

TENTACULES 1

Édito POUPLIQUE

Vieux jeu qui ne surfe pas sur la vague des jeux " à monde " ou " à archétype ". Règles basiques et ne permettant surtout pas de résoudre toutes les situations. Le monde est pas décrit : facile de dire les années 20 comme dans notre monde. Y a de la magie mais on peut pas s'en servir sans devenir taré. Les monstres sont surhumains et quasi invincibles. Les scénarios sont cousus de fil blanc du début téléphoné à la fin apocalyptique... et on meure la plupart du temps au bout d'une partie... Joueurs de L'Appel de Cthulhu... Je nous plains.

Alors pourquoi un fanzine sur ce vieux croulant pouplique aux relents de varech ?

Parce que la fin est proche ! Nous sommes des milliers à le savoir et à chaque nuit nous accrocher à nouveau à cet infime espoir que cette fois nous triompherons. Nous allumons les bougies, brûlons l'encens et jetons fébrilement les dés pour conjurer l'inévitable... peut-être que cette fois...

Mais au fond nous savons tous une chose, ne nous l'avouant que rarement dans l'intimité de la création d'un personnage ou dans la lecture éperdue des parutions. Ce roulement de polyèdres plastiques... ces incantations déclamées avec une théâtrale assurance... ces cris dans le noir... Ils les entendent. Ils nous observent. Ils nous voient. Du fond de leur néant cyclopéen, Ils nous écoutent et se bercent de nos voix. Et quand le prochain moment de Leur retour sera enfin notre présent, Ils distingueront Leurs serviteurs des humains dont Ils se repaîtront. Et alors mieux vaudra avoir une carrière d'investigateur ou de gardien dans son curriculum pour ne pas finir en amuse-gueule pour Grand Ancien à la diète depuis des éons.



SOMMAIRE

	<i>Fabriquer ses propres parchemins</i>	par Steve F. > page 3
LOVECRAFT	<i>H.P. Lovecraft : Session de rattrapage</i>	par le Dr Fansworth Ambrose Bright > page 6
	<i>Bibliothèque vert-de-gris</i>	par Steve F. > page 10
	<i>Comment être un bon Cultiste ?</i>	traduit par la S.E.C.T. > page 15
	<i>La première fois</i>	par Feanor > page 17

Le Poulp Contest 2003

par Alain > page 24

Conseils de survie pour L'Appel de Cthulhu

traduit par la S.E.C.T. > page 25

L'Antre des Horreurs : Le Minotaure

par Shadow > page 31

Comment réussir votre premier scénario de campagne ?

par Steve F. > page 33

Souvenez-vous : c'était votre vie dans les années 20

par Alex > page 37

Scénario : Le barrage

par Manowe > page 41

Les Chiens de Tindalos

par Sylvain > page 46

ILLUSTRATIONS

Angles des pages : Joël Fauché.

Page 1, logo : Chris.

Pages 4, 20, 27 : Ashram.

Pages 7, 16, 22, 29, 34 : Chris.

Pages 9, 32 : Shadow.

Pages 11, 13, 14, 18, 36 : Joël Fauché.

Page 25 : Authentic Historical Design (www.historicaldesigns.com).

Page 42 : Site du CNRS (www.cnrs.fr).

DROITS

Call of Cthulhu (c) Chaosium

L'Appel de Cthulhu (c) Jeux Descartes

Delta Green (c) Pagan Publishing

MAQUETTE

Maquette réalisée sous Quark XPress. Editée en PDF via Acrobat Distiller.

Les polices utilisées sont :

- Secret Type Writer (1998 ITF Inc.),
- PT Script Zephyr (Para Type Inc. 1998),
- Morpheus (Kiwi Media Inc. 1996),
- Bookman Old Style (The Monotype Corporation 1991-1995).

REMERCIEMENTS

Relecture : Irma, Erell, The Servant, Raff.

LE SITE

Tentacules : www.tentacules.net/zine/



FABRIQUER SES PROPRES PARCHEMINS

PAR STEVE F.

Rien de plus exaltant pour les joueurs que d'avoir entre les mains un document plus vrai que nature. Finies les descriptions d'indices qui se terminent par un jet d'Idée, finis les "découpages suivant les pointillés" avec le numéro d'annexe et les indices soulignés d'avance...

A quoi ce qui suit va-t-il vous servir ?

- à réaliser des documents crédibles,
- à présenter des cartes d'aspect réaliste,
- à recopier vos aides de jeu sur un papier plus plausible que la seule photocopie,
- à fabriquer de petits carnets de bord d'indices.

Certaines manipulations, en particulier l'utilisation du four devraient être faite en présence d'un adulte.

DE QUOI AUREZ-VOUS BESOIN ?

- de feuilles de papier blanc, type feuilles d'imprimante standard (veillez à ce qu'il n'y ait aucun texte y figurant en filigrane, simplement pour vous éviter des explications un peu humiliantes sur le Terrrrrible magicien "Graphitruc"),
- d'un récipient imperméable, de taille supérieure aux feuilles que vous allez "parcheminer" et d'une hauteur assez importante pour contenir un ou deux litres d'eau,
- de sachets de thé noir (ou autre) et d'un peu de café moulu (1 petite cuillère à soupe),
- d'eau,
- d'un peu de papier aluminium,
- éventuellement d'un peu de parfum ou d'essence,
- du café ou de la chicorée en préparation instantanée (type Ricoré), en gardant à l'esprit que plus les particules de "café" sont petites, plus votre rendu final sera esthétique,
- d'une cuillère à soupe (pour saupoudrer le café instantané sans vous fossiliser les mains),
- un four (de préférence électrique),
- de gants de protection (type moufles de combat pour cuisinière avertie, camouflage canard et fleurs),
- de patience et de l'équivalent d'une bonne journée.

FABRIQUER SOI-MÊME LA POUVRE D'IBI-GAHZI

Pour commencer, vous allez devoir préparer votre bain de décantation.

- placez votre récipient dans un endroit où il sera à l'abri de ses prédateurs

naturels (petit frère turbulent, chaussures sauteuses et autre grand-mère folle du ménage) ; évitez naturellement la proximité de tout objet craignant l'eau (votre tout dernier supplément de l'ADC par exemple) ;

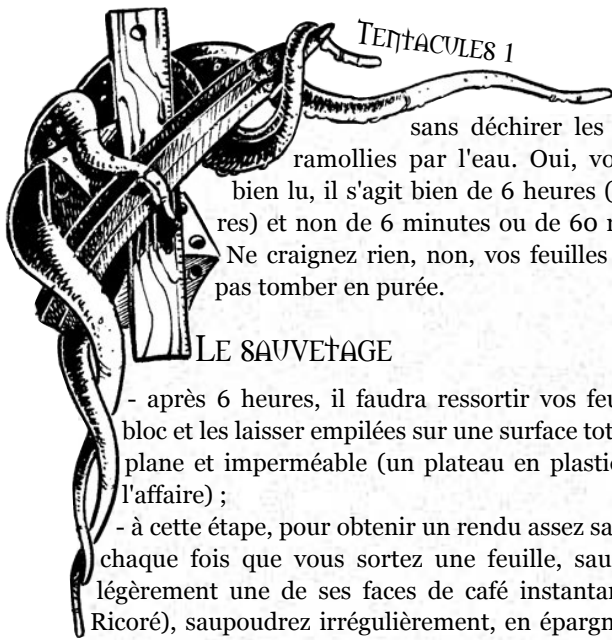
- remplissez aux 3/4 votre récipient d'eau (de préférence légèrement tiède);
- placez-y une demi-douzaine de sachets de thé et ajoutez-y votre cuillère à soupe de café moulu ;
- attendez quelques minutes et remuez légèrement pour que le café se répartisse de manière homogène dans le récipient ;
- ajoutez éventuellement quelques gouttes de parfum ou d'essence parfumée si vous souhaitez obtenir un papier légèrement suave (dans des boutiques spécialisées vous trouverez des essences aux senteurs de sous-bois ou d'"océan" qui en quantités parcimonieuses embaumeront votre parchemin d'une *R'lyeh touch* bien suspecte).

LE BAIN RITUEL

- placez vos feuilles dans le récipient plein d'eau. Si vous comptez travailler par paquets de feuilles, essayez d'empiler vos feuilles dans le liquide par petits paquets (ou une par une si vous êtes perfectionniste), histoire d'être sûr que le liquide se répartira bien entre chaque feuille ;
- à cette étape, vous pouvez replacer un sachet de thé qui baignait dans la mixture au hasard entre des épaisseurs de feuilles ;
- remuez délicatement le paquet de feuilles dans la mixture pour vous assurer que cette dernière ira bien se faufiler entre chaque feuille pour accomplir son sombre office.

LA ΠΟΥΑΔΕ

- Laissez reposer le tout (sachets de thé, eau & feuilles) pendant environ 6 heures en remuant de temps à autre votre récipient d'avant en arrière,



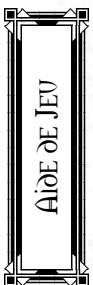
sans déchirer les feuilles, ramollies par l'eau. Oui, vous avez bien lu, il s'agit bien de 6 heures (six heures) et non de 6 minutes ou de 60 minutes. Ne craignez rien, non, vos feuilles ne vont pas tomber en purée.

LE SAUVETAGE

- après 6 heures, il faudra ressortir vos feuilles en bloc et les laisser empilées sur une surface totalement plane et imperméable (un plateau en plastique fera l'affaire) ;
- à cette étape, pour obtenir un rendu assez saisissant, chaque fois que vous sortez une feuille, saupoudrez légèrement une de ses faces de café instantané (type Ricoré), saupoudrez irrégulièrement, en épargnant certaines zones, en saturant d'autres et étalez le café au doigt sur la feuille en décrivant de larges arabesques pour que les particules se dissolvent et s'imprègnent dans le papier. Tâchez d'obtenir un rendu de couleur irrégulier plutôt que de recouvrir uniformément votre feuille, elle n'en sera que plus crédible. Pour ce qui est de la coloration du verso, la superposition des feuilles devrait faire le nécessaire, bien que le rendu devienne meilleur si l'on prend le temps de saupoudrer le verso & le recto de chaque feuille (gardez à l'esprit qu'au niveau des couleurs, ce que vous obtenez à cette étape est légèrement plus clair que votre résultat final) ;
- préchauffez votre four à bonne température (180°C, thermostat 7) pour préparer l'étape suivante (prenez soin d'en retirer une plaque avant de le préchauffer, pour qu'elle reste à température ambiante. Une plaque, pas une grille !).

LA RÔTISSEUSE

- Maintenant que vous disposez d'un bon tas dégoulinant de feuilles qui pourraient chacune vous dépanner 5 jours en cas de pénurie de café, il va falloir faire sécher tout ça ;
- oubliez la méthode "pince à linge et séchage sur balcon" pour privilégier celle du four, plus rapide, plus facile, plus séduisante... (et la méthode du four donne surtout un superbe effet "papier craquant") ;
- préparez votre pile de feuilles à proximité ;
- laissez votre four chauffer à bonne température pendant une dizaine de minutes (120°C, thermostat 5) ;
- enfiler vos moufles de guerre ignifugées et invoquez la puissance des Anciens les bras tendus vers le plafond (vous avez belle allure n'est-ce pas ?) ;



- disposez une feuille d'aluminium sur votre plaque de cuisson froide, de manière à ce que les feuilles qui "cuisent" n'adhèrent pas à la plaque ;
- posez un bloc d'une vingtaine de feuilles sur votre plaque avant d'enfourner le tout à mi-hauteur ;
- attendez en surveillant l'aspect de la feuille la plus élevée de votre tas.
- après quelques minutes, elle devrait commencer à se distordre légèrement ; lorsqu'elle vous semble sèche, ouvrez votre four et retirez-la avec vos moufles, assurez-vous qu'elle n'est plus humide (au besoin, remplacez-la dans le four) ;
- recommencez cette opération 4 ou 5 fois pour les 4 ou 5 feuilles du dessus.
- sortez TOUT votre tas du four et RETOURNEZ-LE, ho ! Les 3-4 dernières feuilles sont déjà sèches, vous pouvez aussi les retirer du four ;
- laissez le tas retourné et ré-enfournez le tout ;
- recommencez le processus jusqu'à ce que toutes vos feuilles soient "cuites" ;
- faites de même pour le reste de vos feuilles par paquet de 20 environ.



