



Magie

Où sont abordés, avec toutes les précautions qui s'imposent, les forces magiques, les grimoires impies et les sortilèges du Mythe de Cthulhu.

Quel que soit l'intérêt qu'ils lui porteront, les investigateurs découvriront vite que la magie du Mythe est difficile à mettre en œuvre. Chaque fois qu'ils emploieront des sortilèges — que ce soit ou non pour en tirer des avantages — il seront invariablement condamnés à perdre de la Santé Mentale. Il sera en outre exceptionnel que de tels enchantements soient rapides à utiliser, et ceux décrits dans les scénarios du commerce se révéleront souvent sans grand intérêt une fois sortis de leur contexte. Voilà pourquoi le présent chapitre est avant tout destiné au Gardien, qui devra inventer lui-même l'essentiel de ses sortilèges (ou tout du moins se charger de définir comment la magie se manifestera dans le cadre de ses aventures).

La magie du Mythe de Cthulhu est essentiellement axée sur l'invocation d'entités effroyables et de puissances inamicales. Les personnages apprennent des sortilèges en se plongeant dans la lecture de manuscrits obscurs et d'antiques grimoires. Les sectateurs et les sorciers, quant à eux, peuvent également acquérir certaines connaissances de ce type auprès de leurs pairs ou par le biais de contacts directs ou indirects avec les sombres puissances de l'au-delà, de redoutables créatures que beaucoup assimilent à des divinités.

L'utilisation des objets enchantés, en revanche, ne nécessite pas forcément de connaissances spéciales.

De tels objets sont cependant rares et doivent toujours être traités avec circonspection, car il est souvent impossible de connaître avec exactitude leurs propriétés et leurs inconvénients. Pour les investigateurs, la magie représente donc une arme à double tranchant, car chaque fois qu'ils en feront usage, ils se rapprocheront un peu plus de ceux qu'ils sont censés combattre.

Dans L'Appel de Cthulhu, les personnages des joueurs restent le plus souvent les témoins impuissants des manifestations magiques déclenchées par d'autres. Ils ont d'ailleurs rarement l'opportunité de devenir de véritables magiciens, puisque ce genre de chose nécessite des connaissances et des expériences susceptibles de leur faire perdre définitivement la raison.

Le présent chapitre est consacré à la magie et aux ouvrages du Mythe, ainsi qu'aux méthodes permettant de les utiliser. Les sortilèges eux-mêmes sont décrits plus loin, dans les chapitres dévolus aux Grimoires Supérieur et Inférieur de la Section de Référence des règles.

Leurs effets sont détaillés avec précision afin de garantir que le Gardien n'outrepasse jamais ses prérogatives lorsqu'il les emploie. Ils peuvent par ailleurs servir d'exemples pour la conception de nouveaux enchantements. Si vous voulez recréer l'ambiance caractéristique de l'univers de Lovecraft, privilégiez avant tout le Grimoire Supérieur.

Les deux "Grimoires" ont été conçus pour des raisons pratiques et ne correspondent en rien aux ouvrages cités dans les légendes du Mythe de Cthulhu.

Comprendre les livres du Mythe

Les livres occultes mentionnés dans les histoires traitant du Mythe sont par bien des aspects des ouvrages de propagande. Ces manuscrits et publications divers contiennent souvent des recettes (ou des rituels) ayant pour but de permettre la venue — ou le retour — sur Terre des Grands Anciens et des Dieux Extérieurs, comme cela est clairement démontré dans la célèbre nouvelle de Lovecraft "L'Abomination de Dunwich." Heureusement pour l'humanité, ces mêmes écrits expliquent généralement aussi comment il est possible de vaincre, de congédier ou de repousser certaines de ces entités... autant d'informations qu'il est impossible d'obtenir ailleurs.

Mais même les livres les plus simples sont extrêmement difficiles à déchiffrer. Rien d'étonnant alors à ce qu'il faille en moyenne 2D6 mois pour étudier les grimoires les plus complexes, sans parler du temps nécessaire pour apprendre à lancer un sortilège spécifique.

