

Avant-propos.....	
Introduction.....	
REGLES INSPIREES D'AD&D2.....	
Création des personnages.....	
1. Caractéristiques.....	
2. Ethnie.....	
3. Classe de personnage.....	
4. Compétences.....	
5. Faire les bons choix.....	
Gagner de l'expérience.....	
Utiliser la magie.....	
1. Différences fondamentales avec AD&D2.....	
2. Compétences magiques.....	
3. Progresser dans la Sorcellerie.....	
4. Progresser dans le Spiritisme.....	
5. La magie est les puissances des ténèbres.....	
6. Les objets magiques.....	
Utiliser les armes à feu.....	
Et toujours.....	
SI VOUS VOUS LA JOUEZ CHAOSIUM.....	
Création des personnages.....	
Gagner de l'expérience.....	
Utiliser la magie.....	
Test de Peur, Test d'Horreur.....	

Avant-propos

Masque of the Red Death date de la grande époque d'AD&D2, quand TSR était encore à la barre. Hélas, sorti tardivement dans la gamme **RAVENLOFT**®, ce supplément n'a pas connu le succès qu'il mérite, et l'outil merveilleux qu'il promettait d'être n'a pu être exploité que par quelques scénarii, sans qu'aucun ait réellement marqué l'histoire du jeu-de-rôles. Grâce à Internet et aux efforts des uns et des autres pour transformer tous les suppléments papier en fichiers .pdf, *Masque...* va peut-être finir par trouver ses joueurs et sortir de l'anonymat.

Bien qu'il soit estampillé **RAVENLOFT**®, *Masque of the Red Death* est radicalement innovant par rapport au reste de la gamme, par rapport au multivers AD&D d'une manière générale, pourrait-on dire. Il s'agit d'un jeu d'épouvante gothique qui a pour cadre *Gothic Earth*, c'est-à-dire un décor très proche de l'ère victorienne que nous connaissons. Point d'Îles de la Terreur qui dérivent dans un océan de brumes, point de portails vers les Plans Élémentaires, point de forêts habitées par les elfes et les orques, point de héros. En revanche, on peut visiter sur *Gothic Earth* les rues embrumées de Londres, les empires coloniaux d'Afrique, les palais du Tsar, le far west... Cet univers est à la fois habité par des personnages historiques (la reine Victoria, Tchaïkovski, Konrad Roentgen, Jack l'Éventreur...) et des personnages de la littérature (Docteur Jekyll, Abraham Van Helsing, Sherlock Holmes, le professeur Moriarty...).

Ce supplément étant depuis longtemps épuisé, et pas forcément évident à trouver sur la toile, ce qui va suivre s'évertuera à compiler les règles présentées dans *Masque of the Red Death* et se concentrant sur les points essentiels à la campagne donnée en sus. Ces règles ont parfois fait l'objet de modifications, de rajouts et de coupures qui à mon sens les rendent plus synthétiques et jouables, je ne prétends en aucun cas faire une retranscription fidèle des règles originales. Cependant, il m'est venu à l'esprit qu'en donnant des règles proches d'AD&D2, le nombre de joueurs concernés serait encore assez limité. Les règles sont par conséquent en deux langages, l'un dérivé d'AD&D2 et l'autre directement transposé de *L'Appel de Cthulhu* version 5.0. Le matériel nécessaire pour profiter du présent module comprend donc soit les règles de base de *L'Appel de Cthulhu*, soit les règles de base AD&D2 + la boîte **RAVENLOFT**®. Avec un peu de travail, la campagne pourrait également tenir dans le cadre de *Vampire : l'Ere Victorienne*, ou n'importe quel jeu d'inspiration gothique.

Introduction

Gothic Earth n'est pas livré sans background. Une différence fondamentale distingue ce monde du nôtre et en fait un chaudron bouillant d'aventures : la *Mort Rouge*, entité éponyme de la série. Le jeu part de ce postulat :

Dans l'Antiquité, en 2700 AVJC, la magie avait atteint son apogée, notamment en Egypte où elle servait avant tout au culte des anciennes divinités. Le pharaon Djoser, second roi de la Troisième Dynastie, régnait alors. Il était tyrannique et son esprit était aussi torturé et malsain que celui de son âme damnée, le Grand Prêtre Imhotep. Djoser ordonna à ce dernier de le faire vivre éternellement, et Imhotep commença à dessiner les plans d'une pyramide exceptionnelle, dont les sortilèges empêcheraient la séparation de l'âme et du corps du pharaon une fois son heure venue.

Alors qu'il donnait à l'ouvrage la touche finale, sous la forme d'un enchantement d'une puissance inégalée, les pouvoirs d'Imhotep fluctuèrent et échappèrent à son contrôle. Il libéra une formidable vague d'énergie nécromantique qui ébranla fortement la barrière entre notre monde et l'au-delà. Hélas, au même moment, une entité infâme bannie de son monde natal pour tous ses actes indicibles, rôdait à proximité de notre réalité, et vit là une aubaine. C'est ainsi que la *Mort Rouge* pénétra dans notre monde, peut-être accompagnée de serviteurs de la même nature, pensent quelques sages.

Depuis lors, la *Mort Rouge* n'a cessé d'être un fléau pour le genre humain. Sa semence de ténèbres a engendré les vampires, les garous et toutes les créatures de la nuit. La discorde qu'elle laisse dans son sillage fut à l'origine de toutes les guerres. La peste et la lèpre sont de ses créations. Presque tous les actes malveillants commis dans le monde ont trait de près ou de loin à cette chose. Par ailleurs, l'irruption de la *Mort Rouge* dans notre dimension a été un cataclysme pour la trame des énergies cosmiques, et la magie en a été affectée pour toujours. Depuis que la chose hante le monde, non seulement les pouvoirs des sorciers ont considérablement diminué, mais de plus aucun sortilège ne peut être utilisé sans attirer l'attention de la *Mort Rouge*, qui fond alors sur ses proies pour les pervertir. Entité immatérielle, à la fois partout et nulle part, Elle se tient telle une veuve noire au centre d'une immense toile qui recouvre le monde ; la moindre étincelle d'énergie magique fait vibrer un fil de la toile et se propage jusqu'à Elle.

Cela dit, si peu de gens en 1890 pratiquent la magie, beaucoup moins encore ont conscience de l'existence de la *Mort Rouge*. Des personnages-joueurs débutants seront par exemple totalement inconscients de ce qu'ils affrontent. Ceux qui savent font partie des kabbales. Ces sociétés secrètes existent depuis 2700 AVJC, lorsqu'une disciple d'Imhotep, consciente que les erreurs de son maître avaient fait basculer le destin du monde dans la tragédie, fonda le Royaume Perdu, première des kabbales. Beaucoup de kabbales se sont formées dans l'Histoire ; certaines se basent sur la religion, comme les Guetteurs (die Wächtern), issus des Croisades, certaines sont pacifiques, comme La Lumière, née en France et prônant l'érudition suprême pour chasser l'obscurité, d'autres sont maléfiques et poursuivent des buts ignobles, comme la Légion Blanche qui pointe du doigt les peuples orientaux comme responsables de toutes les catastrophes et cherche à les anéantir. Cependant, aucune kabbale ne fut jamais aussi puissante que la Défiance, apparue vers 1500 AVJC. Derniers tenants des arts de la magie, ses membres se réunissaient dans la Grande Bibliothèque d'Alexandrie. Grâce au savoir accumulé dans ces murs, ils purent retracer l'histoire de l'arrivée de la *Mort Rouge* et comprendre peu à peu de quelle manière ils pourraient la renvoyer d'où elle venait. Après un siècle de travail, ils étaient sur le point d'aboutir lorsqu'un des membres se révéla être un agent infiltré de la *Mort Rouge*. La créature put ainsi les débusquer et les massacrer ; dans la confusion, la bibliothèque fut incendiée, et tout le savoir qui aurait permis aux hommes de lutter contre la bête immonde fut perdu à jamais.