LA PRESSE

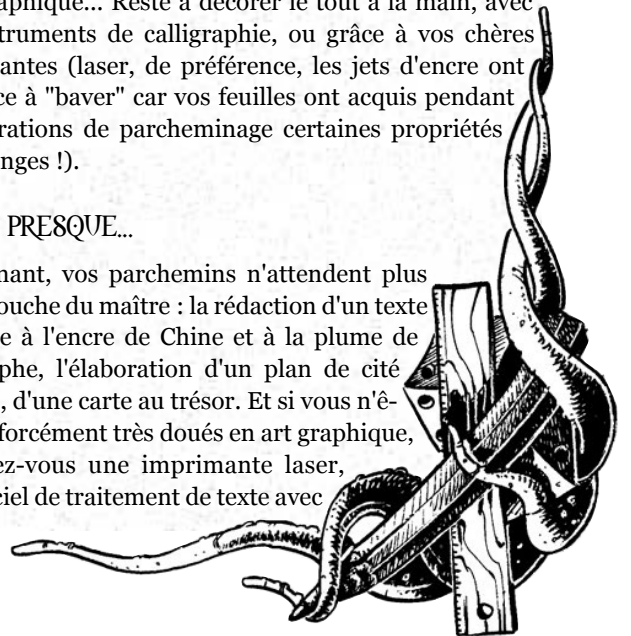
- Une fois toutes vos feuilles "cuites", vous devriez obtenir un tas considérable de belles feuilles parcheminées. Vous pouvez encore "discipliner" tout ça en plaçant quelque chose de lourd sur le tas pendant un ou deux jours (une collection de BDs, d'encyclopédies, ou votre grand-mère sur une planche).

C'EST FINI !!!

Bravo, vous voici en possession d'un joli tas de parchemins encore vierges de toute annotation ésotérique ou cartographique... Reste à décorer le tout à la main, avec vos instruments de calligraphie, ou grâce à vos chères imprimantes (laser, de préférence, les jets d'encre ont tendance à "baver" car vos feuilles ont acquis pendant les opérations de parcheminage certaines propriétés des éponges !).

ENFIN PRESQUE...

Maintenant, vos parchemins n'attendent plus que la touche du maître : la rédaction d'un texte magique à l'encre de Chine et à la plume de calligraphe, l'élaboration d'un plan de cité antique, d'une carte au trésor. Et si vous n'êtes pas forcément très doués en art graphique, procurez-vous une imprimante laser, un logiciel de traitement de texte avec



une jolie police d'écriture, et/ou quelques illustrations et imprimez le tout directement sur vos parchemins.

Voici, en encart, pour les fans d'horreurs Cthulhiennes, une pincée d'adresses Web -en ligne à l'époque où nous vous écrivons- à imprimer/découper pour obtenir des pages d'ouvrages innommables du plus bel effet (la page sur la confection de reliures en peau humaine est à l'étude).

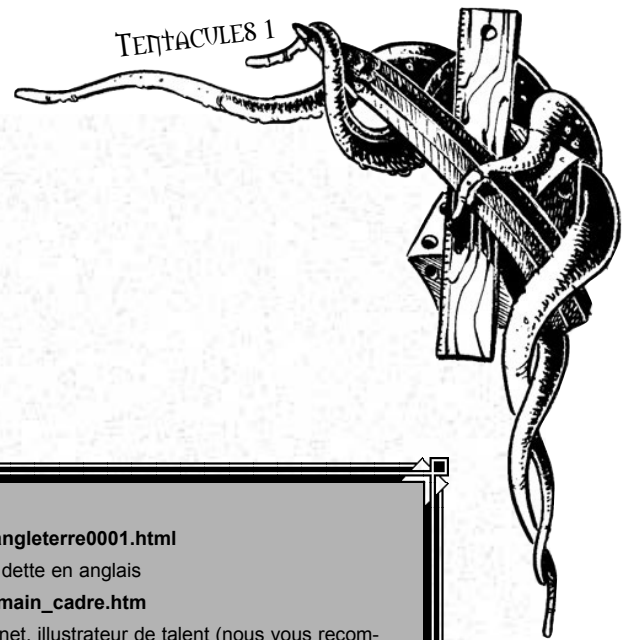
Maintenant vous avez sûrement une idée plus précise de la méthode servant à réaliser vos propres documents d'incantation crédibles (méthode parchemin + imprimante laser) Pour vos cartes de lieu, vous pourrez procéder de même en scannant les cartes contenues dans les suppléments et qui sont destinées aux investigateurs. Vous pouvez aussi, avec un kit de calligraphie et deux ou trois couleurs d'encre réaliser vos propres cartes. Souvenez-vous simplement que le parchemin "boit" l'encre assez vite, et faites-vous la main sur un brouillon parcheminé avant d'attaquer votre carte définitive.

Pour confectionner de petits carnets de bord-indices, il vous faudra juste en plus un peu de fil et une aiguille.

Il vous suffira de plier vos feuilles A4 en 2, de les déchirer à la main ou à la règle le long de cette pliure, puis de regrouper et empiler les bandes ainsi obtenues avant de les plier toutes ensemble et de coudre à la main toutes les feuilles ensemble au niveau de la tranche. Tadaaaa !! Ne sont-elles pas merveilleuses ces pages de notes de l'oncle Marwin décédé dans un naufrage inexplicable ?

Bon bricolage !

Et rendez-vous dans le prochain numéro pour des conseils sur la calligraphie Version "In Bed with Cthulhu". §



Sur le Net

www.cgb.fr/billets/b17/angleterre0001.html

Des reconnaissances de dette en anglais

www.macguff.fr/goomi/main_cadre.htm

La page de François Launet, illustrateur de talent (nous vous recommandons vivement la section "Goomiconicon" et "Lovecraft").

www.hplovecraft-fr.com/bibliothec/necronomicon/pages_necro.htm

Une vision baroque du Necronomicon

www.hplovecraft-fr.com/bibliothec/necronomicon/livre_morts.htm

Sur le même site

www.hplovecraft-fr.com/bibliothec/necronomicon/necronomicon.htm

Idem

www.hplovecraft-fr.com/galerie/index.htm

Idem, mais aux thèmes plus variés

www.miskatonic.net/pickman/mythos/gallery.htm

TRES BON ! Cliquez sur tout ce qui vous semble parcheminé

perso.club-internet.fr/signodom/gallerie.html

Site de Dominique Signoret... n'oubliez pas la flèche "suite" en bas de page

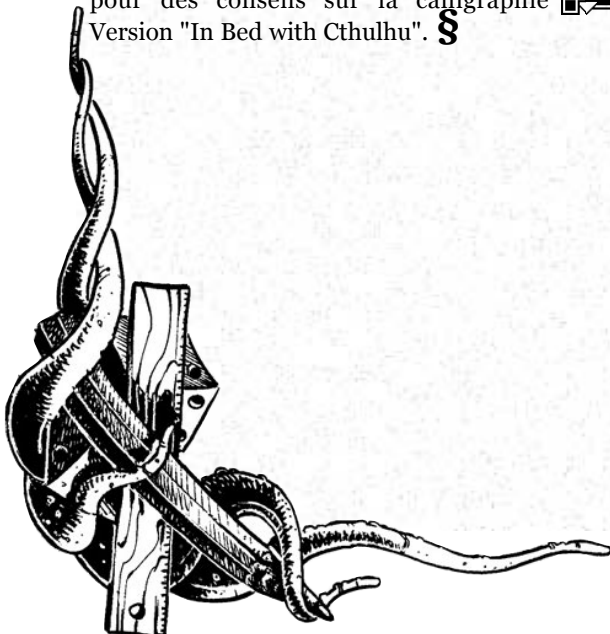
www.giger.com

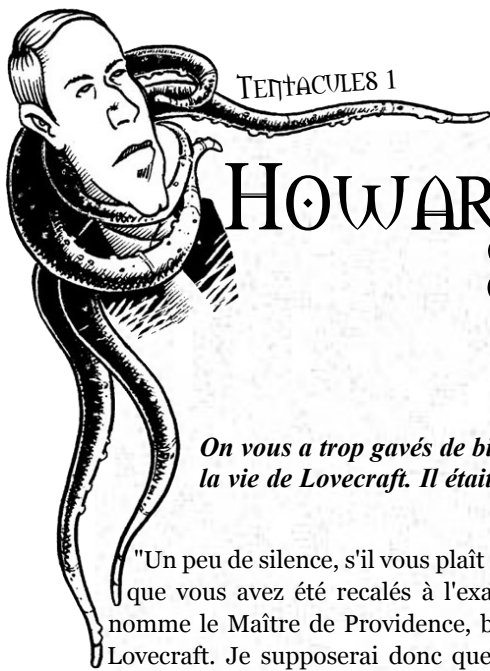
L'incontournable ! Où vous trouverez à tous les coups une illustration de parchemin maudit

elfwood.lysator.liu.se

Moteur de recherche désormais célèbre qui vous réserve bien des surprises, notamment si vous entrez Cthulhu comme requête dans les bases "in Lothlorien" et "in Zone 47"

Et il y en a d'autres !





TENTACULES 1

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT : SESSION DE RATRAPAGE

PAR LE DR FANSWORSTH AMBROSE BRIGHT

On vous a trop gavés de biographies oppressantes, de récits moribonds, de portraits alambiqués sur la vie de Lovecraft. Il était temps que l'on vous serve une description accessible à tous !

"Un peu de silence, s'il vous plaît ! Si vous êtes ici, c'est que vous avez été recalés à l'examen sur celui qu'on nomme le Maître de Providence, bref, Howard Phillips Lovecraft. Je supposerai donc que pour tout ce qui se rapporte à cet écrivain mythique, vous êtes des cancre, des ignorants. Et il est de mon devoir de vous remettre dans le droit chemin..."

Bien, alors je suppose que vous avez au moins lu l'article qui lui est consacré dans le livre de base de l'Appel. Considérons alors que oui. Je parlerai donc de tout ce qui n'a pas été dit dans ce fameux article. Je parlerai donc de l'homme, sa vie, sa personnalité..., avec moult détails et je tenterai de raccorder certains éléments biographiques à la genèse du Mythe.

I) SA VIE

1) Une enfance presque normale

Autant tout de suite aller à l'essentiel, j'éviterai donc de parler de la rencontre des deux parents. Bon, donc puisqu'il y a un début à tout, Howard Phillips Lovecraft est né le 20 août 1890, à Providence, capitale fédérale de l'Etat de Rhode Island, une ville qui encore aujourd'hui garde un charme colonial certain. Le premier événement marquant dans la vie de Lovecraft intervient en mars 1893 lorsque son père, Winfield Scott Lovecraft est interné au Butler Hospital (l'asile d'aliénés de Providence) suite à un accès de démence. Dès lors, Howard et sa mère, Susan Phillips, habiteront chez le père de cette dernière : Whipple Phillips. A partir de ce moment, Lovecraft évoluera dans un milieu aisé, son grand-père ayant plutôt bien réussi. De cet environnement familial, Howard se fera sa propre conception du gentleman, une vision un peu particulière, mais nous y reviendrons plus tard...



Pour l'instant, revenons sur le petit Howard, nous sommes en 1895, il a cinq ans, lorsque dans le grenier de la grande demeure du 454 Angell Street (tiens, tiens...), il découvre un vieil exemplaire des *Mille et Une Nuits*. Cette lecture va le fasciner, si

bien qu'il va déclarer se convertir à l'Islam et se surnommera à cette occasion Abdul Alhazred, un nom de sa propre invention, qui viendrait peut-être du nom propre Hazard, une vieille famille du Rhode Island. Par chance, Lovecraft possède une excellente mémoire, et lorsqu'il faudra donner un nom à l'auteur du plus blasphématoire des ouvrages, il puisera dans ses nombreux souvenirs d'enfance. (Au passage, cela démontre qu'heureusement le *Necronomicon* est fictif...). Encore une date importante, janvier 1896, période à laquelle le petit Howard va réaliser un acte qui bouleversera sa vie : il écrit son premier conte, *La Petite Bouteille de Verre*, un texte de moins de 200 mots. La même année, sa grand-mère maternelle, Robbie Phillips, décède.

Une scolarité exemplaire

Bon, alors si vous avez suivi jusqu'ici, vous vous souvenez que le père de Lovecraft avait été interné dans un asile d'aliénés. Il y décède le 19 juillet 1899, mais cet événement ne semble pas avoir traumatisé LE PETIT HOWARD. VOUS LA AU FOND, OUI VOUS !! Si ça ne vous plaît pas, vous pouvez toujours partir, ce n'est pas moi qui aurai à répondre aux questions des joueurs. Bien, où en étais-je ? Ah oui, la mort de son père. C'est à l'automne de la même année que Lovecraft découvre les bancs de l'école, mais sa santé étant fragile, il n'y reste qu'un an. Il fait ensuite sporadiquement quelques années scolaires, jusqu'à abandonner définitivement en 1908. Il essaie ensuite l'université mais sans y arriver. Il regrettera cela toute sa vie car il n'aura pas pu apprendre un métier (Il faisait des études scientifiques). Mais, le fait qu'il n'aille pas à l'école ne l'empêche pas d'étudier, en effet, il reçoit des cours à domicile et passe une grande partie de son temps libre à lire. C'est grâce à toutes ses lectures qu'il découvre la civilisation romaine, sa mythologie, et que naît sa passion pour l'Angleterre. Il explore aussi la littérature fantastique et notamment son écrivain préféré : Edgar Allan Poe. En 1903, Lovecraft fait une découverte qui sera déterminante pour son œuvre à venir : l'astronomie. Il s'y intéressera



toute sa vie et fera régulièrement des observations avec le petit télescope que lui a offert sa mère. Chez les Phillips, la vie continue donc paisiblement.

