peuple. Son décès permit en effet au "centralisme démocratique" de se rigidifier en un régime qui ne permettait plus de distinguer clairement la pensée de l'action. Parmi ses œuvres, citons: "Le développement du capitalisme en Russie", "Que doit-on faire?", "L'Etat et la Révolution", etc.

Lindbergh, Charles Augustus (1902—) Ce fils de la bourgeoisie a toujours été fasciné par les avions. Il fit construire, avec le soutien financier de la ville de Saint Louis, un monoplane très rapide: le "Spirit of Saint Louis". Grâce à lui, il effectua le premier vol transatlantique en solitaire, en reliant le Roosevelt Airfield de New York à l'Aéroport du Bourget situé près de Paris (les 20 et 21 mai 1927). Cet exploit lui valut une renommée et une popularité considérables.

London, John Griffith ("Jack") (1876-1916) Il fut écrivain et socialiste. Né pauvre d'une union illégitime, il exerça divers métiers ayant un rapport avec la mer avant de participer à la ruée vers l'or du Klondike en 1899. Ses expériences l'amènèrent à écrire des

romans à succès tels que "Call of the wild" (1903), "The sea wolf" (1904), "White Fang" (1906) et "Martin Eden" (1909). Ses œuvres de fiction tirent leur force d'un mélange de darwinisme social et d'idées marxistes, avec d'amples références à la notion de pureté féminine, un concept très populaire à l'époque.

Mao Tsé-Toung (1893—) Issu de la classe moyenne, il ne devint communiste qu'à 25 ans, après avoir étudié pendant un temps à Pékin. Membre fondateur du Parti Communiste, il fit également partie du Kouo-min-tang jusqu'à la purge de 1927 et s'occupa de la coordination entre les deux mouvements. Comme il manquait de raffinement, il fut renvoyé dans sa province natale et consacra les années qui suivirent à faire de l'agitation et à élaborer des fondements révolutionnaires. En substituant la paysannerie au prolétariat quasiment inexistant en Chine, Mao put s'écarter de la théorie du Komintern et trouver un mode d'opération adapté à son pays. Après les désastres que furent la purge de 27 et la grève générale de Shanghai, le comité central retira à Mao les pouvoirs qu'il exerçait sur la zone qu'il avait "libérée". Son autorité décrut jusqu'à la conférence de Tsunyi (1935) à l'époque de la Longue Marche.

Mussolini, Benito (1883—) Fils de forgeron, il devint, dès qu'il eut 20 ans, un journaliste politique et un orateur qui prônait les réformes à n'importe quel prix. Il eut le génie de comprendre les raisons de l'agitation de la classe moyenne italienne avant et pendant la Première Guerre Mondiale, et de proposer un programme qui devait théoriquement donner tous les pouvoirs aux travailleurs — mais qui, en fait, les opprima et les appauvrit — ce qui lui valut d'être amplement récompensé par les classes aisées. Il prit le pouvoir en 1922, après sa célèbre "marche" sur Rome. Vers 1930 il contrôlait irrévocablement l'Italie et conclut la décennie par une accolade avec Pie XI.

Peary, Robert Edwin (1856-1920) Ingénieur fasciné par l'Arctique, il conduisit plusieurs expéditions terrestres ayant pour objectif d'atteindre le Pôle Nord. Il n'y parvint qu'au bout de la huitième en faisant appel à des équipes de soutien pour lui ouvrir le chemin, avançant ainsi étape après étape. La proclamation officielle de son succès fut quelque peu entachée par les prétentions d'un autre explorateur, qui fut par la suite discrédité.

Pershing, John Joseph ("Black Jack") (1860—) Après avoir occupé des postes aux Philippines et en divers autres points d'Asie, il fut nommé à la tête de l'expédition punitive de 1916, qui devait pénétrer au Mexique afin de pourchasser Pancho Villa. Bien que cette expédition fut un échec, ses états de service lui valurent d'être désigné pour commander le Corps Expéditionnaire Américain envoyé en Europe. Sur place, il se battit de toutes ses forces pour préserver l'autonomie de ses troupes, qui auraient autrement été fragmentées entre les différentes armées alliées, dont l'objectif était (à ce qu'il semble) de les employer systématiquement pour les premiers assauts. C'était un homme austère et peu sympathique qui avait perdu sa famille dans des circonstances tragiques. Il se dévoua entièrement à ses hommes et s'acquitta le respect de tous.

Reed, John Silas (1887-1920) Riche et bien élevé, Reed choisit de devenir un journaliste engagé et il a parcouru le monde entier. Il fut "chef de l'état-major" de Pancho Villa et effectua des reportages sur la Grande Guerre en Allemagne, Russie, Serbie, Roumanie et Bulgarie. Il assista à la Révolution d'Octobre, alors qu'il se trouvait dans la ville qui devait devenir Léninegrad. Il écrivit alors "10 days that shook the world", un livre subjectif sur ce sujet. Il fut nommé Consul-Général d'Union Soviétique à New York, mais comme le gouvernement américain n'avait pas reconnu l'URSS, Reed ne le fut pas non plus. Il mourut du typhus à Moscou en 1920 et eut droit à des funérailles nationales avant d'être inhumé au Kremlin. Reed est un bon exemple des journalistes engagés de tous bords qui existaient à l'époque.

Rockefeller, John Davison (1839—) Originaire de la classe moyenne, il montra très tôt d'extraordinaires dispositions pour l'économie, le rendement et l'organisation. Il eut la chance de débiter dans l'industrie pétrolière qui était alors en plein développement,

aidée grandement en cela par la Guerre de Sécession. En 1880, ses compagnies raffinaient près de 90% du pétrole américain et contrôlaient toutes les industries qui en dépendaient : transport, stockage, vaisseaux pétroliers, etc. Bien que le Congrès ait brisé le monopole de la Standard Oil, dans les faits, ses affaires continuèrent à être coordonnées après la loi Anti-Trust de Sherman. Sa fortune personnelle s'élevait à 900 millions de dollars en 1913 et il en distribua près de 500 au cours de sa vie. La Fondation Rockefeller fut instituée en 1913. Le milliardaire resta toujours simple, économe et obsédé par son travail.

Roosevelt, Theodore (1858-1919) Issu de la haute société et membre du cercle Phi Beta Kappa d'Harvard, il fut très tôt élu au Conseil Municipal de New York et devint ensuite un politicien et un écrivain-conférencier à plein-temps, sauf pendant une année qu'il passa dans le Dakota à écrire au bord de la rivière Little Missouri. Il s'acquittait une réputation méritée d'homme honnête et travailleur au fil des postes qu'il occupa. Il revint en héros de la Guerre Hispano-Américaine. Elu gouverneur de l'Etat de New York, il accepta deux ans plus tard sa nomination de Vice-Président. Il accéda à la présidence en 1901 après l'assassinat de Mac Kinley. Bien qu'il soit resté prudent au début, il usa fréquemment de sa fonction pour promouvoir des idées politiques à la fois conservatrices et progressistes, qui produisirent des effets à très long terme. Sa candidature à la ré-élection en 1912 eut pour effet de diviser le Parti Républicain, permettant ainsi à Wilson d'emporter la victoire.

Staline, Joseph (1879—) Fils d'un cordonnier géorgien, Staline entra au séminaire dont il fut renvoyé pour activités subversives. Bien qu'il ait été exilé en Sibérie, il parvint à s'enfuir pour rejoindre les Bolcheviques clandestins dans le sud. Il organisa au début du siècle des attaques de banque et des coups-de-main afin de soutenir financièrement la frange internationaliste du parti (qui avait Lénine à sa tête) ainsi que ses cellules locales. Il fut finalement arrêté en 1912 et exilé près du Cercle Arctique, où il resta jusqu'en 1917. Il fut ensuite une nouvelle fois délégué militaire dans le sud et sur divers autres fronts au cours de la Guerre Civile. Dans les années qui suivirent, son influence grandit en tant que conciliateur au service de Lénine. A la mort de ce dernier, il fit partie du comité de trois hommes qui dirigeait le Parti et la nation. Par la suite, il organisa l'exil de Trotsky, son seul véritable rival, pour assumer une autorité personnelle absolue.

Stefansson, Vilhjalmur (1879—) Ethnologue brillant et quasi-autodidacte, il arriva à la conclusion que l'Arctique ne se révélait hostile qu'aux explorateurs qui le traitaient avec suffisance, sans se donner le mal d'apprendre les techniques de survie employées par les Esquimaux. Afin de prouver sa théorie, et confondre ainsi les expéditions arctiques hasardeuses de l'époque, Stefansson et deux compagnons parcoururent 800 kilomètres sur la Mer de Beaufort en n'emportant avec eux que des paquetages légers. Il fut un écrivain et un conférencier populaire. Ses ouvrages méritent toujours d'être lus, surtout par tous ceux qui divisent encore l'Humanité en deux catégories : "civilisés" et "sauvages". A partir de la Crise, il fut employé comme conseiller et expert en techniques de survie. Si les Investigateurs veulent un jour aller faire une ballade en Arctique, ils ont tout intérêt à rendre d'abord une visite à cet homme.

Sunday, William Ashley ("Billy") (1862—) Orphelin, Sunday fut tout d'abord marin-pêcheur, avant de devenir un joueur de baseball de première division. Devenu un chrétien pratiquant, il fut ordonné prêtre en 1903 et mis rapidement au point un style d'office religieux orienté vers le spectacle. Il fut à l'apogée de sa carrière au cours des années 10. C'est Billy Sunday qui a notamment exhorté les pêcheurs à "tout déballer devant Jésus".

Tchang Kai-Chek (1887—) Fils de marchand, il fut éduqué dans des académies militaires et se joignit rapidement à la révolution de Sun Yat-Sen. En 1918-1920, ses spéculations financières et les bonnes relations qu'il entretenait avec le "Gang Vert" de Shanghai améliorèrent ses perspectives d'avenir. Il devint le chef d'état-

major de Sun en 1923 et quand celui-ci mourut, il prit la tête de son parti politique, le Kouo-min-tang (KMT). De 1925 à 1928 il utilisa la force pour unifier l'est et le centre de la Chine, bien que d'autres régions du vieil empire soient toujours entre les mains des seigneurs de la guerre, des communistes, des Japonais et des puissances coloniales européennes. Tchang procéda à sa fameuse purge anti-communiste du KMT, l'année même (1927) où il épousa Soong Mei-Ling qui avait été éduquée par des missionnaires.

Tesla, Nikola (1856—) Cet inventeur américain d'origine croate fut le père du système de courant alternatif qui est aujourd'hui utilisé dans le monde entier, ainsi que du moteur à induction, des tubes au néon, etc. Il refusa le Prix Nobel qui lui avait été décerné, ainsi qu'à Edison, en 1912. A la fin de sa carrière, il se consacra avec obstination à des recherches portant sur la radiodiffusion du courant électrique. Il avait la réputation d'avoir des dons inhabituels de clairvoyance et il vécut les dernières années de sa vie en reclus.

Trotsky, Léon (1879—) Issu de la classe moyenne, il embrassa l'idéologie marxiste à la fin de son adolescence. Il fut exilé en Sibérie, mais parvint à passer en Europe Occidentale peu de temps après. Là, il commença par se ranger aux côtés des Mencheviques qui étaient opposés à Lénine. De retour à St-Petersbourg au moment de la Révolution de 1905, il fut à nouveau exilé en Sibérie après l'avortement de celle-ci. Une fois de plus, il s'évada pour passer à l'Ouest et ne retourna en Russie qu'en 1917. La Grande Guerre le rapprocha de Lénine. Lors de la crise de St-Petersbourg en 1917, il procura de solides alliés à la cause bolchevique et organisa ensuite la prise effective du pouvoir. Il fut "délégué à la guerre" pendant la Guerre Civile et accomplit une œuvre gigantesque en créant une force armée fiable dans des conditions particulièrement difficiles. C'était un penseur et un orateur brillant, mais il était, par nature, incapable de se structurer une forte base militante et Staline l'évinça rapidement du pouvoir... avant de le bannir du pays.

Villa, Francisco ("Pancho") (1878-1923) Orphelin d'origine paysanne, il devint un habile combattant et organisateur aux côtés de Francisco Madero. Une fois que Huerta eut usurpé à son profit la victoire emportée sur Diaz, Villa reprit du service en s'alliant — non sans difficultés — avec Carranza et Zapata. Au cours des années troubles qui suivirent, il finit par être repéré à Chihuahua et c'est là qu'il fut assassiné, car son influence devenait gênante au Mexique. En réaction à la reconnaissance de Carranza par les Etats-Unis, Villa avait auparavant attaqué Columbus, au Nouveau Mexique. Les troupes de Pershing le pourchassèrent des mois sans succès.

Wells, Herbert George (1866—) Fils de la classe moyenne inférieure, Wells suivit au départ une formation pour devenir professeur de sciences, mais il abandonna ce métier après le succès remporté par son roman "The time machine" ("La machine à remonter le temps"). Les dix années suivantes, il créa ou améliora la plupart des thèmes classiques de la science-fiction actuelle, en utilisant un style brillant, non dénué de réflexion politique et de raffinements symboliques. Il écrivit ensuite une série de romans consacrés à des "problèmes sociaux" qui remportèrent également un grand succès. La Première Guerre Mondiale atténua son optimisme naturel et il se considéra ensuite comme un éducateur des masses dont le but était de faire mieux comprendre à l'Humanité les pulsions qui la motivaient. Il aimait les femmes et les poursuivit de ses assiduités aussi longtemps qu'il en fut capable.

Zapata, Emiliano (1879-1919) Zapata fut peut-être le "saint" de tous les révolutionnaires mexicains. Il n'avait qu'un but : il était déterminé à rendre la terre à ceux qui la travaillaient. Par son côté effacé et son acharnement à atteindre son but, il ressemblait un peu à Lénine (à l'opposé du fanfaron Villa), mais se montra plus nuancé que celui-ci dans l'emploi de la force brutale. Si les Investigateurs doivent être un jour capturés par un révolutionnaire, celui-ci se contentera certainement de les sermonner, avant de les raccompagner jusqu'à la frontière et de leur souhaiter une bonne journée.

A propos des adorateurs

Il n'est pas rare que des hommes vénèrent les entités extra-terrestres de la mythologie lovecraftienne. Il s'agit généralement de primitifs, parfois dégénérés, toujours un peu dérangés. Bien qu'il fasse souvent référence à ces fanatiques, Lovecraft ne s'appesantit jamais sur eux. Le présent article a pour ambition de guider les Gardiens dans le domaine des sectes consacrées aux entités du Mythe et des adorateurs qui les composent.

La vénération peut revêtir diverses formes, mais, en règle générale, les adorateurs reconnaissent toujours leur propre infériorité vis-à-vis des êtres qu'ils vénèrent. Ils leur offrent des sacrifices comme preuves de leur respect et de leur soumission, et reçoivent parfois quelque chose en retour. Il y a d'ordinaire des officiants supérieurs, appelés communément "prêtres", et le culte se conforme à des cérémoniaux et des rituels sacrés pour exprimer sa foi. Les adorateurs de la mythologie lovecraftienne ne font pas exception à la règle et se soumettent également à ce formalisme, comme nous le verrons dans les paragraphes qui suivent.

Les adorateurs mortels sont les ennemis que les joueurs sont susceptibles de rencontrer le plus fréquemment. Il y a plusieurs raisons à cela. D'abord, parce qu'ils constituent l'élément le plus évident et le plus répandu indiquant la présence de créatures extra-terrestres. Ensuite, parce que ces adorateurs détiennent généralement des connaissances, des sortilèges (protecteurs, notamment) ou des objets magiques, qui peuvent avoir une certaine valeur pour les personnages des joueurs.

Enfin, parce que les Investigateurs qui savent ce qu'ils combattent tenteront toujours de se tenir à l'écart des entités supérieures, sans pour autant renoncer à leur faire la guerre. Cela peut alors impliquer l'anéantissement des sectes, que ce soit en volant leurs objets sacrés et protecteurs, ou en tuant les adorateurs eux-mêmes. En outre, il est plus que probable que les entités qui font l'objet d'une vénération tenteront souvent d'utiliser leurs agents mortels afin de détruire les personnages trop curieux.

CONSIDERATIONS GENERALES SUR LES SECTES

Les sectes vouées aux extra-terrestres, qu'il s'agisse de "divinités" ou de races inférieures, partagent tous certains points communs.

Ainsi, elles sont toujours dirigées par un prêtre. Celui-ci peut disposer d'assistants ayant les mêmes pouvoirs que lui, bien que généralement moins puissants ou moins développés que les siens. Les prêtres connaissent parfois des sorts protecteurs mineurs (créés par le Gardien) et une ou deux formules d'invocation. Ces dernières concernent invariablement le dieu qui est vénéré et parfois également une race qui est à son service. De même, ils peuvent avoir connaissance des sortilèges qui permettent de congédier ces créatures.

Les prêtres peuvent éventuellement permettre aux Investigateurs de se procurer de menus trésors et objets magiques qui leur seront utiles par la suite. Ils peuvent notamment posséder des grimoires ou des parchemins sur lesquels sont notés leurs sortilèges, ainsi que des amulettes de protection ou de communication. Quoi qu'il en soit, un prêtre devrait toujours disposer de pouvoirs lui permettant

de régner sur sa congrégation et de diriger les cérémonies.

Les prêtres sont — par définition — incurablement déments. Ils se sont en effet voués à l'adoration d'une "divinité" qu'ils ont rencontré plusieurs fois, perdant à chaque fois des points de SAN. Bref, le jour où ils sont véritablement devenus des prêtres, ils étaient déjà passablement dérangés.

Par contre, il est tout à fait possible que ces prêtres aient un comportement apparemment normal et ne sombrent pas dans les délires décrits sur la Table des Folies. Cela est rendu possible par le fait qu'ils ont commencé volontairement à adorer leur dieu. Notez bien cependant que cela n'a pas préservé leur SAN pour autant, mais ils sont simplement devenus les esclaves de la créature qu'ils vénèrent.

Les initiés et les adorateurs ont également été profondément perturbés par les cérémonies et les apparitions auxquelles ils ont assisté. Mais leur soumission volontaire leur a valu de ne pas perdre toutes leurs facultés mentales.

Si des Investigateurs décident d'entrer dans une secte, ils ne peuvent que sombrer dans une folie incurable une fois que leur SAN tombera à zéro. Aucun prêtre ne révélera des informations importantes à un converti de fraîche date et il faudra que celui-ci devienne définitivement fou pour prouver sa dévotion éternelle.

Donc, comme vous pouvez le constater, la plupart des adorateurs sont obligatoirement dérangés. Leur folie se caractérise par une dévotion fanatique à leur religion. Ils éprouvent généralement autant de respect pour leurs prêtres et leurs chefs, que pour leurs dieux.

LES CULTES PRIMITIFS

De nombreuses nouvelles font référence à des peuplades primitives qui ont été soumises par des créatures du Mythe dans les temps anciens et qui s'adonnent encore aujourd'hui à leur vénération impie dans les recoins les plus obscurs de la planète. C'est tout à fait vraisemblable, puisque des peuples civilisés ou des religions organisées ne pourraient tolérer de tels débordements.

Gardez à l'esprit qu'il devrait toujours être difficile de pénétrer dans des régions aussi sauvages et que leurs habitants hostiles ne peuvent qu'augmenter les périls d'une expédition. Néanmoins, tous les indigènes ne seront pas forcément hostiles. La plupart d'entre eux peuvent même détester les adorateurs tout autant que les joueurs. Dans ce cas, ils feront peut-être appel aux Investigateurs et leur proposeront leur aide en retour.

Le Gardien et les joueurs ne devraient pas se laisser aller à penser que des prétendus "sauvages" sont aussi frustrés que le cadre au sein duquel ils vivent. Il faut de la cervelle, de l'adresse et des tripes pour survivre dans un environnement hostile. N'importe quel fermier sait mieux se débrouiller dans son domaine que le plus instruit et le mieux équipé des étrangers.

ADORATEURS NON-HUMAINS

Il existe en certains endroits des sectes de créatures inhumaines ou mutantes. Ces monstres veillent toujours à rester bien dissimulés et se livrent à leurs cérémonies dans le plus grand secret.

Néanmoins, leurs prêtres sont aussi fous que les autres, leurs rites sont sauvages et effroyables, et le fanatisme de leurs adeptes dépasse l'entendement.

SACRIFICES

Il est très fréquent que les sectes se livrent à des sacrifices humains en l'honneur de leurs monstrueuses divinités démoniaques. De nombreux romans populaires ont d'ailleurs été inspirés par ces pratiques.

Le rituel sacrificiel peut avoir des exigences très variables en ce qui concerne l'identité de la victime. Il peut s'agir d'un homme choisi à cause de certains détails... parce qu'il a les cheveux blonds ou parce qu'il éprouve une profonde dévotion à l'égard de la créature divinisée. La cérémonie requiert cependant que tous les participants libèrent suffisamment d'énergie frénétique et malsaine pour que la monstruosité soit invoquée.

La victime peut ensuite être jetée dans le cercle invocatoire, offerte à un monstre-serviteur qui s'envolera ensuite avec sa proie, ou réduite en pièces par les adorateurs. Il se peut aussi que des serviteurs du dieu concerné répondent aux invocations et viennent tuer des membres de la congrégation pris au hasard.

D'autres offrandes sont également possibles, mais il est peu probable qu'elles intéressent les divinités démentes, si elles ne sont pas accompagnées de brutalités insensées et de dépenses d'énergie. De telles créatures méritent toujours que les joueurs tentent de les détruire.

BENEFICES RETIRES PAR LES ADORATEURS

Les inconcevables bénéfices que les adorateurs peuvent espérer retirer de leurs croyances malsaines sont — en toute logique — impossibles à imaginer. On peut cependant supposer qu'ils pensent être des sortes "d'élus" auxquels leur dieu a promis une gloire future.

TEST DE SANTÉ MENTALE

Si vous lisez tous les mots présentés ci-dessous, vous perdrez 1D3 points de SAN. En fait, la plupart de ces adjectifs cthulhiens ont été employés par Lovecraft lui-même dans ses écrits. Ils peuvent être très utiles au Gardien quand il doit décrire des créatures du Mythe à ses joueurs.

ABERRANT, ABOMINABLE, ABONDANT, ABSURDE, ACIDE, ADHESIF, AGRANDI, AIGRI, ALARMANT, AMBIGU, AMORPHE, ANARCHIQUE, ANCIEN, ANGULEUX, ANIMAL, ANIME, ANONYME, ANORMAL, APATHIQUE, ANTEDILUVIEN, ASSOURDISSANT, ATROCE, AVACHI, AVEUGLE, AVILI, AVORTE, BAFUILLANT, BARBARE, BAVANT, BAVEUX, BAVARD, BEGAYANT, BELANT, BESTIAL, BEUGLANT, BIGARRE, BILIEUX, BIZARRE, BLASPHEMATOIRE, BLAFARD, BLEME, BLET, BOUFFI, BOUILLANT, BOUILLONNANT, BRILLANT, BRUTE, BULBEUX, CADAVERIQUE, CANCEREUX, CAOUTCHOUTEUX, CAQUETANT, CELLULAIRE, CENDREUX, CHANGEANT, CHAOTIQUE, CHASSIEUX, CHEVROTANT, CIREUX, CLEPTOMANE, COASSANT, COLLANT, COLOSSAL, CONFUS, CONGELE, CONIQUE, CONTOURNE, CONTORSIONNE, CORNU, CORPULENT, CORROMPU, COULANT, CRASSEUX, CREMEUX, CRIANT, CRIMINEL, CRISTALLIN, CUPIDE, CURIEUX, CYLINDRIQUE, DEBAUCHE, DECOMPOSE, DEFIGURE, DEFORME, DEGENERER, DEGOUTANT, DEGRADE, DELIRANT, DENTE, DEPRAVE, DERANGE, DESAGREGE, DESORDONNE, DETESTABLE, DIABOLIQUE, DIFFUS, DISCORDANT, DISGRACIEUX, DISLOQUE, DISSOLU, DISTORDU, DUR, EBLOUISSANT, ECAILLEUX, ECLATANT, ECCEURANT, ECUMANT, EFFERVESCENT, EFFRAYANT, EFFROYABLE, ELASTIQUE, EMBROUILLE, EMPOISONNE, ENCEINTE, ENORME, ENVELOPPANT, EPOUVANTABLE, EREINTE, ETENDU, ETHERE, ETONNANT, ETRANGER, EVASIF, EXAGERE, EXECRABLE, EXPANSIF, EXTRA-TERRESTRE, FABULEUX, FANTASTIQUE, FECOND, FEROCES, FETIDE, FIBREUX, FLASQUE, FLEGMATIQUE, FLETRI, FLEXIBLE, FLUCTUANT, FLUIDE, FONDU, FOU, FRACTURE, FRENETIQUE, FRUSTE, FUNESTE, FURIEUX, FUYANT, GARGANTUESQUE, GANGRENE, GAUCHE, GELATINEUX, GIGANTESQUE, GLISSANT, GLOBULAIRE, GLOBULEUX, GLUANT, GRAS, GRINCANT, GRISATRE, GROSSIER, GROUILLANT, GROGNON, GRUMELEUX, HAINEUX, HALLUCINATOIRE, HARCELANT, HIDEUX, HORRIBLE, HUILEUX, HUMIDE, HURLANT, HYBRIDE, HYPNOTIQUE, IDIOT, ILLOGIQUE, IMMATERIEL, IMMENSE, IMMONDE, IMMORAL, IMMORTEL, IMPIE,

IMPITOYABLE, IMPLACABLE, INAPERCU, INCOHERENT, INCOLORE, INCOMPLET, INCONGRU, INCONNU, INCROYABLE, INDESCRIPTIBLE, INDICIBLE, INDIGESTE, INDISTINCT, INFECTE, INFERNAL, INFESTE, INFINI, INFORTUNE, INHUMAIN, INJECTE, INSIPIDE, INSOMNIAQUE, INSONDABLE, INVISIBLE, INNOMMABLE, IRISE, IRRATIONNEL, IRREGULIER, JAUNATRE, LAID, LASCIF, LEPREUX, LIQUEFIE, LIMONEUX, LUGUBRE, LUMINESCENT, LUNATIQUE, MALADE, MALADIF, MALFAISANT, MALPROPRE, MALSAIN, MALVEILLANT, MASSIF, MECHANT, MEMBRANEUX, MENACANT, MEPHITIQUE, METALLIQUE, MIASMATIQUE, MISERABLE, MOISI, MONSTRUEUX, MONUMENTAL, MORBIDE, MORTEL, MORTIFIANT, MOUSSU, MUGISSANT, MUQUEUX, MURMURANT, MUTILE, MYOPE, NAUSEABOND, NAUSEUX, NEBULEUX, NECROMANTIQUE, NOCIF, NOUEUX, OBSCENE, OBSEQUIEUX, OCTOPODE, ODIEUX, ODORANT, OMBREUX, ONDULANT, ORGANIQUE, OVALE, PAIEN, PALE, PALME, PALPITANT, PARALYSE, PARALYSANT, PARASITE, PASSIF, PEDONCULE, PERFIDE, PERVERS, PERVERTI, PIQUE, PLAINTIF, PLASTIQUE, PLISSE, POILU, POISSARD, POISSEUX, POREUX, PRODIGIEUX, PROFANE, PROTOPLASMIQUE, PROTUBERANT, PUANT, PUSTULEUX, PUTRIDE, RAYONNANT, RECHE, RECTANGULAIRE, REDOUTABLE, REMUANT, REPOUSSANT, REPREHENSIBLE, REPTILIEU, REPUGNANT, RESPLENDISSANT, RIGIDE, RUGUEUX, RUISSELANT, SACRILEGE, SAILLANT, SANGLANT, SANGUIN, SEPULCRAL, SEREUX, SIDERANT, SIFFLANT, SIMIESQUE, SINGULIER, SQUELETTIQUE, SILENCIEUX, SIRUPEUX, SOLENNEL, SOMBRE, SORDIDE, SPECTRAL, SPHERIQUE, SPONGIEUX, SQUAMEUX, STAGNANT, STUPIDE, STUPEFIANT, SUINTANT, SULFUREUX, SUPPURANT, SURPRENANT, TAPI, TENDINEUX, TENTACULAIRE, TERREUX, TERRIBLE, TORDU, TORVE, TOURBILLONNANT, TRAINANT, TRANSFORME, TRANSPARENT, TUBULAIRE, TUMULTUEUX, TURBULENT, TREMBLOTANT, ULTIME, VAGUE, VAPOREUX, VASTE, VELU, VEREUX, VERDATRE, VERMOULU, VIBRANT, VIBRATILE, VIL, VIPERIN, VISQUEUX, VOLUMINEUX, VOMISSANT, XENOPHOBE, ZODIACAL, ZYMOTIQUE.