REGLES INSPIREES D'AD&D2

Création des personnages

1. Caractéristiques

Les six traits FOR, CON, DEX, INT, SAG, CHA sont déterminés de la manière suivante :

1. Tous les scores sont fixés à 8
2. Le joueur lance sept fois 1D6 et note séparément les sept résultats
3. Il ajoute ensuite les sept nombres à ses scores de base
4. Le joueur est libre de laisser un score à 8, ou de cumuler plusieurs jets au même score
5. Aucun résultat de jet ne peut être fractionné et distribué entre plusieurs scores
6. Aucun score ne peut dépasser 18
7. Un score de 18 doit être obtenu *exactement* pour être valide, c'est-à-dire qu'on ne peut se contenter d'oublier les points en trop, mais que si 18 est dépassé, un dé doit être ôté

Notez que pour aucune classe de personnages, il n'existe de score de FOR supérieur à 18 (ce qui dans le jeu classique s'appelle *force exceptionnelle*).

2. Ethnie

Il est impossible de jouer autre chose qu'un humain dans l'univers de *Gothic Earth*. Les créatures intelligentes non humaines sont soit extrêmement rares (quelques êtres fées perdus au fin fond de Brocéliande, par exemple), soit entièrement vouées au Mal et donc déjà sous l'emprise de la *Mort Rouge*.

Néanmoins, il existe des hommes de tous les horizons, et il est encore possible de définir pour chaque personnage l'appartenance à un groupe ethnique, social et culturel. Dans un monde voué au colonialisme et déchiré par les prémices des mouvements idéologiques extrémistes du XX^{ème} siècle, c'est une donnée très importante.

3. Classe de personnage

Contrairement au jeu de base, aucune restriction d'armes ou d'armures ne s'applique ici. Intellectuel ou non, tout le monde est en mesure de presser la détente d'un revolver. Et puis, qui irait porter une armure de plates complète en 1890 ?

Il existe quatre classes de personnages sur *Gothic Earth* :

CLASSE A – alignée sur le Combattant, avec la progression en niveaux, les dés de vie, la TAC0, les jets de sauvegarde du Guerrier. On y trouve des **marins**, **soldats**, **mercenaires**, **explorateurs**, et tous les durs à cuire qui seront les hommes d'action du groupe.

CLASSE B – alignée sur le Mage, avec sa progression en niveaux, ses dés de vie, sa TAC0 et ses jets de sauvegarde. Les personnages de cette classe sont appelés les **adeptes**. Ils sont les seuls capables d'utiliser – à leurs risques et périls – la sorcellerie.

CLASSE C – alignée sur le Clerc, avec sa progression en niveaux, ses dés de vie, sa TAC0 et ses jets de sauvegarde. Les personnages de cette classe sont appelés les **mystiques**. Ils sont les seuls capables d'utiliser – à leurs risques et périls – la magie cléricale.

CLASSE D – alignée sur le Roublard, avec la progression en niveaux, les dés de vie, la TAC0 et les jets de sauvegarde du Voleur. On y trouve la grande majorité de la population, les **travailleurs de la terre**, les **mécaniciens**, les **médecins**, les **reporters**, les **curés**... Toutes ces bonnes gens dont la route ne peut croiser celle du surnaturel que de manière fortuite.

Les autres différences entre les classes tiennent notamment dans la distribution des compétences (voir ce point). Par ailleurs :

- Les personnages de CLASSE A gagnent 10% d'expérience en plus si leur score de FOR est supérieur à 16. Ils ne peuvent pas se spécialiser dans un type d'arme comme dans les règles de base. Ils ont droit à une attaque par round aux niveaux 1-6, 3/2 aux niveaux 7-12, et 2 attaques par round au niveau 13+.
- Les personnages de CLASSE B gagnent 10% d'expérience en plus si leur score d'INT est supérieur à 16. Ils sont les seuls à disposer de la compétence *Sorcellerie*. Au départ, ils connaissent les sorts *Lecture de la Magie*, *Détection de la Magie* et trois autres de leur choix. Voir le point sur la magie.
- Les personnages de CLASSE C gagnent 10% d'expérience en plus si leur score de SAG est supérieur à 16. Ils sont les seuls à disposer de la compétence *Spiritisme*. Au départ, ils connaissent les sorts *Bénédiction*, *Détection du Mal* et *Détection de la Magie* ainsi que deux autres de leur choix. Voir le point sur la magie. Ils peuvent enfin repousser les morts-vivants, avec plus de difficultés que dans les règles de base (utiliser le tableau « Repousser » des règles RAVENLOFT®) ou bien les contrôler si leur alignement est mauvais, dans la limite d'1 DV de morts-vivants pour deux niveaux du personnage.
- Les personnages de CLASSE D gagnent 10% d'expérience en plus si leur score de CHA est supérieur à 16. Ils n'ont pas de talents de voleur comme dans les règles de base. C'est l'étendue de leurs compétences qui fait leur force.

4. Compétences

On distinguera les compétences martiales, les compétences magiques, et les compétences diverses. Les **compétences martiales** sont exprimées en unités. Il existe les compétences martiales suivantes :

Combat à mains nues		Armes modernes		Armes anciennes	
Lutte	<i>pas de max</i>	Arme blanche	<i>Max. 1</i>	Hache de bataille	<i>Max. 2</i>
Coup de poing	<i>Max. 3</i>	Pistolet	<i>Max. 1</i>	Masse d'armes	<i>Max. 2</i>
Coup de pied	<i>Max. 3</i>	Carabine	<i>Max. 1</i>	Fléau d'armes	<i>Max. 2</i>
Coup de tête	<i>Max. 3</i>	Fusil de chasse	<i>Max. 1</i>	Hallebarde	<i>Max. 2</i>
		Arme lourde	<i>Max. 1</i>	Epée courte	<i>Max. 2</i>
		Explosifs	<i>Max. 1</i>	Epée longue	<i>Max. 2</i>
				Epée à deux mains	<i>Max. 2</i>
				Arc court, arc long	<i>Max.</i>

			2
		Lance	Max. 2
		Fronde	Max. 2

En ce qui concerne le **combat à mains nues**, la compétence de *Lutte* permet de maîtriser son adversaire lors d'une foire d'empoignes. Si le score de l'adversaire est connu (PNJ humain), alors celui qui a le score le plus élevé domine l'autre en 1d6 rounds – (nombre d'unités de différence). Si l'adversaire est un monstre et qu'il peut être maîtrisé (c'est-à-dire qu'il n'est pas amorphe et que son contact n'est pas corrosif) alors il faut pour le maîtriser avoir plus d'unités en *Lutte* que le monstre de DV.