Plus d'homme à la maison

Enfin, tout est paisible jusqu'au 28 avril 1904, date à laquelle le grand-père maternel de Lovecraft, Whipple Phillips meurt. C'est le début du déclin financier de la famille, Howard, sa mère Susan, et ses deux tantes, tante Annie (Mrs Edward Francis Gamwell) et tante Lilian (Mrs Franklin Chase Clark). Ils sont obligés d'abandonner la grande maison du 454 Angell Street (aujourd'hui 194 Angell Street), pour emménager dans un petit cinq pièces situé au rez-de-chaussée d'une maison au 598 de la même rue. Ce déménagement sera très mal vécu par Lovecraft qui ne se considère désormais plus chez lui. 1904 à 1909, est une période où Lovecraft écrit divers essais, articles pour la presse locale, poèmes et nouvelles.

En guise de conclusion, on peut dire que l'enfance de Lovecraft aurait pu être presque normale, s'il avait eu un vrai père, mais nous avons vu que ce dernier ne lui a pas trop manqué. Ce qui l'a vraiment pénalisé, c'est l'absence d'une scolarité normale, et une protection maternelle envahissante.

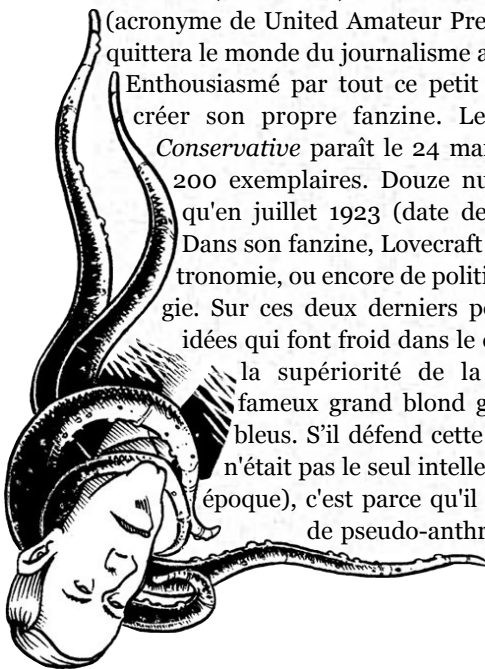
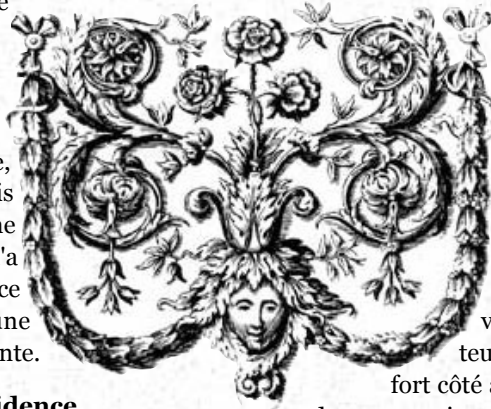
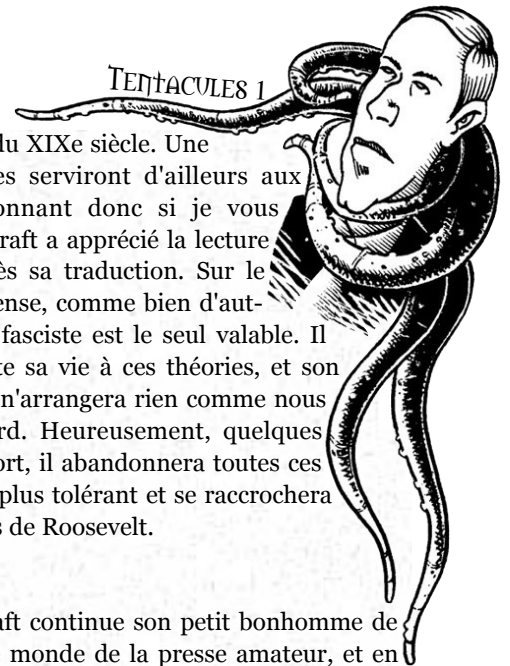
2) Le gentleman de Providence

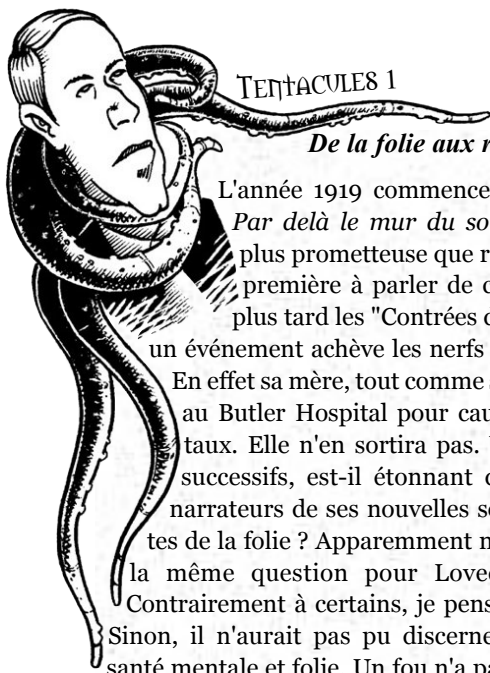
De 1909 à 1913, Lovecraft vit reclus chez lui passant son temps à lire. Il ne fera rien de significatif durant cette période, où il souffre de divers maux. Grâce à un astucieux saut temporel, nous voici directement en 1914, année durant laquelle il commence la rédaction d'une chronique sur l'astronomie dans un quotidien de Providence, et surtout, il découvre et adhère à l'U.A.P.A. (acronyme de United Amateur Press Association). Il ne quittera le monde du journalisme amateur qu'à sa mort. Enthousiasmé par tout ce petit monde, il décide de créer son propre fanzine. Le numéro 1 de *The Conservative* paraît le 24 mars 1915 et est édité à 200 exemplaires. Douze numéros suivront jusqu'en juillet 1923 (date de parution aléatoire). Dans son fanzine, Lovecraft parle de poésie, d'astronomie, ou encore de politique ou d'anthropologie. Sur ces deux derniers points, il soutient des idées qui font froid dans le dos. Il croit en effet à la supériorité de la "race aryenne", le fameux grand blond germanique aux yeux bleus. S'il défend cette pseudo-théorie (et il n'était pas le seul intellectuel à le faire à cette époque), c'est parce qu'il s'est gavé d'ouvrages de pseudo-anthropologie sur le sujet,

et datant de la fin du XIXe siècle. Une partie de ces livres serviront d'ailleurs aux nazis... Rien d'étonnant donc si je vous annonce que Lovecraft a apprécié la lecture de *Mein Kampf* dès sa traduction. Sur le plan politique, il pense, comme bien d'autres, que le régime fasciste est le seul valable. Il croira presque toute sa vie à ces théories, et son séjour à New York n'arrangera rien comme nous le verrons plus tard. Heureusement, quelques années avant sa mort, il abandonnera toutes ces idées. Il deviendra plus tolérant et se raccrochera aux idées politiques de Roosevelt.

Utopie : l'argent

En 1916, Lovecraft continue son petit bonhomme de chemin dans le monde de la presse amateur, et en 1917, il rédige *Dagon*, une nouvelle longue d'environ 2300 mots. *Dagon* est à marquer d'une pierre blanche dans son œuvre. En effet, d'une part elle pose les fondations du Mythe (*Dagon* : homme poisson géant qui sera réutilisé par les Profonds dans *Le cauchemar d'Innsmouth*). De plus l'action se déroule sur une île volcanique qui préfigure R'lyeh), et d'autre part, le narrateur servira de modèle pour beaucoup de narrateurs de son œuvre, c'est-à-dire qu'ils ont un fort côté autobiographique : célibataire, dépourvu de sens pratique... *Dagon* sera publié en novembre 1919 dans le fanzine *The Vagrant*. En juillet 1917, Lovecraft est élu président de l'U.A.P.A., tâche dont il s'acquittera parfaitement. Ce n'est pas un hasard si Lovecraft et le journalisme amateur sont très liés. En effet, il n'est pas un écrivain professionnel à proprement parler, c'est-à-dire qu'il n'écrit pas pour de l'argent mais pour le principe de "l'art pour l'art", selon ses propres mots. De toute façon, Lovecraft et l'argent n'ont jamais fait bon ménage, car il se considère comme un gentleman et dans sa conception (tronquée) du gentleman, ce dernier n'a pas à gagner d'argent pour vivre. Il lui suffit, par exemple, de vivre sur un héritage ou à partir de quelconques rentes. Pour en terminer avec 1917, à la mi-septembre, Howard rencontre W. Paul Cook, l'éditeur de *The Vagrant*. Les deux hommes resteront de très bons amis. 1918 est encore une année importante pour l'écrivain qu'est Lovecraft, car il commence, à titre professionnel donc rémunéré, ses "révisions". Ces travaux de "nègre" l'occuperont presque toute sa vie, occultant l'écriture de textes plus personnels. Mais, on ne vit pas d'amour et d'eau fraîche et il commence à le comprendre.





TENTACULES 1

De la folie aux rêves

L'année 1919 commence par la rédaction de *Par delà le mur du sommeil*, une nouvelle plus prometteuse que réussie mais qui est la première à parler de ce que l'on nommera plus tard les "Contrées du Rêve". Le 13 mars, un événement achève les nerfs du pauvre Lovecraft.

En effet sa mère, tout comme son père, est internée au Butler Hospital pour cause de troubles mentaux. Elle n'en sortira pas. Vu ces internements successifs, est-il étonnant de constater que les narrateurs de ses nouvelles sont souvent aux portes de la folie ? Apparemment non. On peut se poser la même question pour Lovecraft : était-il fou ? Contrairement à certains, je pense qu'il ne l'était pas.

Sinon, il n'aurait pas pu discerner, dans ses œuvres, santé mentale et folie. Un fou n'a pas l'impression d'être fou, sinon il lui resterait assez de lucidité pour se faire soigner. C'est d'ailleurs en partie pour ça qu'un criminel que l'on estime fou est interné. Mais je m'égare. Revenons plutôt à 1919, et plus précisément en septembre, car Lovecraft découvre l'écrivain britannique Lord Dunsany et ses romans fantastiques. Howard sera si ébloui par cette œuvre, qu'il classera certains textes comme égaux voire supérieurs à ceux de Edgar Allan Poe, son écrivain favori de toujours. Pour Lovecraft, s'ensuit une série de nouvelles d'inspiration dunsanienne : *Le bateau blanc* (novembre 1919), *La malédiction de Sarnath* (même date)... Pour clore 1919, le 27 décembre, il rédige *Le témoignage de Randolph Carter*, une nouvelle de 2500 mots. C'est le premier texte ayant pour personnage principal Randolph Carter (qui n'est autre que Lovecraft). Les autres textes sont *La Clé d'Argent* (1926), *A la Recherche de Kadath* (1927) et *A Travers les Portes de la Clé d'Argent* (1933) co-écrite avec Edgar Hoffman Price. *Le témoignage de Randolph Carter* sera publié en 1920 dans *The Vagrant* et en 1925 dans *Weird Tales*.

Un globe-trotter

En 1920, Lovecraft a 30 ans, et depuis que sa mère a été internée, il voyage de plus en plus. C'est d'ailleurs durant cette année, que pour la première fois, il dormira ailleurs que chez lui. Tous ces déplacements ont, au début, pour but de permettre à Howard de participer à différentes conventions de journalisme amateur, puis un peu plus tard dans l'année, il commencera à visiter la Nouvelle-Angleterre qui est riche en architecture coloniale qu'il adore. Le 12 décembre, il commence une relation épistolaire avec Frank Belknap Long, écrivain et journaliste amateur. Les deux hommes resteront de très bons amis, et Lovecraft se rendra régulièrement chez les Long à New York. Sur le plan littéraire, 1920 est peu fertile. Il écrit diverses nouvelles fantastiques mineures : *L'arbre*,



L'image dans la maison déserte (première fois qu'il cite Arkham), *La rue...* Un texte sort du lot : *Nyarlahotep*, un poème en prose où apparaît pour la première fois, sans appartenir au Mythe qui n'existe pas encore, ledit dieu. En 1922, il écrira *Azathoth* une œuvre dans le même genre, mais inachevée. Il se servira de ces deux textes plus tard, quand il aura réellement posé les bases du Mythe.