Les recherches de Phileus P. Sadowsky

Ph.D., D.Litt., F.R.S., etc.

NOTES CONCERNANT UN FRAGMENT DU NECRONOMICON

Le *Necronomicon* est un ouvrage familier à beaucoup d'étudiants des arcanes, bien que peu d'hommes d'aujourd'hui aient eu la chance d'en consulter une édition originale, du fait de la fâcheuse manie qu'ont certains bibliophobes tatillons à décréter qu'un livre est maudit et à en détruire tous les exemplaires disponibles. Moi-même, en dépit d'efforts soutenus et de recherches menées dans toutes les grandes bibliothèques des capitales intellectuelles du monde, j'ai toujours été dans l'incapacité de tenir entre mes mains ne serait-ce qu'une copie de cet antique grimoire. Du moins, c'était vrai jusqu'à l'été d'il y a deux ans.

Cette année-là, les études approfondies que je consacrais à l'Occulte m'avaient conduit dans ce merveilleux pays qu'est l'Égypte. Sur place, mes pérégrinations me menèrent tout naturellement vers les échoppes de bouquinistes qui abondent autour d'Al-Azhar madrasa, la plus vieille université existant encore aujourd'hui dans le monde. Depuis plus de mille ans, des hommes vendent des livres aux abords de cette vénérable institution. Inutile de dire que l'on peut trouver à cet endroit de très anciens manuscrits rédigés en lettres minuscules caractéristiques de la minutie des scribes médiévaux. Le document que je devais découvrir en cette chaude journée estivale surpassa mes rêves les plus fous.

Mais, avant toute chose, il est peut-être bon de fournir au néophyte quelques explications concernant ce chef-d'œuvre du savoir occulte qu'est le *Necronomicon*. L'essentiel de ce qui est connu sur cet ouvrage est dû aux écrits du fameux écrivain de fiction H.P. Lovecraft. D'après les recherches conduites par ce dernier, il apparaît que le titre "Necronomicon" désigne en fait une traduction grecque réalisée en l'an 950 de notre ère par Theodorus Philetas à partir d'un manuscrit original en arabe. Une version latine de l'ouvrage grec fut exécutée en 1228 par Olaus Wormius (qu'il ne faut pas confondre avec l'universitaire homonyme qui vécut au XVI^e siècle), et c'est la seule qui ait survécu jusqu'à nos jours. (On peut trouver une analyse consacrée aux recherches entreprises par Lovecraft sur le *Necronomicon* dans *Lovecraft: une biographie* de L. Sprague de Camp, publié en France par Néo). Le titre grec "Necronomicon", qui a été gardé pour la version latine, signifie à peu près: "choses ayant trait aux coutumes, pratiques ou lois de la mort" ("nekros" signifiant "mort" et nomos" voulant dire "coutumes, pratiques ou lois"). Le titre original arabe de cet ouvrage était Kitab Al-Azif, qui peut être traduit par "le livre des hurlements des démons/Djinn du désert", ou, plus poétiquement, par "le livre de Celui qui s'approche".

Toutefois, Lovecraft a commis une erreur dans sa description du livre, une erreur qui n'est pas de son fait mais résulte de la mauvaise transcription du manuscrit moyenâgeux. Il convient cependant de la corriger ici. Ainsi, il est dit que l'auteur du *Necronomicon* serait un Arabe dément, mort aux alentours de 738 après J.-C., appelé Abdul Al-Hazred. Or, aucun Arabe qui se respecte n'aurait jamais accepté d'être affublé d'un tel patronyme. Bien que dans les

livres de fiction "Abdul" soit le plus populaire des prénoms arabes, ce n'en est pas un. "Abd" signifie en effet "serviteur" ou "adorateur". *Abd al-Malik* veut donc dire "esclave du roi", *Abd al-Rahman* (ou parfois Abdelrahman) veut dire "adorateur de celui qui est généreux" et *Abd Allah* — que l'on orthographie plus communément en français "Abdallah" — signifie "adorateur ou esclave de Dieu". Dans tous ces noms "Al" ou "ul" correspond juste à l'article "le". (Même "Allah" veut dire "le (seul) Dieu"). "Abdul" signifie donc "l'adorateur/l'esclave de...", ce qui n'a aucun sens en arabe, car il faudrait un nom après ce terme. De toute évidence, le nom Abdul Al-Hazred est une erreur cléricale due, soit à Theodorus Philetas qui traduisit le *Necronomicon* de l'arabe en grec, soit — et c'est plus probable — à Olaus Wormius qui ne connaissait pas l'arabe et réalisa la version latine de l'ouvrage grec. L'appellation correcte devrait en fait être Abd al-Hazred.

"Hazred" n'est pas un terme arabe. Il s'agit probablement d'une altération textuelle à partir de laquelle il doit être possible de retrouver le mot original. Les écrivains du Moyen Âge, qui ne comprenaient que partiellement les langues étrangères et n'avaient aucun dictionnaire bilingue à leur disposition, se trompaient souvent dans leurs traductions et se fiaient beaucoup à la prononciation des mots. Ainsi, par exemple, "hashisheen" donna "assassinus" en latin, avant de devenir "assassin" en français. C'est sans doute ce qui s'est également passé pour "Hazred" et j'aurais tendance à penser que le substantif originel était "Azra", un mot dérivé du verbe arabe "zarada" qui signifie "étrangler ou dévorer". Le nom correct de l'auteur du *Necronomicon*, pour autant que je sois parvenu à le reconstituer, serait Abd al-Azrad, ce qui peut être traduit par "l'adorateur du Grand Étrangleur ou du Grand Dévoreur". Mais puisque mon propos n'est pas ici de donner une leçon de grammaire arabe, revenons à mon récit.

Alors que je furetais dans la boutique de mon bouquiniste préféré au Caire (laissons-le dans l'anonymat afin de préserver ses trésors littéraires et d'éviter que son échoppe ne devienne un repaire à touristes avides), je tombais par hasard sur un parchemin rédigé en arabe que je parcourus avec intérêt. Ce document était de toute évidence très ancien, d'une part parce qu'il était en arabe archaïque et d'autre part parce que l'utilisation du parchemin a été généralement abandonnée dans le monde arabe au moment de l'apparition du papier dans le courant du IX^e siècle.

Comme j'examinais ce manuscrit, mes yeux s'arrêtèrent sur deux vers de poésie que je lus en ressentant une excitation croissante, car ils étaient l'exact équivalent en arabe du fameux verset du *Necronomicon*:

N'est pas mort ce qui à jamais dort,

Et au long des ères peut mourir même la mort.

Ces vers arabes sont restés gravés dans ma mémoire depuis cet instant où je les ai lus sur cet antique parchemin dans cette chaude et poussiéreuse boutique du Caire. Je les reproduis ci-dessous car ils recèlent des informations importantes relatives au Culte de

Cthulhu et ignorées jusqu'à ce jour. En caractères arabes, ces vers s'écrivent ainsi:

لَا صَيِّئًا مَا قَادِرًا يَتَّبِقِي سَرَّ صَدِي
فَإِنَّا يَجِيءُ الشَّدَاذُ الْمَوْتُ قَدْ يَنْتَهِي

La métrique du poème s'établit comme suit: -/—/—/—/—/—/—/ pour chacun des deux vers (les "/" indiquent les syllabes accentuées). Après translittération, voici ce que cela donne:

la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi

Une possible traduction littérale serait:

Cette chose n'est pas morte qui a la la capacité de continuer à exister éternellement,

Et si les (choses, temps) anormaux (bizarres, étranges) arrivent, alors la mort peut cesser d'être.

En admettant que le couplet transcrit en anglais par Lovecraft n'était qu'une traduction tirée d'un ouvrage en latin, lui-même traduit du grec (ce qui expliquerait les variations de sens), nous avons ici l'original. En soi cela constituait déjà une découverte importante, mais une phrase du texte arabe suggérait un mystère encore plus profond.

La phrase en question contient les mots "yaji ash-shuthath". "Ash-shuthath" est un pluriel signifiant littéralement "l'anormal" et qui peut, selon le contexte, se référer à des êtres ou à des choses. "Yaji", par contre, veut tout simplement dire "viennent" ou "sont en train d'arriver". Or, en arabe courant, le son doux "j" est souvent prononcé comme un "G" sonore et il arrive fréquemment que les dernières voyelles d'un mot soient abandonnées et que les mots eux-mêmes soient liés à tort et à travers, comme cela se produit parfois en français. Ainsi, cette expression en arabe érudit peut très bien être prononcée "yag-shuthath" et devenir, après une minime altération de ses voyelles, le "Yog-Sothoth" lovecraftien.

Nous nous trouvons certainement confrontés ici à un passage extrait d'un rituel arabe utilisé par des adorateurs démoniaques. Ceux-ci, lors de cérémonies impies" devaient psalmodier "Yag-Shuthath! Yag-Shuthath!", ce qui voulait dire: "Ceux (les temps?) qui sont anormaux arrivent!". Ce qui constitue de toute évidence une référence au retour des Dieux Très Anciens, qui est l'objectif principal poursuivi par les adorateurs de Cthulhu.

Inutile de préciser que ces révélations me firent l'effet d'un coup de massue. J'avais entre les mains un texte qui était non seulement un document historique unique, mais qui constituait également la preuve de l'existence du Culte de Cthulhu dont le but était de faire revenir les Dieux Très Anciens!

Après avoir survolé le reste du parchemin, j'acquis l'intime conviction, du fait du caractère occulte de ce qui était écrit, que je tenais là un fragment du *Kitab al-Azif* — le fameux *Necronomicon* —, et qui plus est, il y avait de fortes chances pour qu'il s'agisse d'une page du manuscrit original rédigée de la main même d'Abd al-Azrad. Il me fallait ce parchemin! Je m'enquis de son prix et étonnait le bouquiniste en refusant de marchander. Je payais la somme demandée, avant de m'enfuir avec mon fabuleux trésor.

Quelques jours plus tard, alors que j'avais réglé les affaires qui me retenaient au Caire, je me retrouvais au bureau des douanes de l'aéroport de cette grande ville. Pour quelque obscure raison, les douaniers insistèrent pour fouiller la doublure de ma valise et, découvrant l'incalculable parchemin, ils me demandèrent si j'avais des papiers m'autorisant à transporter des antiquités égyptiennes.

— Des papiers ? m'exclamais-je innocemment.

Aucune tentative de persuasion ne parvint à faire fléchir le fonctionnaire des douanes à la tête dure. Il maintenait que le document

ne devait pas sortir du pays (il appelait ça de la "contrebande" dans son jargon technique). En conséquence de quoi je lui fis un modeste don en espèces pour l'aider à soigner sa pauvre mère malade et il m'autorisa à partir sans avoir à passer devant le Chef de la Sécurité de l'aéroport au sujet de cette histoire. Je montais ensuite à bord de mon avion à destination de l'Allemagne, non sans avoir reçu la promesse officielle que le parchemin serait transmis à la Bibliothèque Nationale d'Égypte, afin d'y être catalogué et archivé, de telle sorte que je puisse l'étudier à ma guise quand je reviendrais.

Lorsque je revins en Égypte, quelques semaines plus tard, je me précipitais aussitôt à la Bibliothèque Nationale pour m'entendre dire — à ma grande horreur — qu'aucune nouvelle acquisition n'avait été enregistrée et qu'il n'était fait nulle mention du parchemin dans son catalogue. Le manuscrit s'était envolé! J'ignore si ce maudit douanier n'a pas revendu à bas prix cette inestimable relique sur le marché noir (auquel cas elle refera peut-être surface un jour), ou si celle-ci n'a pas simplement servi à emballer un vulgaire sandwich. Quoi qu'il en soit, ce document est perdu et je ne peux plus fonder mes dires que sur ma réputation d'universitaire à la scrupuleuse honnêteté.

NOTES SUPPLEMENTAIRES CONCERNANT LE NECRONOMICON

(Préface du traducteur: Certains de nos lecteurs ont peut être entendu parler du récent décès, dans des circonstances tragiques, du grand érudit et expert en mythologie et occultisme qu'était Herr Doktor Phileus P. Sadowsky, professeur de littérature arabe et de philo-pseudologie à l'Université de Sofia en Bulgarie. L'éminent professeur a trouvé la mort dans un incendie d'origine inconnue survenu à son domicile de Sofia. Comble de malheur, lorsque le feu s'est déclenché, il avait avec lui le seul exemplaire connu en Europe de l'édition arabe du *Necronomicon*, qu'il avait emprunté à la Magyar Tudományok Akadémia Orientalisztikai Közleményei. Dans son testament, il a exprimé le vœu que ce soit moi — qui jadis ait été son élève alors qu'il effectuait un séjour aux États-Unis et qui lui voue depuis une longue et indéfectible amitié — qui me charge de compiler et de publier les résultats de ses recherches universitaires. Cette tâche m'a été particulièrement facile, du fait que la plus grande partie de ses notes et de ses écrits ont brûlé en même temps que lui. Cependant, un bon nombre de manuscrits inédits, représentant le fruit des travaux des dernières années du Dr Sadowsky, lui ont survécu parce qu'ils étaient entreposés dans son bureau de l'Université de Sofia. Ce qui suit est un de ses articles inachevés, qui, quoique fragmentaire, ne manquera pas d'intéresser les personnes qui étudient le Mythe de Cthulhu et l'occultisme en général. Je vous présente donc une traduction du manuscrit en bulgare du Dr Sadowsky, auquel je n'ai apporté que des modifications mineures.)

Au cours de ces dernières années, je me suis consacré à une étude en profondeur de l'important texte arabe *Kitab al-Azif*, mieux connu sous le nom de *Necronomicon*, Manuscrit arabe N° 2781 de la Magyar Tudományok Akadémia Orientalisztikai Közleményei. L'importance des découvertes que j'ai faites me semble nécessiter un rapport préliminaire — à l'intention des étudiants en folklore comparé, théologie, occultisme et philologie — avant que mes travaux sur cet ouvrage ne soient totalement achevés.

Le manuscrit mesure vingt-et-un centimètres sur seize et est rédigé sur un parchemin rugueux qui est légèrement décomposé et mangé par les vers. Il porte également des traces de brûlures sur son coin inférieur droit, comme s'il avait été jeté au feu, puis sauvé avant d'être complètement consumé. Le texte est écrit d'une main tremblante et l'auteur était peut-être un vieillard, en tout cas ce n'était pas un scribe professionnel. Le type de parchemin et la calligraphie permettent d'affirmer que ce document date du huitième siècle ap. J.-C. et qu'il provient probablement de Syrie ou d'Irak.

Du fait de l'état de décomposition du manuscrit, seuls des fragments du texte peuvent être déchiffrés avec certitude, mais il reste suffisamment d'éléments pour permettre de reconstituer les noms arabes originaux de nombreuses divinités du cycle mythologique de Cthulhu en faisant appel à quelques notions de philologie. Voici quelques unes des découvertes que m'ont permis de faire mes études préliminaires de ce texte.

Afin que les interprétations philologiques qui suivent puissent être pleinement comprises, il est d'abord nécessaire de récapituler les diverses étapes par lesquelles est passé le texte du *Necronomicon*, avant d'être traduit en anglais au XVIème siècle. L'ouvrage original est attribué à un certain Abd al-Azrad, dont le nom signifie "l'adorateur ou l'esclave du Grand Dévoreur ou Grand Etrangleur". (Abd al-Azrad nous est plus connu sous le nom anglicisé d'Abdul Alhazred). Le texte original d'Abd al-Azrad a connu plusieurs révisions en arabe avant d'être traduit en grec, puis de grec en latin et, enfin, de latin en anglais. De plus, et c'est là où commencent les difficultés du chercheur, les conditions qui régnaient au moment de la conception de cet ouvrage étaient telles qu'un grand nombre de manuscrits apocryphes du *Necronomicon* ont été publiés par des charlatans qui n'avaient rien à voir avec la version authentique. Un certain nombre de ces manuscrits ont été dernièrement édités en anglais et chacun prétend être le reflet de la tradition du *Necronomicon*. Aucun, cependant, n'a le moindre rapport avec l'original arabe.

Plusieurs difficultés se sont présentées pour la traduction des noms propres à l'époque médiévale; dans la version de Wormius, les noms arabes apparaissent ainsi souvent sous des formes corrompues... Ibn Rushd devenant Averroes et Al-Qakira, Le Caire. Un autre problème du même ordre s'est posé en ce qui concerne les voyelles, qui étaient rarement écrites en arabe, seules les consonnes étant ordinairement notées. Les lecteurs étrangers non avertis se trouvaient donc confrontés à plusieurs prononciations possibles pour un même mot. En outre, les syllabes se prononçaient différemment selon les dialectes régionaux. On peut alors mieux comprendre qu'il se produise d'étranges transformations quand des noms sont traduits d'une langue dans une autre. C'est certainement ce qui s'est produit pour les noms des entités associées traditionnellement à Cthulhu tels qu'ils apparaissent dans les diverses éditions du *Necronomicon*.

Azathoth

Latin = Azathoth

Grec = $\alpha\zeta\alpha\theta\theta$ = Azathoth

Arabe = عزّ طحوتي = 'Izzu Tahuti

Azathoth, le Sultan des Démons, règne sur les Autres Dieux, si l'on en croit l'authentique mythologie de Cthulhu. Son nom est apparemment composé de deux parties différentes "Aza" et "Thoth". Il y a un rapport évident avec l'ancienne divinité égyptienne Tahuti, dont le nom est indûment prononcé Thoth en grec. Aza est une légère corruption verbale du mot arabe 'Izzu qui signifie "pouvoir, puissance ou force". Le nom arabe devrait donc être écrit "Izzu Tahuti", ce qui veut dire "Pouvoir de Thoth". Apparemment, lorsque Theodorus Philetas a traduit ce nom en grec aux alentours de l'an 950 de notre ère, il a transcrit Tahuti en utilisant la forme grecque qui lui était plus familière "Thoth". C'est ainsi que naquit le vocable grec Azathoth qui est également utilisé pour désigner en latin et en anglais la divinité en question. Comme nous le verrons plus loin, Thoth et Tahuti sont des noms de codes employés par les philosophes cthulhien afin de faire allusion à Nyarlathotep, l'entité du Mythe de Cthulhu la plus adorée dans l'ancienne Egypte. Ainsi, une fois traduit et interprété, Azathoth signifie "Pouvoir de Nyarlathotep" ce qui se réfère au fait que Nyarlathotep exécute les ordres

d'Azathoth, ce qui fait de lui son "Pouvoir" ou son "Agent"; Azathoth a donc bien un pouvoir sur Nyarlathotep.

Chthoniens

Latin = cthonius

Grec = $\chi\theta\omicron\nu\iota\omicron\varsigma$ = Xthonios

Arabe = الغاربيون = al-Gharyun

Le mot Chthonien est une "latinisation" du mot grec "Xthonios", qui signifie "celui qui habite sous la terre", ce qui correspond tout à fait à ce que sont les Chthoniens tels que les décrit la doctrine du Mythe de Cthulhu. Le nom arabe employé dans la version originale du *Necronomicon* est "al-Gharyun", qui veut dire littéralement "ceux des cavernes", le singulier de ce mot étant "Ghari" ce qui signifie "d'une caverne".

L'endroit qui a été le plus souvent cité comme étant celui où est apparue la race chthonienne est le site de "G'harne" en Afrique du Nord. Les similitudes entre les noms G'harne et le vocable arabe al-Gharyun sont si évidentes qu'elles se passent de commentaire.

Cthulhu

Latin = Cthulhu

Grec = $\chi\theta\upsilon\lambda\upsilon$ = Xthulu

Arabe = كذول
 الخدول = Khadhulu ou
= al-Khadhulu

Le nom Cthulhu résulte d'une tentative de translittération d'un mot arabe particulièrement ardu qui apparaît fréquemment dans le manuscrit original du *Necronomicon*. La forme grecque est Xthulhu. Bien qu'il s'agisse d'une suite de sons à transcrire en anglais, en latin ou en grec, ce mot a un sens bien précis en arabe. Dans la version originale du *Necronomicon*, Cthulhu est parfois appelé Khadhulu, ce qui signifie "celui qui abandonne ou qui délaisse". Ce terme est également employé par le prophète Mahomet dans les versets 25:29 du Coran, où il est dit que "Pour l'Humanité Satan ("Shaytan" en arabe) est Khadhulu". Les commentateurs musulmans ont traditionnellement considéré que ce passage signifiait que "Satan est celui qui abandonne l'Humanité", et donc qu'au jour du Jugement Dernier, Satan abandonnera ceux qui l'ont suivi au cours de leur vie. Cependant, comme le terme "khadhulu" est très souvent utilisé dans la version arabe du *Necronomicon* pour désigner une divinité puissante, et comme il a été successivement traduit en grec et en latin par Xthulhu et Cthulhu, il semble plus raisonnable de traduire le verset du Coran par "Pour l'humanité Satan est Cthulhu". On peut ainsi établir un rapport entre le dieu Cthulhu (ou Khadhulu) vénéré par une secte païenne arabe antérieure à Mahomet, et le Satan des traditions islamiques et judéo-chrétiennes. Il semble en outre que le centre névralgique du culte de Cthulhu de l'Arabie pré-islamique ait été la fameuse Cité Sans Nom, appelée également la Cité d'Airain ou "Irem aux nombreuses colonnades", en arabe: "Iram dhat al-Imad".

Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

Latin = juvenis nigritiae

Arabe = الشباب المظلمون
= Ash-Shubab al Muthlimun

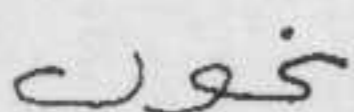
Ce nom a subi de nombreuses altérations au cours de ses traductions successives en grec, latin et anglais. Il s'agit en fait d'une

combinaison de diverses épithètes appartenant à ces langues. Une partie du problème provient du fait que le nom Shub-Niggurath, que l'on pense en général faire référence à la "mère" du Sombre Rejeton, fait peut-être tout simplement partie du titre de ces créatures elles-mêmes; leur mère étant plus connue sous le nom de "Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux". On peut mieux comprendre la signification de ce nom en le décomposant en plusieurs phrases. Shub s'écrit certainement en arabe "shabb", ce qui signifie "jeunesse" ou "jeune homme". Ce mot a donc certainement un rapport avec le terme "rejeton" du nom "Sombre Rejeton". Niggurath, pour sa part, paraît être une altération du mot latin "nigritiae" qui veut dire "obscurité". Ainsi, Shub-Niggurath semble être la combinaison de termes arabes et latins signifiant "Rejeton de l'Obscurité" et désigne, en d'autres termes, un Sombre Rejeton. Le nom employé par Abd al-Azrad pour ces entités est, au singulier, "Ash-Shabb al-Mtuhlim" (Le Sombre Rejeton) et, au pluriel, "Ash-Shabab al-Muthlimun" (Les Sombres Rejetons). Malheureusement la partie du *Necronomicon* consacrée à ce sujet est pratiquement illisible car elle a été considérablement endommagée par l'humidité, la moisissure et les vers. Nos difficultés seraient résolues en partie si nous savions exactement comment Theodorus a traduit la phrase arabe en grec, mais aujourd'hui nous l'ignorons.

Comment ce barbarisme latino-arabe a-t-il pris forme? Au moment de la chute de l'Empire Romain, la langue latine classique se dégrada et prit la forme de nombreux dialectes, qui sont à l'origine du français, de l'italien, de l'espagnol, du roumain et du romanche modernes. Un certain nombre de ces idiômes à base de latin corrompu se développèrent dans l'Italie médiévale (l'italien moderne est seulement issu du dialecte florentin; il en existe beaucoup d'autres dans la péninsule). L'expression latine originale employée pour désigner les Sombres Rejetons est "juvenis nigritiae", qui peut être traduit littéralement par "la jeune créature de l'obscurité", a également été victime de cette période de corruption linguistique. Il semblerait en effet que les Sombres Rejetons aient été adorés par des sectes décadentes de l'Italie médiévale vouées au culte de la fertilité. Ces adorateurs désignaient leurs dieux par l'expression "juvenis nigritiae". Lorsque les Sarrasins envahirent la Sicile dans le courant du IX^{ème} siècle, leur langue et leur culture dominèrent toute cette île. La Sicile était manifestement un bastion du culte des Sombres Rejetons et certains immigrants arabes se firent embrigader dans cette religion. Les Arabes altérèrent l'expression latine en traduisant "juvenis" dans leur propre langue par "shabb" et en transformant la prononciation de "nigritiae" en "nig-gurath". Quand Olaus traduisit en latin le *Necronomicon* en 1228, il connaissait apparemment le culte sicilien décadent qui était dédié aux Sombres Rejetons. Il employa donc l'expression Shubb-Niggurath pour désigner ces derniers. Cette terminologie était en effet peut-être connue par quelques érudits et hommes d'église italiens. Cette expression est passée sans modification de la version d'Olaus à celle en anglais.