N'oubliez pas, en effet, que ces énormes travaux ont souvent été rédigés par des déments qui avaient une écriture horriblement alambiquée et archaïque. Beaucoup n'employaient même pas l'alphabet romain et recouraient à divers codes obscurs qu'il convient de décrypter avant de pouvoir bénéficier des révélations importantes qu'ils ont couchées sur le papier. De telles connaissances étant plus précieuses que l'or, il était indispensable de les protéger, contre les occultistes qui auraient pu être tentés de se les approprier ou contre les fanatiques religieux qui auraient pu s'en servir comme preuves lors des procès de sorcellerie. Même quand les sorciers destinaient ces ouvrages à d'autres, ils s'adressaient toujours à des initiés, pas au commun des mortels, et ils usaient donc de termes et de concepts étranges sans se donner la peine de les expliquer. Si les annotations inscrites dans les marges par les possesseurs successifs de ces livres peuvent éventuellement faciliter leur compréhension, elles sont en général rédigées dans différentes langues et il est impossible de savoir si elles ne sont pas totalement erronées.

Les techniques modernes de présentation des informations ne sont jamais employées. Il n'y a ni index, ni glossaire, ni table des matières. Il peut aussi ne pas y avoir de chapitres, de paragraphes, d'espaces entre les mots, voire de ponctuation de quelque sorte que ce soit.

Tous ces travaux ont été rédigés à des siècles d'intervalles par des auteurs aux convictions philosophiques très diverses, qui n'employaient pas les mêmes vocabulaires techniques et poursuivaient des buts contradictoires. Il faut donc pratiquement apprendre un nouveau jargon pour chacun.

Le simple fait de feuilleter un de ces antiques grimoires ne permettra pas de le comprendre en profondeur, et tout ce que le curieux en retirera, c'est de ne perdre que la moitié des points de Santé Mentale qu'une lecture assidue aurait pu lui enlever. Pour

tirer la substantifique moëlle de ces ouvrages, il convient de s'y plonger afin d'en peser chaque syllabe et d'établir des corrélations avec d'autres livres — pas forcément occultes — ayant un rapport avec les sujets abordés.

■ *Harvey Walters tombe sur un grimoire qui parle du "Gaal d'Arthur", mais son joueur rate un jet d'Occultisme. Le journaliste ne comprend donc pas que le Saint Graal en question est en fait le Chaudron Noir de la mythologie celtique. Il ignore également que ce chaudron était censé provenir de l'enfer et être capable de ressusciter les morts que l'on y faisait bouillir. Comme le joueur échoue également à un jet d'Idée, Harvey ne réalisera pas pendant plusieurs mois que la phrase "il but dans le Gaal d'Arthur" fait référence à quelqu'un qui a été ramené à la vie par le sortilège de Résurrection. Et s'il n'a jamais entendu parler de ce sort, il risque fort de ne jamais saisir le sens de cette phrase.*

Ces livres sont en outre "matériellement" difficiles à compiler. Il s'agit dans la majorité des cas d'incunables d'une extrême antiquité qui doivent être manipulés avec le plus grand soin. Certains sont tellement fragiles que celui qui s'y intéresse doit porter des gants très fins et en tourner les pages avec des pinces munies d'embouts protecteurs. Dans les années 1890 et 1920, il n'existait pas de photocopieuses permettant de réaliser rapidement des reproductions fidèles...

Enfin, l'étude de ces ouvrages interminables est fatigante et ennuyeuse. Ils sont mal écrits et confus, et un lecteur pris de lassitude peut très bien sauter des informations importantes sans s'en rendre compte. Il est donc indispensable de faire régulièrement des pauses afin de se reposer l'esprit. Nous aurions pu concevoir une formule donnant le temps de lecture exigé par chaque grimoire du Mythe en fonction de l'éducation, de la compétence et des connaissances en Mythe de Cthulhu du lecteur. Une telle formule serait toutefois difficile à élaborer et à utiliser, et elle n'apporterait en fait pas grand-chose au jeu.