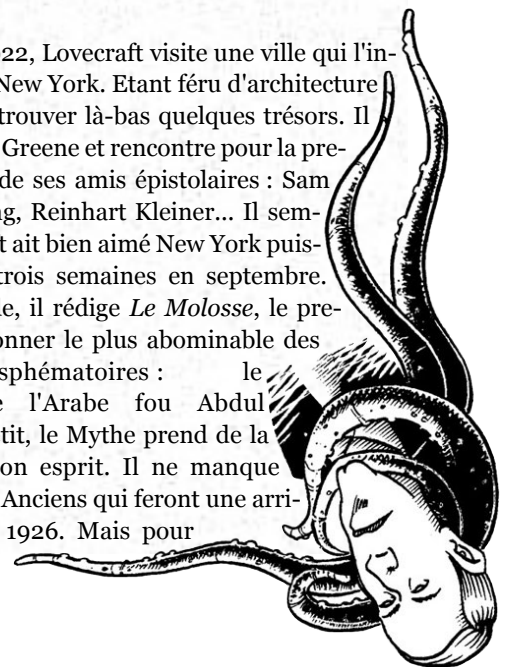
1921 aurait pu être la copie conforme de 1920. En effet, Lovecraft voyage de plus en plus, participe activement au journalisme amateur. Mais, le 22 février, à Boston, il rencontre Mrs Sonia Greene, qui deviendra Madame Lovecraft en 1924. De plus, sa mère décède le 24 mai à l'âge de 63 ans. Lovecraft sera bien évidemment très affecté par cette disparition, souffrance accrue par le fait que les liens avec sa mère étaient forts puisqu'il n'a pas connu son père. La même année, le Mythe de Cthulhu commence à se préciser de plus en plus puisque Lovecraft écrit la nouvelle *La cité sans nom* qui contient la première allusion à Abdul Alhazred et ses fameux versets :

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

A noter que le *Necronomicon* n'existe pas encore. En septembre, il commence la rédaction de *Herbert West Réanimateur* un feuilleton en six épisodes commandé par le magazine *Home Brew*. Il en finira l'écriture vers le milieu de l'année 1922. Cette nouvelle n'est pas la plus réussie sur le plan littéraire, il s'agit en effet d'un travail purement alimentaire. Ce texte, revisitant le Mythe de Frankenstein reste néanmoins assez plaisant à lire. S'il est connu aujourd'hui, c'est sans doute grâce à l'excellente adaptation cinématographique datant de 1985. Un détail intéressant puisqu'il s'agit du premier texte dont une partie de l'action se déroule à Arkham, ville célèbre pour son université.

En repérage...

Du 06 au 13 avril 1922, Lovecraft visite une ville qui l'intéresse fortement : New York. Etant féru d'architecture coloniale, il espère trouver là-bas quelques trésors. Il séjourne chez Sonia Greene et rencontre pour la première fois certains de ses amis épistolaires : Sam Loveman, F. B. Long, Reinhart Kleiner... Il semblerait que Lovecraft ait bien aimé New York puisqu'il y retournera trois semaines en septembre. Durant cette période, il rédige *Le Molosse*, le premier texte à mentionner le plus abominable des ouvrages blasphématoires : le *Necronomicon* de l'Arabe fou Abdul Alhazred. Petit à petit, le Mythe prend de la consistance dans son esprit. Il ne manque plus que les Grands Anciens qui feront une arrivée tonitruante en 1926. Mais pour



l'instant ils "dorment", mais "N'est pas mort ce qui à jamais dort". Pour en finir avec 1922, Lovecraft décide, à la mi-décembre, de visiter un peu la Nouvelle-Angleterre et plus précisément les villes de Salem (célèbre pour ses sorcières) et Marblehead, une petite ville côtière. Il se réglera de la visite de ces deux bourgades, si magnifiques à ses yeux. Salem servira d'ailleurs de modèle aux futures descriptions d'Arkham et Marblehead deviendra, dans son œuvre, Kingsport.

Weird Tales

Sur le plan personnel, 1923 ressemble à 1922, mais pas sur le plan littéraire. En effet, en janvier paraît le premier numéro de ce qui deviendra l'un des pulps les plus réputés dans le domaine du fantastique : *Weird Tales*. Le premier texte de Lovecraft publié dans ce magazine sera *Dagon*, dans le numéro d'octobre. Ce sera le début d'une longue collaboration entre le magazine et notre auteur. Au début, il rechigne à faire publier ses textes, considérant que ces derniers ne sont pas bons. Mais, grâce à l'insistance de certains de ces amis (James F. Morton, Long en particulier, et bien d'autres), il accepte quand même de les envoyer au rédacteur en chef de *Weird Tales*. Le même procédé sera utilisé sur chaque texte que Lovecraft enverra à ses amis pour qu'ils le dactylographient, cette opération étant un supplice pour notre auteur. C'est ainsi que, avec le californien Clark Ashton Smith et le père de Conan, le texan Robert Erwin Howard, Lovecraft deviendra l'un des "Trois Mousquetaires" de *Weird Tales*. Smith et Howard deviendront des amis épistolaires de Lovecraft, et ils écriront des pastiches sur le Mythe.

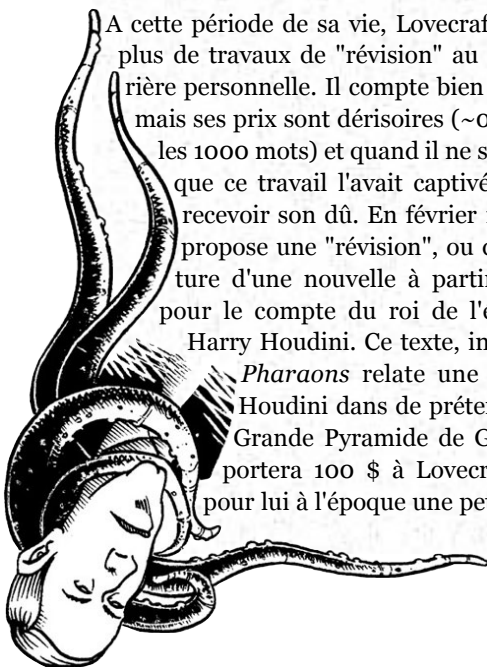
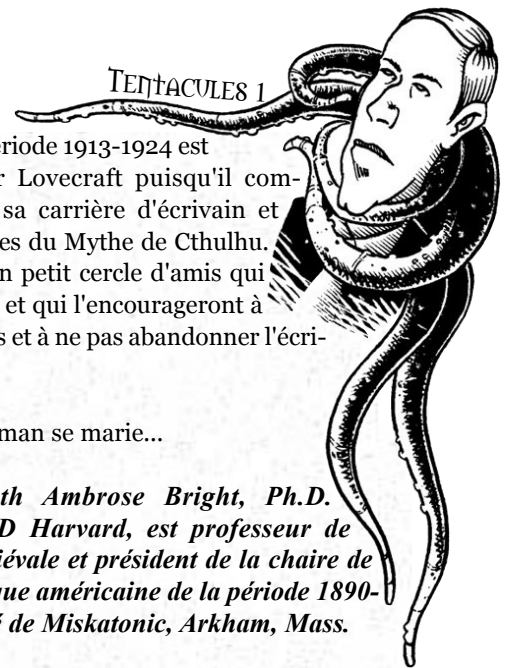
Enfin du pragmatisme

A cette période de sa vie, Lovecraft effectue de plus en plus de travaux de "révision" au détriment de sa carrière personnelle. Il compte bien vivre de ces travaux, mais ses prix sont dérisoires (~0,10 cent/mot soit 1 \$ les 1000 mots) et quand il ne se fait pas payer parce que ce travail l'avait captivé, il a bien du mal à recevoir son dû. En février 1924 *Weird Tales* lui propose une "révision", ou devrait-on dire l'écriture d'une nouvelle à partir de quelques idées, pour le compte du roi de l'évasion, le magicien Harry Houdini. Ce texte, intitulé *Prisonnier des Pharaons* relate une pseudo-aventure de Houdini dans de prétendus couloirs sous la Grande Pyramide de Gizeh. Ce travail rapportera 100 \$ à Lovecraft, ce qui constitue pour lui à l'époque une petite fortune.

Pour conclure, la période 1913-1924 est déterminante pour Lovecraft puisqu'il commence réellement sa carrière d'écrivain et esquisse les prémices du Mythe de Cthulhu. De plus, il se fait un petit cercle d'amis qui lui resteront fidèles et qui l'encourageront à continuer ses efforts et à ne pas abandonner l'écriture. §

A suivre : Le gentleman se marie...

Le Dr Fansworsth Ambrose Bright, Ph.D. Miskatonic, Litt. D Harvard, est professeur de métaphysique médiévale et président de la chaire de littérature fantastique américaine de la période 1890-1937, à l'université de Miskatonic, Arkham, Mass.





BIBLIOTHÈQUE VERT-DE-GRIS

PAR STEVE F.

Premiers pas dans le Mythe

Les ouvrages occultes dans le Mythe ont une place à part entière.

Les Gardiens qui essaient les vieux grimoires comme on distribue les journaux gratuits et qui offrent leur accessibilité comme si on était dans la salle d'attente de notre coiffeur, manquent une occasion de faire vibrer les joueurs...

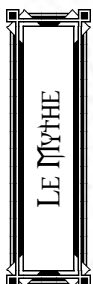
Ça y est ! Vos investigateurs débarquent dans la cave de leur oncle décédé, un temple souterrain, ou la bibliothèque interdite de l'Université de Miskatonic ? Quoi qu'il en soit, ils y ont découvert leur tout premier livre du Mythe. Nous parlons ici des livres contenant un savoir occulte comme le célèbre *Necronomicon*, le gluant *Livre de Dzyan* ou le culinaire *Culte des Goules*.

Les livres impies découverts au cours du jeu sont une délicieuse occasion de se rapprocher de l'œuvre de Lovecraft qui fait de constantes références à ces écrits. Ce sont souvent les derniers témoins de choses inavouables qui se sont passées : livres d'astronome fou, notes d'expériences griffonnées à la hâte, carnet de bord ou correspondance entre deux personnages. Si vous autres MJ voulez vous inscrire dans la lignée de cette œuvre lorsque vous faites jouer, ne négligez pas l'importance des livres découverts par les joueurs.

Comment vous débrouiller pour que l'ambiance soit au rendez-vous et que la sauce prenne bien lors de cette toute première découverte ? Voici quelques considérations à garder à l'esprit.

Notre mission se résume en une phrase : faire en sorte que les livres découverts par les investigateurs apparaissent réellement troublants, inquiétants pour les joueurs et que leur lecture soit une étape qui contraste radicalement avec le feuilletage sympathique des brochures de magie curative distribuées gratuitement dans tout bon donjon med-fan qui se respecte (sur les présentoirs disposés contre les murs de pierre après chaque gros combat).

KNOW YOUR ENEMY ! OU CE QU'IL VAUT MIEUX ÉVITER..



L'impression de "déjà vu"

Vous jouez avec des amis qui connaissent bien le Mythe, et sont peut-être eux-mêmes Gardiens à *L'Appel de Cthulhu* ? Dans ce cas, n'hésitez pas à brouiller les pistes pour conserver un

flou sur le contenu et la nature des livres découverts, vous ne gâchez pas le plaisir de leur découverte.

Comment procéder ? On remue délicatement ses petits neurones avec un supplément de café et l'on invente un nouveau nom pour le livre en question.

Exemple : *Le Necronomicon* peut être rebaptisé *Kitab Al Azif* ou *Grand tome de la véritable nécrologie stellaire*. Ainsi, on partira du principe que l'ouvrage découvert n'est qu'une copie de l'ouvrage véritable, mais au moins, vos joueurs farceurs ne danseront pas autour de la table en scandant de grands "YESS ! YESSSSS ! YESSSSS !!" renversant votre ambiance au passage.

Ainsi, les *Manuscrits Pnakotiques* deviennent les *Écrits du Sombre Retour*, etc.

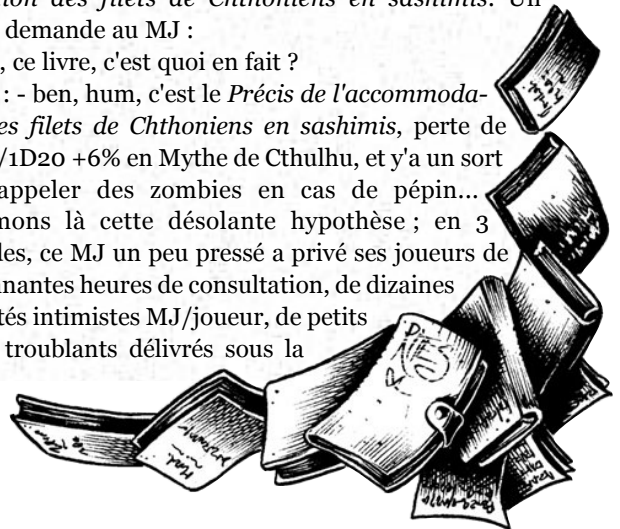
A vous d'inventer vos appellations. Gardez simplement le souci d'adéquation entre le titre et le contenu du livre, évitez les *Ecrits des Servants Stellaires* qui ne parlent que des Profonds vivant sous la mer ou le *Livre des Cinq Invocations* ne contenant aucun sort.