Les coups de poing, de pied et de tête font 1d4 + (bonus FOR) points de dégâts temporaires (pour un nombre de round équivalent à la FOR de celui qui frappe) + 1 point de dégâts normaux par unité de compétence investie. Si un coup de poing ou de tête fait 5 ou plus points de dégâts d'un coup, l'adversaire est assommé pour 2d6 rounds – (bonus en PV donné par sa CON). Les coups de pied ne peuvent pas assommer. Mais si un personnage a investi deux unités ou plus dans cette compétence, il est capable dans le même round d'exécuter ses attaques ordinaires plus un coup de pied en fin de round (initiative terminale).

En ce qui concerne les compétence d'**armes**, il faut avoir le maximum d'unités (c'est-à-dire une pour les armes modernes et deux pour les armes anciennes) pour ne pas souffrir d'un malus à la TAC0 qui dépend de la classe (voir tableau ci-dessous). Posséder une seule unité en armes anciennes ne fait pas de différence avec n'en posséder aucune. Par ailleurs, pour des raisons évidentes, le bonus FOR s'applique seulement aux armes anciennes sauf arcs et fronde, et aux armes blanches. Si une arme est improvisée à partir d'un objet (chandelier en argent par exemple), elle sera toujours considérée comme non maîtrisée. Pour plus de précisions sur les armes à feu, voir le point qui leur est consacré.

CLASSE	Malus à la TAC0 pour les armes non maîtrisées	Unités de compétences martiales attribuées par niveau
A	-2	8 de base + 1 par niveau
B	-4	4 de base + 1 tous les 4 niveaux
C	-4	4 de base + 1 tous les 4 niveaux
D	-3	5 de base + 1 tous les 2 niveaux

Les **compétences magiques** seront pleinement détaillées dans le point « Magie » ci-après.

Les **compétences diverses**, enfin, caractérisent les talents qu'un personnage a acquis par son éducation et son expérience professionnelle ; elles sont chiffrées en pourcentage pour plus de souplesse. Les compétences disponibles sont les suivantes :

Compétence	% base	Compétence	% base	Compétence	% base
Agriculture	0	Archéologie	0	Armurerie	0
Artisanat	= DEX	Astronomie	0	Athlétisme	= CON
Biologie	0	Bonne manières	CHAx2	Botanique	0
Chasse	0	Chimie	0	Criminologie	0
Déguisement	0	Démolition	0	Discrétion	DEXx2
Ecouter	= SAG	Electricité	0	Entomologie	0
Equitation	DEXx2	Escalade	DEXx2	Funambulisme	= DEX
Génie mécanique	0	Géologie	0	Histoire	0
Horlogerie	0	Journalisme	0	Lire sur les lèvres	INT/2

Médecine	0	Musique	CHA/2	Natation	0
Navigation	0	Orfèvrerie	0	Pêche	0
Photographie	0	Physique	0	Pièges	0
Pistage	0	Psychologie	CHA/2	Serrurerie	DEX/2
Survie	= CON	Taxidermie	0	Théologie	0
Toxicologie	0	Ventriloquie	0	Vol à la tire	0
Zoologie	0	Langue vivante étrangère (à préciser)			0
Alchimie	0	Langue morte	0	Mesmérisme	0
Psychométrie	0	Religion ancienne	0	Savoir interdit	0

Armurerie est une compétence qui permet d'entretenir, réparer et fabriquer les armes à feu pourvu que le matériel soit à disposition.

Criminologie permet de relever les indices pertinents sur la scène d'un crime, elle est à ses balbutiements en 1890 (pensez à Johnny Depp dans « From Hell »).

Démolition est un pré-requis pour acquérir la compétence martiale en explosifs (20% au moins). Cette compétence permet d'estimer la charge nécessaire selon usage.

Génie mécanique est l'étude de la machinerie lourde par opposition à *Horlogerie* qui concerne les petits mécanismes délicats.

Orfèvrerie est ici confondu avec joaillerie ; elle désigne indifféremment le travail des gemmes et des métaux précieux.

Pièges autorise à poser des pièges mais également à détecter les pièges en place.

Le second groupe de compétences diverses (en rose) est appelé **arcanes**.

Alchimie est le pendant surnaturel de la chimie ; elle sert à identifier les breuvages magiques (pas en termes de statistiques de jeux, bien sûr, mais par des maximes ésotériques) et à concocter certaines potions et alliages magiques.

Langue morte peut désigner les hiéroglyphes, le sumérien... mais pas le latin qui à la fin du XIX^{ème} siècle est largement pratiqué par le milieu scientifique et dans les grandes universités (le latin est donc inclus dans les langues vivantes étrangères).

Mesmérisme permet de plonger un individu volontaire en transe, et de lui faire révéler des épisodes enfouis dans son subconscient par des questions très simples et formulées avec circonspection. A chaque question supplémentaire s'applique un malus cumulatif de -10%.

Psychométrie sert à révéler des impressions sensorielles rattachées à un objet particulier, un couteau qui a été l'arme d'un crime par exemple. Il s'agit d'un sentiment flou, mais si l'utilisateur réussit un jet à moins d'1/10^{ème} de son score, alors il pourra vivre avec précision l'évènement traumatisant qui a laissé ces traces psychiques.

Religion ancienne reflète la connaissance de rituels oubliés, souvent macabres et violents, teintés de sacrifices, de cannibalisme et de magie noire.

Savoir interdit estime la connaissance des personnages vis-à-vis des créatures maléfiques de *Gothic Earth*, de la *Mort Rouge* et des grimoires impies qui relatent ce savoir.

Chaque fois qu'un personnage progresse d'un niveau d'expérience, il acquiert un certain pourcentage, dépendant de sa classe (voir tableau ci-dessous), à répartir entre les compétences diverses. Toujours selon sa classe, le maximum de points attribuables à une même compétence au même niveau est variable. La seule exception est la compétence **Savoir interdit** qui ne peut s'acquérir que lorsque le scénario le précise, par exemple lors de la rencontre d'un PNJ haut lieutenant de la *Mort Rouge*, ou après lecture d'un grimoire occulte.

Classe	% à répartir	Maximum attribuable	
		Normales	Arcanes
A	25%	10%	1%
B-C	30%	15%	15%

D	70%	30%	2%
---	-----	-----	----

5. Faire les bons choix

La campagne que je propose va emmener les personnages dans un voyage autour du monde, qui commence par une mission diplomatique. Un cultivateur qui fait de la betterave, même si c'est un personnage solide et difficile à interpréter, n'a rien à faire dans un tel contexte. L'équipe comportera certainement un personnage de classe A, qui sera le guide, l'escorte, le courageux, le type bourru qui sait piloter un bateau, survivre dans la jungle et rester discret, qu'on a payé pour que les autres membres de l'équipe, des hommes du monde aux chaussures cirées et à la redingote impeccable, ne cèdent pas à la panique au premier moustique rencontré. Cependant, comme le groupe est en mission officielle, il est peu probable que le gouvernement paye pour deux personnages de classe A, à moins que le groupe ne compte au moins six membres. L'ésotérisme étant une mode prisée en 1890, il est tout à fait plausible qu'un personnage qui se fait passer pour un rentier soit en réalité un adepte (classe B) ; mais plusieurs personnages de classe B dans la même équipe seraient une étrange coïncidence. Pour ce qui est de la classe C, l'histoire du personnage doit être évocatrice (voir le point sur le magie). L'équipe idéale comptera donc un personnage de classe A, un de classe B, un de classe C éventuellement, et 2-4 personnages de classe D (dont un médecin).