Quel peut donc être le nom arabe de la créature de la mythologie cthulhienne connue (sans doute à tort) sous le pseudonyme Shub-Niggurath? Dans le texte du *Kitab al-Azif*, la phrase "Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux" est souvent remplacée par "Al-Ma'iza as-Sauda al-Ghabati" ("La Chèvre Noire des Bois") ou par "Umm ash-Shabab al-Alf" ("La Mère Aux Mille Rejetons").

Goules

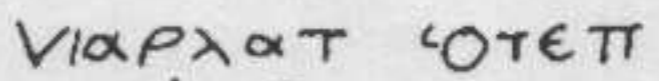
Arabe =  = Ghul

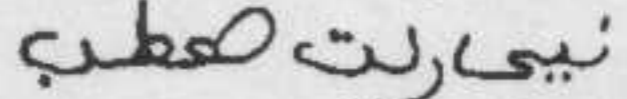
Les Goules mentionnées dans le *Necronomicon* sont directement apparentées à la *ghul*, une créature mythique des légendes arabes. Selon certaines sources arabes, la *ghul* aurait une forme humaine à l'apparence canine ou monstrueuse. Cet être hante les

tombes et les cimetières, se repait de cadavres et tente souvent d'attirer les passants. Cette description correspond tout à fait à celle des Goules que l'on trouve dans la littérature consacrée au Mythe de Cthulhu.

Nyarlathotep

Latin = Nyarlat Hotep

Grec =  = Niarlat Hotep

Arabe =  = Niyharlat Hotep

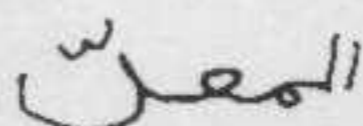
Egyptien =  = Ny har rut hotep.

Nyarlathotep est le seul nom du Mythe de Cthulhu pour lequel on peut avec certitude établir l'origine égyptienne. Ce nom est en effet la contraction de la phrase suivante: Ny har rut hotep, qui signifie "Il n'y a pas de paix (sécurité, repos) à la porte". Ce titre semble impliquer que Nyarlathotep, en tant que messenger des Dieux Très Anciens, est une sorte de "point de passage" entre les univers, et plus spécialement entre leurs dimensions et la nôtre... en tout cas, c'est ainsi que les adorateurs de l'Égypte antique voyaient les choses.

Ces anciens adorateurs de Cthulhu employaient également le nom du dieu égyptien Tahuti (ou Thoth) pour désigner Nyarlathotep, puisque les deux divinités occupaient les mêmes fonctions dans leurs panthéons respectifs.

On peut comprendre les altérations qu'a subi ce nom quand on sait qu'en égyptien "ultérieur" la lettre correspondant à "l" (représentée par un lion couché) était également employée pour le son grec "r". C'est ainsi que le "r" de Cléopâtre s'écrivait avec ce même hiéroglyphe. Quand Abd al-Azrad (ou le responsable de la translittération en arabe, quel qu'il puisse être) a lu la phrase "Ny har rut hotep", il confondit le "r" de "rut" avec un "l", ce qui donna le nom arabe "Niharlat Hotep". Comme en grec la lettre H ne peut être employée qu'au début d'un mot, Theodorus ne put donc pas effectuer la translittération du "h" de "Niyharlat" et il transforma ce mot en "Niarlat". Olaus Wormius altéra encore le nom en remplaçant la lettre I par son homophone Y et les traducteurs anglais achevèrent le processus en contractant en un seul mot ce qui était à l'origine une phrase.

Shudde M'ell

Arabe =  = Al-Mu'ell

Shudde M'ell, le souverain des Chthoniens, est désigné dans le *Necronomicon* arabe par Al-Mu'ell (ou Al Mu'ill) qui veut dire "celui qui cause la destruction". La "destruction" à laquelle il est fait référence correspond sans aucun doute au pouvoir qui permet aux Chthoniens de provoquer des tremblements de terre. Le mot "Shudde", quant à lui, est certainement une déformation de l'arabe "shid-da", qui signifie "violence". Par conséquent, Shudde M'ell (ou sans doute, pour être exact, "Shidda al-Mu'ell") fait seulement allusion aux séismes que peut causer cette divinité et ses serviteurs les Chthoniens; en clair: les tremblements de terre sont les manifestation de la violence (shidda) du dieu al-Mu'ell, car c'est juste ainsi qu'il s'appelle.

TRADUCTIONS EN COURS

La quantité considérable d'écrits laissée par Phileus P. Sadowsky est actuellement en cours de traduction. A en juger par le désordre dans lequel se trouvent ses notes, l'éminent professeur devait être soumis à une rude tension lorsqu'il travaillait sur ses manuscrits insolites.

A PROPOS DE L'UBIQUITE DE CTHULHU

Rédigé par William Hamblin à partir des notes de Phileus P. Sadowsky

Rassembler, compiler, collationner et corriger les notes éparses laissées par le regretté Dr Sadowsky s'est révélé être un travail monumental. Si j'avais eu connaissance des difficultés que je rencontrerais, j'aurais peut-être renoncé devant cette lourde responsabilité. Mes médecins disent que j'ai fourni de trop gros efforts et ils ont raison. J'ai été accablé d'horribles cauchemars — causés sans aucun doute par ces notes terrifiantes — qui m'ont mené jusqu'à la dépression nerveuse. Mes médecins ont diagnostiqué une légère paranoïa. Ils prétendent que les grattements et les piailllements que j'entends sur le toit, à ma fenêtre et dans les profondeurs obscures de la cave ne sont que les fruits de mon imagination enfiévrée par le surmenage. Je préfère les croire afin de préserver mon équilibre mental.

Conscient de l'importance que revêtent pour la cthulhologie les travaux du Dr Sadowsky, je vais tenter de présenter quelques unes de mes premières découvertes, fondées sur la traduction de documents originaux en bulgare. Dans ses études approfondies, le Dr Sadowsky semble avoir toujours été préoccupé par Cthulhu et il a tenté de déterminer l'origine et la propagation de son culte en ayant recours à des indices philologiques. Il découvrit ainsi que le nom *Cthulhu*, sous diverses formes linguistiques, avait été employé par de nombreuses cultures anciennes pour désigner un démon ou un dieu maléfique.

Les cultures sémites notamment, partout au Moyen-Orient, ont conservé des traces d'un ancien culte voué à Cthulhu. Une des plus vieilles langues sémitiques, l'assyrien, qui remonte au second millénaire avant J.-C., fait ainsi clairement référence au culte de Cthulhu. En assyrien, un mot courant pour "démon" est *alu'u* [1]. Lorsqu'on le combine avec le mot assyrien *khatu* qui signifie "menaçant, mauvais" [2], on obtient alors l'expression *khatu alu'u* qui sur le plan de la philologie est clairement apparentée à "Cthulhu". Un ancien scribe babylonien a un jour fait référence à *alu'u lemnu sha pa la ishu atta* qui veut dire "l'alu'u (démon) qui n'a pas de bouche" [3]. Il peut s'agir d'une allusion à Cthulhu en personne, puisque le visage de celui-ci n'est qu'un amas de tentacules... et n'a donc pas de bouche. Mais même si ce n'est pas le cas, la connotation particulièrement horrible de cette expression atteste sans aucun doute son origine cthulhienne.

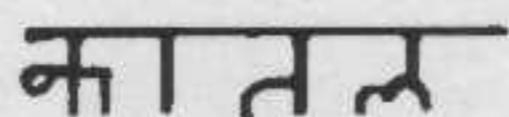
Hébreu = Chadel



Arabe = Khadulu



Sanscrit = Katala



L'hébreu, une autre vieille langue sémitique, fait également des allusions voilées au culte de Cthulhu. On doit cependant rester prudent en ce qui concerne les interprétations possibles, car les textes hébraïques les plus anciens que nous possédions font partie de la Bible, dont les auteurs ne pouvaient être en tout état de cause que des adversaires des adorateurs cthulhiens. Le prophète Isaïe, qui vécut au VIII^{ème} siècle av. J.-C., a cependant écrit "Désormais je ne regarderai plus un homme parmi les habitants de *Chadhel*" (Isaïe, 38:11). Il est possible d'établir des corrélations sémantiques entre le dernier mot de ce verset, *Chadhel*, et l'arabe *khadhulu* (voir plus loin). On considère généralement que ce mot est un euphémis-

me pour "shéol" ou "enfer"[4]. Cependant, si l'on admet que ce mot est en fait un nom propre, la signification du verset est alors complètement bouleversée. Il est plus que probable en effet que *Chadhel* soit une antique forme hébraïque du nom *Cthulhu*, puisque le *dh* hébreu est un phonème emphatique équivalant au *th* anglais qui est la forme aspirée du même son. "Les habitants de *Chadhel*" peut alors signifier "ceux qui habitent avec *Chadhel*" ou "les gens de *Chadhel*" (c.a.d. *Cthulhu*), la référence à une secte cthulhienne devient aussitôt évidente. Le verset cité précédemment devrait donc être traduit "Je ne regarderai plus un homme du peuple de *Cthulhu*", ce qui équivaut à une forme d'imprécation rituelle — bien méritée — adressée aux adorateurs de *Cthulhu*. Le nom *Chadhel* avait pour les hébreux une consonance tellement terrifiante, qu'au Moyen Age il devint synonyme d'enfer, ce qui fut à l'origine de l'interprétation erronée que nous faisons aujourd'hui du verset d'Isaïe.

Mahomet, le prophète de l'Islam qui prêcha au VII^{ème} siècle, fit également de nombreuses allusions aux redoutables adorateurs de *Cthulhu* qui vivaient en Arabie. Dans le *Qur'an* (Coran), un recueil des révélations de Mahomet, il est ainsi indiqué au chapitre 25, verset 29: "Satan est le "khadhulu" de l'humanité"[5]. Bien que le mot *khadhulu* signifie traditionnellement "le délaisseur" ou "l'abandonneur"[6], le Dr Sadowsky est parvenu à la conclusion qu'il s'agit en fait d'un nom propre, correspondant à la prononciation arabe de *Cthulhu*. Ce verset du *Qur'an* fait donc référence aux adeptes de *Cthulhu* de l'Arabie pré-islamique et l'identifie à Satan en tant qu'incarnation du Mal.

Les langues indo-européennes font également mention de l'effroyable *Cthulhu*. Bien que j'aie à peine commencé à classer les papiers du Dr Sadowsky concernant ses recherches sur le sanscrit, j'ai découvert une note intéressante indiquant que le mot sanscrit *katala* était employé pour désigner un énorme poisson ou monstre marin [7]. Sadowsky émet l'hypothèse que ce mot correspond en réalité à la prononciation en sanscrit du nom *Cthulhu*, qui, de toute évidence, est bien un monstre marin. Des études plus approfondies dans ce domaine apporteront sans doute plus de détails révélateurs et j'espère en apprendre plus sur ce sujet en étudiant les papiers du docteur.

Mais, les trouvailles de Sadowsky qui sont sans doute les plus significatives et les plus riches concernent les travaux qu'il effectua afin de trouver des traces du culte de *Cthulhu* dans l'ancienne culture chinoise. Il découvrit notamment que *Cthulhu* s'écrivait à l'aide des quatre idéogrammes suivants:



Après translittération, ces caractères donnent *kui tai lao hai*. Leur signification est, respectivement: *kui* (démon), *tai* (mauvais), *lao* (ancien) et *hai* (océan)[8]. En français idiomatique, ils forment donc la phrase: "ancien démon redoutable de l'océan".

L'évolution de ce nom à partir de la forme archaïque de *kui* est particulièrement intéressante. Les caractères chinois se développèrent à partir d'idéogrammes qui étaient des représentations graphiques abstraites symbolisant un mot ou un concept. Par la suite, ces idéogrammes devinrent de plus en plus abstraits pour aboutir à l'actuel alphabet chinois. Le caractère correspondant à *kui* connut ainsi l'évolution suivante (les idéogrammes sont classés par ordre chronologique de la gauche vers la droite [9]):



Les érudits reconnaîtront aisément dans ces symboles des représentations archaïques de Cthulhu lui-même, comprenant notamment les tentacules qui pendent de sa tête. Nous pouvons donc en tirer la conclusion que le caractère générique chinois désignant les démons, *kui*, s'est développé à partir de très anciennes tentatives visant à représenter Cthulhu. La présence de cette créature en Chine doit remonter à des temps très reculés, pour qu'elle ait influencé aussi fortement le langage de cette nation.

Bref, les recherches exhaustives effectuées par le Dr Sadowsky lui ont permis de trouver des traces d'anciens cultes dédiés à Cthulhu dans les écrits de toutes les principales civilisations du Vieux Monde. Ainsi, chez les Assyriens de Mésopotamie, *Khatu alu'u* signifie "méchant démon"; chez les Hébreux de Palestine *Chadhel* est un synonyme du mot "enfer"; pour les Arabes *Khadhulu* est "Satan le délaisseur"; pour les Hindous *Katala* est un "monstre marin"; pour les Chinois *Kui tai lao hai* est "l'ancien démon effroyable de l'océan". Toutes ces appellations cataloguent Cthulhu comme un être malfaisant.

Il n'y a qu'en Égypte qu'aucune référence à un culte de Cthulhu n'a pu être trouvée. Le Dr Sadowsky pense à ce propos que la religion vouée à Nyarlathotep sous le couvert de Thoth chassa tous les cultes concurrents, ou fit tout au moins disparaître les allusions qui leur étaient consacrées dans les documents de l'époque.

La vaste propagation du culte de Cthulhu — le seul dieu dont on sache qu'il a été vénéré simultanément dans les trois principaux berceaux de la civilisation antique — fut complètement ignorée par les érudits jusqu'à ce que Sadowsky effectue ses premiers travaux. On peut donc se poser la question suivante: si une religion aussi puissante est parvenue à se dissimuler avec autant d'efficacité durant l'antiquité, ne se peut-il qu'aujourd'hui encore d'obscènes rituels soient pratiqués dans les lieux les plus reculés en l'honneur de ce démon redoutable entre tous?...

NOTES

[1] — Ignace J. Gleb et autres. *The Assyrian Dictionary* (Chicago University Press, 1964, en cours de révision). Volume 2, pp. 355 et suivantes.

[2] — *Ibid.*, vol. 6, p. 158. Si ce mot est prononcé rapidement en avalant les syllabes (comme c'est souvent le cas quand on parle) il sera probablement possible dans la prononciation de *Khatulu'u* une variation dialectale de "Cthulhu".

[3] — *Textes cunéiformes tirés de tablettes babyloniennes* 1627:8.

[4] — *Gesenius' Hebrew-Chaldee Lexicon* (Eerdmans, 1982), p. 262.

[5] — Ce point a déjà été détaillé par le Dr Sadowsky dans l'article "Notes supplémentaires concernant le *Necronomicon*" (paru à l'origine dans le *Supplément de Cthulhu*, p.12) et n'est répété ici que pour compléter le présent panorama.

[6] — Edward Lane, *Arabic-English Lexicon* (New York; Frederick Ungar Publishers, 1965 réimpression de l'éd. 1865), vol. 1, pt 2, p. 174, col. 1.

[7] — Monier Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary* (version révisée de l'éd. 1899; Nouvelle Delhi, Munshiram Manoharlal, 1981), p. 270a.

[8] — Ces caractères chinois peuvent être examinés dans les ouvrages suivants:

Bernard Karlgren, *Analytical Dictionary of Chinese and Sino-Japanese* (New York: Dover, réimpression de l'édition parisienne de 1923) auquel nous nous référons ci-dessous à l'aide du sigle ADC, et L. Wieger, *Chinese Characters* (Dover, éd. 1965 réimpression de l'éd. 1915) sigle de référence CC.

En ce qui concerne les caractères spécifiques: *kui* (translittération *kuei*) = "démon, esprit" ADC 460, CC 548; *tai* = "méchant, mauvais" ADC 959; *lao* = "vieux, ancien" ADC 515, CC 88; *shai* = "mer, océan" CC 595.

[9] — Ces pictogrammes sont analysés pp. 112 et 548 CC.



Combats et Poursuites Automobiles

Les présentes règles vous permettent de simuler de façon simples les poursuites automobiles dans le cadre du jeu de rôle. Elles ne sont pas conçues pour être jouées de façon autonome et ne sont pas d'une grande utilité quand il y a plus de deux véhicules.

Le Gardien a tout intérêt à les modifier ou les compléter selon son désir.

SEQUENCE DE JEU : (1) changements de vitesse ; (2) manœuvres des véhicules et jets d'accidents ; (3) actions individuelles : tirs, Sauter, Grimper, etc.

VITESSE : Il s'agit de la vitesse maximum que peut atteindre un véhicule ; une automobile peut se déplacer à vitesse maximum ou à toute vitesse inférieure. Chaque véhicule commence avec une vitesse de 0. Certains accélèrent ou décélèrent plus vite que d'autres.

Exemple : Une Ford Modèle A (accélération 2) et une Hispano-Suiza (accélération 3) sont toutes les deux à Vitesse 0 au premier round. Au deuxième round, la Modèle A passe en Vitesse 2, mais l'Hispano peut (rien ne l'y oblige) passer, elle, en Vitesse 3. Au troisième round, la Ford est à Vitesse 4, mais l'Hispano passe en Vitesse 6. Si les deux automobiles décéléraient, les freins de meilleure qualité de la coûteuse voiture de sport européenne feraient également la différence.

PORTEE : La distance relative séparant deux véhicules en train de rouler. Il y a cinq Portées s'échelonnant de *Portée 1* à *Portée 5*.

Si elle a une Vitesse supérieure de un point à celle de l'adversaire, une voiture "poursuivie" peut s'éloigner — et une voiture poursuivante peut se rapprocher — d'une Portée de l'autre véhicule. Avec deux points de différence il est possible de modifier la distance de 2 Portées, etc.

Au cours d'une poursuite, une voiture "poursuivie" peut semer son poursuivant, si elle parvient à atteindre une Portée 5 et à s'y maintenir pendant le round suivant. On considère que les véhicules qui parviennent à prendre une telle avance peuvent semer leur adversaire en le distançant ou en prenant un virage imprévisible.

ACCELERATION, DECELERATION : Un véhicule peut avoir un facteur d'accélération/décélération de 1, 2, 3 ou 4... c'est à dire qu'il peut respectivement modifier sa Vitesse de 1 à 4 points par round. Une Mercedes-Benz SSK, par exemple, peut modifier sa Vitesse de 8 points en deux rounds, parce que son facteur d'accélération/décélération est de 4.

MANIABILITE : La facilité avec laquelle on peut exécuter des manœuvres. Toutes les automobiles, et autres véhicules légers motorisés, ont au moins une Maniabilité de 0 ; les bus, les camions et les autres véhicules du même genre ont une Maniabilité de égale ou inférieure à -1. La Maniabilité est une caractéristique intrinsèque à chaque véhicule et doit être soustraite à la compétence "Conduire une Automobile" du chauffeur.

Manœuvres des véhicules

L'exécution de la plupart des manœuvres requiert un jet de compétence réussi en "Conduire", modifié la cas échéant par la difficulté de l'action entreprise (voir table ci-contre).

VIRAGE : Pour exécuter un virage, il peut être nécessaire de décélérer d'un ou plusieurs points de Vitesse. Un demi-tour ou un virage en "épingle à cheveux" requiert ainsi une décélération de 1 point. A une allure normale, un virage ordinaire ou un demi-tour ne nécessite cependant pas de jet de dés. Lorsqu'on rate un virage, il faut effectuer un jet sur la Table des Accidents.

Virage à grande vitesse : Faites un jet en "Conduire", après avoir retiré 10% à cette compétence. En cas de succès, on parvient alors à négocier un virage sans réduire sa Vitesse.

Demi-tour en dérapage (Bootlegger Reverse) : Cette manœuvre consiste à faire un dérapage de telle sorte que la voiture se retrouve ensuite orientée dans la direction opposée à celle qu'elle suivait jusqu'alors. La voiture repart alors avec une Vitesse 2 dans cette nouvelle direction. Effectuez un jet en "Conduire" après avoir soustrait 25% à cette compétence.

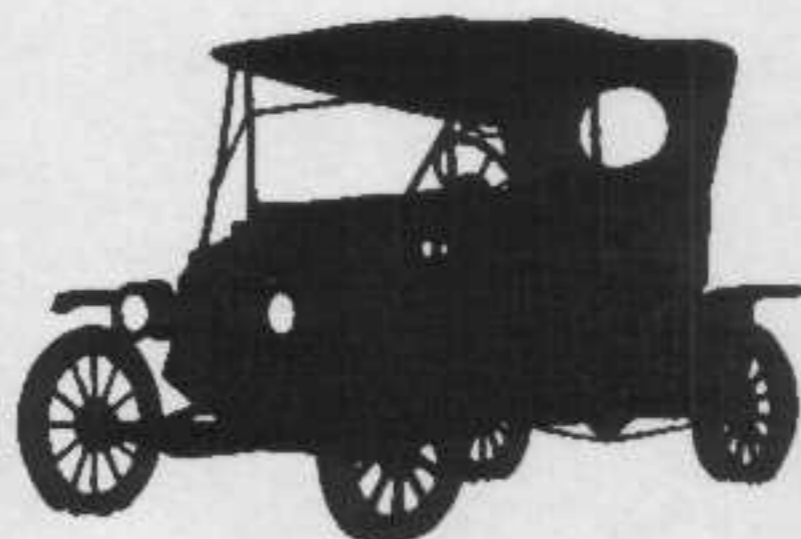
EPERONNAGE : Cette manœuvre permet de percuter une cible immobile ou mouvante. On ne peut éperonner qu'à Portée 1. Si l'éperonnage est raté, effectuer un jet sur la Table des Accidents.

Collision frontale, collision transversale : Chacun des deux véhicules encaisse des dommages égaux aux Points de Vie de l'autre, plus 1D6 points pour chaque point de Vitesse à laquelle il se déplaçait.

Choc latéral et collision arrière : Chaque véhicule encaisse des dommages égaux à la moitié des Points de Vie de l'autre, plus 1D6 de dommages par point de différence entre les Vitesses des deux voitures.

Collision avec une cible immobile : La voiture prend 1D6 points de dommages par 10 point de TAI qu'a la cible. Cette dernière encaisse des dommages égaux aux Points de Vie de la voiture, plus 1D6 points par point de Vitesse de celle-ci.

ZIG-ZAGS, ESQUIVES : En réussissant un jet de compétence en "Conduire", le chauffeur peut éviter un éperonnage, un Lancer, un Grimper, un Sauter ou un tir d'arme à feu (une seule de ces situations par round). Si le jet de dés est raté, l'attaque de l'adversaire ne peut être évitée.



Modèle T roadster, 1915

Dégâts infligés aux véhicules

Tous les véhicules disposent d'un certain nombre de Points de Vie. Lorsqu'une attaque est réussie, soustraire le montant des dommages infligés au total de Point de Vie de la voiture touchée.

Pour l'éperonnage, ajoutez 1D6 points de dommages par point de Vitesse (cf. règles sur l'éperonnage).

Lorsqu'un véhicule n'a plus que la moitié de ses Points de Vie normaux, diminuez également de moitié sa vitesse maximale. Lorsqu'il n'a plus que 5 Points de Vie, il ne peut plus rouler.

Chaque jour, un jet réussi en Mécanique peut permettre de réparer un véhicule endommagé d'1D6+4 Points de Vie.

Actions individuelles

Un personnage peut éventuellement Grimper sur la carrosserie d'un véhicule ou Sauter sur une autre voiture. A moins que vous ne souhaitiez vous livrer à des calculs plus compliqués, nous vous recommandons de toujours diminuer de moitié les compétences en Grimper, en Sauter ou en combat au corps-à-corps à bord de véhicules en train de rouler. Utilisez ensuite les règles normales.

Les personnages qui ratent un Grimper ou un Sauter alors qu'ils sont à l'extérieur d'un véhicule tombent sur la route et encaissent 1D6 points de dommage par point de Vitesse de l'auto sur laquelle ils étaient.

Il est possible de Sauter d'un véhicule à un autre, uniquement s'ils sont tous deux à Portée 1 et se déplacent à la même vitesse.

Notes destinées au Gardien

- Les rues des cités et des villes sont composées de deux voies allant chacune dans le sens inverse de l'autre. Les ruelles ne sont formées que d'une seule voie et ne sont pas pavées. Les grandes routes de campagne sont formées de deux voies étroites et sont sinueuses. Les courbes ne sont pas signalées. Il n'y a pas de panneaux "Stop" ni d'autres indications de priorités. Il est courant de rencontrer des animaux de ferme ou des véhicules à traction animale.

- Est-ce qu'une voiture peut semer un Byakhee ? Et si les Investigateurs percutent un Sombre Rejeton avec leur voiture, peuvent-ils s'en sortir vivants ? Si oui, dans quel état sera le monstre ? Avec la Table des Vitesses des Monstres, vous pourrez faire vos propres expériences...

- N'oubliez pas que sur une route sinueuse les créatures peuvent le cas échéant voler tout droit.

- Les Mercedes-Benz SSK n'ont été fabriquées qu'à 33 exemplaires. Pour avoir une chance de convaincre l'illustre constructeur allemand de fabriquer — et de vendre — une de ces voitures coûteuses de construction artisanale, il lui faudra non seulement avoir suffisamment d'argent liquide, mais aussi posséder un gros pourcentage en Crédit (de l'ordre de 80%). Il faut compter un an entre le moment où la commande est passée et la date de livraison.

TABLE DES ACCIDENTS

Quand un personnage rate un jet en Conduire, soustrayez son pourcentage de compétence au résultat du jet de pourcentage obtenu, divisez ensuite cette différence par 20. Le nombre ainsi obtenu (arrondi à l'unité inférieure) indique combien de jets d'1D10 il doit alors effectuer sur la Table des Accidents. Exemple : Si un personnage qui a 46% en Conduire rate son jet en obtenant un score de 97 aux dés, il y a alors 51 points de différence : il lui faudra donc effectuer 2 jets d'1D10 sur la présente table ($51 : 20 = 2,5$ que l'on arrondit à 2).