Peaufiner les livres du Mythe

Les ouvrages les plus importants du Mythe de Cthulhu sont détaillés dans les pages suivantes. Ne vous laissez pas abuser par les diverses indications qui pourraient vous incliner à penser que les informations contenues dans ces livres sont parfaitement compréhensibles. Les sorciers et les fous qui en sont les auteurs n'avaient rien d'employés de clubs littéraires. Leur travail n'a jamais été corrigé, ni mis en pages, et aucun éditeur ne les a pris à part pour leur demander poliment de préciser certaines de leurs pensées. Aussi, même si le Gardien dispose de toutes les données nécessaires dans le cadre du jeu, les investigateurs, quant à eux, vont devoir se débrouiller *réellement* avec les livres qu'ils parviendront à se procurer.

Si quelques grimoires du Mythe sont assez récents pour avoir été imprimés, ils n'ont pas fait l'objet de tirages importants et la plupart des exemplaires fabriqués ont été rapidement détruits. De plus, ceux qui subsistent ont généralement été maltraités par des déments ou des personnes mal intentionnées. Les manuscrits reliés, eux, n'ont été ni photocomposés, ni imprimés, et leur texte se résume souvent à des gribouillis informes dont certains passages cruciaux sont totalement incompréhensibles.

Vous devez considérer que tous les livres du Mythe sont différents les uns des autres. Les moins anciens — comme *Azathoth* et *Autres Poèmes*, par exemple — auront peut-être de meilleures chances d'être en bon état, mais ils pourront néanmoins avoir subi toutes sortes d'avatars : reliures abîmées, pages manquantes ou inversées, taches d'encre, traces d'acide, brûlures, passages illisibles ou raturés (par des fous furieux ou des hommes sains d'esprit qui désiraient détruire des renseignements précis). Des informations précieuses seront parfois notées dans la marge ou sur une feuille volante insérée dans un exemplaire particulier. Des planches d'illustrations d'une valeur incalculable auront été arrachées pour être épinglées sur des murs... depuis longtemps disparus.

Les sorciers et les fanatiques ne sont pas des bibliothécaires consciencieux. Ils n'ont aucun besoin d'être raisonnables ou charitables, et la postérité leur importe peu, puisqu'ils sont généralement convaincus qu'ils vivront éternellement.

Autres éditions

Si l'on découvre un jour l'édition originale d'un livre dont on ne connaissait qu'une version traduite, elle sera nettement plus enrichissante que sa traduction. Pour simuler cela, ajoutez 3% au "+ en Mythe de Cthulhu" et 1 au "Multiplicateur de Sorts" de la traduction en question. L'édition originale devra dès lors être traitée comme un nouveau livre à part entière.

Fiche d'Enregistrement

S'il vous paraît important de noter scrupuleusement quels ouvrages un investigateur a lus ou eus entre les mains, créez pour chaque livre une fiche comportant les informations suivantes...

- titre / auteur / édition
- langue utilisée / époque de publication
- perte de Santé Mentale pour lecture superficielle/approfondie
- ajout en Mythe de Cthulhu / multiplicateur de sorts
- précisions concernant les sortilèges contenus dans le livre
- état du livre, dimensions, reliure, dommages subis, etc.
- nom des personnages qui ont lu le livre

Le Gardien devrait toujours, autant que possible, déterminer à l'avance les sortilèges (ou, au moins, le type de sortilèges) que contiennent les grimoires qu'il souhaite faire découvrir à ses investigateurs.

Employer des livres de magie

Malgré les dangers que cela leur fait encourir, les investigateurs peuvent éventuellement décider d'étudier l'un ou l'autre des terrifiants ouvrages du Mythe. Ils auront alors la possibilité d'interrompre leur lecture à tout moment. Ils découvriront en effet vite qu'apprendre quelque chose dans ces grimoires leur prend du temps... et de la Santé Mentale.

Lire un ouvrage du Mythe

La lecture de n'importe quel livre du Mythe de Cthulhu exige 2D6 mois d'étude approfondie. C'est au Gardien qu'il incombe d'effectuer ce jet, pas aux joueurs, et il est impératif que les investigateurs soient capables de lire la langue dans laquelle est rédigé l'ouvrage considéré. Il n'est toutefois pas indispensable que les mois consacrés à son étude soient "consécutifs".