L'attribution des compétences diverses doit être guidée à la fois par le bon sens et par le maître de jeu. Les archétypes nombreux décrits dans le livre *Masque of the Red Death* ne seront pas reproduits ici mais découlent de la logique. Ainsi un marin, personnage de la classe A, aura peu de points de compétences diverses à répartir mais devra les dépenser pour l'essentiel en *Navigation* et en *Natation*, sans quoi il risque de ne pas rester marin longtemps. Un curé est bien un personnage de la classe D et non C, car il n'utilise pas le *Spiritisme* ou la magie cléricale dans ses offices ; avoir la foi n'a rien de surnaturel. Ses compétences pourraient se diviser entre Théologie, Histoire, et Ecouter, pour commencer.

Un personnage de haut niveau aura plutôt des scores élevés dans quelques disciplines que de petits scores dans toutes les compétences. C'est vrai, un journaliste peut faire de la botanique et de l'entomologie comme hobbies. Cependant, il est très rare d'avoir plus de deux ou trois centres d'intérêts majeurs, et les compétences devraient refléter cette réalité.

Gagner de l'expérience

Au cours de l'histoire, les guerres ont fait graduellement de plus en plus de morts, et avec la mise au point des armes lourdes en rafales à la fin du XIX^{ème} siècle, le XX^{ème} s'annonce des plus sombres. Paradoxalement, la violence du quotidien est beaucoup moins palpable, en particulier dans les couches sociales élevées, qu'à l'époque de la Table Ronde. C'est pourquoi il n'est pas aisé de progresser en expérience uniquement à l'issue d'affrontements sanglants. Par ailleurs, *Gothic Earth* est un univers encore plus axé sur l'ambiance que le reste de la gamme RAVENLOFT®, aussi le nombre de rencontres qui se soldent par des combats est limité au maximum. Des personnages utilisant le système de règles Chaosium, présenté ci-après, ne pourraient jamais survivre à une campagne faite essentiellement de combats.

Le maître de jeu doit donc distribuer l'expérience d'une autre manière, c'est-à-dire chaque fois que les personnages progressent dans l'intrigue (en général, cela est précisé par le scénario), et chaque fois qu'ils utilisent leurs talents à bon escient, ou que le maître de jeu le juge mérité. Les personnages vont rapidement être confrontés à des situations cauchemardesques, et s'ils ne sont pas récompensés pour leurs efforts, ils se lasseront rapidement.

Utiliser la magie

La magie a un statut très particulier sur *Gothic Earth*, puisque la malédiction déclenchée par Imhotep l'a corrompue et en a fait un lien direct avec la *Mort Rouge*. Il faut être fou ou très sûr de soi pour pouvoir l'utiliser.

D'une part, on distingue la *Sorcellerie*, spécialité des **Adeptes**. Elle utilise les énergies cosmiques et surnaturelles, canalisées par un esprit supérieur et discipliné. L'**Adeptes** ne dépend que de lui-même, son art est sa fierté. Il apprend à manipuler la magie dans des grimoires occultes – hélas, beaucoup en 1890 sont des précis de charlatanerie – ou bien il crée lui-même ses sortilèges lorsque lui vient l'inspiration.

D'autre part existe le *Spiritisme*, spécialité des **Mystiques**. Il utilise l'énergie des esprits présents dans toutes les choses de la nature, les plantes, les animaux, les pierres, les éléments, et même les morts. Parce qu'il est tributaire des esprits, un **Mystique** ne peut pas inventer de nouveaux enchantements et doit suivre les rites ancestraux. Les cultures occidentales n'ont jamais fait grand cas des esprits, c'est pourquoi un personnage-joueur mystique devra forcément soit descendre d'une tribu exotique, soit avoir eu un contact prolongé avec une de ces tribus, solution préférable si l'on considère le statut des étrangers en France en 1890. Pensez au personnage du riche propriétaire de Louisiane dans le film « *Angel Heart* » ; on ne soupçonne pas qu'il verse dans l'occultisme jusqu'à un gros plan sur une photo de lui entouré par une tribu d'Afrique Noire. Un tel personnage est un bon exemple de **Mystique**.

1. Différences fondamentales avec AD&D2

Pour commencer, beaucoup de sorts disponibles dans les autres univers AD&D2 n'existent pas sur *Gothic Earth*. Il est tout à fait possible d'utiliser la liste des sorts modifiés dans le livre « Royaume d'épouvante » de la boîte RAVENLOFT®, à ceci près que lorsque le texte dit : « Ce sort ne permet pas de sortir de Ravenloft. » il faut comprendre : « Ce sort ne permet pas de quitter *Gothic Earth*. » Les conjurations fonctionnent pour les animaux, qui doivent rejoindre leur point de conjuration par leurs propres moyens et sont des animaux adaptés à l'environnement du lanceur de sort ; en revanche, les conjurations de monstres n'existent pas dans les règles de *Gothic Earth*.

Il faut également s'imaginer la magie comme un art occulte mystérieux et effrayant pour la plupart des gens ordinaires. Si les aventuriers cherchent dans la magie une distraction à base de feux d'artifices, le jeu perdra de sa substance romantique et trouble. Ainsi, la magie utilisée sur *Gothic Earth* n'aura pas le même aspect que dans d'autres univers de campagne. La plupart des sorts produisent un effet invisible. Par exemple, pour la *Boule de Feu*, on peut imaginer que le sorcier produit des gestes compliqués, puis tend le bras paume en avant. Aucune boule incandescente ne se manifeste. En revanche, un effet de distorsion de l'air sur un couloir de quelques dizaines de centimètres de diamètre est perceptible entre le lanceur et sa cible. Celle-ci est violemment projetée en arrière tandis qu'un bruit assourdissant retentit et que les objets inflammables s'embrasent instantanément. Présenté ainsi, le sort est visuellement moins spectaculaire, mais c'est justement ce qui redonne sa force à la dimension narrative.

Dernier point et non des moindres, la magie sur *Gothic Earth* n'est pas une science exacte comme elle peut l'être ailleurs. En effet, **un jet est nécessaire** pour savoir si un sort fonctionne, comme cela est détaillé à l'entrée « Compétences magiques ».

2. Compétences magiques

Les personnages de classe B ou C possèdent une compétence magique, complétée par des écoles ou des sphères selon le cas.

Dans la classe B, le score pour la compétence *Sorcellerie* est égal à INT -2.

Dans la classe C, le score pour la compétence *Spiritisme* est égal à SAG -2.

Ces scores ne varient pas avec les niveaux d'expérience. Le jet de d20 pour réussir à lancer un sort est égal au score de compétence magique, auquel on applique un malus égal au niveau du sort. Par exemple, si un Mystique a une SAG de 14, son score de *Spiritisme* est de 12, et pour lancer le sort de *Blessure grave* (niveau 4), il doit réussir à faire moins de $12-4=8$ sur 1d20.