D10 Résultat

1 Pneu crevé : La Vitesse tombe à 1 et ne peut pas remonter avant que la roue soit changée.

2 Moteur endommagé : La Vitesse diminue de 2 points à chaque round jusqu'à ce qu'un jet en Conduire soit réussi, ou jusqu'à ce qu'elle s'arrête. Le moteur ne peut ensuite redémarrer que si on réussit un jet en Mécanique.

3 Fuite d'essence : Sans incidence tant qu'il n'y a pas une deuxième fuite. Dans ce cas, tout le carburant se répand alors sur la route en un round et la Vitesse de la voiture diminue de 2 points par round, jusqu'à l'arrêt complet.

4-6 Dérapage : -20% en Conduire au cours du prochain round (uniquement).

7 Embardée : -10% en Conduire au cours du prochain round (uniquement).

8 Embardée : -15% en Conduire au cours du prochain round (uniquement).

9 Tête-à-Queue : -30% en Conduire au cours du prochain round (uniquement).

10 Tonneau : Le véhicule sort de la route et effectue un tonneau par point de Vitesse. Chaque tonneau inflige 2D3 points de dommages à la voiture et 1D3 points de dommages à chaque passager. Si on obtient ensuite un score de 6 en lançant 1D6, la voiture prend feu.

VITESSES DES MONSTRES

Les facteurs de Vitesse indiqués ci-dessous ne doivent être employés qu'avec les règles de poursuite. Ils concernent des créatures "moyennes" et certaines peuvent avoir une Vitesse inférieure ou supérieure d'1 point à celle indiquée. Les divinités peuvent avoir des Vitesses supérieures... si elles le désirent. De nombreuses créatures ont des facultés extra-dimensionnelles qui s'accordent mal avec le concept de Vitesse : elles peuvent toujours se trouver là où elle le souhaitent.

VITESSE 0 : Abhoth, Azathoth, Cthugha.

VITESSE 1 : Autre Dieu Inférieur, Bête de Lune, Byakhee (au sol), Chose Très Ancienne (au sol et dans les airs), Chien de Tindalos (sur terre), Chthonien, Daoloth, Dhole (sous terre), Etre de Xiclotl, Ghast, Ghatanathoa, Goule, Glaaki, Gnoph-Keh, Grande Race de Yith, Gug, Habitant des Sables, Homme Serpent, Horreur Chasseresse (au sol et dans les airs), Insectes de Shaggai (au sol), Ithaqua (au sol), Larve Amorphe, Lloigor, Mi-Go (au sol et dans les airs), Maigre Bête de la Nuit (au sol et dans les airs), Nodens, Nyarlathotep (forme humaine), Nyogtha, Père Dagon et Mère Hydra, Polype Volant (au sol et dans les airs), Profond, Serviteur des Autres Dieux, Serviteur de Glaaki, Shantak (au sol), Shoggoth, Shudde M'ell, Sombre Rejeton, Vagabond Dimensionnel, Vampire du Feu, Vampire Stellaire, Ygolonac, Yig.

VITESSE 2 : Atlach-Nacha, Byakhee (dans les airs), Cthulhu (dans l'eau et dans les airs), Dhole (en surface), Hastur (au sol), Larve Stellaire de Cthulhu, Nyarlathotep (forme monstrueuse), Shub-Niggurath, Tsathoggua, Zhar (au sol).



Mercedes-Benz SSK

VITESSE 3 : Cthulhu (quand il avance à grands pas), Cyaegha (dans les airs), Shantak (dans les airs).

VITESSE 4 : Bast, Chien de Tindalos (dans les airs), Insectes de Shaggai (dans les airs).

VITESSE 5 : Hastur (dans les airs), Zhar (dans les airs), Zoth-Ommog.

VITESSE 10 : Ithaqua (dans les airs), Yog-Sothoth.

Piste de poursuite

Utilisez une pièce de monnaie pour indiquer la position des véhicules.

COTE A COTE A DEUX LONGUEURS
 PROCHE EN VUE HORS DE VUE

EXEMPLES DE VEHICULES

Véhicule	Vit. Max	Pts de Vie	Maniabilité	Chauffeur + passagers	Accel./décél.
Hispano-Suiza H6	8	30	7	4+MP	X3
Mercedes-Benz SSK	10	20	12	2+MP	X4
Ford Modèle A	5	25	4	5+MP	X2
Ford Modèle T	3	25	2	5+MP	X2
Packhard Straight Six	7	40	0	5+MP	X2
Camion de 6 tonnes	4	70	-6	3*	X1

MP — chaque véhicule a deux marche-pieds. Un passager supplémentaire peut se tenir sur chacun des deux. *3 passagers dans la cabine.

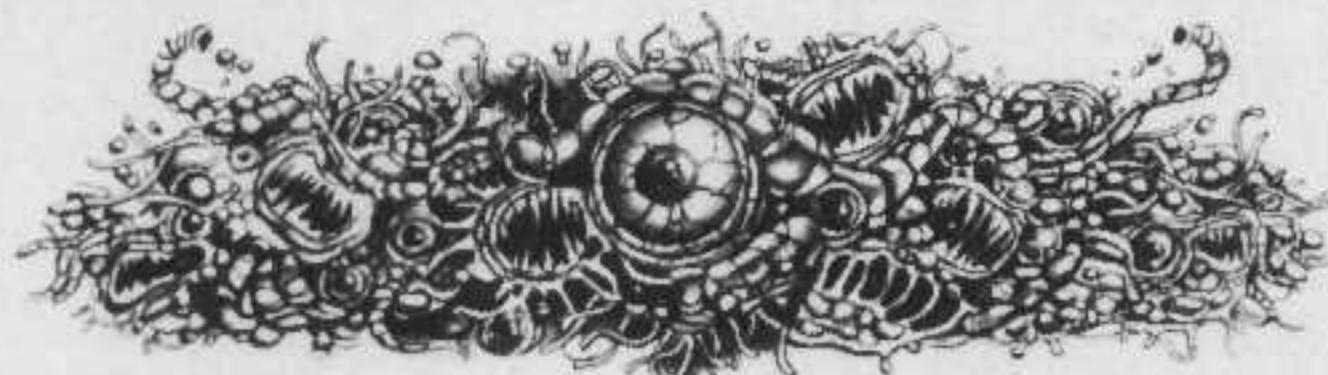


Hispano-Suiza H6

PORTEES DES VEHICULES ET ARMES A FEU

	Portée 1	Portée 2	Portée 3	Portée 4	Portée 5
Signification	Côte-à-côte	Deux longueurs	Proches	En vue	Hors de vue
Armes à feu attaquent à...	c.b.	1/2c.b.	1/4c.b.	1/8c.b.	Pas de tirs

Notes : (1) "c.b." signifie "chance de base". (2) Bien que le terme "armes à feu" soit employé, les règles s'appliquent également à tous les projectiles. (3) Les chances d'attaque sont diminuées du fait des

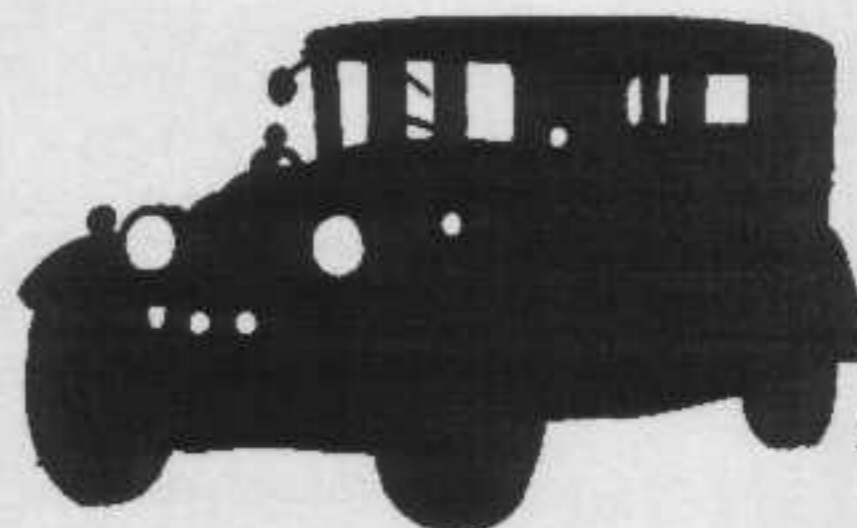


conditions qui régnaient à cette époque bien antérieure à l'invention de la ceinture de sécurité : mauvaises routes, suspensions rigides, contorsions imposées aux tireurs, etc.

MODIFICATEURS DU JET DE CONDUITE

Situation	Malus		
Demi-tour en dérapage	-25%	Virage à grande vitesse	-10%
Route défoncée	-20%	Nuit	-10%
Pluie battante	-20%	Pluie	-10%
Branches, pierres	-20%	Vent	-10%
Huile ou glace sur la route	-20%	Par point de Vitesse au-delà de 4	-5%
Neige	-20%	Maniabilité	Selon véhicule
Descente	-10%		
Pneu crevé	-10%		
Brouillard	-10%	Par point de Vitesse en-dessous de 3	+10
Gravillons	-10%		

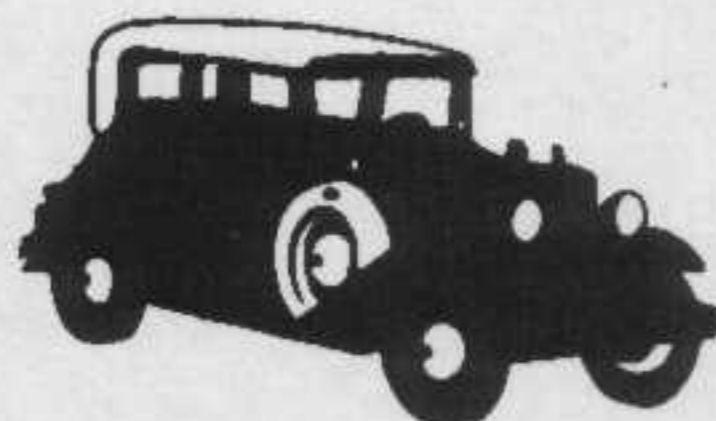
Note : Les modificateurs sont cumulatifs. Exemple : Dans l'espoir de pouvoir arriver avant que les Maigre Bêtes de la Nuit ne kidnappent sa femme adorée, Hermione, le Baron von Kleist (Conduire 90%) fonce à Vitesse 6 (-10) en direction du château familial dans sa Mercedes SSK (+12 en Maniabilité). Il fait nuit (-10) et la pluie tombe doucement (-10), ce qui lui laisse 72% en Conduire. Soudain, en roulant sur une branche tombée en travers de la route (-20), un pneu Michelin éclate (-10). Pour que le brave Baron ne morde pas la poussière, son joueur doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 42.



Packhard Straight Six

Exemple de fiche de véhicule

Véhicule	_____
Conducteur	_____
Conduire %	_____
Vitesse maximum	_____
Accél./décél.	_____
Pts de Vie du véhicule	_____
Modificateur de Maniabilité	_____
Vitesse actuelle	_____



Ford Modèle A, 1927

Sorts Tirés des Scénarios

Les scénarios de *L'Appel de Cthulhu* publiés depuis la première parution du jeu ont employé bien d'autres sorts que ceux présentés dans le chapitre *Sortilèges et Magie*. Nous les avons regroupés dans les pages qui suivent afin que le Gardien puisse les consulter commodément. Ils peuvent également être très utiles comme modèles pour en créer d'autres.

N'oubliez pas que le Gardien n'est jamais obligé d'accepter des charmes et des ensorcellements qui n'ont pas été appris ou créés dans le cadre de sa campagne personnelle.

Bien que les conjurations proposées ici puissent être employées au cours d'une campagne, il est peu probable que les Investigateurs, eux, les connaissent un jour. En effet, on ne devrait qu'exceptionnellement les trouver dans les grimoires indiqués sur la table "Livres du Mythe de Cthulhu".

Pour la plupart, ces sorts sont l'apanage exclusif des disciples cruels et déments des Grands Anciens et de leurs pairs ; le pouvoir se paye et le prix d'une acquisition temporaire de pouvoir est clairement précisé dans la description des sortilèges. Des Investigateurs qui s'intéressent trop à ce genre de chose finiront, un jour ou l'autre, par rejoindre les rangs de l'ennemi.

Les autres ont encore moins de chances d'être connus un jour car ils sont les produits de sorcelleries traditionnelles indépendantes... savoir de certaines tribus humaines, puissants secrets du Peuple Serpent, rationalité infinie de la Grande Race, recherches individuelles, etc.

PRESENTATION : définition ; conditions concernant le magicien ; conditions concernant la cible du sort ; descriptions complémentaires ; restrictions.

Altération Physique de Gorgoroth : Permet au magicien de changer de forme. Il lui faut pour cela invoquer Nyarlathotep et répéter pendant 1D6+4 minutes l'incantation de ce sort en dépensant 6 points de magie, plus un point de magie supplémentaire par point de TAI qu'il désire acquérir ou perdre en se transformant. Ce sortilège fait également perdre 2D6 points de SAN et 1 point de POU chaque fois qu'on l'utilise. Il ne permet qu'une seule transformation à la fois, et celle-ci dure jusqu'à ce qu'on emploie à nouveau ce sort pour reprendre son apparence. Il ne peut pas être lancé sur un tiers.

Le sorcier peut prendre n'importe quelle forme, à quelques exceptions près. Il peut ainsi devenir le sosie parfait d'une autre personne, grandir ou rapetisser, prendre l'apparence d'une entité non-humaine — un Shantak, par exemple — mais il n'aura pas alors les facultés spéciales propres à ce genre de créature. La forme revêtue est toujours faite de chair, même si elle a l'aspect extérieur de la pierre, du bois, d'une étoffe, etc. Si le magicien tente d'imiter une personne particulière, il peut commettre certaines erreurs comme se tromper dans la couleur des yeux ou dans le dessin des rides de l'individu en question. S'il n'a jamais pu examiner en détail le corps de cette personne, il peut ignorer l'existence de certains grains de beauté ou de cicatrices dissimulées par les vêtements. Ce sortilège ne permet donc pas de réaliser des copies parfaites.

Appeler Arwassa : Similaire dans ses effets aux autres sorts d'Appel d'une Divinité. Ce sortilège ne peut être lancé qu'une fois par mois, au cours de la première nuit de la nouvelle lune. Lorsque le terrifiant Arwassa apparaît, il faut aussitôt le gaver de créatures vivantes, dont au moins un être humain. Comme les adorateurs d'Arwassa ne manquent jamais de procurer à leur dieu une pitance suffisante, on ignore ce qui se passerait s'il n'était pas rassasié. Arwassa est un Grand Ancien peu connu.

Appeler la Bête : Fonctionne comme les autres sorts d'Appel. Ce sortilège permet d'invoquer un monstre gigantesque (dont le nom est Abu Hol) et ne peut être lancé avec succès qu'en un point bien précis du globe. Nous ne précisons pas où se trouve ce point, afin de ne pas gâcher le plaisir de ceux qui n'ont pas encore joué la campagne des *Fungi de Yuggoth* (publiée en France par Jeux Descartes).

Appeler l'Esprit des Morts : Permet au sorcier d'obliger le fantôme d'une de ses victimes à apparaître. Il faut un round pour lancer ce sortilège. L'esprit n'apparaît que brièvement (1 ou 2 rounds) et doit refaire les mouvements qu'il a accompli juste avant de perdre la vie. Il est immatériel et un objet lancé, une balle ou un poing le traversent sans rencontrer de résistance. Il ne peut causer aucun dommage matériel.

Appeler un Oiseau : Voir "Invoquer un Oiseau".

Asservir une Victime : Met une victime en transes. Le sorcier doit dépenser 1D6 points de SAN et 2 points de magie. Il faut qu'il ait la possibilité de parler tranquillement avec la victime, avant que le sortilège ne puisse prendre effet. Après un round de discussion, le sorcier peut ensuite confronter ses points de magie à ceux de son adversaire sur la Table de Résistance. S'il gagne, la victime se tient alors debout, immobile et inconsciente. Cet état cessera uniquement si elle est blessée ou si survient un événement du même ordre. Si le sorcier ne réussit pas son jet de dés, il peut tenter de lancer à nouveau son sort au cours du round suivant.

Atrophie d'un membre : Inflige des dommages permanent à une partie du corps de la victime. Ce sortilège consomme 8 points de magie et 1D6 points de SAN. Il faut un round pour le lancer et la victime doit se trouver à moins de 30 mètres de distance. Si le sorcier surmonte les points de magie de celle-ci avec les siens, il provoque l'atrophie d'un membre de son choix (un bras ou une jambe uniquement), ce qui inflige 1D8 points de dommages à la victime et lui fait définitivement perdre 3 points de CON. Toute personne qui assiste à cela (y-compris la victime) doit réussir un jet de SAN ou perdre 1D3 points de SAN.

Bénir la Lame : Permet de créer une arme magique capable de blesser ou de tuer des entités invulnérables aux armes ordinaires. Il faut sacrifier un animal ayant au minimum une TAI de 10 (ou un poids de 50 kilos). Le magicien doit en outre perdre un point de POU et 1D4 points de SAN. Ce sortilège doit être lancé sur une lame de n'importe quelle taille, pourvu qu'elle soit faite d'un métal pur. Si elle est brisée, fondue ou endommagée de quelque façon que ce soit, elle perd définitivement ses propriétés.

Cauchemar : Inflige à la victime un horrible cauchemar, qui lui fait perdre 1D3 points de SAN et la fait se réveiller en hurlant. Ce sortilège coûte 8 points de magie et 1 point de SAN. Il n'est efficace

qu'à l'encontre d'une victime endormie dont le sorcier connaît le nom, quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve. Elle se réveille alors en sursauts, baignée de sueurs froides, sans pouvoir se rappeler le contenu de son rêve, à moins qu'un jet de Psychanalyse ne soit réussi sur elle. Le sujet du rêve doit être choisi par le Gardien, pas par le sorcier. Il doit obligatoirement avoir un rapport avec la vie et les habitudes de ce dernier.

Chant de l'Ame : La victime ne voit et n'entend que ce que désire le sorcier. Ce sortilège consomme 8 points de magie et 1D4 points de SAN. Le sorcier doit également jouer d'une flûte enchantée (voir Enchanter une Flûte). Ce sort produit des effets uniquement si les points de magie de la victime sont surmontés par ceux du sorcier sur la Table de Résistance. Le Chant de l'Ame ne peut affecter qu'une seule personne à la fois et lui fait voir ce que lui suggère le sorcier, ce qui peut la plonger dans un état de transe pouvant la conduire au trépas. Comme le sort n'affecte qu'une seule victime, les autres personnes présentes ne peuvent pas entendre la mélodie jouée par le sorcier, à moins que leurs joueurs ne réussissent un jet de pourcentage inférieur ou égal à trois fois leur POU, auquel cas elles entendent alors un faible et étrange son de flûte provenant d'un point indéterminé.

Chant de Thoth : Accroît les chances qu'a le magicien de résoudre un problème particulier d'ordre intellectuel. Lancer ce sortilège prend 30 minutes et requiert que l'on dépense plusieurs points de magie et 1D4 points de SAN. Pour chaque point de magie mis en œuvre, le magicien peut ajouter 2% à ses chances normales d'acquérir une connaissance précise, d'apprendre un sort, de traduire un passage d'un texte, de découvrir la signification d'un symbole, etc. Néanmoins, si les chances normales du magicien sont de 0%, le Chant de Thoth ne peut lui être d'aucun secours. Ainsi, pour pouvoir traduire des hiéroglyphes égyptiens, il doit au moins posséder 1% en Lire/Ecrire les Hiéroglyphes Égyptiens.

Commander à un Oiseau : Permet d'obliger un oiseau à obéir à un ordre simple. Ce sortilège coûte 1 point de magie, mais ne fait pas perdre de SAN. Si le magicien parvient à surmonter les points de magie d'un oiseau sur la Table de Résistance, celui-ci obéit ensuite du mieux qu'il peut au premier ordre qu'il lui donne. Mais si les instructions données sont trop compliquées, l'oiseau peut être désorienté et faillir à sa tâche. Les espèces de volatiles particulièrement stupides ne peuvent comprendre que des ordres très simples.

Conjurer le Cristal de Mortlan : Permet de voir des scènes du passé. Ce sortilège fait perdre 1D8 points de SAN au magicien et 1D6 points de SAN à tout autre observateur, sans compter les pertes qui peuvent être provoquées par ce qui est vu. Il faut disposer d'une boule de cristal, d'un brasero enchanté (voir le sort "Enchanter un Brasero") et d'une chandelle, que l'on doit disposer sur le sol de telle sorte que sa lumière passe d'abord au travers de la boule avant d'éclairer la fumée du brasero. Le magicien doit dépenser 6 points de magie chaque fois qu'il tente d'employer ce sort. Ses chances de succès sont égales à sa compétence en Mythe de Cthulhu. Le Signe de Voor peut contribuer à les augmenter.

La lueur projetée sur la fumée peut alors faire apparaître des scènes du passé. A moins que la vision n'attire l'attention d'un Grand Ancien qui décide alors de la contrôler (ce qui n'est pas rare), la scène ainsi révélée peut être librement choisie par le magicien. Elle peut éventuellement paraître floue au début, il faut alors ajuster la distance qui sépare la chandelle, la boule de cristal et le brasero afin d'améliorer la netteté... à moins (une fois de plus) qu'un Grand Ancien ne perturbe la vision. La proximité d'un objet ou d'une créature en rapport avec le Mythe de Cthulhu peut parfois interférer sur le bon fonctionnement du sort, ne permettant alors de faire apparaître que des visions relatives à cet objet ou à cette créature, en lieu et place de ce que souhaite voir le magicien.

Contacter Chaugnar Faugn : Effets similaires à ceux des autres sorts permettant de Contacter une Divinité. Chaugnar répond à ses fidèles en leur envoyant des rêves ou des cauchemars

par lesquels ils les informe de ses désirs et leur fait savoir si leurs requêtes seront exaucées.

Contacter un Gnoph-Keh : Permet de faire apparaître un Gnoph-Keh. Ce sortilège consomme 6 points de magie et 1D3 points de SAN. Il est efficace seulement s'il est lancé dans un des rares points du globe où les Gnoph-Keh sont réputés vivre. Le sorcier doit fabriquer une petite effigie représentant une de ces créatures avec de la glace ou de la neige, avant de réussir un jet en Chanter. A part ça, ce sort est en tous points semblable aux autres sorts de Contact.

Contrôler un Animal : Oblige un animal ou un essaim d'insectes à obéir à un ordre. Les sorts de ce genre déjà publiés dans les divers suppléments pour *L'Appel de Cthulhu* comprennent : Contrôler une Colonne de Fourmis Rouges, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Léopard et Contrôler un Singe Araignée. Chacun de ces sortilèges doit être appris séparément et fonctionne exactement de la même façon que les sorts de Contrôle des Races de Serviteurs du chapitre *Magie et sortilèges*. La seule différence, c'est qu'il n'existe pas d'Invocations correspondantes.

Le sort Contrôle d'une Colonne de Fourmis Rouge permet de commander une fourmilière toute entière. Les autres sortilèges, par contre, n'affectent qu'un seul animal à la fois.

Les caractéristiques FOR, CON, INT, POU et DEX du magicien ne sont jamais modifiées. Par contre, son APP et sa vitesse de déplacement deviennent ceux de la créature ensorcelée. Le sorcier ne peut que revêtir la forme d'un animal qu'il connaît. Des shamans ou des sorciers primitifs connaissent certainement des sorts de ce type permettant de Contrôler d'autres races animales.

La créature contrôlée doit être capable de comprendre l'ordre qu'on lui donne. Ainsi, l'ordre "vole jusqu'au Mexique" ne peut avoir aucun sens pour un aigle et dire "tue Jonathan Kingsley" ne peut que désorienter une tarentule... qui n'a aucun moyen lui permettant d'identifier le Kingsley en question. Par contre, il est possible d'ordonner à toute créature ayant un soupçon d'intelligence de mordre tous les humains qu'elle verra. Ces sorts de Contrôle peuvent cependant être sources de malentendus et d'erreurs.

Contrôler un Enfant de Yig : Similaire dans ses effets à tous les autres sortilèges de Contrôle, celui-ci ne peut être lancé que sur les serpents qui sont traditionnellement associés à Yig.

Convoquer un Fantôme : Permet de faire venir un fantôme qui peut répondre sans détour à certaines questions. Ce sortilège doit être lancé de nuit et fait perdre 10 points de magie, ainsi qu'1D3 points de SAN. Le sang d'un mammifère doit être versé sur la pierre tombale ou les cendres du défunt que le sorcier souhaite contacter. Comme l'esprit en question refuse généralement de venir dans notre monde, le sorcier doit alors tenter de surmonter ses points de magie avec les siens sur la Table de Résistance. La perte de SAN provoquée par l'apparition d'un fantôme dépend de l'aspect de celui-ci, qui ressemble en principe à ce qu'il était juste avant sa mort.

Le fantôme invoqué de cette façon ne peut rien faire d'autre que répondre à des questions portant sur des événements survenus pendant sa vie. Chaque question posée fait perdre un point de magie au magicien et l'oblige à une nouvelle confrontation sur la Table de Résistance. Si l'esprit gagne une de ces confrontations, ou si une heure s'est écoulée depuis son apparition, il peut alors repartir.

Créer la Barrière de Naach-Tith : Permet de créer une barrière procurant une protection aussi bien physique que magique. Chaque personne qui participe au lancement de ce sortilège doit perdre 1D10 points de SAN. Chaque point de magie investi confère 1D6 points de FOR à la barrière. Il faut 1 minute pour lancer ce sort (délai pendant lequel tous les points de magie nécessaires doivent être dépensés), dont les effets durent ensuite pendant 1D4+4 heures. Toute personne qui connaît la formule de ce sortilège peut contribuer à son efficacité en investissant des points de magie dans la barrière.

Cette dernière est de forme sphérique et a un diamètre d'environ 100 mètres. Elle peut entourer le magicien afin de le protéger ou être lancée sur un monstre ou un ennemi qui est alors emprisonné. Si au moment de sa formation, la barrière coupe en plein milieu une créature, celle-ci ne subit aucun dommage et peut se déplacer. Pour sortir de l'enceinte de cette barrière, il faut réussir un jet FOR contre FOR de la barrière sur la Table de Résistance. Les balles et les autres projectiles ne peuvent la traverser que si leurs "dommages" surmontent sa FOR sur la même Table de Résistance. Une fois à l'intérieure de l'enceinte, le projectile produit ensuite des dommages normaux, exactement comme si la barrière n'avait pas existé. Quel que soit le moyen employé, si l'on parvient à surmonter la FOR de la barrière, celle-ci est aussitôt détruite.