Indiquez au joueur intéressé *quand* son investigateur a terminé sa lecture. Si le texte emploie une forme archaïque de la Langue Natale du personnage en question ou une Autre Langue, il doit réussir un jet de la compétence adéquate pour en comprendre le sens. Ce tirage peut, le cas échéant, donner droit à un jet d'expérience dans la compétence utilisée avec succès.

Si l'investigateur ne connaît pas la langue employée par l'auteur, il doit faire traduire le livre. Le Gardien décide dans ce cas combien de temps cela demande et si la traduction est bien fidèle à l'original. Si le langage employé est inconnu ou oublié sur Terre, le personnage ne pourra rien tirer du texte tant qu'il n'aura pas trouvé une solution acceptable par le Gardien.

Livres du Mythe de Cthulhu

Les informations présentées ici sont censées être connues des bibliophiles, des historiens et des négociants en livres rares. Bien qu'il existe probablement d'autres versions et traductions de ces écrits, seules les plus connues ont été répertoriées. Il est plus que probable également que certains documents de moindre importance — livres de notes, journaux intimes et lettres — n'aient pas encore été découverts. La présente liste regroupe néanmoins tous les ouvrages d'origine humaine les plus célèbres.

Les astérisques signalent les versions différentes d'un même travail. Les dates indiquées entre parenthèses sont celles fournies dans les histoires qui font référence au livre concerné. Les nombres d'exemplaires indiqués correspondent aux spécimens dont l'existence est avérée, qu'ils appartiennent à des collections publiques ou privées. Il sera certainement possible d'en découvrir d'autres.

Les formats donnés sont ceux traditionnellement utilisés dans l'imprimerie, mais les dimensions exactes sont en fait souvent différentes d'un exemplaire à l'autre : *in-folio* désigne les livres mesurant entre 51 cm x 31 cm et 38 cm x 25 cm ; *in-quarto* ceux allant de 31 cm x 25 cm à 25 cm x 19 cm ; *in-octavo* ceux de 25 cm x 15,5 cm à 19 cm x 12,5 cm.

Trois ouvrages (le *Necronomicon*, les *Cultes Innommables* et le *Livre d'Eibon*) existent en plusieurs éditions et sont présentés avant les autres livres du Mythe qui, eux, sont classés par ordre alphabétique.

Après le titre de chaque grimoire, vous trouverez, dans l'ordre : la langue employée pour l'édition considérée, le nom de l'auteur ou du traducteur, la date d'achèvement ou de parution (souvent une simple conjecture), des notes descriptives, le nombre de points de Santé Mentale qu'entraînera la lecture du livre, le nombre de points qu'elle fera gagner en Mythe de Cthulhu et un multiplicateur de sorts (voir pages suivantes). Veuillez noter que deux jets de dés sont indiqués dans la rubrique *Perte de Santé Mentale* : le premier correspond à une lecture superficielle, le second à une étude approfondie.

LE NECRONOMICON (cinq versions)

• **AL AZIF** — en arabe, trad. par Abd al-Azrad, env. 730 ap. J.-C. On ignore quelle forme avait à l'origine ce texte, mais plusieurs versions manuscrites en ont longtemps circulé au Moyen Âge. On a perdu la trace de cet ouvrage au 12^{ème} siècle. *Perte de Santé Mentale* 1D10/2D10 points ; +18% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5.

• **NECRONOMICON** — en grec, trad. par Theodoras Philetas, 950 ap. J.-C. Aucune version manuscrite n'en a été signalée. Il s'agit d'un in-folio imprimé en Italie en 1501 et interdit par l'Église. Le dernier exemplaire connu aurait été brûlé à Salem en 1692. *Perte de Santé Mentale*

1D10/2D10 points ; +17% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5.

• **NECRONOMICON** — en latin, trad. par Olaus Wormius, 1228 ap. J.-C. A d'abord circulé sous forme manuscrite, avant d'être imprimé en Allemagne (à la fin du 15^{ème} siècle) au format in-folio, avec couverture noire. Une seconde édition, presque identique, a été éditée en Espagne au début du 17^{ème} siècle. On connaît l'existence d'un exemplaire de la première édition et de quatre de la seconde. *Perte de Santé Mentale* 1D10/2D10 points ; +16% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5.