Lorsqu'il lance le d20, si le personnage fait 20, il subira un violent contrecoup décidé par le maître de jeu. Soit il peut recevoir le sort à la place de sa cible, soit il peut perdre momentanément 1d12 points de FOR, soit il peut tomber inconscient... Après un contrecoup, le jeteur de sort ne peut plus employer sa magie avant une bonne nuit de sommeil.

L'utilisation pratique des sorts est également légèrement différente. Pour les sorts qui s'utilisent lors d'un combat, le chiffre indiqué à la rubrique « temps d'incantation » dans le *Manuel des Joueurs* correspond à un malus à l'initiative, mais dans tous les cas le sort pourra être jeté dès le premier round de combat. Ainsi, si un lanceur utilise un sort dont le temps d'incantation est égal à 7, il aura une pénalité de 7 sur son initiative et devra sans doute jouer en fin de round, à moins qu'il n'ait encaissé des dommages et dans ce cas le sort sera gâché car sa concentration aura été brisée. En revanche, pour les sorts qui s'utilisent hors combat, comme par exemple *Résurrection* ou *Enchantement d'un objet*, la version *Gothic Earth* correspond toujours à un rituel chanté et complexe, et lancer un tel sort prendra plusieurs heures, parfois une journée selon l'opinion du maître de jeu. Recourir à une telle magie doit rester un événement exceptionnel, surtout en regard des risques encourus.

3. Progresser dans la Sorcellerie

L'Adepté tient un livre de sort, tout comme le fait un mage AD&D2. Lorsqu'il se lance dans l'aventure, ce livre ne contient que cinq sorts, tous au niveau 1, et parmi lesquels il y aura forcément *Lecture de la Magie*, et *Détection de la Magie*. Pour ces cinq sorts initiaux, le personnage ne subit pas de malus lorsqu'il teste sa compétence de *Sorcellerie*.

L'Adepté n'est pas limité dans le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour. Il doit simplement effectuer son jet de compétence à chaque utilisation.

En plus de la compétence *Sorcellerie*, l'Adepté est caractérisé par un nombre d'unités de compétence alloué aux huit écoles de magie. Il commence sans aucune unité. Au niveau 2 puis tous les niveaux pairs, il peut placer une unité dans l'école de son choix ; au total une école ne peut recevoir plus de deux unités. Pour une unité investie, le malus appliqué à *Sorcellerie* en fonction du niveau du sort est divisé par 2 (arrondi au supérieur). Par exemple, si un adepte possède une unité en Invocation, et qu'il lance le sort *Eclair* (niveau 3), la pénalité ne sera pas de -3 mais de -2. Si deux unités sont investies dans une école, alors il n'y a plus de pénalité quel que soit le niveau du sort. Un adepte avec deux unités en Nécromancie et un score de *Sorcellerie* de 14 réussira son *Absorption d'énergie* (niveau 9) s'il fait 14 ou moins en lançant 1d20.

On considère que dans les instants de battement, l'adepte est toujours en train d'étudier des livres

occultes. C'est pourquoi il acquière un nouveau sort dans son livre chaque fois qu'il passe un niveau. Dès le niveau 1, en plus de ses cinq sorts de départ, l'adepte choisit un sixième sort qu'il ne maîtrise pas encore mais qu'il est en train d'étudier. Lorsqu'il parviendra au niveau 2, ce sort sera considéré comme acquis et il en choisira un autre disponible au moment du passage au niveau 3. Cette règle permet d'apprendre de nouveaux sorts sans forcément tomber sur un parchemin au fond d'un coffre dans une crypte obscure. La condition est que le sort choisi soit maîtrisable par le personnage quand il aura atteint le niveau suivant (un personnage de niveau 2 ne peut pas choisir d'étudier *Nuée de Météores*, par exemple). Notez que le sort à l'étude peut être une création originale du personnage, approuvée par le maître de jeu.

Important : dans le monde de *Gothic Earth*, les sorts réversibles et leur contrepartie sont considérés comme deux sorts bien distincts, et ils doivent être étudiés séparément.

L'adepte peut également apprendre de nouveaux sorts en les recopiant à partir d'un autre grimoire. Lorsqu'il tombe sur une formule magique, il doit faire un premier test de *Sorcellerie* qui détermine le niveau et l'école du sort. Si ce test est raté, il n'aura pas droit à un autre essai avant d'avoir passé un niveau. Le personnage peut tenter de recopier le sort sans connaître sa nature exacte, mais dans ce cas le maître de jeu ne lui parlera du sort que lors de sa première utilisation (qui sera sans doute un désastre), et bien entendu le malus appliqué à *Sorcellerie* sera maximal (soit -9). Qu'il ait identifié ou non le sort, l'adepte doit effectuer un deuxième test de *Sorcellerie* pour le recopier, en appliquant le malus de niveau de sort **même si le personnage possède deux unités dans l'école correspondante**, pour la bonne raison que les formules des sorts puissants sont extrêmement complexes et difficiles à copier correctement. Si ce test est raté, le personnage ne pourra jamais apprendre ce sort à partir de ce grimoire, mais il pourrait l'apprendre en le découvrant ailleurs. S'il est réussi, alors le personnage peut dorénavant utiliser le sort, à condition qu'il ait atteint un niveau d'expérience suffisant.

4. Progresser dans le Spiritisme

Lorsqu'il se lance dans l'aventure, un Mystique connaît cinq rituels dont *Détection du Mal*, *Détection de la Magie*, et *Bénédictio*n. Les deux autres appartiennent forcément à la sphère générale. Pour ces cinq rituels, aucun malus ne niveau ne s'applique au jet de *Spiritisme*.

Le Mystique n'est pas limité dans le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour. Il doit simplement effectuer son jet de compétence à chaque utilisation.

En plus de la compétence *Spiritisme*, le Mystique est caractérisé par les sphères d'influence dans lesquelles il puise ses pouvoirs. Lors de sa création, il doit choisir une sphère d'étude. Une fois le niveau 2 atteint, il aura un accès mineur à cette sphère. Il devra alors se fixer un objectif pour le niveau 3 : soit parfaire sa connaissance de la sphère initiale, soit entamer l'étude d'une nouvelle sphère. S'il choisit la première option, le mystique pourra considérer qu'il a un accès majeur à cette sphère initiale. S'il choisit la seconde, alors il ne pourra jamais revenir à l'étude de la première sphère, ce qui signifie qu'il n'obtiendra jamais mieux dans ce domaine qu'un accès mineur.

5. La magie est les puissances des ténèbres

Comme il a été dit plus haut, la magie sur *Gothic Earth* est maudite, et son utilisation nécessite d'être bien averti.

Pour commencer, s'il n'est pas sur *Gothic Earth* de domaines semblables à ceux de

RAVENLOFT®, régis par un Seigneur Noir, il existe tout de même des créatures maléfiques puissantes dont l'essence imprègne certains lieux maudits. Dans ces lieux, les créatures sont presque intouchables et la magie ne fonctionnera pas contre elles, ou sera considérablement affaiblie selon la clémence du maître de jeu. Le territoire d'un fantôme peut par exemple couvrir les oubliettes d'un château en ruines.