Si la FOR de la barrière est supérieure de plus de 20 points à celle de la personne qui essaye de la traverser, celle-ci n'a aucune chance d'y parvenir et doit alors attendre qu'elle se dissipe. Plusieurs victimes emprisonnées de cette façon ne peuvent pas combiner leurs FOR afin de s'échapper.

La barrière protège dans une certaine mesure la SAN, car elle est juste translucide et rend flou ce que l'on voit au travers. Le seul exemplaire connu de ce sort est noté dans un ouvrage de la grande bibliothèque hantée de Celaeno, située sur une planète proche d'Aldebaran.

Créer un Bâton de Sorcier : Permet de créer une sorte de lance qui peut blesser ou tuer certains monstres originaires d'autres plans. Le sorcier doit se procurer un morceau de bambou à l'extrémité duquel il fixe une pointe aiguisée en fer. Il doit ensuite sacrifier un homme adulte par une nuit sans étoiles en lui plongeant ce bâton dans le cœur. Il lui faut alors investir 1 point de POU dans la lance sanguinolente. Un an plus tard, jour pour jour, le sorcier doit sacrifier une deuxième personne en la décapitant, avant de prélever son cerveau et de mâcher toute la chair qui reste sur le crâne. Ce dernier peut alors être attaché à l'extrémité non aiguisée du bâton de sorcier, qui est alors terminé.

Un bâton de sorcier s'emploie comme une lance ordinaire. Il peut causer 1D6 points de dommages et est capable d'empaler. La chance de base pour toucher avec cette arme est de 10%, comme pour une lance classique. C'est une arme magique qui peut être employée à l'encontre des entités surnaturelles, mais les créatures invulnérables aux empalements ne peuvent pas être empalées par cet instrument. Le bâton est particulièrement efficace contre les cadavres animés, tels que les zombies. En effet, un empalement réussi peut alors détruire instantanément ce genre de mort-vivant.

Créer une Faille dans le Temps : Permet d'ouvrir une porte donnant aussi bien sur le futur que sur le passé. Ce sortilège ressemble beaucoup à Créer un Portail, mais le nombre de points de POU dépensé est dans son cas proportionnel au nombre d'années parcourues (au lieu de milles). Il est cependant relativement imprécis et ne peut permettre d'accéder qu'à des époques éloignées de moins d'un million d'années. Néanmoins, une fois qu'une faille a été créée, l'intervalle de temps séparant ses deux côtés ne change plus. Aucun être vivant sur notre planète ne connaît ce sort et il semble bien qu'il soit tombé dans l'oubli depuis plusieurs millions d'années.

Créer une Poudre Anti-Zombie : Permet de créer une barrière infranchissable par les zombies. Cette poudre est confectionnée à partir des intestins d'un zombie, d'une trentaine de grammes de la chair du magicien (que celui-ci doit prélever en se mordant lui-même) et d'une poussière obtenue en pulvérisant une liane de la jungle d'une espèce rare. Le tout doit être soigneusement séché et écrasé, tout en prononçant des incantations pendant plusieurs heures. Une fois cela fait, le magicien doit prononcer à haute et intelligible voix *Piir neh'lp Facs !* et perdre 2 points de magie tandis qu'il fait une ligne avec la poussière qu'il a fabriquée. Cette poussière forme alors une barrière invisible que les zombies ne peuvent franchir. Le fait d'interrompre la ligne de poussière n'anéantit pas pour autant la barrière, encore faut-il que l'espace ainsi dégagé soit

assez large pour permettre le passage d'un zombie. Cette protection est efficace aussi longtemps que la poussière n'est pas lavée ou emportée par le vent.

Ce sortilège permet de confectionner environ 400 grammes de poussière, ce qui est suffisant pour créer une barrière d'une trentaine de mètres de long.

Créer un Sifflet d'Imprécation : Permet de fabriquer des sifflets magiques. Ceux-ci doivent être taillés dans de vieux os de hibou et le magicien doit dépenser 256 (4x4x4x4) points de magie en une seule nuit. Ce sortilège ne fait pas perdre de SAN, mais ne peut être lancé que par un shaman indien algonquin, au cours de la première nuit de pleine lune qui suit le solstice d'été. Le sorcier peut éventuellement être aidé dans sa tâche (pour les points de magie) par d'autres shamans algonquins. Des sorciers appartenant à d'autres tribus indiennes peuvent très bien ne pas faire l'affaire. Le sifflet ainsi confectionné peut être employé afin de lancer les sortilèges Chant de l'Ame et Flûtes de la Folie.

Créer un Vitrail Vortex : Crée un fenêtrage magique permettant de voir dans le passé. Chaque fois qu'on utilise ce vitrail, il faut dépenser 1D3 points de SAN, sans compter les points que l'on peut perdre en contemplant certains monstres.

Pour fabriquer un tel vitrail, il faut disposer d'un morceau de verre transparent que l'on doit enchanter en investissant dedans 10 points de POU. Ce verre doit ensuite être accordé sur un intervalle précis du passé... relatif à la date de création du vitrail. Ainsi, il est possible de choisir "800 ans dans le passé", mais pas "1125 avant Jésus-Christ". Après cela, il faut se procurer 98 morceaux de verre coloré coûteux et dépenser 1 point de magie pour chacun d'eux. Ces morceaux doivent ensuite être minutieusement assemblés en une mosaïque géométrique autour du verre transparent. Quand ce travail est terminé, il est alors possible de regarder le lieu où l'on se trouve (tel qu'il était dans le passé) en regardant au travers du morceau de verre transparent. Il est possible de déplacer ce vitrail en dépensant 1 point de magie et 5 minutes de concentration par tranche de 150 kilomètres parcourue.

Les limites du vitrail sont évidentes. Ainsi, par exemple, il n'est possible de voir une scène donnée qu'une seule fois. Le vitrail doit en outre être orienté correctement, sinon il est possible de ne rien voir d'intéressant pendant des siècles.

Enfin, le vitrail vortex a un danger qui lui est inhérent. Toute créature observée grâce à lui a un pourcentage de chances égal à son POU, moins 20 points, de réaliser qu'elle est épiée. Elle peut ensuite lancer un sortilège au travers du vitrail (Invocation ou Appel) qui fera apparaître un monstre de l'autre côté.

Créer un Zombie : C'est une des méthodes permettant de créer un zombie. Pour ce sort, il faut disposer d'un cadavre possédant encore assez de chair pour pouvoir se déplacer après avoir été activé. Le sorcier doit placer un peu de son propre sang dans la bouche du mort, avant d'embrasser ses lèvres tout en lui "insufflant une part de lui-même", ce qui lui fait perdre 1 point de POU. Le sorcier perd également 1D10 points de SAN. Si le sortilège est réussi, il est ensuite possible de faire exécuter des ordres simples au zombie ainsi créé. Si jamais le sorcier vient à mourir, le zombie cesse de fonctionner. Il n'y a pas de limite — hormis celle liée au POU — au nombre de morts-vivants que l'on peut fabriquer de cette manière. Une partie de l'incantation fait directement référence aux Dieux Extérieurs... dont tous les magiciens connaissent l'existence, même si leur nom n'est pas prononcé. Les zombies ont les mêmes caractéristiques que ceux décrits plus avant. A la différence de ceux créés par le Contrôle Noir, ceux-ci ne peuvent pas se putréfier jusqu'à en devenir inutilisables.

Déflagration Mentale : La victime de ce sort perd 1D4 points de SAN et sombre dans la folie, comme si elle avait subi un terrible choc psychologique (exactement comme si elle avait perdu plus de 5 points de SAN et réussi un Jet d'Idée). Le sorcier doit dépenser 10 points de magie et perdre lui-même 1D3 points de SAN. Pour arriver

à ses fins, il doit réussir à vaincre les points de magie de sa victime avec les siens sur la Table de Résistance. Les effets du sorts durent pendant un nombre égal à 20, moins l'INT de la victime. Passé ce délai, cette dernière recouvre ses esprits.

Devenir un Chasseur Spectral : Ce sort permet de transformer son destinataire en monstre capable d'attaquer en état d'invisibilité. Le magicien (qui peut aussi être le destinataire) doit dépenser 2 points de POU, posséder une figurine spécialement conçue à cet effet et disposer du sang de plusieurs animaux. Le destinataire perd tous ses points de SAN. Si le sorcier n'utilise pas ce sortilège pour lui-même, l'exécution du rituel lui fait néanmoins perdre 3D6 points de SAN.

Le destinataire doit se soumettre volontairement à ce sort. Celui-ci le transforme en un humanoïde hideux dont la description est donnée dans *Les Ombres de Yog-Sothoth* (un recueil de scénarios publié par Jeux Descartes). Le Chasseur Spectral ainsi créé est lié sur le plan psychique à une petite figurine en bois ou en argile qui contient alors son âme. La destruction de cette figurine peut blesser — voire tuer — le monstre.

Domination : Soumet une victime à la volonté du sorcier. Ce sortilège exige la dépense d'un point de magie et d'un point de SAN. Le sorcier doit confronter son POU à celui de la victime (on n'emploie pas ici les points de magie) sur la Table Résistance : s'il réussit son jet de dés, la victime doit alors obéir à ses ordres au cours du round suivant. Ce sort ne peut affecter qu'une personne à la fois et a une portée maximum de 10 mètres. Domination peut être relancé plusieurs fois, tant que le sorcier en a la possibilité, ce qui peut éventuellement lui permettre de commander à une autre personne pendant plusieurs minutes d'affilée. Chaque nouvelle utilisation requiert cependant un nouveau jet sur la Table de Résistance et la dépense d'un point de SAN et d'un point de magie. Le sort prend alors effet quasi-instantanément et des ordres peuvent être donnés au cours du même round. Ce sortilège ne peut être lancé qu'une seule fois par round.

Les ordres donnés doivent être compréhensibles par la victime et ne doivent pas aller à l'encontre de sa nature profonde (il n'est ainsi pas possible de lui ordonner de tuer un ami ou de se suicider), sinon le sortilège est aussitôt rompu... auquel cas il doit être relancé pour produire de nouveaux effets.

Epuiser le Pouvoir : Permet d'absorber des points de magie à la victime. Le sorcier doit confronter ses points de magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, sa proie perd alors 1D6 points de magie... que récupère aussitôt le sorcier. Si ce dernier ne parvient pas à vaincre sa victime, il perd alors 6 points de magie. Ce sortilège fait perdre 1D8 points de SAN.

Enchanter un Brasero (ou "Brasier") : Permet de lancer le sort "Conjurer le Cristal de Mortlan". Par une nuit de pleine lune, entre l'équinoxe d'automne et le solstice d'hiver, le magicien doit sacrifier un petit animal, tout en prononçant certaines phrases et en effectuant certains gestes. Le brasero

choisi doit ensuite être enduit du sang de l'animal, avant d'être saupoudré d'une poignée de poudre d'or et d'une poignée de poudre de platine ou de grains de mercure solidifié. L'enchanteur doit ensuite faire brûler un morceau de bois vieux d'au moins 500 ans tout en tenant le brasero. Il perd alors un point de POU et 1D4 points de SAN. Une fois que c'est fait, le brasero est prêt à être utilisé.

Enchanter une Canne : Permet de drainer des points de POU et de les stocker sous la forme de points de magie. Pour lancer ce sortilège et créer une canne magique, il faut une semaine de travail et un sacrifice humain. Le magicien doit également dépenser 6 points de POU et 1D6 points de SAN. Contrairement à ce que peut laisser croire son nom, ce sort ne doit pas nécessairement être lancé sur une canne... n'importe quel objet en matière organique non-vivante peut faire l'affaire. Une canne est cependant particulièrement bien adaptée aux gens qui vivent dans les années 20. Une fois enchanté, l'objet choisi permet de stocker des points de magie.

Quand une personne autre que le sorcier tient cette canne pendant plus de trente secondes, elle perd alors un point de POU qui est aussitôt emmagasiné dans la canne sous la forme d'un point de magie. Seuls des humains peuvent être affectés par un tel objet. Il est possible de le presser contre une victime jusqu'à ce que tous ses points de POU soient absorbés... et que son âme soit ainsi dévorée par la canne. Lorsqu'un point de magie contenu dans la canne est dépensé pour lancer un sort, il est perdu et il faut consommer un nouveau point de POU pour le remplacer.

Enchanter un Couteau : Augmente les chances de succès de certains sorts. Ce sortilège permet d'enchanter un couteau ou une dague fait d'un métal pur. Il ne doit pas s'agir d'un alliage ou même d'une lame en acier. Le couteau doit être employé afin de dessiner un diagramme sur une surface plane, avant de servir à tuer un animal d'une TAI au moins égale à 4. Le sang de cet animal doit ensuite être utilisé pour redessiner les contours du diagramme. Le sorcier perd alors un point de POU et 1D4 points de SAN.

Un couteau enchanté de cette manière peut ensuite servir pour invoquer un Vagabond Dimensionnel ; chaque point de POU supplémentaire que l'on investit dans cette lame augmente de 10% les chances que l'on a de réussir ce sortilège. Si on emploie un sort de ce genre pour sacrifier un animal afin d'Enchanter un Brasero, celui-ci augmentera alors de 10% les chances de succès d'un sortilège "Conjurer le Cristal de Mortlan" que l'on lancera grâce au brasero en question.

Enchanter une Flûte : Augmente les chances de succès de certains sorts. Ce sortilège permet d'enchanter un pipeau ou une flûte composée au moins à 90% de métal. Un rituel d'au moins une heure de long, exigeant de la concentration et des incantations, doit être effectué au dessus de l'instrument de musique choisi. Le sorcier doit alors sacrifier au moins un point de POU et perdre 1D6 points de SAN. Pour chaque point de POU sacrifié, l'instrument doit tremper dans du sang frais pendant deux heures. Un nouvel animal ayant au moins la taille d'un chat ou d'un lapin doit être sacrifié pour chacun de ces points. Une fois terminé, l'instrument augmente de 10%, par point de POU qu'il contient, les chances que l'on a d'invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs. Il peut également être employé avec le sortilège Voile Obscur.

Enchanter un Javelot : Permet de fabriquer un javelot qui touche toujours sa cible, quand il est possible de le lancer suffisamment loin pour cela. Ce sortilège doit être lancé sur un javelot en bois muni d'une pointe en os d'oiseau. Le sorcier perd 4 points de POU, mais pas de SAN. Le javelot doit en outre être orné de plumes appartenant à au moins 30 espèces différentes de volatiles, lesquelles plumes doivent avoir été prélevées sur des oiseaux vivants. Si certaines plumes s'abiment quand on utilise le javelot, il faut alors les remplacer par des nouvelles. Pour fabriquer son javelot, le sorcier doit effectuer un rituel au cours des équinoxes de printemps de deux années consécutives. Ce n'est qu'à la fin de cette seconde cérémonie que le javelot sera enchanté. Il atteint ensuite sa cible chaque fois qu'on le lance, mais ses chances de toucher en combat au corps-à-corps restent inchangées. Quoiqu'il en soit, il inflige 1D10 points de dommages et peut empaler. C'est une arme magique utilisable contre les monstres invulnérables aux armes normales. Cependant, les créatures invulnérables aux empallements ne peuvent pas être empalées avec cette arme.

Enchanter une Lance : La lance ainsi fabriquée peut infliger 1D10 points de dommages à ses victimes (elle peut en outre empaler), même si celles-ci sont normalement invulnérables aux armes qui empalent. Ce sortilège requiert 4 points de POU, une nuit de travail, 1D4 points de SAN et l'emploi (pendant au moins 6 heures) d'un brasier suffisamment chaud pour faire fondre de l'acier. La lance doit être fabriquée entièrement en métal massif et il faut au moins une FOR de 17 et une DEX de 13 pour la manier correctement.

Enchanter une Tablette de Pierre : Cause des cauchemars à son possesseur et, quand elle est jetée dans l'océan, permet d'invoquer

1D8 Profonds. Cette tablette doit être taillée dans de la pierre noire provenant de la cité engloutie de R'lyeh. Elle doit être soigneusement sculptée pendant plusieurs semaines et le sorcier doit investir dedans 2 points de POU. Il faut également sacrifier un humain et un Profond, sans répandre leur sang (en les étranglant ou en les étouffant). Le magicien perd 1D8 points de SAN et doit investir 1 point de magie dans la pierre chaque jour.

Une fois ce rituel exécuté, la pierre est alors enchantée. Quiconque la détient est victime de cauchemars montrant des paysages extra-terrestres ou de vagues formes massives en train de se déplacer sur un fond de formes colorées et changeantes, tandis que des glissements et des gargouillis sont perceptibles. Si le possesseur de cette tablette la détruit, ses cauchemars s'intensifient aussitôt, produisant les mêmes effets qu'une Malédiction de la Pierre (sauf qu'il n'est pas instantanément victime d'hallucinations). La tablette peut en outre être employée pour lancer ce dernier sortilège.

Si elle est jetée dans la mer, elle fait alors venir 1D8 Profonds. C'est d'ailleurs à cet usage qu'elle sert essentiellement. Les Profonds ainsi invoqués viennent rendre la tablette à la personne qui l'a jetée. Le temps qu'il leur faut pour venir dépend de la distance qui sépare le point où est jetée la tablette de la cité des Profonds la plus proche. Si le lanceur habite loin à l'intérieur des terres, les monstres disposent d'agents qui peuvent ramener l'objet maudit à leur place. Tant que celui-ci est entre les mains des Profonds, les rêves cessent.

Ensorceler un Livre : Ce sortilège peut contribuer à faire venir des Vampires Stellaires en permettant d'enchanter n'importe quel livre dans lequel a été inscrite la formule du sort Invoquer un Vampire Stellaire. L'encre employée pour écrire le livre en question doit contenir de l'ichor de ce genre de monstre. Chaque point de POU investi par le magicien dans l'enchantement augmente de 10% ses chances de succès s'il utilise le sort Invoquer un Vampire Stellaire.

Ensorceler un Sifflet : Augmente les chances du sorcier pour Invoquer un Byakhee. Ce sortilège permet d'ensorceler un sifflet, qui doit impérativement être fait d'un alliage d'argent et de poussière météorique. Lors d'un rituel durant toute une journée, il faut sacrifier un animal ayant au moins la taille d'un poulet et investir des points de POU dans le sifflet. La cérémonie fait perdre 1D4 points de SAN. Chaque point de POU dépensé augmente de 10% les chances que l'on a d'Invoquer un Byakhee.

Etreinte de Cthulhu : Immobilise une ou plusieurs personnes en les étreignant puissamment et en leur subtilisant temporairement des points de FOR. Ce charme fait perdre 2D6 points de magie par minute, ainsi qu'1D6 points de SAN au moment où on le lance. Ses effets peuvent être prolongés aussi longtemps que le sorcier a suffisamment de points de magie, sans qu'il perde d'autres points de SAN, mais il lui faut cependant rester concentré pendant tout ce temps. Ce sortilège a une portée de 10 mètres. Il agit instantanément et peut affecter plusieurs personnes à la fois, chaque victime supplémentaire exigeant la dépense de 2D6 points de magie par minute.

Confrontez le POU du sorcier à celui de chaque victime sur la Table de Résistance. Si le magicien l'emporte, ses victimes ont alors l'impression d'être écrasées et de ne plus pouvoir se déplacer, exactement comme si elles avaient été saisies par les puissants tentacules du grand Cthulhu. Si ce sort est lancé sur plusieurs personnes à la fois, certaines peuvent être immobilisées, alors que d'autres ne le sont pas. Aussi longtemps que durent les effets du sort, les victimes perdent temporairement 1D10 points de FOR par minute. Si l'une d'entre-elles voit sa FOR réduite à zéro, elle s'évanouit.

Envoyer des Rêves : Provoque chez la victime des rêves contrôlés par le sorcier. Ce sortilège consomme un nombre variable de points de magie, ainsi qu'1D3 points de SAN. Le sorcier doit employer un bol spécial en "cuivre céleste", une sorte de métal extra-terrestre. Ce bol doit être gravé de runes et rempli d'herbes particulières mélangées avec un dé-à-coudre de sang du sorcier.

Les herbes sont ensuite enflammées et, tandis qu'une étrange fumée verdâtre s'élève, le sorcier doit se concentrer et investir des points de magie dans son enchantement. Ces points doivent ensuite être mesurés à ceux de la victime sur la Table de Résistance, afin de déterminer si les rêves désirés se produisent. Le lancement du sort prend deux minutes par point de magie investi.

La victime doit alors être endormie et se trouver à moins de 30 kilomètres du sorcier. Ce dernier choisit librement la nature des rêves suggérés. Le plus souvent, il s'agit de visions représentant des entités du Mythe dont le but est de diminuer la SAN du dormeur. Les pertes de SAN sont alors égales au dixième de ce qu'elle devrait être dans la réalité (arrondissez les fractions à l'unité supérieure). Ainsi, par exemple, une vision onirique d'Azathoth ne fait perdre qu'1 point de SAN si le dormeur réussit son jet de SAN, et 1D10 points s'il le rate. Le sorcier peut uniquement envoyer des visions de divinités qu'il a lui-même contemplées de ses propres yeux. Le sortilège ne peut pas non plus être employé afin d'envoyer des ordres ou des souhaits au dormeur, qui a seulement conscience, dans ce cas, de faire des rêves étranges.

N'importe quel bon herboriste peut fournir les herbes nécessaires pour ce sortilège, mais ce sera une toute autre paire de manches de se procurer le bol en "cuivre céleste"... cet alliage extra-terrestre est difficile à trouver sur Terre.

Exorcisme : Permet de libérer les personnes possédées par des entités extra-terrestres. Ce sortilège complexe demande une journée complète pour être lancé et requiert de nombreux ustensiles traditionnels de la magie africaine. Il ne fait pas perdre de SAN. Après avoir dépensé 10 points de magie afin de donner de la puissance à cet enchantement, l'exorciste doit ensuite mesurer (sur la Table de Résistance) son POU à celui du monstre qui a investi le corps du possédé. Les personnes présentes qui le désirent peuvent éventuellement participer à l'effort du magicien en ajoutant la moitié de leur POU au sien... une condition quasi-indispensable pour que l'exorcisme ait la moindre chance de succès. Ce sort peut être employé pour aider une victime possédée par Y'golonac ou dont l'esprit a été remplacé par celui d'un représentant de la Grande Race de Yith.

Fabriquer des Boîtes Communicantes : Permet de fabriquer deux boîtes magiques qui s'ouvrent chacune d'un côté d'un Portail magique. Passer au travers de telles boîtes fait perdre autant de points de magie et de SAN que traverser un Portail classique.

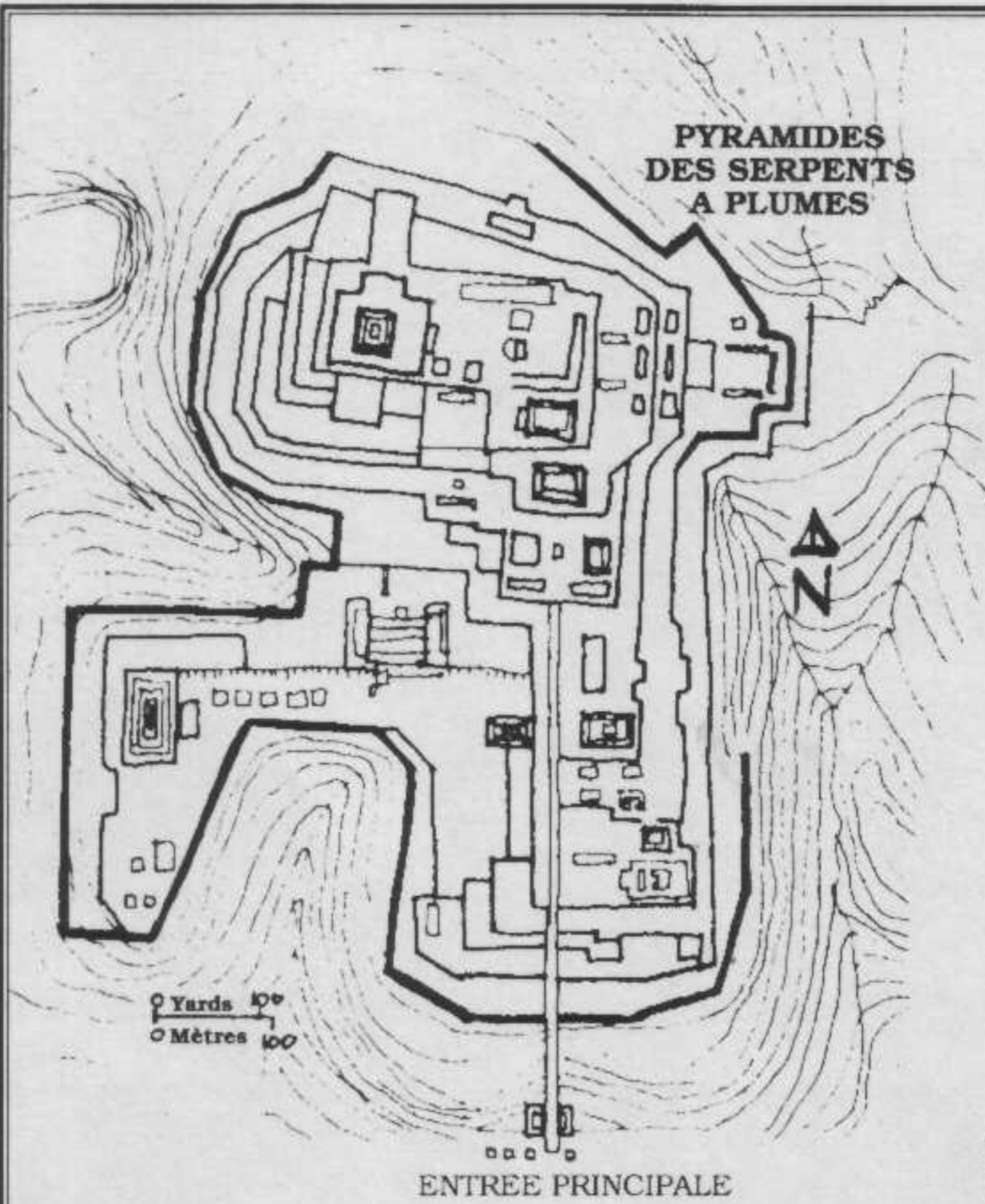
D'abord, il faut fabriquer des boîtes ayant la taille désirée (en général celle-ci sera égale à la somme de la TAI et de la FOR du magicien). Elles ne doivent avoir qu'un seul couvercle. Il faut ensuite effectuer un rituel qui consiste à placer ses mains sur les boîtes et à tracer mentalement dans son esprit certaines lignes et certains angles pendant 5 heures d'affilée. Les boîtes consomment chaque jour un nombre de points de magie correspondant à la moitié du POU de leur créateur, jusqu'à ce qu'elles aient absorbés autant de points que leur TAI multipliée par 100. (Si le magicien a un nombre impair de points de POU, les boîtes lui subtilisent un point de magie supplémentaire chaque jour). Une fois que suffisamment de points de magie ont été consommés, les boîtes sont prêtes à fonctionner.