Déflorer sauvagement le Mythe

Nous sommes un samedi soir, il est 23h 47, cela fait 4 heures déjà que le scénario a commencé, la partie doit se terminer vers 1h du matin, et le meneur de jeu décrit la grotte obscure dans laquelle les explorateurs viennent de s'engouffrer. Après 20 minutes d'exploration, ils découvrent une dépression aménagée qui contient entre autres un livre en mauvais état à la couverture rongée par les âges ; en fait le terrrrrrible *Précis de l'accommodation des filets de Chthoniens en sashimis*. Un joueur demande au MJ :

- Hum, ce livre, c'est quoi en fait ?

Le MJ : - ben, hum, c'est le *Précis de l'accommodation des filets de Chthoniens en sashimis*, perte de SAN 4/1D20 +6% en Mythe de Cthulhu, et y'a un sort pour appeler des zombies en cas de pépin... Refermons là cette désolante hypothèse ; en 3 secondes, ce MJ un peu pressé a privé ses joueurs de frissonnantes heures de consultation, de dizaines d'apartés intimistes MJ/joueur, de petits billets troublants délivrés sous la



table, etc. Pour bien faire, vous devrez vous efforcer de distiller les informations contenues dans le livre au compte-gouttes, mais gardez bien à l'esprit que le livre, tel un antiquaire un peu fou, n'ouvrira jamais totalement le contenu de son savoir aux Investigateurs : après leur lecture, il restera toujours une partie obscure, imprécise ou totalement incohérente dont le sens leur échappera totalement.

VOS POSSIBILITÉS...

- Au premier regard ils se sont aimés

Le premier contact des Investigateurs avec un livre impie est presque toujours visuel ; il convient donc de s'attarder un peu sur l'apparence que peuvent avoir vos vieux grimoires. Généralement, ce qui les caractérise est leur âge : leur couverture et leurs pages encore refermées doivent sûrement afficher les stigmates du temps, aussi n'oubliez pas de décrire à vos joueurs ces tranches jaunies, ces feuilles volantes dépassant, les coins des pages rongées par les mites, la couverture peut-être noircie par les centaines de mains avides qui l'ont tenue ou par des flammes qui ont commencé à la carboniser. Les inscriptions sur sa tranche sont maintenant devenues illisibles tant le cuir est usé. Il y a peut-être des griffures sur son dos, à moins que ce ne soient des traces d'acide ou autre altération inconcevable. Le livre est peut-être tellement dangereux ou précieux qu'on y a apposé des fermoirs en acier, voire un cadenas médiéval ? Maintenant, pensez à ces signes d'alerte qui ne tromperont pas les Investigateurs doués en *Archéologie*, *Occultisme* ou *Histoire* : cette marque apposée au fer rouge sur la couverture, n'est-ce donc pas une marque infamante de l'Inquisition qui destinait les nécromants, comme leurs ouvrages troublants, au même sort : le bûcher ? Comment ce livre a-t-il pu en réchapper ?

Un style expurgé

A l'inverse, les copies des années 20 d'ouvrages anciens devraient être en bien meilleur état ; on peut même en imaginer certaines qui affichent une impeccable sobriété : imprimées il y a une dizaine d'années en petits exemplaires, ces copies ressemblent un peu à tous les livres d'époque. Seule l'absence totale de date ou de texte pourrait les différencier en apparence du roman *L'Ile au Trésor* ou du *Précis pratique de la femme respectable*.

Pour vos descriptions, n'oubliez pas au final que les matériaux qui ont été utilisés pour fabriquer/ conserver/ réparer le livre traduiront souvent l'attachement que leur por-

taient leurs lecteurs : pas question d'utiliser du papier de mauvaise qualité, une encre qui s'efface ou un cuir trop fin : du temps de leur fabrication, il devait sûrement s'agir de livres conçus pour durer, mais en même temps, ils ne devaient pas trop attirer l'attention, au risque d'alerter les mauvaises personnes. En traduction oubliez votre 4^{ème} édition du *Necronomicon* recouverte de crânes de nouveaux dorés à l'or fin, incrustée de rubis rouge sang ; préférez-lui pour la mode 1920 un seyant *Necronomicon* à la couverture de cuir bouilli bien épaisse, au titre presque effacé, au fermoir d'un métal inconnu et lustré à la cire d'abeille par un collectionneur zélé.

Ce qu'il fait à l'intérieur se sent à l'extérieur

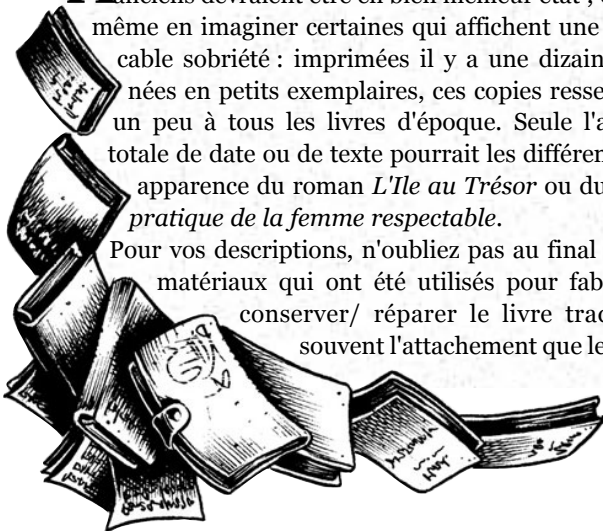
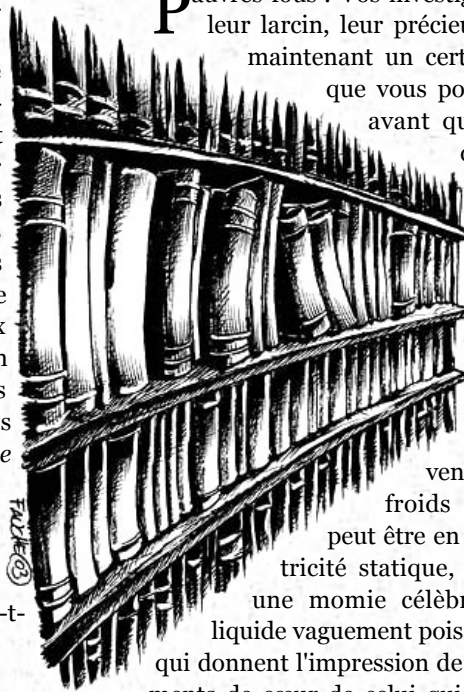
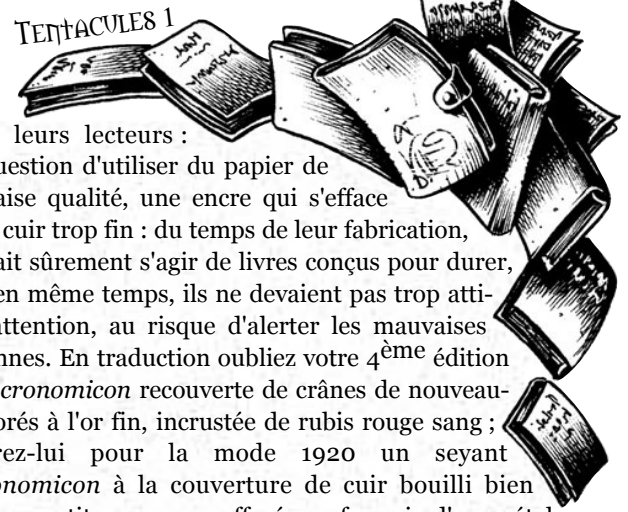
Pauvres fous ! Vos investigateurs quittent les lieux de leur larcin, leur précieux livre sous le bras. Il y a maintenant un certain nombre d'informations que vous pouvez divulguer aux joueurs avant que l'irréparable ne se produise : la lecture !

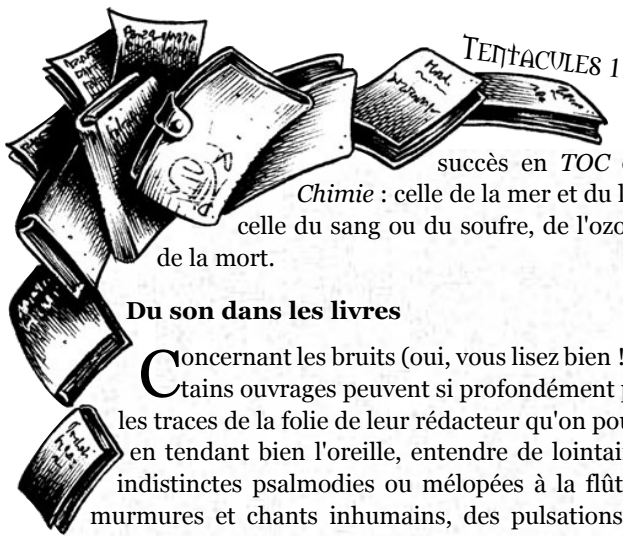
Pour ce qui est du toucher, les livres occultes peuvent afficher certaines caractéristiques singulières. Certains peuvent avoir un toucher d'une douceur répugnante (probablement la peau d'enfant qui les recouvre ; yeark !), d'autres peuvent sembler inexplicablement froids ou chauds. Certains sont peut être en permanence chargés d'électricité statique, d'autres semblent, comme une momie célèbre, légèrement suinter un liquide vaguement poisseux. Il en est probablement qui donnent l'impression de vibrer au rythme des battements de cœur de celui qui les porte. D'autres doivent sûrement donner l'impression qu'une nichée de vermine s'est établie sous sa couverture et glisse de temps en temps à un autre endroit de manière imperceptible.

Rassurez tout de même vos Investigateurs : la plupart des livres sont bien moins impressionnants, et se contenteront de semer quelques mites à chaque ouverture.

L'odeur des livres impies n'est pas le premier attribut auquel on peut penser, cependant, il y a encore sur ce point matière à ambiance. Odeurs rances de cuir pourrissant ; odeurs acides mêlées à celles du papier. Il peut aussi exhaler des odeurs plus légères, mais bien plus inquiétantes révélées sur un

LE MYTHE





succès en *TOC* ou en
Chimie : celle de la mer et du limon,
celle du sang ou du soufre, de l'ozone ou
de la mort.

Du son dans les livres

Certains ouvrages peuvent si profondément porter les traces de la folie de leur rédacteur qu'on pourrait, en tendant bien l'oreille, entendre de lointaines et indistinctes psalmodies ou mélopées à la flûte, des murmures et chants inhumains, des pulsations rythmiques, des tintements ou des bruits de courses feutrés. Tous ces sons restent naturellement à la limite de l'audible et ne seront véritablement distincts que pour les gens au POUvoir élevé ou aux Investigateurs à l'équilibre mental déjà très compromis (- de 25).

La lecture

Il fallait s'y attendre, toutes vos descriptions alarmantes n'ont eu qu'un seul effet : aiguïser la curiosité de vos joueurs. Depuis quelques minutes, leurs Investigateurs feuilletent fébrilement les pages du livre maudit avec l'insouciance d'un opossum qui farfouillerait avec grand intérêt dans un poste à haute tension histoire d'y cacher sa pomme de pin.

Que vont-ils y trouver ? C'est à vous de voir. Il y a simplement quelques constantes : l'essence du texte est tout à fait impossible à comprendre si l'on se contente de survoler le texte. Si des Investigateurs s'y essayaient, vous pourriez simplement leur énoncer quelques mots marquant leur attention : profondeurs insondables, corruption, mort, rituels, incantations, Shuddle-mei, Orgie de chair, etc. Bien sûr, vous pourrez aussi leur décrire en substance les sensations que leur procurent les nombreuses illustrations qui ponctuent le texte.

Pour arracher au livre quelques-uns de ses terribles secrets, il leur faudra se risquer à une lecture plus approfondie. Avant tout, cela suppose que l'Investigateur puisse lire la ou les langues de rédaction (au moins 40 dans le score de langue étrangère, 25 pour la langue natale, et 50 s'il s'agit d'une langue dont fébrilement les caractères diffèrent de la langue natale de l'Investigateur en question, par exemple les idéogrammes chinois pour un australien, le latin pour une japonaise, etc.). Une fois ces prérequis remplis, l'Investigateur va pouvoir découvrir les horreurs qui constituent le Mythe.