D'autre part, la magie est un lien avec la *Mort Rouge*, qui peut la ressentir partout où elle est utilisée. C'est ici qu'interviennent les **Test des Puissances**, que l'on appellera également Test de la Mort Rouge, décrits dans les règles de RAVENLOFT® (et non lorsqu'un personnage se livre à un acte malveillant sciemment). N'importe quel sort, même un *Soin des Blessures Légères* utilisé pour sauver un oisillon tombé d'une branche, attire les puissances du Mal. Le joueur doit effectuer un jet de pourcentage supérieur au niveau du sort, sinon, il subit les effets d'un **Test des Puissances** raté (voir le livre « Royaume d'Epouvante »). Par exemple, un Mystique lançant le sort de *Colonne de Feu* (niveau 5) doit faire 06 ou mieux sur 1d100. Ce pourcentage sera doublé :

- si le joueur de sort a des intentions malveillantes quand il le lance
- si le sort appartient à l'école ou à la sphère nécromantique

Ces multiplicateurs sont cumulables. Ainsi, un Mystique qui utilise *Rappel à la Vie* (Nécromancie, niveau 5) pour ramener l'un de ses amis devra faire un jet supérieur à 10. Par contre, un Adepté qui utilise *Doigt de Mort* (Nécromancie, niveau 7) pour se débarrasser d'un innocent devra réussir un jet supérieur à 28.

6. Les objets magiques

Gothic Earth étant un monde incompatible avec le shopping dans des donjons regorgeant de trésors (que les monstres gardiens n'utilisent jamais, allez savoir pourquoi), on y trouve pas d'objets « génériques » tels qu'une *Flèche* +2, ou un *Grand Bouclier* +1, +4 contre les projectiles par exemple. Chaque objet doit être pensé individuellement, avoir son histoire, ses particularités et sa raison d'être.

Cela dit, les objets magiques n'échappent pas à la corruption de la magie. Elle se manifestera à travers une malédiction rattachée à chaque objet. Par exemple, un aventurier peut transporter une dague enchantée dont le reflet éloigne les Esprits Hurlleurs, qu'il a dérobée au Louvre après avoir découvert sa légende dans un tome rongé par les vers. Cette dague lui rendra bien des services, mais à chaque utilisation il sera frappé de mélancolie et pleurera amèrement ; la nuit venue, il sera agité de cauchemars et ne pourra trouver le sommeil que s'il reçoit un sort d'*Apaisement*. La malédiction trouvera son origine dans l'histoire de l'objet.

L'utilisation de certains objets, à la discrétion du maître de jeu, peut également nécessiter un **Test de la Mort Rouge**. Si un personnage découvre une dague qui fait subir aux âmes de ses victimes des tortures éternelles, et qu'il l'utilise pour massacrer une famille de paysans, le Test des Puissances est tout désigné (utiliser dans ce cas le pourcentage maximal, 36% - selon la gravité de l'acte il pourra être diminué).

Il existe à ces règles une exception : tous les objets fabriqués avant 2700 AVJC sont épargnés par la corruption de la magie, et leur utilisation ne requière jamais de Test des Puissances. Si une malédiction est rattachée à ces objets, alors elle ne provient pas de la *Mort Rouge*... mais il est toujours possible que ces objets aient été maudits par autre chose.

Utiliser les armes à feu

Les compétences en armes à feu désignent des groupes d'armes comme suit :

Pistolet = Derringer cal. 25, Revolver 7.65 mm, Revolver cal. 38, cal. 41, cal. 45...

Carabine = cal. 30 à levier, fusil martini-henry cal. 45, fusil à air comprimé Moran...

Fusil de chasse = cal.10, cal. 12, cal. 16, cal. 20...

Arme lourde = Gatling et autres mitrailleuses

La TAC0 lorsqu'on utilise une arme à feu est modifiée par le bonus de DEX.

La cible des tirs aura une CA égale à la CA naturelle modifiée par sa DEX (pas d'armure).

Avec un pistolet, il est possible soit de vider le barillet en un round, soit de tirer un coup visé. Dans le premier cas, on considère que la moitié des projectiles sont tirés au moment où le personnage a l'initiative, et l'autre moitié à la fin du round. Notez qu'en vidant son arme le tireur perd son bonus de DEX. Si le tireur prend son temps pour viser, alors il ne pourra tirer qu'un coup, au moment de son initiative, mais il bénéficiera d'un bonus de 4 à sa TAC0.

Avec une carabine, le tireur tire une seule fois au moment où il a l'initiative, puis passe le reste du round à recharger. Au début du round suivant, son arme est prête à l'emploi. Le tireur peut viser ; dans ce cas, il agira forcément à la fin du round, et bénéficiera d'un bonus de 4 à la TAC0. Au round suivant, il devra commencer par recharger et s'il souhaite effectuer un second tir, en fin de deuxième round, il sera affecté d'une pénalité de 4 à la TAC0.

Avec un fusil de chasse, le tireur a droit à un coup au moment de son initiative, puis il passe le reste du round à recharger. Au début du round suivant, l'arme est prête. Contrairement à la carabine, il n'y a pas d'avantage à viser avec un fusil de chasse.

Avec une arme lourde enfin, le tireur lance au cours du round un nombre de projectiles égal à sa DEX ; la moitié est considérée au moment de l'initiative, l'autre à la fin du round. Une Gatling peut potentiellement cracher 200 munitions... Lorsque l'arme est vide, il faut deux rounds complets pour la préparer à faire feu de nouveau.

Etant donné que les dégâts par balles sont très variables selon les organes touchés, le système suivant sera appliqué : les dégâts sont exprimés seulement en d6 ; **pour tout 6 obtenu, les six points sont ajoutés et le dé relancé**. Par exemple, en utilisant un Derringer qui fait 1d6 points de dégâts, le personnage lance le dé et fait 6. Il relance et obtient un nouveau 6. Il relance et fait 4. Les dégâts sont alors de 16 (la balle a dû être tirée en pleine poitrine).

Arme	Portée	Nombre de munitions	Dégâts
PISTOLETS			
Derringer cal. 25	3 mètres	1	1d6
Revolver 7.65 mm	15 mètres	6	2d6-1
Revolver cal. 38	15 mètres	6	2d6
Revolver cal. 41	15 mètres	6	2d6+1
Revolver cal. 45	15 mètres	6	2d6+2
CARABINES			
Carabine cal. 22	30 mètres	6	1d6+1
Carabine à levier cal. 30	50 mètres	6	2d6
Fusil Martini-Henry cal. 45	80 mètres	1	2d6+3
Fusil à air comprimé Moran	20 mètres	1	2d6+1
Fusil à éléphants	100 mètres	2	4d6+1
FUSILS DE CHASSE			[Selon portée] ▼
Cal. 10, deux canons	10/20/50 mètres	2	3d6+2/2d6/1d6

Cal. 12, deux canons	10/20/50 mètres	2	4d6/2d6/1d6
Cal. 12, deux canons sciés	5/10 mètres	2	3d6-2/1d6+1
Cal. 16, deux canons	10/20/50 mètres	2	2d6+2/2d6/1d6
Cal. 20, deux canons	10/20/50 mètres	2	2d6/1d6/1d6-2
MITRAILLEUSES			
Mitrailleuse Gatling	100 mètres	200	2d6+3

Et toujours...