• **NECRONOMICON** — en anglais, trad. par le Dr John Dee, 1586. Traduction fidèle, quoiqu'expurgée, de la version grecque. N'existe que sous la forme d'un manuscrit relié, dont il subsisterait encore trois exemplaires presque complets. *Perte de Santé Mentale* 1D10/2D10 points ; +15% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4.

• **LE MANUSCRIT DU SUSSEX** — en anglais, trad. par le Baron Frédéric, 1597. Traduction embrouillée et incomplète du *Necronomicon* latin imprimée dans le Sussex, en Angleterre. Format in-octavo. Titre exact : *Cultus Maleficarum*. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6 points ; +7% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.



Le Signe des Anciens

CULTES INNOMMABLES (trois versions)

• **UNAUSPRECHLICHEN KULTEN** — en allemand, par Friedrich Wilhelm von Juntz, 1839. C'est un in-quarto en allemand qui fut longtemps appelé le *Livre Noir*. Six exemplaires seraient détenus par d'importantes bibliothèques d'Europe et d'Amérique. *Perte de Santé Mentale* 1D8/2D8 points ; +15% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4.

• **CULTES INNOMMABLES** — en anglais, traducteur inconnu, publié en 1845. Traduction non autorisée publiée en Angleterre par Bridewell sous la forme d'un ouvrage de luxe format in-octavo.

Edition intégrale, mais truffée d'erreurs. On connaît l'existence d'au moins vingt exemplaires appartenant à des collections publiques ou privées. *Perte de Santé Mentale* 1D8/2D8 points ; +12% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3.

• **CULTES INNOMMABLES** — en anglais, traducteur inconnu, publié en 1909. Edition considérablement expurgée et bourrée d'erreurs publiée par Golden Goblin Press de New York. Il existerait encore un grand nombre d'exemplaires de ce livre bon marché de format in-octavo. *Perte de Santé Mentale* 1D8/2D8 points ; +9% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.

LE LIVRE D'EIBON (trois versions)

• **LIBER IVONIS** — en latin, trad. par Caius Phillipus Faber, 9^{ème} siècle ap. J.-C. Bien qu'on prétende que l'original de ce texte ait été écrit par Eibon, un sorcier d'Hyperborée, aucune édition antérieure à celle-ci n'a pu être retrouvée. Cet ouvrage n'a jamais été imprimé. Six exemplaires manuscrits et reliés seraient aujourd'hui détenus par des collectionneurs privés. *Perte de Santé Mentale* 1D4/2D4 points ; +13% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.

• **LIVRE D'IVON** — en français, trad. par Gaspard du Nord, env. 13^{ème} siècle. Manuscrit autographe relié dont il existerait encore treize exemplaires plus ou moins complets. *Perte de Santé Mentale* 1D4/2D4 points ; +12% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.

• **LIVRE D'EIBON** — en anglais, traducteur inconnu, env. 15^{ème} siècle. Traduction approximative. Dix-huit exemplaires manuscrits existeraient toujours. *Perte de Santé Mentale* 1D4/2D4 points ; +11% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2.

• **AZATHOTH ET AUTRES POEMES** — en anglais, écrit par Edward Derby, 1919. Recueil d'œuvres de jeunesse du célèbre poète originaire d'Arkham. Publié à Boston sous la forme d'un mince volume de 9 cm x 14 cm, à reliure noire. 1400 exemplaires de cet ouvrage ont été imprimés et vendus. *Perte de Santé Mentale* 1/1D4 points ; +4% en Mythe de Cthulhu ; pas de sortilèges.

• **CTHAAT AQUADINGEN** — en anglais, auteur et traducteur inconnus, env. 14^{ème} siècle. Les premières versions, écrites en latin, ont toutes été perdues. Le seul manuscrit relié connu est la propriété du British Museum, mais on prétend que d'autres exemplaires, couverts de peau humaine, existeraient encore. *Perte de Santé Mentale* 1D8/2D8 points ; +13% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3.