Des aides mémoires

Il est important que, vous autres Gardiens, ayez une idée au moins grossière du thème général de chaque ouvrage découvert : faites-vous des fiches ! Sur chacune, on devrait pouvoir trouver le

nom du livre, les principales entités et/ou sujets abordés et si vous avez du temps, les sorts que l'on peut y découvrir, sous un nom bien sûr différent de ceux trop explicites du livre des règles, les citations de quelques lignes inventées ou tirées de vos lectures personnelles. Les fiches servent d'aide-mémoire précieux, aussi n'oubliez pas d'y inscrire en cours de scénario les indications que vous aurez ajoutées en cas d'improvisation, et la localisation actuelle du livre (dans le sac d'un joueur, perdu dans un marais, aux mains d'un vilain PNJ, etc.) Ainsi, si vos joueurs ne se rappellent pas qu'ils ont perdu leur sac à dos dans la dernière embuscade de sectateurs, VOUS au moins vous serez là pour le leur rappeler, un air faussement désolé sur le visage ("Le Signe qui éloigne les Créatures de la Nuit ? Ha !! Un fameux rituel ! C'est siiiiiiiiiiii dommage que le livre qui contenait le sort soit resté aux mains de vos agresseurs à une bonne centaine de kilomètres au nord d'ici !").

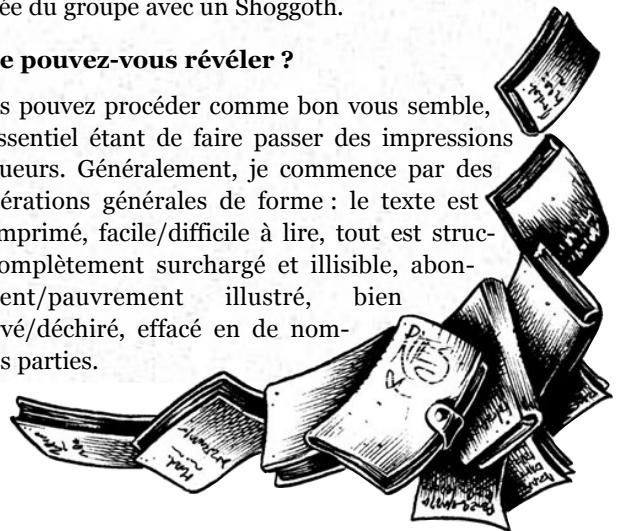
La première approche d'un livre du Mythe peut, en terme de jeu, se faire de deux manières différentes : en aparté joueur-MJ ou en groupe.

Dans la solution de l'aparté, vous invitez votre joueur à se retirer avec vous dans une autre pièce de votre local de jeu de manière à vous trouver loin des oreilles indiscretes. Ensuite, vous lui parlez de ce que son Investigateur a découvert au cours de sa première lecture ; cette technique à l'avantage de l'intensité, renforcée par une ambiance bien intimiste et du climat de secret-curiosté qui naîtra au sein du reste du groupe, ceux qui n'auront pas feuilleté les pages maudites. Si de plus vous pouviez revenir de l'aparté avec un petit sourire entendu affiché sur les lèvres et que votre joueur semble maintenant bien pensif, l'ambiance inquiétante instaurée à la lecture se propagera chez les autres joueurs.

Dans l'approche de groupe, vous révélez à tous ce que l'un d'entre eux aura lu. On part du postulat que le lecteur révèle aux autres au fur et à mesure ce qu'il découvre. C'est une approche plus simple qui a le mérite de ne pas impatienter vos autres joueurs et d'éviter la rétention d'infos par une seule personne qui, tout bien considéré, fait une victime toute choisie pour la prochaine rencontre inopinée du groupe avec un Shoggoth.

Que pouvez-vous révéler ?

Vous pouvez procéder comme bon vous semble, l'essentiel étant de faire passer des impressions aux joueurs. Généralement, je commence par des considérations générales de forme : le texte est écrit/imprimé, facile/difficile à lire, tout est structuré/complètement surchargé et illisible, abondamment/pauvrement illustré, bien conservé/déchiré, effacé en de nombreuses parties.



Ensuite, sur le fond : après au moins une demi-journée passée à lire le livre, énoncez au joueur une idée du thème général du livre qu'a trouvé l'Investigateur (plus ou moins exacte et précise selon la réussite d'un jet d'intelligence x5/4/3, etc.).

Lorsque vous aborderez cette idée générale, restez TRES vague. Ne citez pas sans bonne raison un nom de divinité ou de créature, faites des périphrases à la place : le culte de Nyarlathotep deviendra "les adorateurs du messager du vent noir".

En tout cas, essayez d'insister sur les incohérences, les contradictions que contient le livre, et surtout sur l'horreur suggérée. Essayez de faire travailler l'imagination de vos joueurs sur des sujets qui révoltent tout humain sain d'esprit : les tortures rituelles, les sacrifices de masse, la glotonnerie des créatures du Mythe, la folie du rédacteur qui laisse des traces de bave séchée sur les passages où il aborde les festins du maître aveugle du cosmos lors de sa dernière venue sur Terre. Le tout est de suggérer les choses avec des mots choisis, pas de dresser un inventaire des horreurs perpétrées par les sectateurs du Mythe, sauf si les joueurs demandent des exemples. Empruntez votre vocabulaire au champ lexical de la chirurgie, de la mégalomanie, du mysticisme, et saupoudrez-le de termes typiquement lovecraftiens (innommable, impie, abyssal, etc.).

Une méthode qui peut porter ses fruits est de parler à votre joueur du livre de manière très subjective, en rapport avec la personnalité de son Investigateur, pour mieux contourner ensuite les défenses rationnelles du personnage.

Exemple pour un Investigateur médecin et scientifique à sa première lecture : "Il semble s'agir des élucubrations grotesques d'un fou sur l'arrivée prochaine d'une divinité cosmique dans les sommets indiens. Ce ramassis de considérations religieuses illuminées renferme aussi des commentaires pseudo-scientifiques et des croquis anatomiques d'autres rédacteurs apparemment diplômés d'Oxford, réalisés sur des sujets humains, sur lesquels ils auraient pratiqué des dichotomies des tissus respiratoires. Là, ta lecture devient bien plus troublante. Non seulement les descriptions deviennent bien plus plausibles, mais de plus les noms cités t'ont forcé à arrêter ta lecture : d'anciens collaborateurs de ton

oncle semblent avoir pris part à ces expériences."

Vinification, distillation et dégustation

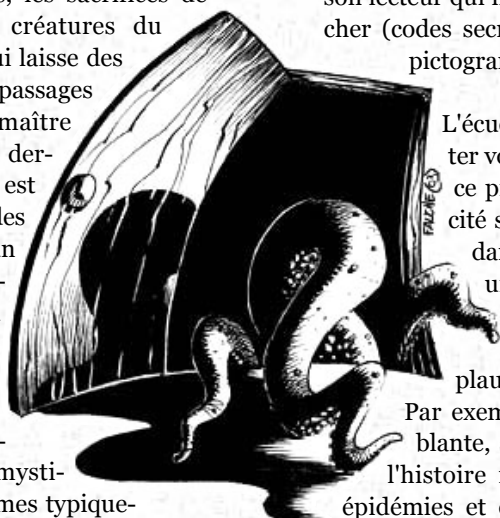
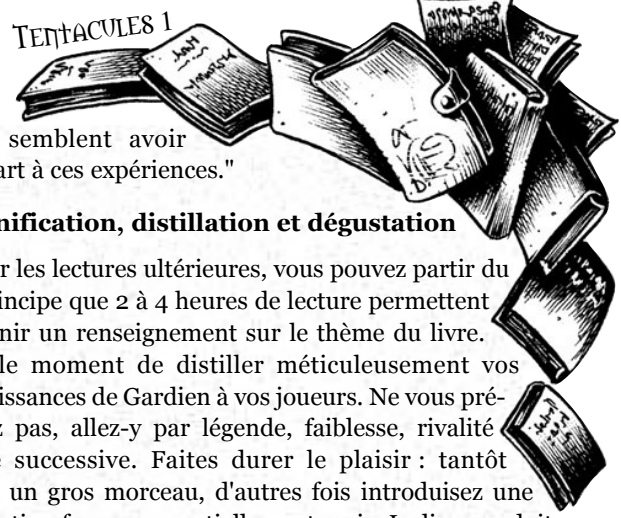
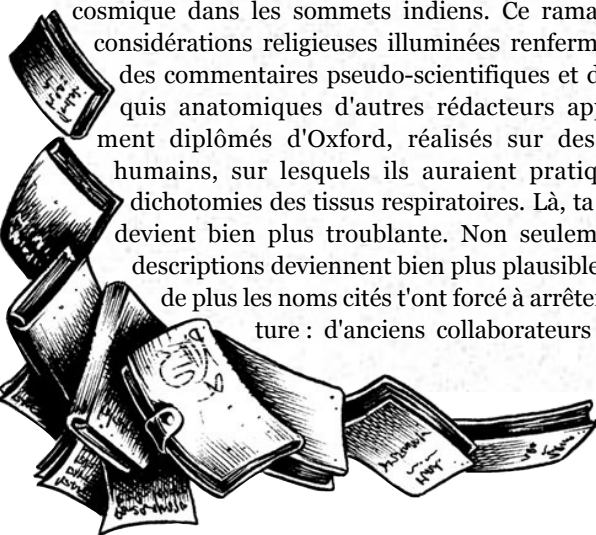
Pour les lectures ultérieures, vous pouvez partir du principe que 2 à 4 heures de lecture permettent d'obtenir un renseignement sur le thème du livre. C'est le moment de distiller méticuleusement vos connaissances de Gardien à vos joueurs. Ne vous précipitez pas, allez-y par légende, faiblesse, rivalité divine successive. Faites durer le plaisir : tantôt lâchez un gros morceau, d'autres fois introduisez une affirmation fausse ou partiellement vraie. Le livre ne doit jamais avoir réellement rendu tout son savoir, c'est plutôt son lecteur qui manquera de ressources pour les lui arracher (codes secrets, périphrases d'initiés intraduisibles, pictogrammes extraterrestres, etc.)

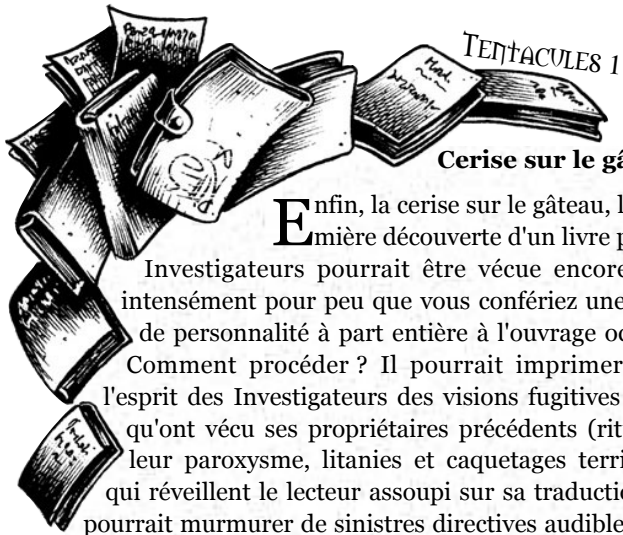
L'écueil traditionnel auquel risque de se heurter votre groupe concerne la vraisemblance de ce premier livre découvert : "Hahaha !!! Une cité sous-marine abritant un dieu malveillant dans l'Océan Pacifique !? Et pourquoi pas un acteur président des Etats-Unis ! Jette donc ce livre aux ordures, Malcolm !".

Ainsi, il vous faudra une parade : du plausible, des coïncidences troublantes, etc. Par exemple, la lecture n'en sera que plus troublante, si le texte cite des événements précis de l'histoire mondiale, des catastrophes naturelles, épidémies et événements énigmatiques en les expliquant de manière plausible avec des éléments du Mythe. Si vous êtes en panne d'inspiration, allez donc faire un tour sur Internet, dans un moteur de recherche, entrez par exemple les mots "séisme 1920 Europe" ou leur traduction anglaise et jetez un coup d'œil aux résultats pour trouver des événements réels sur lesquels vous broderez.

N'oubliez pas de donner le ton avec tous ces éléments qui marquent à la première lecture :

- La dégradation de la santé mentale du rédacteur au fur et à mesure de sa rédaction, visible dans son style.
- Le nombre ahurissant de témoignages de "fidèles" cités dans l'ouvrage.
- Les références précises à des lieux existants ou à des événements passés, présents ou à venir.
- L'existence d'entités prêtes à ravager et asservir l'humanité.
- Le caractère "galactique" de la menace.
- Le secret préservé sur ces menaces au commun des mortels.





Cerise sur le gâteau

Enfin, la cerise sur le gâteau, la première découverte d'un livre par les

Investigateurs pourrait être vécue encore plus intensément pour peu que vous confériez une sorte de personnalité à part entière à l'ouvrage occulte.