Les deux boîtes constituent les deux extrémités d'un Portail magique. Quiconque se glisse à l'intérieur de l'une, ressort par l'autre. Un homme dont la somme de la TAI et de la FOR est supérieure à la TAI d'une boîte, ne peut pas se glisser à l'intérieur.

Flûtes de la Folie : Peut rendre fou celui qui entend la musique produite. Il faut posséder une flûte ensorcelée grâce au sort Enchanter une Flûte. Le sorcier doit interpréter une mélodie particulièrement bizarre à l'aide de cet instrument. Tant qu'il joue, il doit dépenser 5 points de magie tous les 5 rounds. Ce sort lui fait en outre perdre 1D6 points de SAN et il en subit lui-même les effets.

Tout personnage qui se trouve à portée d'ouïe et rate un jet de SAN perd 5 points de SAN et sombre dans la folie pendant 1D10 jours. Pendant cette période, il gratte frénétiquement le sol, se griffe

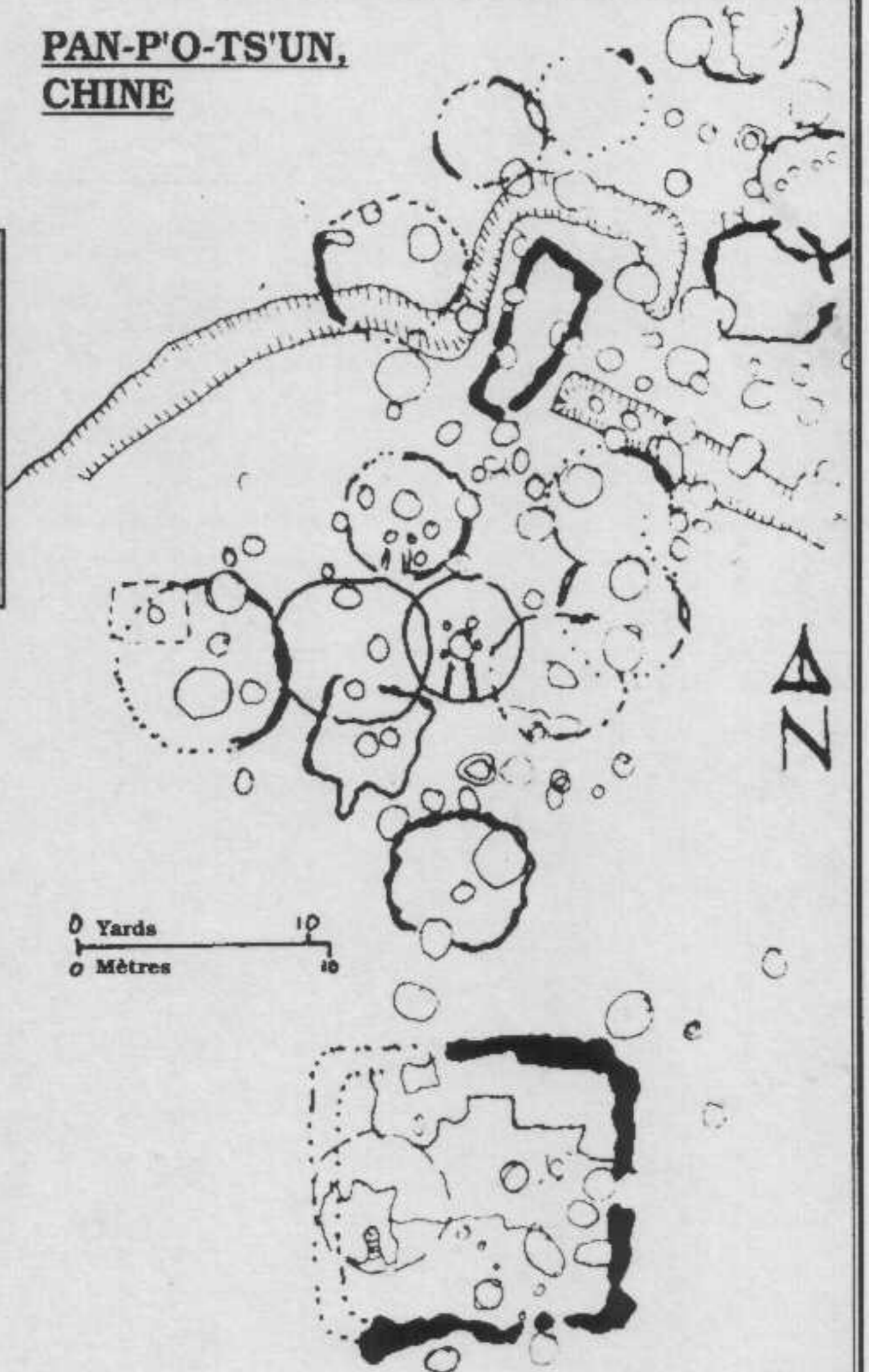
**XOCHICALCO,
MEXIQUE**



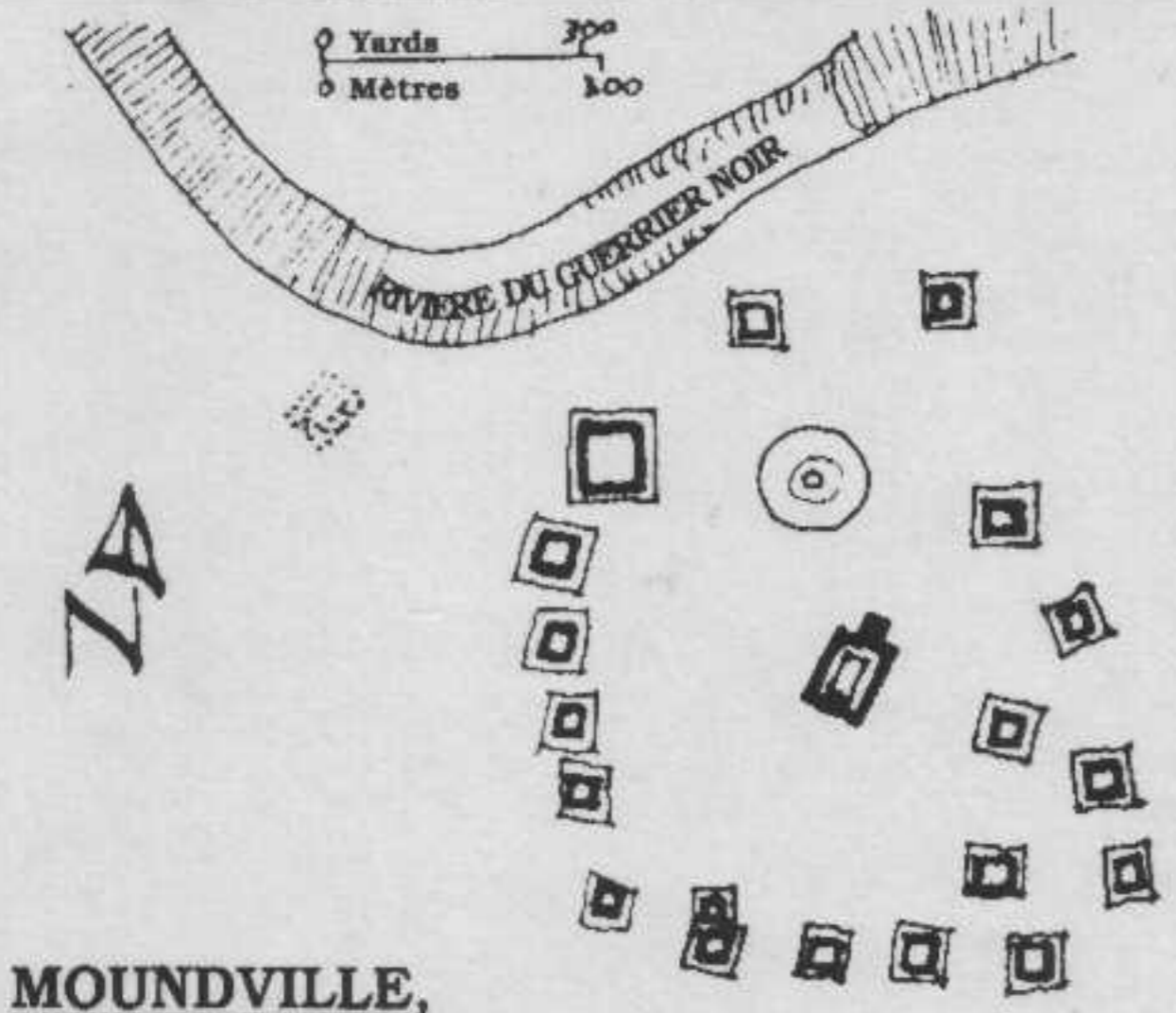
Les principaux édifices ont été bâtis et utilisés au cours de la seconde moitié du premier millénaire. Ce site se trouve au sommet d'une colline et s'étend sur plusieurs terrasses. La pyramide principale est le point le plus élevé du complexe. On entre dans ces ruines par une longue avenue qui commence en bas du plan. Sur la gauche, en entrant, on peut voir un terrain de jeu, ainsi qu'une série de petits autels. La petite agglomération regorge de souterrains et de salles, sur l'utilité desquels on ne peut émettre que des conjectures. Xochicalco est un parfait exemple du genre de cité perdue que les Investigateurs peuvent un jour découvrir. Cette ville est située à Morelos, au sud de Mexico.

Le site de Pan-P'o date d'environ 4500 ans avant J.-C.. Le Gardien peut s'en inspirer pour décrire de petits villages primitifs. Il y avait là une dizaine de maisons circulaires dont ne subsistent que les fondations. On a trouvé dans ces ruines de nombreux puits de stockage (certains sont représentés par des petits cercles sur le plan) qui atteignent parfois 7 mètres de profondeur. Les parois de ces puits ont été consolidées avec de la terre cuite. Ce site archéologique est coupé en deux par une crevasse.

**PAN-P'O-TS'UN,
CHINE**



Les bâtisseurs des tertres de la Vallée du Mississippi ont peut-être été influencés par les brillantes cultures mexicaines, mais il s'agissait néanmoins d'indigènes de la région, comme l'attestent certains rapports datant du 16ème et du 18ème siècles. A l'instar des premières cultures de la Vallée du Nil, les villageois qui vivaient sur ce site cultivaient une terre qui était sujette aux crues alluviales. Ils ont été dirigés par des prêtres obsédés par la mort. Chacune des pyramides indiquées sur le plan était à l'origine surmontée par un temple ou un édifice religieux en bois avec un toit de chaume. Les édifices de Moundville, quant à eux, semblent avoir été construits autour d'un centre cérémoniel à ciel ouvert. Notez bien qu'un des tertres est circulaire, et non pyramidal.



**MOUNDVILLE,
U.S.A.**

dépensé après avoir lancé ce sort permet d'effectuer des déplacements dans les airs au prix d'un point par mètre parcouru horizontalement ou verticalement. (Néanmoins, si la personne que l'on fait léviter n'est pas consentante, le magicien doit d'abord surmonter ses points de magie avec les siens sur la Table de Résistance). L'objet en lévitation (qui peut être le magicien lui-même) se déplace ensuite sans pouvoir opposer de résistance à la volonté du magicien. Si la personne ainsi soulevée parvient à s'agripper à une branche d'arbre ou à quelque chose du même genre, elle peut alors opposer sa FOR aux points de magie du sorcier (ceux investis dans le sort, plus ceux qui lui restent) sur la Table de Résistance. Si elle remporte cette confrontation, le sort est annulé... et elle tombe par terre, bien sûr.

Lien Noir : C'est une méthode permettant de créer un zombie. Un liquide rituel doit être versé sur un cadavre ou dans la tombe où celui-ci repose. Les ingrédients composant ce liquide doivent être déterminés par le Gardien, mais certains d'entre-eux doivent impérativement être difficiles à obtenir par une voie légale. Le corps doit macérer quelques jours.

Ce n'est qu'au bout d'une semaine que le magicien peut venir entonner l'incantation du Lien Noir devant sa tombe, ce qui lui fait alors perdre 1D6 points de SAN. Au terme d'une demi-heure de rituel, le cadavre sort par ses propres moyens de la terre. Il n'a alors aucune intelligence et ne peut prendre aucune initiative de son propre chef. Quand on lui donne un ordre, il se contente d'obéir jusqu'à ce qu'il ait exécuté les instructions qu'il a reçues, après quoi il s'immobilise et attend un nouvel ordre.

Le zombie continue à se putréfier et il peut arriver un moment où il devient inutilisable. Il faut alors en créer un autre. Les caractéristiques de ce genre de monstre sont identiques à celles des zombies décrits dans les présentes règles.

Mains de Colubra : Transforme les mains du sorcier en serpents venimeux ; Ce sortilège coûte 12 points de magie et 1D10 points de SAN ; le sorcier ne peut en outre le lancer que sur lui-même, ce qui lui prend un round. Les effets magiques persistent pendant 1D3+3 rounds. Les serpents ainsi créés peuvent mordre des adversaires se trouvant à 2,50 mètres de distance. Leurs chances de toucher sont égales à cinq fois la DEX du sorcier. Leurs morsures infligent 1D3 points de dommages et injectent un venin d'une toxicité égale au nombre de points de magie que possède leur créateur. Confrontez la toxicité du poison à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si le venin l'emporte, la personne mordue perd alors 1D10 Points de Vie à chaque round, jusqu'à concurrence de sa toxicité. Le poison est ensuite neutralisé et n'inflige pas de dommages supplémentaires. Une nouvelle morsure peut cependant recommencer le processus.

Contempler les Mains de Colubra fait perdre 1D6 points de SAN, uniquement si on rate son jet de SAN.

Malédiction de Chaugnar Faugn : Si ce sortilège est réussi, une victime désignée peut éventuellement être dévorée par Chaugnar Faugn. Le sorcier, qui ne peut être qu'un adorateur fervent de Chaugnar Faugn, doit disposer d'un morceau de chair appartenant à la victime et consacrer 12 heures par semaine à des incantations. Ce sort consomme un point de magie par heure d'incantation et fait perdre 1D3 points de SAN chaque semaine. La victime peut être atteinte en quelque endroit qu'elle se trouve et aucun jet sur la Table de Résistance n'est nécessaire.

Cette malédiction remplit les rêves de la victime de visions cauchemardesques représentant l'horrible Chaugnar Faugn. Elle sombre rapidement dans des transes dans lesquelles elle tente de rejoindre la divinité afin de s'offrir en sacrifice. Ces transes se produisent à espaces de plus en plus rapprochés et sont chaque fois de plus longue durée, jusqu'à ce que la victime soit finalement dévorée par Chaugnar Faugn.

Le sorcier doit poursuivre ses incantations pendant toute la durée du sort, sinon les effets de celui-ci peuvent se dissiper. Ces chants

n'ont pas nécessairement besoin d'être entonnés par une seule et même personne. Quiconque possède un morceau de chair de la victime et connaît la formule adéquate peut poursuivre la malédiction si le premier sorcier est tué. Lorsque la victime est dévorée, le fragment de chair que possède le lanceur du sort pourrit instantanément, démontrant ainsi que le rituel n'a plus de raison d'être poursuivi.

Malédiction de la Pierre : Fait avoir d'horribles hallucinations à la victime. Il faut 2 rounds pour lancer cette malédiction, qui fait perdre 1D10 points de SAN et 9 points de magie. Le magicien doit réussir à surmonter les points de magie de la victime avec les siens sur la Table de Résistance, sinon le sortilège ne produit aucun effet. En outre, il doit impérativement posséder une tablette de pierre ensorcelée dans ce but précis. Le sorcier peut lancer ce sort uniquement s'il tient cette tablette ou si la victime la tient. Dans les deux cas, il doit pouvoir voir son ennemi. Une fois que le sortilège a été lancé, la victime est aussitôt assaillie d'effroyables hallucinations et perd 1D4 points de SAN. Elle reste aveuglée et abusée par ses visions, jusqu'à ce qu'elle parvienne à réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son POU. Une seule tentative peut être effectuée à chaque round.

Après s'être débarrassée des premiers effets de cette malédiction, la victime est ensuite sujette à des cauchemars aussi épouvantables que réalistes. Au cours de chaque nuit qui suit le lancement du sort, elle perd alors un point de SAN. Ces effets secondaires peuvent être annulés par diverses techniques, dont les détails doivent être définis par le Gardien... et qui peuvent donner lieu à de nouveaux scénarios tout à fait passionnants. Le simple fait de tuer le sorcier ne suffit pas.

Oeil de Lumière et de Ténèbres : Permet d'affaiblir de nombreux agents et serviteurs du Mythe. Ce puissant symbole doit être gravé dans une matière dure d'origine naturelle, telle que du granit, avant d'être placé en hauteur près de l'endroit que l'on désire protéger. L'Oeil doit être créé au cours d'une après-midi précédant la pleine lune. Quand celle-ci resplendit dans le ciel, il faut ensuite sacrifier le sang d'un innocent (c'est à dire une personne qui n'a aucune compétence en Mythe de Cthulhu), et s'en servir pour remplir la pupille de l'oeil une fois par heure, jusqu'à ce que la lune se couche. Une faible quantité de sang peut donc suffire.

Lorsque le sang est versé pour la première fois, un certain nombre de participants doivent psalmodier en chœur *sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma...* jusqu'à ce que la lune disparaisse à l'horizon. Lorsque la lune se lèvera à nouveau, la pupille de l'Oeil se mettra à luire. Une fois qu'il est activé, le symbole se fond ensuite dans la matière sur laquelle il a été gravé ou dessiné. Quand il a disparu, il n'est alors plus possible de l'effacer par quelque moyen — physique ou magique — que ce soit. Les personnes qui ont contribué à le créer peuvent cependant toujours voir une sorte d'aura qui nimbe l'Oeil quand elles se trouvent à proximité de celui-ci.

Les personnes qui chantent doivent investir 100 points de POU dans cet objet protecteur... mais il n'ont pas forcément besoin de savoir que l'incantation leur fait perdre du POU. Pendant chaque heure de psalmodie, l'Oeil draine 1D4 points de POU de chaque personne qui participe à la cérémonie, jusqu'à ce qu'il ait absorbé de cette manière 100 points de POU. Si un personnage perd tous ses points dans cette caractéristique, il meurt. Si les 100 points de POU ne sont pas accumulés avant le coucher de la lune, l'activation du talisman échoue et tous les points absorbés sont perdus. Dans ce cas, il faut tout recommencer à zéro.

L'Oeil de Lumière et de Ténèbres est un objet particulièrement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens, qui pénètrent dans la zone qu'il protège. Il leur inflige alors 1 point de dommages par heure. Si ces créatures restent sous son influence jusqu'à ce qu'elles aient perdu tous leurs Points de Vie, elles sont proprement désintégrées. Il est impossible de lancer des sorts de Contact, d'Appel et d'Invocation tant qu'on se trouve dans son aire d'effet.

L'Oeil agit sur une zone de 15 kilomètres de rayon autour de lui, mais ses effets ne peuvent pénétrer une épaisseur de 10 mètres de roche. Ainsi, si on le place à flanc de montagne, sa protection ne s'étend alors que sur un versant de celle-ci.

On ne peut détruire un Oeil qu'en employant un sortilège qui est spécifiquement adapté à ses caractéristiques. La déduction de ces dernières peut prendre des années.

Poing de Yog-Sothoth : Un poing invisible inflige un coup d'intensité variable à une victime choisie. Ce sortilège requiert un nombre variable de points de magie et fait perdre 1D6 points de SAN. Le sorcier doit être capable de voir directement sa victime. Le sort produit des effets instantanés et ne peut affecter qu'une seule personne à la fois.

Chaque point de magie investi dans ce sort confère 1D6 points de FOR au coup de poing. Cette FOR est cependant réduite d'1D6 points par tranche de 10 mètres séparant le sorcier de la victime.

Lorsque celle-ci est frappée, confrontez la FOR du coup avec la somme de sa CON et de sa FOR sur la Table de Résistance. Si c'est le coup qui l'emporte, la victime sombre aussitôt dans l'inconscience. Mais, que cela soit le cas ou non, elle est toujours projetée en arrière sur un nombre de pieds (un pied = env. 0,3m) égal à la FOR de l'impact moins la TAI de la victime. Pour chaque tranche de 5D6 points de FOR investie dans le coup, la victime encaisse en outre 1D6 points de dommages supplémentaires.

Ce sortilège peut également être employé contre la FOR d'objets inanimés, tels que des portes ou des murs. Dans certains cas, les résultats produits seront faciles à estimer, mais le Gardien devra parfois effectuer quelques jets de dés.

Poigne de Nyogtha : Permet d'infliger une mort affreuse à une personne. ce sortilège coûte 1D20 points de SAN. Le magicien doit se trouver à moins de 10 mètres du destinataire du sort et dépenser 1 point de POU. S'il parvient à dominer les points de magie de sa victime avec les siens sur la Table de Résistance, celle-ci a alors l'impression qu'une énorme main lui broie le cœur et perd 1D3 Points de Vie par round aussi longtemps que le sort produit ses effets. Quand elle subit une attaque de ce type, la victime est temporairement paralysée, exactement comme si elle avait une crise cardiaque. Au moment où elle perd ses derniers Points de Vie, sa poitrine explose brutalement et son cœur fumant apparaît dans la main du sorcier.

Aussi longtemps que le sortilège produit des effets, le magicien doit dépenser un nombre de points de magie égal au double des dommages infligés. Il doit en outre rester concentré et réussir un jet sur la Table de Résistance à chaque round. S'il est distrait ou si la victime parvient à résister à son attaque, le sort prend fin, mais les dommages déjà infligés ne sont pas effacés pour autant.

Poussière de Suleiman : Cette poudre vert-de-gris a la propriété de faire du mal aux créatures des autres plans d'existence. Pour la confectionner il faut réduire en poussière une momie égyptienne d'au moins 2000 ans d'âge ; chaque momie permettant de fabriquer 3 doses de poudre magique. Il faut également de l'encens (coûtant au moins 20 dollars par dose), du soufre et du salpêtre... ces derniers composants chimiques ne coûtant pas plus de 50 cents chacun. Une incantation doit également être prononcée au moment où l'on répand cette poudre. Cette incantation est indiquée dans la description du sort et sans elle celui-ci ne peut avoir aucune efficacité. Fabriquer ou utiliser la poudre ne fait pas perdre de points de SAN. Quand elle est répandue sur le corps d'une créature originaire d'un autre plan, la créature en question perd aussitôt 1D20 Points de Vie par dose employée. Il faut un round pour répandre une dose de poudre, qui n'est efficace qu'à l'encontre d'entités pour lesquelles il existe des sorts d'Invocation ou d'Appel. Ainsi, elle peut causer des dommages à un Byakhee ou à Azathoth, mais sera sans effet à l'encontre d'un Shoggoth, de Cthulhu ou d'un Habitant des Sables.

Regard dans le Futur : Projette une personne consentante plusieurs années dans l'avenir. Il faut pour cela qu'un maître de chœur

accompagné et de nombreux choristes chantent tous ensemble pendant un peu plus de 45 minutes. Au bout de ce délai, tous les participants de la cérémonie (à l'exception du maître de chœur qui perd, lui, 2D6 points de SAN) perdent 1 point de POU.

A la fin de ce chant, le volontaire (qui n'est pas obligé de chanter) est ensuite propulsé dans le futur : chaque point de POU dépensé permettant de voyager d'une année dans l'avenir (ce qui représente une année par choriste). Cet enchantement est toujours assez imprécis : soustrayez 1D10 années à la date que l'on souhaite atteindre. Si le jet de dé indique en fait un voyage dans le passé, le volontaire est aussitôt désintégré.

Ce sortilège peut provoquer des paradoxes temporels. Pour rester fidèle à la tradition du Mythe de Cthulhu, ce genre de paradoxe ne peut qu'entraîner instantanément — et dans des circonstances sinistres — la folie et la mort de la personne qui en est la cause. Ce sort est connu de Nyarlathotep qui peut éventuellement l'enseigner à l'un de ses adorateurs.

Ressemblance : Permet de prendre l'apparence d'un défunt. Le magicien doit disposer du cadavre d'une victime décédée récemment. La TAI de celui-ci ne doit pas être supérieure ou inférieure de plus de 3 points à la sienne. Le sorcier doit alors passer plusieurs jours à effectuer un rituel et à brûler le corps. Il lui faut aussi perdre définitivement un point de POU et dépenser 10 points de magie toutes les 6 heures. Il peut lancer ce sort plusieurs fois, ce qui peut lui permettre de revêtir différentes apparences. Chaque fois qu'il détruit par le feu une nouvelle victime, il perd automatiquement 1D20 points de SAN.

Une fois le rituel accompli, le sorcier peut prendre à volonté l'apparence de la victime consumée, et cela, pour aussi longtemps qu'il le désire. S'il est blessé, il reprend aussitôt sa véritable apparence et ne peut se changer à nouveau qu'après 1D3 heures de repos. Reprendre son apparence prend normalement environ 20 secondes ; il faut revenir à son véritable aspect avant d'endosser celui d'une autre personne. Revêtir l'apparence d'une victime prend 1D3 minutes. Beaucoup d'Hommes Serpents connaissent ce sortilège.

Les caractéristiques, les compétences, les connaissances et la personnalité du magicien ne sont pas affectées par sa transformation. Même son ombre reste inchangée... une bonne raison pour éviter les lumières trop vives !