Gardez les règles de RAVENLOFT® près de vous lorsque vous maîtrisez, relisez-les si nécessaire. Les joueurs devront régulièrement faire des **Tests de Peurs** et des **Tests d'Horreur**. D'autre part, le livret « Royaume d'Epouvante » est une mine d'informations sur les Vistani, les vampires, les garous, et les malédictions ; autant d'éléments qui ponctueront les scénarii à venir.

Feuille de personnage : Classe A ou D

Etat civil :

Profession :

Description :

Niveau actuel :		FOR	PV	<u>Jets de sauvegarde</u>	
EXPERIENCE :		CON	TAC0		
Niveau suivant :		DEX	CA		
		INT		Peur, horreur	
		SAG		Poison	
		CHA		Baguettes	
				Pétrification	
				Sorts	
				Souffles	

Combat à mains nues		Armes modernes		Armes anciennes	
Lutte		Arme blanche		Hache de bataille	
Coup de poing		Pistolet		Masse d'armes	
Coup de pied		Carabine		Fléau d'armes	
Coup de tête		Fusil de chasse		Hallebarde	
<u>Matériel</u>		Arme lourde		Epée courte	
		Explosifs		Epée longue	
		<u>Argent</u>		Epée à deux mains	
				Arc court, arc long	
				Lance	
				Fronde	

Compétence	%	Compétence	%	Compétence	%
Agriculture		Archéologie		Armurerie	
Artisanat		Astronomie		Athlétisme	
Biologie		Bonnes manières		Botanique	
Chasse		Chimie		Criminologie	
Déguisement		Démolition		Discretion	
Ecouter		Electricité		Entomologie	
Equitation		Escalade		Funambulisme	
Génie mécanique		Géologie		Histoire	
Horlogerie		Journalisme		Lire sur les lèvres	
Médecine		Musique		Natation	
Navigation		Orfèvrerie		Pêche	
Photographie		Physique		Pièges	
Pistage		Psychologie		Serrurerie	
Survie		Taxidermie		Théologie	
Toxicologie		Ventriloquie		Vol à la tire	
Zoologie		Langue 1 :		Langue 2 :	
Alchimie		Langue 3 :		Mesmérisme	
Psychométrie		Religion ancienne		<i>Savoir interdit</i>	

NOTES :

Feuille de personnage : Classe B

Etat civil :
 Profession :
 Description :

Niveau actuel :		FOR	PV	<u>Jets de sauvegarde</u>	
EXPERIENCE :		CON	TAC0		
Niveau suivant :		DEX	CA		
Sort à l'étude :		INT			
		SAG			
		CHA			
				Peur, horreur	
				Poison	
				Baguettes	
				Pétrification	
				Sorts	
				Souffles	
Combat à mains nues		Armes modernes		Armes anciennes	
Lutte					
Coup de poing					
Coup de pied					
Coup de tête					
Compétence	%	Compétence	%	Compétence	%
Agriculture		Archéologie		Armurerie	
Artisanat		Astronomie		Athlétisme	
Biologie		Bonnes manières		Botanique	
Chasse		Chimie		Criminologie	
Déguisement		Démolition		Discrétion	
Ecouter		Electricité		Entomologie	
Equitation		Escalade		Funambulisme	
Génie mécanique		Géologie		Histoire	
Horlogerie		Journalisme		Lire sur les lèvres	
Médecine		Musique		Natation	
Navigation		Orfèvrerie		Pêche	
Photographie		Physique		Pièges	
Pistage		Psychologie		Serrurerie	
Survie		Taxidermie		Théologie	
Toxicologie		Ventriloquie		Vol à la tire	
Zoologie		Langue 1 :		Langue 2 :	
Alchimie		Langue 3 :		Mesmérisme	
Psychométrie		Religion ancienne		<i>Savoir interdit</i>	
SORCELLERIE					
Nécromancie		Divination		Illusion	
Charme		Conjuration		Abjuration	
Altération		Invocation			

Sorts connus (niveau)

Feuille de personnage : Classe C

Etat civil :
 Profession :
 Description :

Niveau actuel :		FOR	PV	<u>Jets de sauvegarde</u>	
EXPERIENCE :		CON	TAC0		
Niveau suivant :		DEX	CA		
Sphère à l'étude :		INT			
		SAG			
		CHA			
				Peur, horreur	
				Poison	
				Baguettes	
				Pétrification	
				Sorts	
				Souffles	
Combat à mains nues		Armes modernes		Armes anciennes	
Lutte					
Coup de poing					
Coup de pied					
Coup de tête					
Compétence	%	Compétence	%	Compétence	%
Agriculture		Archéologie		Armurerie	
Artisanat		Astronomie		Athlétisme	
Biologie		Bonnes manières		Botanique	
Chasse		Chimie		Criminologie	
Déguisement		Démolition		Discrétion	
Ecouter		Electricité		Entomologie	
Equitation		Escalade		Funambulisme	
Génie mécanique		Géologie		Histoire	
Horlogerie		Journalisme		Lire sur les lèvres	
Médecine		Musique		Natation	
Navigation		Orfèvrerie		Pêche	
Photographie		Physique		Pièges	
Pistage		Psychologie		Serrurerie	
Survie		Taxidermie		Théologie	
Toxicologie		Ventriloquie		Vol à la tire	
Zoologie		Langue 1 :		Langue 2 :	
Alchimie		Langue 3 :		Mesmérisme	
Psychométrie		Religion ancienne		<i>Savoir interdit</i>	
SPIRITISME					
Sphère générale		Sphère de garde		Sphère de la Mort	
Sphère des soins		Sphère de lumière		Sphère solaire	
Sphère de combat		Sphère végétale		Sphère animale	
Sphère des charmes		Sphère du climat		Sphère de protection	
Sphère de création		Sphère de conjuration		Sphère élémentaire	

Rituels connus (niveau)

SI VOUS VOUS LA JOUEZ CHAOSIUM

Nos amis à tentacules peuvent également jouer ces aventures comme une déclinaison de *Cthulhu by Gaslight*, pourvu qu'ils soient avertis de quelques points épineux.

Création des personnages

Là, c'est facile, on ne touche à rien. Les personnages sont créés avec les règles de l'édition 5.0, selon le modèle 1890. Il faut simplement remplacer la compétence *Mythe de Cthulhu* par la compétence *Savoir Interdit*, qui fonctionne exactement de la même manière, y compris pour ce qui est du maximum de SAN. Il serait bon également de supprimer la compétence *Occultisme* au profit des compétences appelées **arcanes** dans les règles AD&D (voir page 7).

Gagner de l'expérience

Le système de jeu Chaosium n'est pas basé sur l'expérience. Les personnages ne gagnent pas de niveaux, et leur nombre maximal de points de vie n'augmente jamais. C'est un bon point pour le réalisme : après tout, un amiral qui prend une balle dans le dos morfle tout autant qu'un petit mousse. Cependant, c'est la difficulté majeure durant les rencontres. Les créatures rencontrées au cours des premiers chapitres peuvent être maîtrisées avec une relative facilité, hélas plus les aventures se succèdent et plus les ennemis deviennent féroces. Un personnage suivant les règles AD&D aura plus de points de vie pour les affronter, alors qu'un personnage Chaosium restera l'être humain vulnérable qu'il était au premier scénario.