Comment procéder ? Il pourrait imprimer dans l'esprit des Investigateurs des visions fugitives de ce qu'ont vécu ses propriétaires précédents (rituels à leur paroxysme, litanies et caquetages terrifiants qui réveillent le lecteur assoupi sur sa traduction). Il

pourrait murmurer de sinistres directives audibles seulement par celui qui porte l'ouvrage : c'est le moment ! Pousse-le dans le vide ! (en note glissée sous la table au joueur). Sa couverture pourrait à loisir s'ouvrir ou se fermer sans bruit lorsqu'on n'y prête pas attention. Vos possibilités sont très étendues, allant jusqu'à la réorganisation autonome des paragraphes, la disparition ou l'écriture spontanée du texte. Dans tous les cas, nous vous incitons tout de même à une certaine sobriété, n'allez pas dériver dans un trip "l'Appel des Ghostbusters" ou "l'Exorciste d'Arkham". Passez-vous des effets spéciaux spectaculaires au point d'en devenir kitsch et surfaits. La véritable horreur est dans le Mythe, et souvent dans les non-dits.

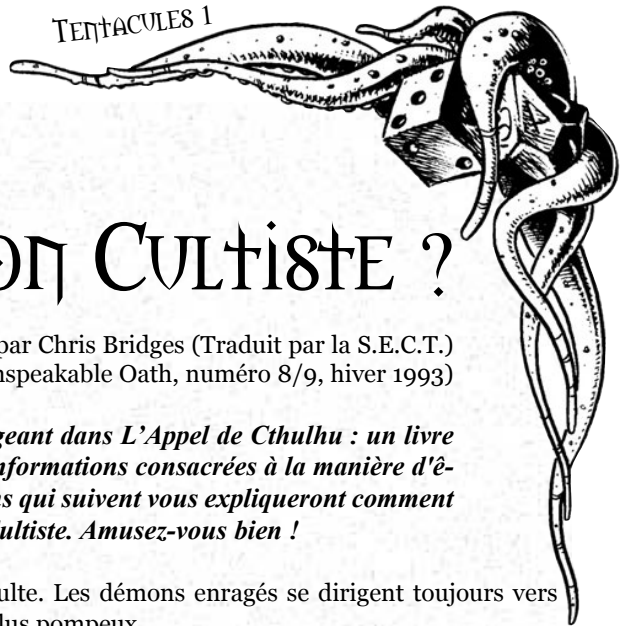
Faites en sorte que la réalité de ces petits incidents soit toujours incertaine (ils ne se produisent qu'en présence d'une seule personne, et il semble qu'on puisse toujours les rattacher à l'éventuelle folie qui commence à ronger son lecteur).



"Les livres gardent mesquinement leur cortège de sinistres secrets, leur existence précède et dépassera sûrement la seule vie de leur lecteur. Ils sont les témoins muets de l'horreur cachée et les parasites les plus serviables de ceux qui cherchent le pouvoir." §

*Sir Menton Jenkins
Ancien Maître de Conférence
de l'Université de Miskatonic*





COMMENT ÊTRE UN BON CULTISTE ?

par Chris Bridges (Traduit par la S.E.C.T.)
(The Unspeakable Oath, numéro 8/9, hiver 1993)

Les investigateurs ont longtemps bénéficié d'un favoritisme outrageant dans L'Appel de Cthulhu : un livre de règles complet pour jouer des investigateurs. Mais où sont les informations consacrées à la manière d'être un cultiste ? Ici, heureux lecteur ! Les deux douzaines de canons qui suivent vous expliqueront comment vivre d'une façon pleinement satisfaisante votre immonde vie de Cultiste. Amusez-vous bien !

Précepte I.

Choisissez une foi et restez-lui fidèle. Le dilettantisme est la marque des amateurs.

Précepte II.

Évitez de vous mettre inutilement dans l'embarras. Entraînez-vous dans l'intimité à la prononciation correcte du nom de votre divinité, avant de le chanter en public. Les antisèches sont souvent utiles.

Précepte III.

N'invoquez jamais quelque chose de plus gros que votre tête.

Précepte IV.

Évitez tous les bijoux cabalistiques d'un poids supérieur à 5 kilos, vous vous attireriez juste des problèmes.

Précepte V.

Les bougies à la citronnelle ne peuvent pas être utilisées dans les rituels ! Je n'insisterai jamais assez là-dessus. Les bougies de couleur pastel en forme d'animaux mignons tout plein sont comme des balises pour les Sombres Seigneurs.

Précepte VI.

Gardez toujours votre équipement sur vous : bougies, craie, encens, couteau en argent, dague sacrificielle, revolver de service, ail, Signe Jaune, menue monnaie, préservatifs et vêtements de rechange.

Précepte VII.

Ne soyez jamais le cultiste qui va se frotter à l'investigateur. Mettre à sac des chambres d'hôtel est probablement sans danger, mais aller se battre avec les gentils est le plus sûr chemin pour le fond de la Tamise.

Précepte VIII.

Quand la messe noire se barre en sucette, éloignez-vous du chef

du culte. Les démons enragés se dirigent toujours vers les plus pompeux.

Précepte IX.

Ne jubilez pas.

Précepte X.

Si vous jubilez, ne révélez jamais vos plans.

Précepte XI.

Si vous jubilez et révélez vos plans, ne laissez jamais mourir les investigateurs à petit feu. Ça ne marche jamais.

Précepte XII.

Si vous jubilez, révélez vos plans et laissez mourir les investigateurs à petit feu, n'ayez pas l'audace de paraître surpris quand ils viendront déjouer vos entreprises.

Précepte XIII.

Les investigateurs arrivent toujours au dernier moment pour contrecarrer vos plans. Prenez une demi-heure d'avance ; ils détestent ça.

Précepte XIV.

Choisissez des robes de cérémonie avec lesquelles il est facile de courir tout en possédant de bonnes capacités de dissimulation.

Précepte XV.

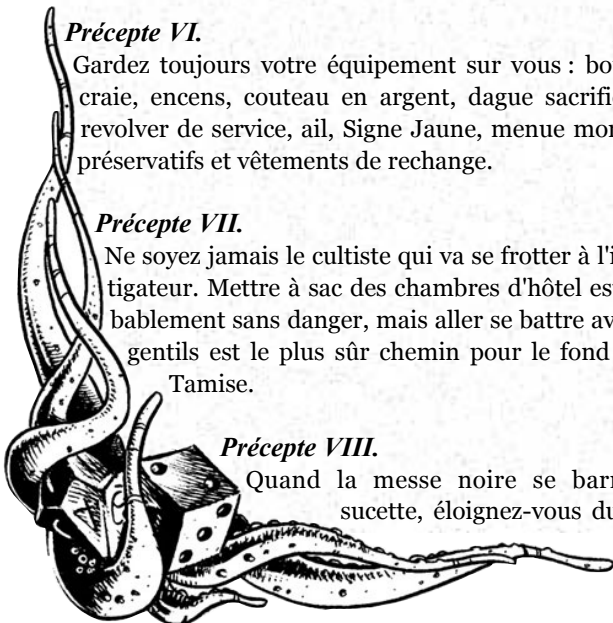
N'admettez jamais avoir @#%\$é avec quelque chose si vous ne vous sentez pas absolument à l'aise avec sa structure génétique.

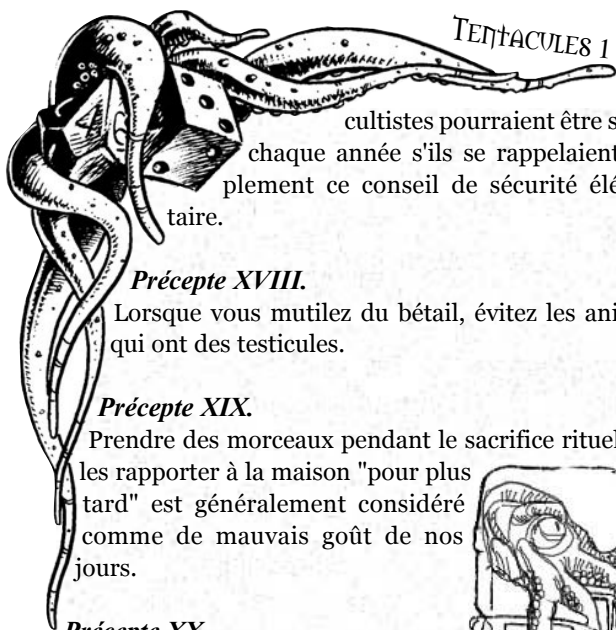
Précepte XVI.

N'admettez jamais avoir @#%\$ avec quelque chose si vous n'étiez pas absolument à l'aise avec sa structure génétique.

Précepte XVII.

Quand un objet religieux commence à émettre de la lumière, FERMEZ LES YEUX. Des milliers de





cultistes pourraient être sauvés chaque année s'ils se rappelaient simplement ce conseil de sécurité élémentaire.

Précepte XVIII.

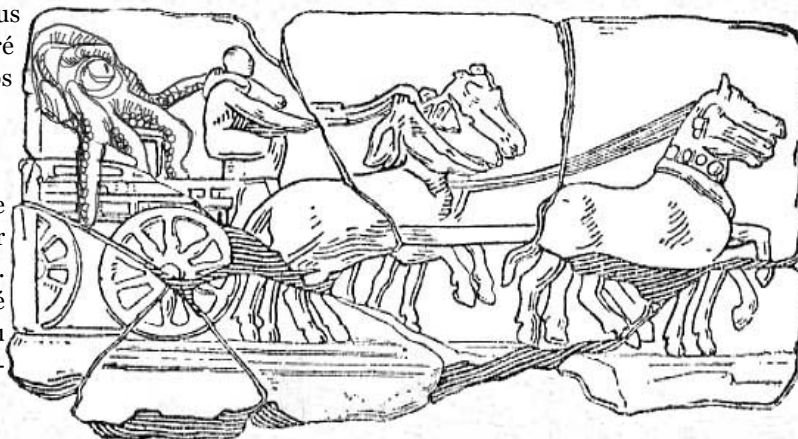
Lorsque vous mutilez du bétail, évitez les animaux qui ont des testicules.

Précepte XIX.

Prendre des morceaux pendant le sacrifice rituel pour les rapporter à la maison "pour plus tard" est généralement considéré comme de mauvais goût de nos jours.

Précepte XX.

Avant chaque rituel des analyses de sang sont désormais exigées pour toutes les victimes sacrificatoires. Les effets du VIH+ sur la divinité maléfique moyenne n'ont jamais eu de témoin vivant, ou même seulement intact.



Précepte XXI.

Contrairement à la croyance populaire, les drogues et les invocations ne font pas bon ménage. Quand la Monstruosité Bredouillante arrive, il est extrêmement important de pouvoir distinguer la Monstruosité Bredouillante sur laquelle il faut lancer de l'eau bénite de la Monstruosité Bredouillante qui partira après quelques heures, un Doliprane et un bon bain chaud.

Précepte XXII.

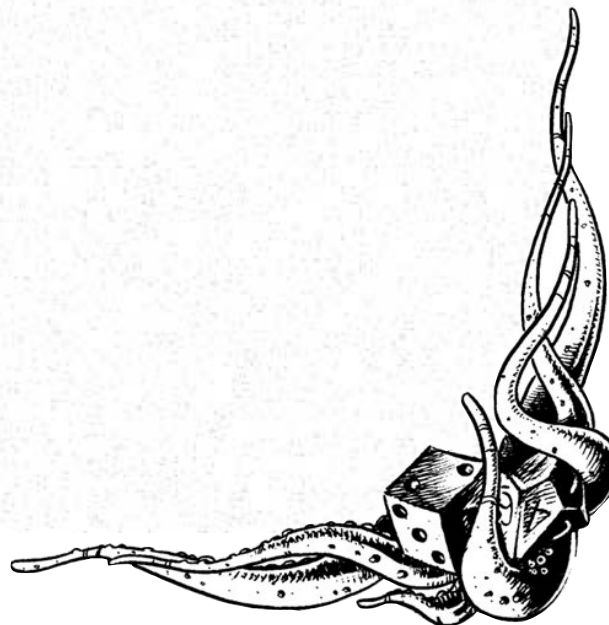
Ne jouez jamais au strip-Tarot.

Précepte XXIII.

La piété et la foi sont des choses puissantes : peu de forces dans la nature peuvent se dresser contre celui qui est pur dans sa foi, dans son âme et envers son dieu. Cependant, il est également vrai que Dieu est au côté de celui qui possède l'artillerie la plus lourde, aussi soyez prêt à changer de côté sans la moindre hésitation.

Précepte XXIV.