Roue de Brume d'Eibon : Permet de créer un cylindre tourbillonnant à l'intérieur duquel une ou plusieurs personnes peuvent se dissimuler aux yeux de certaines créatures du Mythe. Pour ce sortilège, il faut posséder un disque en bronze sur lequel a été gravé un étrange symbole ressemblant à une svastika à trois branches. Le magicien doit placer ce disque sur le sol, monter dessus, prononcer la formule associée à ce sort et perdre 1 point de SAN, ainsi qu'un nombre de points de magie de son choix. Un cylindre de brume bleue d'un mètre cinquante de diamètre apparaît alors autour du sorcier. Il semble monter du sol et, tout en tournant sur lui-même, s'élève de trente centimètres par point de magie investi dans le sort. Toute chose placée dans ce brouillard tourbillonnant disparaît alors à la vue des personnes qui se trouvent autour. Il faut 1D3 minutes pour créer cette brume, qui persiste ensuite pendant 1D20+10 minutes avant de se dissiper.

Une roue de brume peut permettre de dissimuler des gens aux yeux de créatures invoquées par Nyarlathotep ou au nom de cette divinité. De telles créatures agissent alors comme si la roue et ceux qu'elle abrite n'existaient pas. Elles ne s'approchent jamais de la roue, même par accident. Si celle-ci bloque un passage, les créatures s'arrêtent devant elle et repartent sans même savoir pourquoi. Cette roue ne peut affecter que des entités invoquées, pas Nyarlathotep lui-même.

Une roue peut protéger toutes les personnes qui arrivent à entrer à l'intérieur. Néanmoins, si un pied, une tête ou une main dépasse... l'illusion ne marche pas. Il faut dépenser sept points de magie pour cacher un groupe d'Investigateurs de tailles moyennes,

à moins qu'ils ne spécifient qu'ils se courbent, qu'ils s'accroupissent, etc. Des créatures déjà présentes au moment de la création de la roue de brume, ou qui n'ont pas été invoquées par Nyarlathotep, la voient alors parfaitement et peuvent passer au travers. Il est possible de sortir de la roue, mais si on se fait repérer à ce moment-là, le charme est aussitôt rompu. Il en sera de même si quelque chose passe au travers de la brume : épée, balle, etc. Une fois que l'attention de la créature invoquée par Nyarlathotep a été attirée, le sort de protection perd toute efficacité.

Sceau d'Isis : Protège contre la magie tous les objets inanimés se trouvant dans un volume de 15 mètres cubes. Le lancement de ce sort de protection prend une heure et fait perdre 1 point de SAN. Tout sort (de perception ou de combat) lancé sur un objet se trouvant dans la zone protégée est contrecarré par les points de magie investis dans le sceau. Le Sceau d'Isis n'oppose aucune résistance physique particulière et ne peut pas être employé sur des êtres vivants.

Signe Rouge de Shudde M'ell : Provoque la mort affreuse d'une ou plusieurs victimes. Le lancement de ce sortilège prend un round complet et fait perdre 3 points de magie, ainsi qu'1D8 points de SAN. S'il s'y prend correctement, le sorcier peut dessiner dans l'air avec ses doigts un symbole rouge faiblement luminescent. Les effets de ce signe maléfique se manifestent alors dès le round suivant. Une fois qu'il a été tracé, ce symbole persiste grâce à la concentration du sorcier, qui doit dépenser 3 points de magie par round. Toute personne se trouvant à moins de dix mètres est prise de violents tremblements spasmodiques qui lui infligent 1D3 points de dommages à chaque round en agitant de convulsions ses organes internes et ses vaisseaux sanguins. Les personnes se trouvant à plus de dix mètres du signe, mais sans en être éloignées de plus de trente mètres, ne prennent quant à elles qu'un seul point de dommage par round. Les personnes qui se trouvent à plus de trente mètres ne subissent aucun dommage ; On peut éventuellement échapper à l'influence du signe en rampant jusque derrière un mur ou toute autre barrière opaque. Le sorcier, pour sa part, doit rester concentré et se tenir debout à côté du signe. A chaque round, il subit lui-même un point de dommage.

Sortilège de Mort : Permet de provoquer la combustion d'une victime. Ce sortilège coûte 24 points de magie et fait perdre 3D10 points de SAN. La victime doit se trouver à moins de 10 mètres du sorcier qui doit parvenir à surmonter ses points de magie avec les siens sur la Table de Résistance pendant chaque round au cours duquel il parvient à rester concentré. Au bout d'1D6 rounds la victime commence à se couvrir de grosses cloques qui lui infligent 1D3 points de dommages. Au round suivant, ses vêtements commencent à fumer et elle prend 1D4 points de dommages supplémentaires. Au troisième round, elle prend feu et encaisse 1D10 points de dommages à chaque round à partir de cet instant. Il est impossible d'éteindre ce feu, car il s'agit d'une combustion spontanée qui se déclenche à partir de l'intérieur du corps.

Suggestion Mentale : Fait tomber une personne sous le contrôle du sorcier pendant un round, au cours duquel elle est obligée d'obéir à ses ordres. Ce sortilège fait perdre 8 points de magie et 1D8 points de SAN. Il faut trois rounds pour le lancer. Un sorcier peut l'utiliser à l'encontre de toute personne qu'il voit à l'oeil nu. Confrontez ses points de magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. En cas de succès, le sorcier peut tout exiger de la victime... même qu'elle se suicide ou qu'elle tue un de ses amis.

Transfert de Conscience : Permet au sorcier d'échanger son esprit avec celui d'une autre personne. Pour ce faire, il lui faut perdre 1D3 points de SAN et dépenser, la première fois qu'il lance le sortilège, un nombre de points de magie égal au POU de sa victime. Au fil des utilisations ultérieures du sort, le nombre de points de magie nécessaire diminue de un à chaque fois, jusqu'à ce qu'il ne faille plus dépenser qu'un seul point pour réaliser le transfert. Par contre, le nombre de points de SAN perdu à chaque fois ne change pas. Cet enchantement peut être lancé à n'importe quelle

distance, que le sorcier puisse ou non voir sa victime. Il doit cependant vaincre les points de magie de celle-ci avec les siens sur la Table de Résistance, chaque fois qu'il lance le sort, tant que le coût en points de magie n'est pas tombé à un. Dans ce dernier cas, il n'a plus besoin de faire de jets de dés, car il peut alors procéder au transfert quand il le désire, par un simple effort de volonté. Au début, le sorcier ne peut pas rester plus de quelques minutes dans le corps de sa proie, mais cette durée augmente progressivement à chaque nouveau transfert, jusqu'à ce qu'il puisse rester indéfiniment dans la peau de sa victime (quand le transfert ne lui demande plus qu'un seul point de magie).

La victime doit cependant éprouver une forte affection à l'égard du sorcier (elle peut en être amoureuse, par exemple). Si ce sentiment disparaît avant que le sorcier ne puisse effectuer le transfert à volonté, il ne peut alors plus l'affecter. Si l'amour renaît de ses cendres, les effets du sort reprennent au stade où ils en étaient restés. La victime, pour sa part, peut éventuellement perdre des points de SAN en réalisant qu'elle se trouve dans le corps d'une autre personne.

Transfert d'Esprit : Permet au sorcier d'échanger de manière permanente son esprit avec celui d'une autre personne, ce qui lui permet éventuellement de vivre plus longtemps... aux dépens de sa victime. Il faut dépenser 10 points de magie pour lancer ce sortilège. Le sorcier doit remporter une confrontation de ses points de magie contre ceux de sa victime sur la Table de Résistance. Si le sort est lancé avec succès, le sorcier perd 1D10 points de SAN et la victime 1D20 points de SAN. Le magicien peut alors pénétrer dans le corps de sa proie et procéder au transfert. Si la victime parvient à lui résister, le sorcier doit relancer immédiatement le sortilège (dépenser 10 points de magie), s'il ne veut pas que son esprit sombre dans le néant. Si le sorcier manque de points de magie avant de parvenir à vaincre sa victime, son esprit disparaît à jamais. Une fois qu'il a choisi une victime, le sorcier ne peut pas ensuite en choisir une autre. S'il est intelligent, il se rabattra donc toujours sur des victimes ayant un POU faible.

Trouver le Portail : Permet à un magicien de repérer un Portail s'ouvrant sur un autre monde ou une autre dimension, si celui-ci se trouve dans son champ de vision. Ce sortilège fait perdre 1 point de magie et 1D3 points de SAN. Il permet seulement de localiser un Portail et n'est d'aucune utilité pour ouvrir, fermer ou traverser celui-ci.

Trou de Mémoire : Permet d'empêcher le destinataire de se rappeler consciemment un événement particulier. Ce sort fait perdre 1D6 points de magie et 1D2 points de SAN. Il prend effet instantanément et a une portée de 100 mètres... le magicien doit pouvoir voir le destinataire et celui-ci doit pouvoir entendre ses instructions. Si les points de magie du sorcier parviennent à surmonter ceux de la victime sur la Table de Résistance, l'esprit de cette victime éprouve alors un blocage l'empêchant de se remémorer un incident spécifique. Si cet incident était particulièrement terrifiant, la victime peut néanmoins continuer à avoir des cauchemars en rapport avec lui. Si ce sort échoue, le souvenir en question s'imprime alors encore plus profondément qu'avant dans l'esprit de la victime. Le sorcier doit avoir connaissance de l'événement spécifique qu'il désire effacer de la mémoire... il ne peut pas donner un ordre vague du style "Oublie ce que tu as fait hier" ; il doit au contraire préciser ce qui doit être oublié en disant, par exemple, "Oublie que tu as été violée par un monstre". Ce sortilège ne peut pas être employé pour faire oublier des sortilèges du Mythe de Cthulhu, à moins que ceux-ci soient étroitement liés à un événement particulier. Il ne permet pas non plus d'annuler une perte de SAN... même s'il peut faire oublier la monstruosité qui l'a provoquée. Il ne peut pas non plus se substituer à un traitement psychanalytique, dont l'objet est de découvrir les processus mentaux qui ont fait qu'une situation donnée a impressionné un individu.

Voile Obscur : Permet de créer une zone d'obscurité à l'aide d'un pipeau magique ou d'une flûte enchantée. Le succès de ce sortilège



Extraits et prières

Les extraits proposés ici sont tirés du *Necronomicon*, des *Révélation de Glaaki*, du *Al Azif* et des écrits d'un vieux sorcier hollandais. Vous trouverez également une prière sacrificielle et un rituel associé aux Grands Anciens.

Il serait faux de croire que l'homme est le plus ancien et le dernier des maîtres de la Terre, ou que la vie et la matière telles que nous les connaissons sont seules à exister. Les Anciens furent, les Anciens demeurent, les Anciens seront. Ils marchent, sereins et primordiaux, sans dimensions et invisibles à nos yeux, non dans les espaces que nous connaissons, mais entre ces espaces. Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Passé, présent, futur se mêlent en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens sont passés dans les temps lointains et où ils apparaîtront dans l'avenir. Il sait où ils ont foulé les champs de la Terre, où ils les foulent encore, et pourquoi personne ne peut contempler Leur marche. Par Leur odeur les hommes peuvent parfois sentir Leur proximité, mais de Leur apparence aucun homme ne peut avoir connaissance, *sauf en observant les traits de ceux qu'ils ont engendrés au sein de l'humanité* ; et ceux-là sont de toutes sortes, allant de l'incarnation du plus authentique idéal humain, à cette forme sans apparence ni substance qui est *Eux*. Immondes, Ils marchent à l'insu de tous dans les endroits solitaires où les Mots ont été prononcés et les Rites accomplis en leur temps. Le vent hurle avec leur voix et la terre gémit avec leur conscience. Ils font ployer la forêt et écrasent la cité, pourtant aucune forêt et aucune cité ne remarquent la main qui frappe. Kadath, perdue dans l'immensité froide, les a connus, mais que sait l'homme à propos de Kadath ? Les déserts glacés de l'Antarctique et les îles englouties par l'Océan ont des pierres sur lesquelles a été gravé leur sceau, mais qui a jamais contemplé la ville figée par le gel ou les hautes tours incrustées d'algues et de coquillages ? Le Grand Cthulhu est leur cousin, pourtant il ne peut les apercevoir que vaguement. *Ia ! Shub-Niggurath !* Vous devez savoir qu'ils sont impurs. Leurs mains vous prennent à la gorge et vous ne les voyez pas. Leur domaine est au seuil du vôtre. *Yog-Sothoth* est la clé de la porte, là où les sphères se rencontrent. L'homme règne maintenant là où ils régneront jadis ; ils régneront bientôt là où l'homme règne aujourd'hui. Après l'été vient l'hiver, puis à nouveau l'été. Forts de leur puissance ils attendent patiemment, car un jour, ils régneront à nouveau.

Traduction littérale d'un passage de la version latine du Necronomicon d'Olaus Wormius.

Les cavernes les plus profondes ne peuvent être sondées par des yeux qui ont le don de vue, car elles recèlent des merveilles étranges et terrifiantes. Maudit est le sol où des pensées mortes vivent de nouvelles et étranges incarnations, et maléfique est l'esprit qui n'est contenu dans aucune tête. Ibn Schacabao a parlé avec sagesse en disant qu'heureuse est la ville dans laquelle aucun sorcier n'a séjourné et qu'il n'y a pas de ville plus paisible que celle dont tous les sorciers ont été réduits en cendres. Car il est connu depuis longtemps que l'âme de celui qui s'est vendu au diable ne

fuit pas son enveloppe charnelle, mais qu'elle engraisse et instruit le ver qui ronge ; jusqu'à ce que de cette corruption jaillisse une vie horrible, et que les ternes nécrophages de la terre s'appliquent à la harceler et se changent en monstres pour la dévaster. De grands trous ont été creusés là où les pores de la terre aurait dû suffire, et des choses qui auraient dû ramper ont appris à marcher.

Traduction littérale d'un passage de la version latine du Necronomicon d'Olaus Wormius

Au-delà d'un gouffre dans la nuit souterraine, un passage conduit jusqu'à un mur de briques cyclopéennes. Derrière ce mur se dresse Y'gononac qui attend d'être servi par les créatures dépeignées et dépourvues d'yeux qui hantent les ténèbres. Long fut son sommeil derrière le mur et ceux qui rampent sur ces briques passent sur son corps sans savoir qu'il est Y'gononac ; mais quand son nom est prononcé ou lu, il vient alors pour être adoré ou pour se repaître et prendre l'apparence et l'âme de ceux qu'il dévore. Car ceux qui ont de mauvaises lectures et tentent de l'imaginer appellent le Mal, ainsi Y'gononac peut revenir marcher parmi les hommes et attendre que la terre soit entièrement dévastée, que Cthulhu se lève de sa tombe prise dans les algues, que Glaaki ouvre la trappe de cristal, que l'engeance d'Eihort se multiplie au grand jour, que Shub-Niggurath s'empresse de faire éclater la lentille lunaire, que Byatis jaillisse hors de sa prison, que Daoloth déchire les illusions pour révéler la réalité qu'elles dissimulent.

Tiré des Révélation de Glaaki, volume 12

Les secrets des monstrueux Etres Premiers dont les mots sibyllins font allusion à des choses cachées qui existaient avant l'homme ; des choses que personne sur Terre ne devrait apprendre, de peur que la quiétude soit à jamais anéantie ; par moi ne souffriront jamais d'être révélés. A Yian-Ho, cette cité interdite et perdue d'un âge immémorial, je m'y suis rendu en chair et en os, comme nul autre être vivant n'y fut jamais. Là-bas j'ai découvert et j'ai emporté avec moi cette connaissance, que j'oublierais avec joie, bien que je ne le puisse pas. J'ai appris à jeter un pont au dessus d'un gouffre qui ne devrait jamais être franchissable et je dois par mes cris tirer des profondeurs de la terre Ce Qui ne ne devrait être ni réveillé ni appelé. Et ce qui a été lancé sur mes traces n'aura pas de repos avant que moi et ceux qui viendront après moi nous aurons trouvé et accompli ce qui doit être découvert et accompli.

Ce que j'ai éveillé et emporté avec moi, je ne peux plus m'en séparer. Ainsi est-il écrit dans le *Livre des Choses Cachées*. Ce qui vit par ma volonté a entrelacé sa forme redoutable autour de moi et — si je ne vis pas pour accomplir ce qui a été ordonné — autour des enfants nés et à naître qui viendront après moi, jusqu'à ce que les ordres soient exécutés. Etrange peut être leur union et horrible l'aide qu'ils peuvent invoquer jusqu'à ce que le terme soit atteint. Dans des contrées inconnues et obscures doit se poursuivre la quête et une maison doit être édiflée pour les gardiens du dehors.

C'est la clé de ce verrou qui m'a été remise dans la terrible et immémoriale cité interdite de Yian-Ho ; le verrou que moi-même ou les miens nous devons poser à l'entrée du vestibule de Ce Qui doit

être trouvé. Et puissent les Seigneurs de Yaddith me secourir... ou venir en aide à celui qui mettra en place ce verrou ou qui en tournera ensuite la clé.

Traduction d'un écrit laissé par un sorcier hollandais.

... est le Seigneur des Bois, même à ... et les présents des hommes de Leng ... ainsi des tréfonds de la nuit jusqu'aux abîmes de l'espace, et des abîmes de l'espace jusqu'aux tréfonds de la nuit, résonnent toujours les louanges du Grand Cthulhu, de Tsathoggua et de Celui Qui ne Doit pas Être Nommé. Qu'ils soient toujours loués et que la Chèvre Noire des Bois connaisse l'abondance. Ia ! Shub-Niggurath ! La Chèvre aux Mille Chevreux !

[Répons] : Ia ! Shub-Niggurath ! La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreux !

Et il advint que le Seigneur des Bois, étant ... sept et neuf ; en bas des marches d'onyx ... (hom)mage à Celui dans l'Abîme, Azathoth, Lui Duquel Tu nous a appris les merv(eilles) ... sur les ailes de la nuit au-delà de l'espace, au-delà d ... vers Celui dont Yuggoth est le plus jeune enfant, tourbillonnant dans l'éther à la frange ...

[Répons] : ... sort parmi les hommes et trouve les voies que connaît Celui dans l'Abîme. A Nyarlathotep, le puissant messenger, toutes choses doivent être racontées. Et Il pourra revêtir l'apparence des hommes, le masque de cire et la robe qui dissimule, et descendre du monde des Sept Soleils pour se moquer ...

... [Nyar]lathotep, Grand Messenger, apportant au travers du vide d'étranges joies à Yuggoth, Père d'un Million d'Elus, Traqueur parmi ...

Fragment d'un rituel ou d'une prière adressée aux Grands Anciens

Et si, à côté de la vie que nous connaissons, existait une autre vie qui ne meurt pas, auquel il manque l'élément qui détruit notre vie ? Peut-être y-a-t-il dans une autre dimension une force différente qui engendre notre vie. Peut-être que cette force émet de l'énergie, ou quelque chose qui ressemble à de l'énergie, qui part de la dimension inconnue où elle existe pour venir créer une nouvelle forme de vie cellulaire dans notre dimension. Personne ne connaît l'existence d'une telle vie cellulaire au sein de notre dimension. Ah, mais j'ai vu ses manifestations. Je leur ai parlé. Dans ma chambre, la nuit, j'ai parlé avec les Doels. Et dans mes rêves, j'ai vu leur créateur. Je me suis tenu debout sur une rive indistincte située au delà du temps et de la matière, et je l'ai vue, cette chose. Elle se meut au travers de courbes étranges et d'angles aberrants. Un jour je voyagerai dans le temps et je la rencontrerai en tête-à-tête.

Tiré du Guetteur Secret de feu Halpin Chalmers

O ami et compagnon de la nuit, toi qui te réjouis de l'aboiement des chiens et du sang répandu, qui ère dans les ombres brumeuses parmi les tombes, qui a soif de sang et qui apporte la terreur aux mortels, Gorgo, Mormo, lune aux mille visages, accueille favorablement nos sacrifices !

Vieille prière maléfique.

Peu le savent, mais c'est néanmoins un fait prouvé, que la volonté d'un sorcier mort exerce encore un pouvoir sur son propre corps et peut le tirer de la tombe pour qu'il accomplisse toutes les actions qu'il n'a pu achever de son vivant. Et ce genre de résurrection est invariablement réservé aux malfaisants, au détriment des autres. Le corps peut être plus facilement ranimé si tous ses membres sont restés intacts ; néanmoins, il y a eu des cas dans lesquels la volonté exceptionnelle d'un sorcier est parvenue à tirer de la mort les fragments d'un corps éclaté en nombreux fragments, et les a utilisés à ses fins, séparément ou en les regroupant temporairement. Mais chaque fois, quand l'action a été terminée, le corps a repris son état primitif.

Tiré de Al Azif.

Nombreuses et protéiformes sont les sombres horreurs de la Terre, qui la hantent depuis le commencement des temps. Elles reposent sous la pierre qui n'a pas été retournée ; les racines les engendrent en même temps que l'arbre ; elles se meuvent sous la mer et dans des lieux souterrains ; elles résident dans le plus profond des sanctuaires ; elles surgissent souvent du sépulcre de bronze hermétique et de la tombe basse qui est scellée avec de l'argile. Certaines sont connues des hommes depuis longtemps, et d'autres encore inconnues repoussent le jour de leur apparition. Les plus redoutables et les plus ignobles d'entre-elles sont encore à découvrir. Mais parmi celles qui ses sont déjà révélées et qui ont manifesté leur existence, il en est une qui ne doit pas être ouvertement nommée, du fait qu'elle est d'une extrême abomination. C'est cette engeance que l'hôte secret des cryptes a lâchée parmi les mortels.

Tiré du Necronomicon.

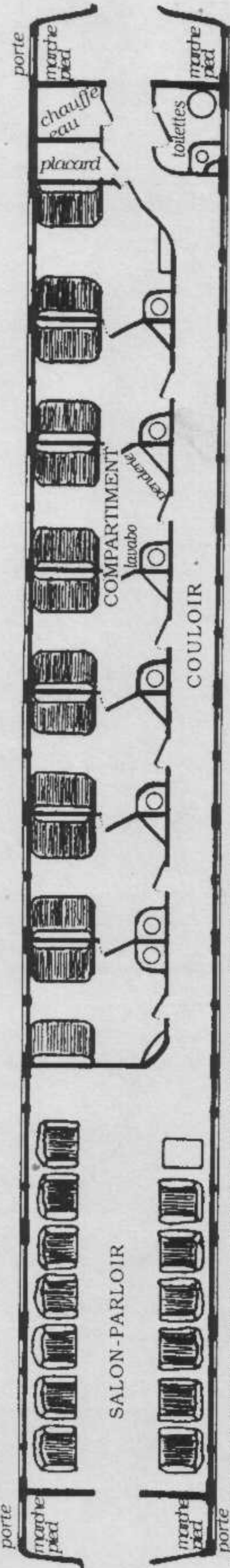
"L'UNE DES PLUS ETRANGES et des plus pitoyables histoires de difformité humaine est certainement celle d'Edward Mordake, dont on dit qu'il aurait été l'héritier d'une des plus nobles lignées d'Angleterre. Quoiqu'il en soit, il ne réclama jamais son titre et se suicida dans sa vingt-troisième année. Il vécut comme un reclus, refusant même de recevoir les membres de sa propre famille. C'était un jeune homme distingué, un érudit accompli et un musicien d'une rare virtuosité. Sa silhouette était d'une grâce remarquable et son visage — c'est à dire son visage normal — était celui d'Antinoüs (le favori de l'Empereur Romain Hadrien). Mais, à l'arrière de sa tête, il y avait un autre visage, celui d'une fille splendide, "belle comme un rêve et hideuse comme un démon". Ce visage féminin n'était qu'un simple masque "n'occupant qu'une petite surface de la partie postérieure du crâne, mais présentant néanmoins tous les signes de l'intelligence, d'une intelligence malveillante en tout cas". On pouvait le voir sourire et ricaner quand Mordake pleurait. Les yeux suivaient les déplacements des personnes présentes et les lèvres "ne cessaient de marmonner" sans qu'aucun son ne soit cependant audible. Mordake soutenait néanmoins que les murmures haineux de son "jumeau diabolique" l'empêchaient de dormir, il "ne dort jamais et n'arrête jamais de m'entretenir de choses dont on ne parle qu'en enfer. Personne ne peut imaginer les terribles tentations qu'il énumère. Suite à une vilénie impardonnable commise par mes ancêtres je suis lié à ce démon... car c'est sûrement un démon. Je prie et vous supplie de bien vouloir lui retirer toute apparence humaine, même si je dois en mourir." Tels furent les termes qu'employa le malheureux Mordake devant Manvers et Treadwell, ses médecins. Malgré une surveillance attentive, il parvint à se procurer du poison et à se donner la mort, laissant une lettre qui demandait que le "visage démoniaque" soit détruit avant son inhumation, "sinon il me poursuivra de ses affreux chuchotements dans ma tombe". Il fut enterré, conformément à sa demande, dans un lieu désolé, sans qu'aucune pierre ou inscription n'indique l'emplacement de sa sépulture."

**ANOMALIES AND CURIOSITIES OF MEDECINE,
1896**

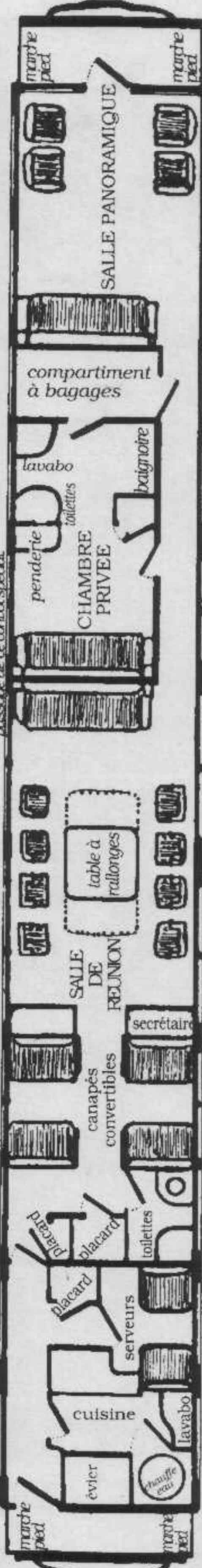
**par George M. Gould et Walter
L. Pyle, docteurs en médecine.**

LES WAGONS DE CHEMIN DE FER

Ce WAGON-LITS PULLMAN AVEC SALON n'est qu'un exemple des nombreux aménagements que propose cette société. Il comprend sept cabines privées reliées entre-elles par des portes communicantes, qui peuvent être fermées ou non selon le nombre de voyageurs et leur désir d'intimité. Il convient de noter que les investigateurs peuvent parcourir toute la longueur du wagon soit en empruntant le couloir, soit en passant par les cabines. Le jour, les lits pliants ont l'apparence de petits divans. La nuit, par contre, il reste à peine assez de place pour ouvrir la porte du compartiment quand les lits sont dépliés. On peut entrer dans le wagon en empruntant les portes extérieures (deux de chaque côté de la voie) situées aux deux extrémités de la voiture. Il est également possible de passer d'un wagon à l'autre.