CTHULHU DANS LE NECRONOMICON — en anglais, écrit par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938). Notes manuscrites apparemment destinées à la préparation d'un nouveau livre. Elles ont été déposées à la Bibliothèque de Miskatonic en 1915, peu avant la disparition de leur auteur. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6 points ; +6% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x1.

CULTES DES GOULES — en français, par François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette, env. 1702. In-quarto publié en France au début de 1703 qui fut aussitôt interdit par l'Eglise. Il en subsisterait quatorze exemplaires, dont le dernier aurait fait surface en 1906. *Perte de Santé Mentale* 1D4/1D10 points ; +14% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

DE VERMIIS MYSTERIIS — en latin, par Ludwig Prinn, 1542. Publié en format in-folio à Cologne, en Allemagne, l'année même de sa rédaction. Interdit par l'Eglise. Il n'en existerait aujourd'hui plus que quinze exemplaires. *Perte de Santé Mentale* 1D6/2D6 points ; +12% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

ECRITS DE PONAPE — en anglais, par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, 1734. Publié en Amérique à la fin du 18ème siècle, après la mort de l'auteur, sous la forme d'un livre de 17 cm x 10 cm. L'édition imprimée est considérée comme inférieure au manuscrit original dont il subsisterait quelques copies. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6 points ; +5% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

FRAGMENTS DE CELAENO — en anglais, par le Dr Laban Shrewsbury, 1915 (1938). Manuscrit autographe dont on ne connaît qu'un seul exemplaire, qui a été confié à la Bibliothèque de Miskatonic peu avant la disparition de son auteur dans des circonstances mystérieuses. *Perte de Santé Mentale* 1D4/1D8 points ; +9% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

FRAGMENTS DE G'HARNE — en anglais, par Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931). Thèse universitaire consacrée à la traduction de textes gravés sur des fragments ramenés d'Afrique du Nord par l'explorateur Windrop. L'édition originale se présente sous la forme d'un petit mémoire (11 cm x 15 cm) publié à compte d'auteur à un peu moins de 1 000 exemplaires et distribué gratuitement. *Perte de Santé Mentale* 1D6/1D10 points ; +10% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

LE PEUPLE DU MONOLITHE — en anglais, écrit par Justin Geoffrey, 1926. Recueil de poésie de 17 cm x 10 cm, à la reliure rouge sombre. 1200 exemplaires en ont été tirés, peu avant que l'auteur ne soit enfermé dans une maison de fous. *Perte de Santé Mentale* 1/1D3 points ; +3% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x1.

LE ROI EN JAUNE — en anglais, traducteur inconnu, env. 1895. Cette pièce de théâtre était à l'origine écrite en français, mais tous les exemplaires en auraient été détruits sur ordre du gouvernement de la

France peu après leur parution. L'édition anglaise se présente sous la forme d'un mince volume noir de format in-octavo, dont la couverture est ornée d'un grand Signe Jaune. Voir ce symbole pour la première fois fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale. Ce texte ambigu et cauchemardesque a le pouvoir de faire sombrer ses lecteurs dans la folie. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6+1 points ; +5% en *Mythe de Cthulhu* ; pas de sortilèges.



Le Signe Jaune

LES MONSTRES ET LEURS SEMBLABLES — en anglais, auteur inconnu, env. 16ème siècle. On pense qu'il n'existe qu'un seul exemplaire, relié plein cuir, de cet ouvrage manuscrit. Il a été dérobé au British Museum en 1898. Diverses rumeurs ont longtemps laissé entendre que des particuliers en possédaient des copies. *Perte de Santé Mentale* 1D4/1D8 points ; +8% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x1.

LIVRE DE DZYAN — en anglais, auteur et traducteur inconnus, censément très ancien. La théosophe Helena Blavatsky a souvent fait référence à ce grimoire dont l'existence n'a jamais pu être établie. Il s'agirait de la traduction de manuscrits provenant de l'ancienne Atlantide. Egalement appelé les *Stances de Dzyan*. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6 points ; +9% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x1.