A cela je ne vois qu'une solution : le jeu des personnages Chaosium devra être radicalement différent pour garantir leur survie. Beaucoup de rencontres avec une créature de la nuit se solderont par la fuite des investigateurs. Autant que faire se peut, les combats ne constitueront pas une étape indispensable dans la progression de l'enquête (par exemple, pas de Grand Ancien qui porte autour du cou la clef pour quitter son temple).

Utiliser la magie

C'est également une exhortation : utilisez la magie ! Le monde de *Gothic Earth* repose sur une entité qui a fait de la magie un appât, avec lequel elle entraîne ses proies vers la mort. Le jeu *L'Appel de Cthulhu* remise la magie au second plan pour ce qui est des investigateurs... et c'est là que le Gardien va devoir intervenir. Il doit encourager au maximum ses investigateurs à toucher aux interdits. Un vieux livre poussiéreux qui traîne dans une bibliothèque ? Hop ! Un feuillet manuscrit tombe à terre, couvert de pattes de mouches qui décrivent un sortilège. Sans la magie, le monde de *Gothic Earth* présente beaucoup moins d'intérêt, puisqu'il perd du même coup l'emprise trouble de la *Mort Rouge*.

Le Gardien devra créer de nouveaux sorts, des sorts pratiques qui peuvent améliorer à court terme la survie des investigateurs, des sorts qu'ils auront envie d'utiliser et qui à force leur sembleront indispensables. Par exemple, des sorts offensifs ou défensifs instantanément utilisables en situation de combat. Combien de sorts dans le Grimoire Inférieur ou Supérieur correspondent à cette description ?

Quand ils utilisent un sortilège dans le monde de *Gothic Earth*, les personnages dépensent des points de magie ; en revanche, ils ne perdent pas de SAN. Ceci peut sembler une bonne nouvelle pour les joueurs expérimentés, mais ce qui les attend est bien pire. A chaque fois qu'ils utiliseront

un sortilège, les investigateurs feront un jet en **Savoir Interdit**. Ceux qui réussiront devront faire le **Test de la Mort Rouge** ou subir son baiser mortel (voir tableau ci-après), premier pas vers l'*étreinte*. Car plus ils en sauront sur Elle et plus Elle voudra les attirer en son sein de ténèbres pour les étouffer...

Quand ils utiliseront certains objets magiques, s'ils sont exposés à certaines énergies magiques, s'ils lisent des livres occultes ou s'ils emploient des compétences à caractère surnaturel (*Psychométrie*, par exemple), les investigateurs pourront faire, au gré du Gardien, un test de **Savoir Interdit** avec plus ou moins de bonus selon le cas. S'ils lisent la traduction embrouillée et incertaine des *Manuscrits Pnakotiques*, ils auront droit de faire un jet de **Savoir Interdit** à -25%, car un tel manuscrit a perdu beaucoup de son pouvoir. Par contre, s'ils utilisent comme arme une massue enchantée faite à partir du crâne d'un grand prêtre Inca maléfique, ils subiront le test de **Savoir Interdit** de plein fouet.

Le **Test de la Mort Rouge** se déroule de la manière suivante :

- le Gardien lance 3d6, et ajoute le stade de corruption de l'investigateur
- l'investigateur malchanceux test sur la table de résistance son POU contre le score obtenu par le Gardien
- s'il gagne, il est sauvé, sinon, il se reporte à la table ci-dessous

Un Gardien sadique pourrait utiliser les atouts du tarot à faire tirer au hasard, au lieu des 3d6. Cela rajoute au caractère occulte du test, mais les scores obtenus varient alors de 1 à 21...

Stade de corruption	Nom	Effets
1	Baiser mortel	L'investigateur perd 1d4 points de SAN. Son teint blêmit et ses extrémités sont froides au toucher, sans que l'on puisse les réchauffer.
2	Toucher glacial	L'investigateur perd 1d4+1 points de SAN. Ses veines bleuissent sur les avant-bras et les cuisses, ses yeux sont injectés de sang.
3	Don de la Mort	L'investigateur perd 1d6 points de SAN. Son visage est déformé par un rictus malsain. Il peut charmer n'importe qui en surmontant son POU sur la table de résistance.
4	Bain de sang	L'investigateur perd 1d10 points de SAN. Son air pervers réduit son APP de moitié. Il se déplace deux fois plus vite. Ses mains crispées sont comme des serres (1d6+1 points de dommage + Bd.). Il s'excite à la vue du sang.
5	Sacrement du Mal	L'investigateur perd 3d10 points de SAN. Il peut pénétrer dans son ombre et en sortir à volonté. Les animaux le fuient, pris de panique. Les aliénés se prosternent sur son passage. Tous les êtres qui l'aimaient autrefois lui apparaissent comme des tas de chair pourrie.
6	L'Etreinte	L'investigateur devient <i>autre chose</i> . Il décime ses compagnons de route et rejoint les créatures de la nuit.

Ajouter le stade de corruption au score provisoire obtenu par les dés ou les cartes permet d'illustrer le fait que plus un investigateur s'approche de l'Etreinte, et plus l'emprise de la *Mort Rouge* sur lui est marquée. Il est impossible de faire un pas en arrière dans cette échelle.

Test de Peur, Test d'Horreur

Lorsque le terme **Test de Peur** apparaît dans le texte, les investigateurs doivent effectuer un test de SAN. S'ils réussissent, ils ne perdent aucun point. S'ils échouent, ils perdent 1d4+1 points et se reportent au tableau suivant (lancer 1d4) :

1	Perte de connaissance pour 2d20 minutes ou jusqu'à subir des dégâts
2	Immobilisation, l'investigateur peut seulement parer des attaques avec la moitié de ses chances normales, pendant 2d4 rounds
3	Fuite effrénée dans la direction opposée à ce qui a provoqué le test pour 2d6 minutes, l'investigateur doit réussir un jet de % sous 3x DEX ou lâcher tout ce qu'il avait en main
4	A la prochaine confrontation du même type, le personnage développera une phobie (voir description dans le livre des règles) liée à la situation

Lorsque le terme **Test d'Horreur** apparaît dans le texte, les investigateurs doivent effectuer un test de SAN. S'ils réussissent, ils ne perdent aucun point. S'ils échouent, ils perdent 1d6+1 points et se reportent au tableau suivant (lancer 1d4) :

1	Perte de connaissance pour 3d20 minutes ou jusqu'à subir des dégâts
2	L'investigateur tombe à genoux et vomit tout ce qu'il a dans le ventre, il est inactif pendant 1d8 rounds, tous ses jets de compétence se font à -30% pendant 1d4 heures
3	L'investigateur est pris de rage et se jette sur ce qui a provoqué le test pour le mettre en pièces, quel que soit le danger ; il ne renonce qu'une fois l'objet de sa folie anéanti
4	A la prochaine confrontation du même type, le personnage présentera les signes avant-coureurs d'une psychose sadique qui empirera s'il assiste à d'autres horreurs