Voici un exemple de WAGON PRIVE. D'autres voitures de ce type peuvent éventuellement avoir des cabines de dimensions plus réduites, avec une cuisine occupant une situation centrale, augmentant ainsi la séparation et l'intimité des extrémités. Le présent wagon est particulièrement remarquable par la somptuosité de ses quelques cabines. Il a été construit pour une seule personne ou une famille. L'entrée se fait par les extrémités (des portes s'ouvrent de chaque côté). Ce wagon n'a pas été conçu pour que les passagers du train le traversent librement; entrer par une voiture contiguë n'est possible

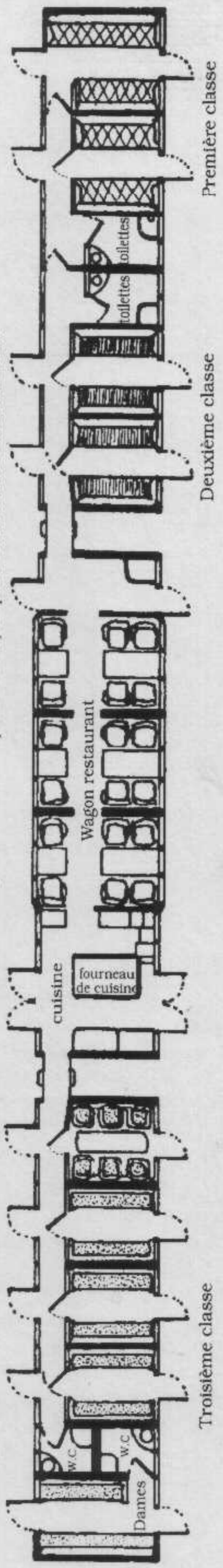


Ces VOITURES DE STYLE EUROPEEN ont été construites au tout début du siècle pour le compte des chemins de fer britanniques. La différence la plus visible entre ces wagons et ceux fabriqués aux U.S.A. tient au fait qu'il est possible d'accéder à chaque compartiment à partir du quai d'une garde, ce qui simplifie les problèmes de déplacements. La section réservée aux dames en troisième classe permet aux femmes pauvres — mais néanmoins vertueuses — de s'isoler des hommes dont la conduite fruste

Le wagon-lits et le wagon privé PULLMAN mesurent tous deux environ 23 mètres de long sur un peu moins de 3 mètres de largeur intérieure. Les voitures de style européen, quant à elles, sont en fait constituées de trois wagons attachés ensemble, comme cela se faisait au début du siècle. Elle sont dessinées à une échelle supérieure de 20% à celle des deux autres wagons.

rien sautant par dessus l'attelage qui relie ce wagon au reste du train, du côté de la cuisine. Les wagons privés étaient toujours attachés en queue de train, de telle sorte que la salle panoramique permette de voir des paysages divers. Cette voiture est dotée de trois lits à deux places non convertibles et de trois lits à une place, de quoi accueillir un groupe d'investisseurs. Les wagons privés peuvent être amarrés à des trains réguliers ou à des locomotives de location, mais dans ce cas la voie doit être préalablement dégagée pour permettre le passage de ce convoi spécial.

et vulgaire peut les incommoder... on peut accéder à cette partie uniquement quand le train est à l'arrêt. Remarquez également comment les cuisines séparent les compartiments de troisième classe de la partie cassue du train. Comme on entre directement dans les compartiments depuis le quai, il n'est pas très utile de pouvoir se déplacer sur toute la longueur du train; les contrôleurs sont obligés d'attendre le prochain arrêt pour passer dans les trois voitures suivantes.





Poésie

Voici quatre poèmes écrits par Howard Phillips Lovecraft ayant trait au Mythe. Ils sont extraits du recueil **Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques** et sont suivis d'une chanson humoristique consacrée à Cthulhu en personne.

HALLOWE'EN DANS UNE BANLIEUE

Les clochers sont blancs dans le sauvage clair de lune,
Et les arbres ont un éclat argenté ;
Au-delà des cheminées on voit voler les vampires,
Et les harpies des airs supérieurs,
Qui battent des ailes, rient et observent.
Car le village mort qui s'étend sous la lune,
N'a jamais resplendi dans les derniers feux du couchant,
Mais a surgi de l'abîme creusé par les années défuntes
Où les rivières de la folie se déversent
Des gouffres dans le puits des rêves.
Un vent glacé souffle entre les rangées de gerbes
Dans les champs au pâle chatolement,
Et vient s'enrouler autour des pierres tombales luisantes
Où les goules du cimetière ricanent
En pensant aux récoltes flétries et perdues.
Même le souffle des étranges dieux gris du changement
Qui l'ont arrachée au passé, son domaine
Ne peut accélérer cette heure, lorsqu'une force spectrale
Répand le sommeil sur le trône cosmique
Et libère le vaste inconnu.
C'est pourquoi s'étendent à nouveau le vallon et la plaine
Que des lunes depuis longtemps oubliées ont contemplés,
Et les morts bondissent gaiement dans la lueur blafarde,
Après avoir jaillis de la gueule noire de la tombe
Pour faire trembler le monde entier d'effroi.
Et tout ce que le matin désolé accueillera,
La laideur et la corruption
Des mornes alignements de pierre et de brique,
S'en ira un jour rejoindre le reste
Ruminer de sombres pensées avec les ombres impies.
Alors, que dans l'obscurité aboient sauvagement les lémures,
Et que se dressent les flèches lépreuses ;
Car l'Ancien et le Nouveau pareillement dans les plis
De l'horreur et de la mort seront enfermés,
Pour y être déchiquetés par les chiens du Temps.

H.P. Lovecraft

LE LAC DU CAUCHEMAR

Il y a un lac dans la lointaine contrée de Zan,
Au delà des régions habitées par l'homme,
Où médite seul, dans un état hideux,
Un esprit mort et désolé ;
Un esprit ancien et impie,
Lourd d'une effroyable mélancolie,
Qui des eaux ternes et profondes

Fait surgir des vapeurs chargées de pestilence,
Sur les berges, dans un borbier d'argile,
Se vautrent des choses d'une offensante corruption,
Et les oiseaux curieux qui atteignent ce rivage
Ne sont jamais plus revus par les mortels.
Ici brille le jour un soleil ardent
Sur des étendues vitreuses que personne ne contemple,
Ici s'écoulent la nuit de pâles rayons de lune
Dans les profondeurs béantes.
Il n'est dit que dans les cauchemars
Quelles scènes se déroulent à la lueur de ces rayons ;
Quelles scènes, trop anciennes pour la vue de l'homme,
Gisent englouties dans la nuit éternelle ;
Car ces profondeurs sont seulement arpentées
Par les ombres d'une race muette,
Par une nuit exhalant les relents du mal,
J'ai vu ce lac, assoupi et tranquille ;
Tandis que dans le ciel blafard voguait
Une lune gibbeuse qui brillait et brillait.
J'ai vu les étendues fangeuses de ses berges,
Et les créatures immondes qu'abritent ces marécages ;
Lézards et serpents en proie à des convulsions mortelles ;
Corbeaux et vampires se putréfiant ;
Tous ceux-là, et au dessus des cadavres,
Les nécrophages qui en tirent leur pitance.
Et, alors que la lune redoutable s'élevait dans les cieux,
Chassant les étoiles de la voûte céleste,
Je vis les eaux ternes du lac briller
Jusqu'à ce que des choses sortent de son sein.
Là-bas luisaient, à des lieues innombrables,
Les tours d'une ville oubliée ;
Les dômes ternis et les murs moussus ;
Des flèches aux algues emmêlées et des salles vides ;
Des temples abandonnés et des caveaux d'épouvante,
Et des rues dont l'or n'était pas convoité.
Tout cela je l'ai contemplé, mais j'ai vu aussi
Une horde d'ombres informes qui glissait lentement ;
Une horde malsaine qui sous mon regard
Semblait se livrer à une danse hideuse
Autour de sépulcres visqueux, proches
D'un chemin que nul ne parcourt jamais.
Emanant de ces tombes monta une clameur
Qui troubla la maussade tranquillité des eaux,
Tandis que des ombres funestes venues de l'Espace éthéré
Hurlaient à la face sardonique de la lune.
Alors le lac s'enfonça dans son lit,
Aspiré dans les cavernes de la mort,
Jusqu'à ce que de la terre infecte ainsi mise à nue
S'élèvent en volutes fétides des vapeurs délétères.
Aux alentours de la cité, presque découverte,
Les ombres monstrueuses dansaient de plus belle,
Quand, regardez ! Brusquement s'ouvre
Le portail de chaque sépulcre !

Aucune oreille ne saurait comprendre ; aucune langue ne saurait décrire
 Quelle horreur sans nom surgit à cet instant.
 Je vis le lac, cette lune grimaçante,
 La cité et les choses en ses murs...
 Eveillé, je prie pour que sur cette rive
 Le lac du cauchemar ne s'enfonçe *jamais plus* !

H.P. Lovecraft

L'HORREUR DE YULE

Il y a de la neige sur le sol
 Et les vallées sont glacées
 Une nuit sombre et profonde
 Plonge le monde dans les ténèbres ;
 Pourtant une lueur sur la colline laisse présager d'antiques festins impies.
 La mort est tapie dans les nuages
 La peur rôde dans la nuit,
 Car les morts dans leurs suaires
 Saluent la fuite précipitée du soleil.
 Et entonnent des chants sauvages dans les bois, en dansant autour de l'autel de Yule, fongueux et blanc.
 Ce n'est pas une brise terrestre
 Qui fait ployer la forêt de chênes,
 Où les branches malsaines s'entrelacent
 Et étouffent sous l'étreinte d'un gui démentiel
 Ces puissances sont les forces des ténèbres, surgies des tombes du peuple oublié des Druides.

H.P. Lovecraft ; décembre 1926

L'AVANT-POSTE

Lorsque le soir rafraichit le fleuve jaune,
 Et que les ombres arpentent les pistes de la jungle,
 Le palais de Zimbabwe reste brillamment illuminé
 Pour un grand roi qui redoute de rêver.

Car, seul entre tous les hommes,
 Il a pénétré dans le marais qu'évitent les serpents ;
 Et, cheminant en direction du soleil couchant,
 A atteint le veld qui s'étend au-delà.

Nul autre regard ne l'avait jusqu'alors contemplé
 Depuis que des yeux avaient été donnés aux hommes...
 Mais là, comme le crépuscule devenait nuit,
 Il découvrit la tanière du Secret Très Ancien.

D'étranges tourelles se dressaient au-delà de la plaine,
 Des murs et des bastions entouraient
 Les dômes lointains qui souillaient le sol
 Tels des champignons lépreux après la pluie.

Une lune gibbeuse se leva en renaclant pour éclairer
 Des étendues où la vie ne pouvait avoir de demeure ;
 Et dans la pâleur lointaine, tours et dômes
 Se révélaient sans fenêtres et maléfiqes.

Alors celui qui dans son enfance courait sans crainte
 Parmi des ruines ornées de lianes
 Trembla devant ce qu'il vit... car ceci
 N'était pas les vestiges d'une cité des hommes.
 Des formes inhumaines, entr'aperçues, à peine devinées,
 Mi-tangibles et mi-éthérées,
 Tombaient de gouffres célestes, béants et sans étoiles,
 Et descendaient vers ces murailles nues et pestilentés.

Et vers les abîmes, depuis cette région à la folle pestilence,
 Des hordes amorphes s'en retournaient en grouillant sombrement
 Tenant dans leurs serres les débris
 De choses dont les hommes ont rêvé et qu'ils ont connues.
 Les antiques Pêcheurs du Dehors...
 Le grand-prêtre ne racontait-il pas
 Comment ils trouvèrent les mondes anciens,
 Et s'emparèrent de ce qu'ils convoitaient

Leurs avant-postes cachés, cernés par l'effroi,
 Ruminaient leur aigreur sur un million de mondes dans l'espace ;
 Abhorrés par toute race vivante,
 Et pourtant préservés dans leur solitude.

Transpirant d'épouvante, l'observateur
 Repartit vers le marais qu'évitent les serpents,
 Afin d'être, au lever du soleil,
 En sécurité dans la palais où il dormait.

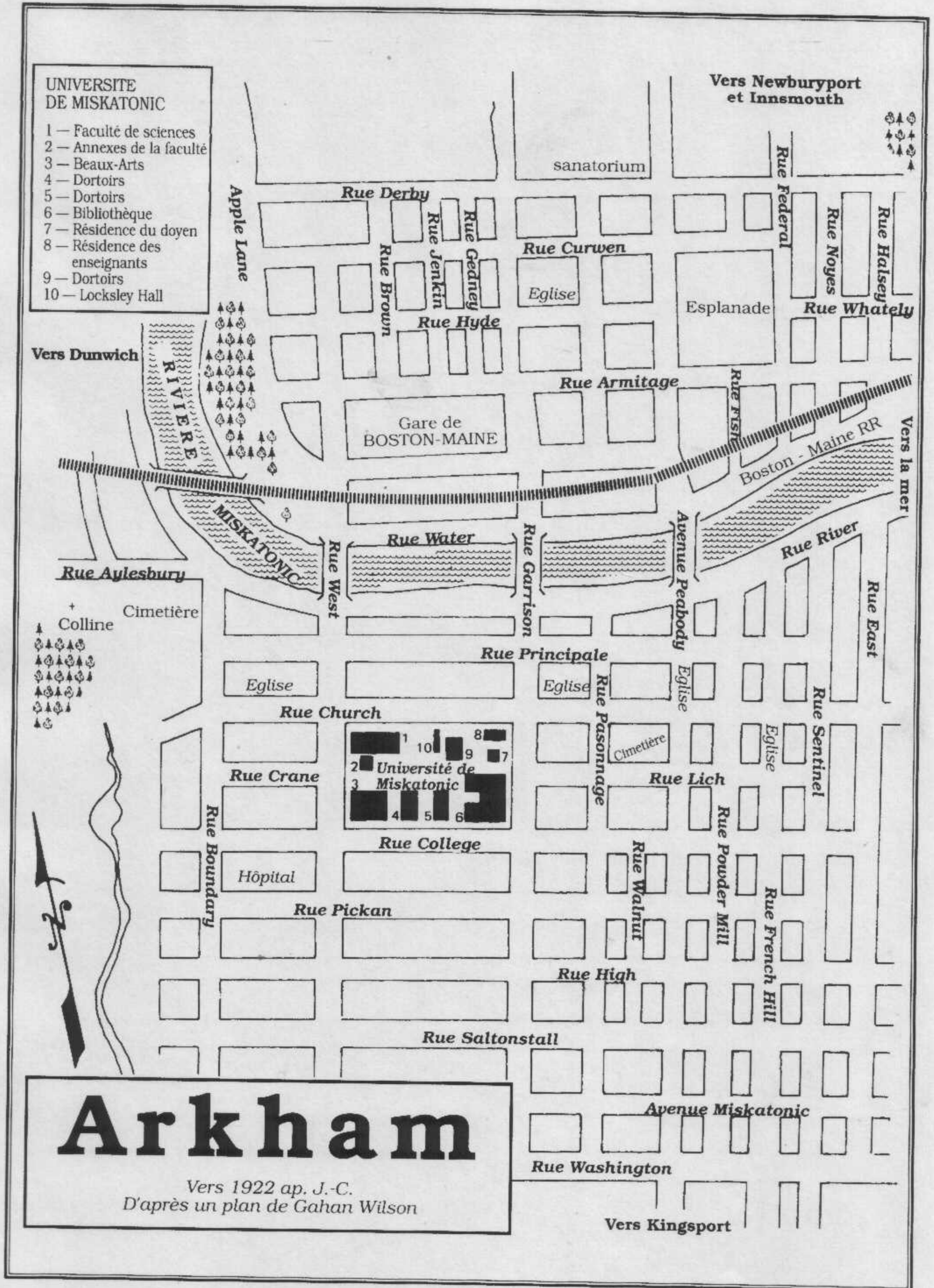
Personne ne le vit partir, ni revenir à l'aube,
 Et son corps ne portait aucune marque
 De ce qu'il rencontra dans ces ténèbres maudites...
 Pourtant de son sommeil toute paix a désormais fui.
 Lorsque le soir rafraichit le fleuve jaune,
 Et que les ombres arpentent les pistes de la jungle,
 Le palais de Zimbabwe est brillamment éclairé
 Pour un grand roi qui redoute de rêver.

H.P. Lovecraft

LA TANIÈRE DU GRAND CTHULHU

Sur l'air de "Chattanooga Choo-Choo".
 Excuse-moi mon gars...
 Est-ce bien ici le repaire du Grand Cthulhu ?
 Dans la cité visqueuse,
 Où il fait nuit tout l'temps.
 Bob Hope n'a jamais parcouru
 Les routes qui mènent au Grand Cthulhu,
 On en trouve pas d'carte,
 Et les Tcho-tchos sèment des pièges partout.
 Tu verras une antique cité engloutie aux angles bizarres.
 Tu verras la quatrième dimension si tu restes assez longtemps.
 Viens participer aux réjouissances.
 Amène avec toi ton pentacle ;
 Sinon tu t'feras ramasser par un tentacule.
 Une montagne est au milieu, avec une maison à son sommet :
 Un grincement et un déchirement et le claquement d'un bec.
 Ton âme te fera défaut
 Quand tu verras c't'énorme poulpe
 Hou-hou ! Le Grand Cthulhu va parler.
 Alors monte avec nous,
 En route pour le Grand Cthulhu
 Les Wen-di-gos et les Dholes
 Front des Big Macs avec nos âmes.
 Au fond d'la mer,
 Dans la vieille cité de R'lyeh,
 Dans le repaire du Grand Cthulhu,
 Ils te suceront l'âme.
 (Grand Cthulhu, Grand Cthulhu...
 Suceront l'âme !...
 Grand Cthulhu, Grand Cthulhu)
 Dans le repaire du Grand Cthulhu,
 Ils te suceront l'âme.
 (Vient ensuite l'indispensable solo
 de saxophone dans le style de Tex Beneke).

Joan Carruth et Larry Press



CARTE DU MASSACHUSETTS DANS LES ANNEES 20

Longitude West from Greenwich

71°

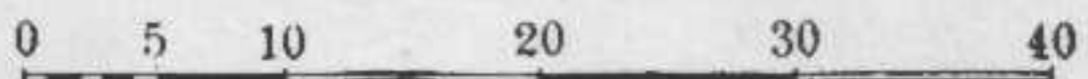
70°



ATLANTIC OCEAN

MASSACHUSETTS

STATUTE MILES, 30 = 1 INCH.



Rand-McNally's Concise Map of Massachusetts.
Copyright, by Rand-McNally & Co.

71

70°

Table comparative des Tailles des créatures du Mythe

La présente table permet d'établir une corrélation entre le poids — réel ou estimé — d'une créature et sa TAI. Dans *L'Appel de Cthulhu*, la TAI ne quantifie pas seulement le poids, mais également le volume et la hauteur. Il ne faut cependant pas s'en remettre à cette table en toutes circonstances : ainsi, elle n'est pas d'une grande utilité en ce qui concerne les créatures plus légères que l'air, gazeuses, capables de modifier leur masse, faites de plasma ou ectoplasmiques. A partir 330 points de TAI, cette caractéristique correspond exactement au dixième du poids — exprimé en tonnes — de la créature.

TABLE D'EQUIVALENCE DES TAILLES

TAI	Poids						
1	0,5-5,5 kilos	104	104 tonnes	224	1184 tonnes		
4	17-23 kilos	112	120 tonnes	232	1220 tonnes		
8	50-55 kilos	120	144 tonnes	240	1364 tonnes		
12	70-75 kilos	128	176 tonnes	256	1516 tonnes		
16	99-107 kilos	136	216 tonnes	264	1676 tonnes		
20	140-152 kilos	140	240 tonnes	272	1844 tonnes		
24	198-215 kilos	144	264 tonnes	280	2020 tonnes		
32	396-432 kilos	152	320 tonnes	288	2204 tonnes		
40	790-865 kilos	160	384 tonnes	294	2396 tonnes		
48	1585-1725 kilos	168	456 tonnes	304	2596 tonnes		
56	3170-3445 kilos	176	536 tonnes	312	2804 tonnes		
64	7,1-7,7 tonnes	184	624 tonnes	320	3020 tonnes		
72	14,1-15,4 tonnes	192	720 tonnes	328	3244 tonnes		
80	28,2-30,7 tonnes	200	824 tonnes	330	3300 tonnes		
88	56,5-61,5 tonnes	208	936 tonnes				
96	96 tonnes	216	1056 tonnes				

COMPARAISON DES TAILLES

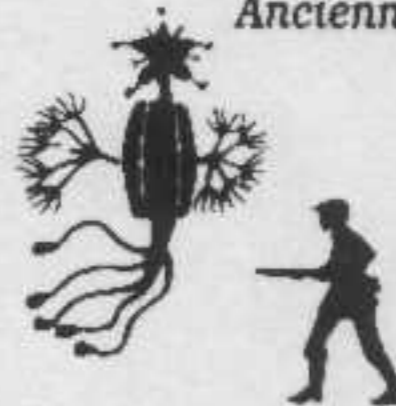
Sombre Rejeton de Shub-Niggurath



Etre de Xiclotl



Chose Très Ancienne



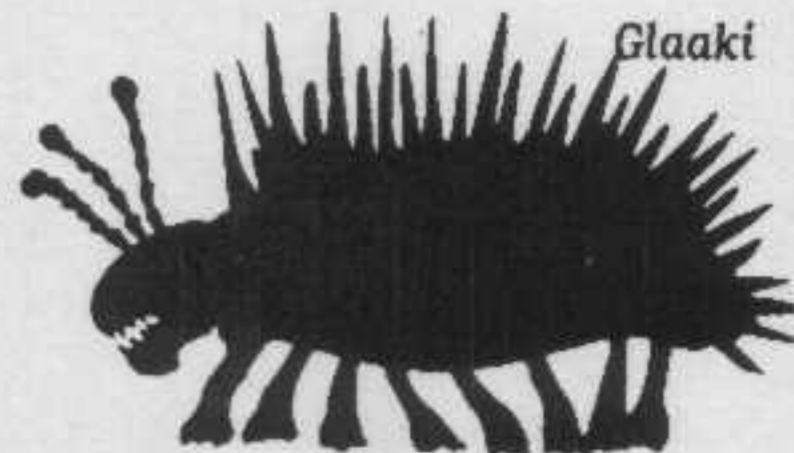
Bête de Lune

Serviteur des Dieux Extérieurs



Shoggoth

Glaaki



Jeu de rôle
fantastique dans
les univers de
H.P. Lovecraft

L'APPEL de[®] CTHULHU

Adaptation française de la 4ème édition américaine

L'Appel de Cthulhu[®]

est un jeu de rôle inspiré des ouvrages de H.P. Lovecraft. Dans le cadre de ce jeu, des gens ordinaires s'opposent aux complots démoniaques ourdis par les Dieux Extérieurs et leurs séides. Les joueurs, qui incarnent des hommes et des femmes respectables des années 20, vont découvrir des secrets insoupçonnés et devront enquêter sur d'obscurs et effroyables mystères. Une aventure moyenne (le présent ouvrage en contient sept, prêtes à être jouées) peut être vécue en une soirée, à moins que le Gardien — l'animateur de la partie — ne lui donne de nouveaux développements.

SECTION DES REGLES : comment créer son Investigateur (éducation, compétences, argent, comment apprendre, comment se battre et comment améliorer ses compétences); nouvelle fiche d'Investigateur; les périls du Mythe de Cthulhu (santé mentale, chocs psychologiques, folies temporaire et permanente, internements, phobies); près de soixante-dix créatures du Mythe (illustrations, notes, caractéristiques et table comparative des tailles); magie et sortilèges du Mythe (avec une étude consacrée à l'utilisation de redoutables grimoires recelant de sinistres connaissances); des réponses à certaines questions portant sur le jeu.

SECTION DU GUIDE : comment animer une partie, sept scénarios, des informations sur les années 20 (chronologie des événements marquants, le crime, la corruption, la Prohibition, les moyens de transport, les prix, des armes supplémentaires, etc.), des animaux et des créatures surnaturelles ne relevant pas du Mythe de Cthulhu, les adorateurs, un grand nombre de sortilèges spéciaux, des études consacrées au *Necronomicon*, des poèmes et des chants, l'infâme Test de Santé Mentale, des illustrations en couleur et bien d'autres choses encore...

“...MAIS je ne goûterai jamais plus un sommeil paisible en songeant aux horreurs embusquées au-delà de notre vie, dans l'espace et dans le temps ; en évoquant ces créatures impies et blasphématoires venues d'antiques planètes, plongées dans leurs rêves au fond de la mer, connues de certains sectateurs qui leur vouent un culte cauchemardesque et sont prêts à les lâcher sur notre globe la prochaine fois qu'un nouveau tremblement de terre élèvera leur cité cyclopéenne jusqu'à la lumière du soleil.”

Lovecraft, "L'appel de Cthulhu".

- règles complètes et révisées
- illustrations en couleur
- nouvelle fiche d'Investigateur
- prix et voyages dans les années 20
- intégration des deux *Suppléments de Cthulhu*

La qualité de L'Appel de Cthulhu et de ses suppléments leur a valu près de vingt distinctions et récompenses. En plus de ses éditions anglaise et française, le jeu a notamment fait l'objet de traductions en allemand, en italien, en espagnol et en japonais.

AUTRES SUPPLEMENTS PUBLIES PAR JEUX DESCARTES*

Cthulhu 90
Cthulhu by Gaslight
L'Asile d'Allénés
L'écran du Gardien
La Malédiction des Chthoniens
La Terreur Venue des Etoiles
La Trace de Tsathoggua
Le Rejeton d'Azathoth
Les Années Folles
Les Contrées du Rêve
Les Créatures des Contrées du Rêve
Les Fungi de Yuggoth
Les Masques de Nyarlathotep
Les Monstres de Cthulhu
Les Œufs de Karlatt
Les Ombres de Yog-Sothoth
Seul Face au Wendigo
Terror Australis

*Sous licence Chaosium Inc.

**Cthulhu ?
kh-THOUL-hou !**

189 F



9 782904 783937

ISBN : 2-904783-93-8



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu[®] est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère. Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 5 rue de la Baume 75008 Paris
sous licence Chaosium Inc.