MAGIE VERITABLE — en anglais, écrit par Theophilus Wenn, env. 17ème siècle. Longtemps connu seulement par des rumeurs, ce livre se présenterait sous la forme d'un manuscrit relié. *Perte de Santé Mentale* 1D4/1D8 points ; +6% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

MANUSCRITS PNAKOTIQUES — en anglais, auteur et traducteur inconnus, env. 15ème siècle. Livre dont on ne connaît que cinq exemplaires manuscrits, tous possédés par de grandes bibliothèques d'Europe et d'Amérique. L'auteur prétend que ces textes ont une origine préhistorique, voire pré-humaine. *Perte de Santé Mentale* 1D4/1D8 points ; +10% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY — en italien, par Benvenuto Chietti Bordighera, 1768. Livret et partition d'un opéra qui n'a jamais fait l'objet d'une publication, l'œuvre elle-même n'ayant apparemment été donnée qu'une seule fois. Des musiciens compétents ont déclaré que certaines portions étaient absolument injouables. On pourrait trouver des copies de cet ouvrage lyrique au British Museum, à la Bibliothèque Nationale de France et, peut-être, dans les archives

interdites du Vatican. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6 points ; +4% en *Mythe de Cthulhu* ; aucun sortilège.

PRODIGES THAUMATURGIQUES DE LA CANAAN DE NOUVELLE-ANGLETERRE — en anglais, par le Rév. Ward Phillips, env. 1788. Existe en deux éditions. La seconde, la plus connue, est parue en 1801 à Boston. Toutes deux sont identiques et se présentent sous la forme d'in-octavo, à couverture noire. La plupart des bibliothèques et des sociétés historiques de Nouvelle-Angleterre possèdent un exemplaire de ce livre. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6 points ; +4% en *Mythe de Cthulhu* ; pas de sortilèges.

REVELATIONS DE GLAAKI — en anglais, plusieurs auteurs, début du 19ème siècle. Bien qu'on prétende qu'il existe des versions manuscrites des tomes onze et douze de cet ouvrage, la seule édition connue est constituée de 9 volumes in-folio publiés en Angleterre en 1865. Beaucoup de grandes bibliothèques et quelques particuliers en possèdent des exemplaires. *Perte de Santé Mentale* 1D6/2D6 points ; +15% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x3.

SEPT LIVRES CRYPTIQUES DE HSAN — en chinois, écrit par Hsan le Grand, env. 2ème siècle av. J.-C. Ce texte mythique est censé se présenter sous la forme de sept rouleaux de parchemin tous consacrés à des sujets différents. Une traduction intitulée les *Sept Livres Cryptiques de la Terre* aurait été sortie en fraude de Chine, mais cette information n'a jamais pu être vérifiée. *Perte de Santé Mentale* 1D4/1D8 points ; +8% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x3.

TABLETTES DE ZANTHU — en anglais, par le prof. Harold Hadley Copeland, 1916. Brochure tirée à 400 exemplaires dont le sous-titre est : "Une traduction hypothétique." Il s'agit en effet de la traduction d'inscriptions découvertes sur des tablettes de pierre sorties de l'Océan Pacifique par des pêcheurs. L'auteur prétend que ces objets proviendraient du continent perdu de Mu. *Perte de Santé Mentale* 1D3/1D6 points ; +3% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

TESSONS D'ELTDOWN — en anglais, par le Rév. Arthur Brooke Winters-Hall, 1912. Traduction discutabile de hiéroglyphes étranges qui ornent des fragments de poteries découverts dans le sud de l'Angleterre. 350 exemplaires environ de cette épaisse brochure ont été imprimés, aux frais de l'auteur. *Perte de Santé Mentale* 1D4/1D8 points ; +11% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x2.

TEXTE DE R'LYEH — en chinois, auteur inconnu, env. 300 av. J.-C. Ce texte était à l'origine gravé sur des tablettes d'argile dont on ignore si elles subsistent encore. Des copies fidèles sur parchemin sont censées exister. Des rumeurs prétendent aussi que des traductions en anglais et en allemand auraient été sorties en fraude d'Asie. *Perte de Santé Mentale* 1D8/2D8 points ; +15% en *Mythe de Cthulhu* ; multiplicateur de sorts x4.