Dans les situations où un sacrifice frais et vivant n'est pas faisable ou même simplement possible, les démons de rangs inférieurs peuvent être trompés en passant au micro-ondes un gros morceau d'une ancienne victime congelé à l'avance et animé avec habileté. Cependant, un simulacre de victime sculptée dans du pâté de foie n'a aucune chance de tromper qui que ce soit. §



Pour les
Gardiens

LA PREMIÈRE FOIS

PAR FEANOR

Quand on sait comment est préparé le foie gras, quand on connaît le truc de la malle magique, on est souvent déçu. C'est pourquoi les petites astuces des Gardiens doivent rester entre eux. Bienvenue dans cette section strictement interdite aux joueurs !

Elle aura en effet pour objet de présenter au Gardien des Arcanes, débutant ou confirmé, quelques conseils, recettes, secrets et vacheries diverses, destinés à améliorer votre maîtrise de *L'Appel de Cthulhu*, et vous permettre d'en exploiter toutes les possibilités. Quel malheur de voir autant de parties se transformer en vulgaires ball-traps à Profonds et autres donjons à Goules !

Notre optique est, au contraire, de mettre en avant les particularités de *L'Appel de Cthulhu*, à savoir l'ambiance et le fantastique, ou encore ce que l'on nomme, en termes freudiens, l'inquiétante étrangeté. Cela ne nous empêchera pas, à l'occasion, de développer l'art du combat trépidant et de l'aventure exotique...

Mais commençons par le commencement. Vous venez de lire les règles du jeu, vous avez jeté un œil sur votre premier scénario et vous êtes un peu perdu. Vous ne savez pas très bien comment vous débrouiller pour que votre première partie de *L'Appel de Cthulhu* ressemble à autre chose qu'une simple enquête ou à une chasse au monstre. Comment surprendre vos joueurs ? Comment leur faire peur ? Comment leur faire ressentir l'horreur cosmique si caractéristique des œuvres de Lovecraft ? Voici quelques conseils pour mettre en scène "la première fois".

"MOI JE VEUX FAIRE UN GUERRIER AVEC UNE GROSSE SULFATEUSE ET 18 EN POUVOIR", OU LA CRÉATION DES PREMIERS PERSONNAGES.

Avant toute chose, il faut nous rappeler ce qu'est le fantastique. Au sens strict, c'est l'intrusion d'un élément surnaturel dans la réalité, élément qui provoque un doute, une hésitation dans l'esprit du personnage concerné et, par là même, l'inquiétude, puis l'horreur. Cette définition nous permet d'établir le principe qui doit présider à la mise en place d'une campagne de Cthulhu : le réalisme. C'est dans la mesure où le cadre de départ est parfaitement ordinaire, réaliste, presque banal, que l'intrusion du Mythe de Cthulhu sera plus frappante et plus déstabilisante pour vos

joueurs. Et cela commence justement dès la création de leurs personnages.

Tout d'abord, il vous faut une bonne raison de les réunir. Tout dépend du thème de votre campagne (on en développera un certain nombre dans ces pages à l'avenir), mais l'une des solutions évidentes est celle du lieu, commun à tous les personnages. Pensez également à ce qui peut les pousser à enquêter ensemble : est-ce une connaissance commune qui a disparu (formule ultra classique), l'appartenance à la même petite communauté (village, université), une situation de départ partagée (voyage, croisière, séjour au poste de police) ?

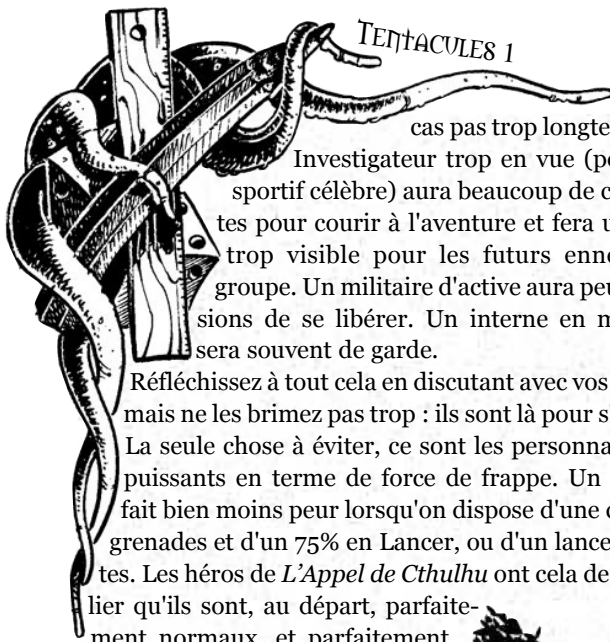
Beaucoup de scénarios proposent une première rencontre. Gardez en tout cas à l'esprit que plus le motif est crédible, justifié, naturel, mieux vous poserez le cadre historique et réaliste de votre campagne. N'hésitez pas à inventer une nouvelle situation de départ si celle que l'on vous propose ne vous semble pas satisfaisante. En outre, d'une manière générale, renseignez-vous sur les lieux et les périodes où vous placerez les personnages. Mieux vous les connaîtrez, mieux vous en rendrez l'ambiance, et mieux vous répondrez aux désirs ou aux improvisations de vos joueurs.

DES QUATRE FANTASTIQUES AU CLUB DES CINQ, OU L'ESPRIT DE GROUPE PARTICULIER À L'APPEL

Dernier principe : c'est le Mythe qui réunit les Investigateurs. Le fait de partager une expérience surnaturelle est toujours le meilleur moyen de continuer de se voir. Cela les poussera également à conserver entre eux le secret, et à les mettre au ban de la société.

L'occupation des Investigateurs détermine grandement la raison qui les poussera à se réunir. L'éventail des carrières proposées dans le livre de base et le Manuel de l'Investigateur offre des possibilités passionnantes. Laissez la plus grande liberté aux joueurs pour choisir la profession de leur personnage, mais songez aussi au réalisme et à la cohérence de leur groupe. La présence d'un policier et d'un gangster au sein d'une même équipe posera certainement problème, à moins que le flic ne soit déjà un ripou. Un pasteur ne fréquentera pas un tueur, ou en tout

AIDE DE JEU



cas pas trop longtemps. Un

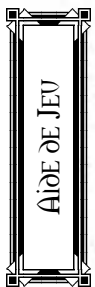
Investigateur trop en vue (politicien, sportif célèbre) aura beaucoup de contraintes pour courir à l'aventure et fera une cible trop visible pour les futurs ennemis du groupe. Un militaire d'active aura peu d'occasions de se libérer. Un interne en médecine sera souvent de garde.

Réfléchissez à tout cela en discutant avec vos joueurs, mais ne les brimez pas trop : ils sont là pour s'amuser. La seule chose à éviter, ce sont les personnages trop puissants en terme de force de frappe. Un monstre fait bien moins peur lorsqu'on dispose d'une caisse de grenades et d'un 75% en Lancer, ou d'un lance-roquettes. Les héros de *L'Appel de Cthulhu* ont cela de particulier qu'ils sont, au départ, parfaitement normaux, et parfaitement fragiles. On peut même dire qu'ils incarnent la fragilité humaine face à un univers qui tourne au cauchemar, face à des secrets qui dépassent leur entendement.

Dans tous les cas, demandez à vos joueurs de soigner le background et l'historique de leur personnage, ce qui est d'ailleurs valable pour la plupart des jeux de rôle.

Les antécédents familiaux, en particulier, peuvent être largement exploités par les Gardiens judicieux ("Ton oncle Jedediah est arrivé dans la région en 1885... il vivait auparavant dans un village côtier nommé Innsmouth... d'ailleurs il y est né..."). Mais les connaissances et contacts doivent également être précisés. Laissez les joueurs libres de discuter entre eux lorsque l'aventure commence, de manière à essayer leurs personnages, à s'en imprégner, à se familiariser avec eux, à établir des relations de groupe crédibles et humaines. Soignez les situations de conversation les plus prosaïques. Plus les joueurs auront pris le temps de s'attacher à leur rôle et de les faire vivre, plus ils auront peur qu'il leur arrive quelque chose.

"ALORS LÀ, BEN... EUH, LÀ, VOUS VOYEZ UN PROFOND... QUI VOUS ATTAQUE", OU L'APPARITION DU PREMIER MONSTRE.



Une créature du Mythe n'est pas un monstre comme les autres. C'est presque toujours un intrus dans la réalité des personnages, une entité anormale, dont la vision est déstabilisante, parce qu'elle remet en cause la conception que les Investigateurs ont de la vie et de l'univers. Même la statuette représentant Cthulhu, dans la nouvelle qui donne son nom au jeu, n'appartient pas à notre monde, et ne peut pas être totalement décrite.

Imaginez-vous rencontrer une espèce de crustacé volant dont la tête ressemble à de la cervelle iridescente en pleine forêt, ou un humanoïde canin, puant et lépreux, gloussant et bavant, qui vous regarde de ses yeux rouges sans pupilles au fond de la cave ou dans un couloir du métro...

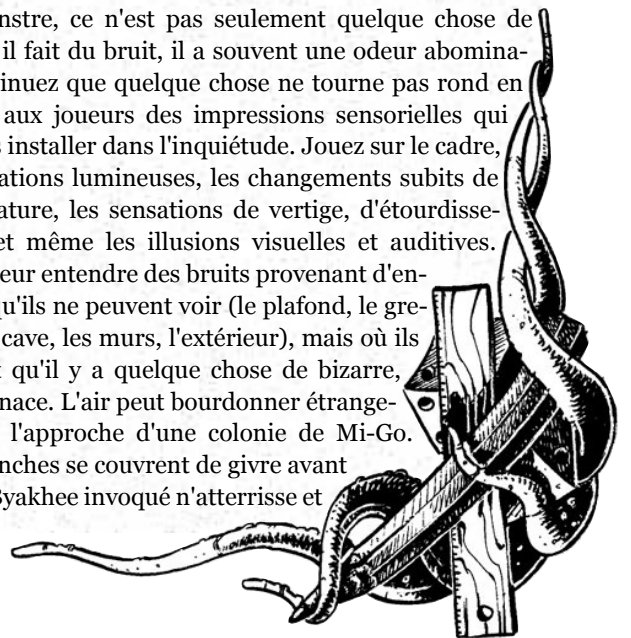
Comment recréer cette forme de terreur innommable autour d'une table ?

On pourrait penser que la surprise frappante est le meilleur moyen de pétrifier les joueurs. Tout est à peu près normal et soudain (grand coup de poing sur la table !) apparaît la chose, dont vous lisez bêtement la description soignée dans le livre de règles. L'expérience montre que cette solution ne marche pas du tout, ou en tout cas pas de cette manière. Curieusement, c'est en préparant vos joueurs à l'apparition que vous obtiendrez le meilleur résultat. Tout le secret est dans l'attente que vous créez dans l'imagination des joueurs, car de cette attente naîtra l'inquiétude. C'est le principe du suspense, utilisé à outrance dans tous les films d'action ou d'horreur : on sait que quelque chose va arriver, parce que tout nous y prépare (la lumière, la musique, les petits bruits, la prudence des personnages, les angles de vue), mais on ne sait pas à quel moment, et c'est justement cela qui nous inquiète. De quelle manière préparer vos joueurs à l'horrible vision ?

"AU BOUT DU POIL DE LA VENTOUSE DU TENTACULE", OU LA HIÉRARCHISATION DES DESCRIPTIONS.

Procédez par petites touches, par petites impressions, successives, d'abord à peine perceptibles, puis de plus en plus nombreuses, de manière à poser une atmosphère inquiétante.

Un monstre, ce n'est pas seulement quelque chose de visuel : il fait du bruit, il a souvent une odeur abominable. Insinuez que quelque chose ne tourne pas rond en offrant aux joueurs des impressions sensorielles qui vont les installer dans l'inquiétude. Jouez sur le cadre, les variations lumineuses, les changements subits de température, les sensations de vertige, d'étourdissement, et même les illusions visuelles et auditives. Faites-leur entendre des bruits provenant d'endroits qu'ils ne peuvent voir (le plafond, le grenier, la cave, les murs, l'extérieur), mais où ils sauront qu'il y a quelque chose de bizarre, une menace. L'air peut bourdonner étrangement à l'approche d'une colonie de Mi-Go. Les branches se couvrent de givre avant que le Byakhee invoqué n'atterrisse et



les Investigateurs se mettent à frissonner sans raison apparente. Ne les saturez pas d'indices trop rapidement, mais ajoutez petit à petit vos ingrédients, en les disséminant dans vos descriptions générales du lieu et dans le récit de leurs actions. C'est lorsqu'ils sont suffisamment inquiets et alarmés par le mugissement du vent dans la grotte, le souffle glacial qui pénètre leurs os, le clapotis obsédant de la mer et l'odeur de poisson, d'abord ténue, étourdissante désormais, jusqu'à provoquer la nausée, que vous pouvez faire grincer les pieds de votre chaise, monter le son de votre musique d'ambiance et leur balancer votre Profond dans la face.

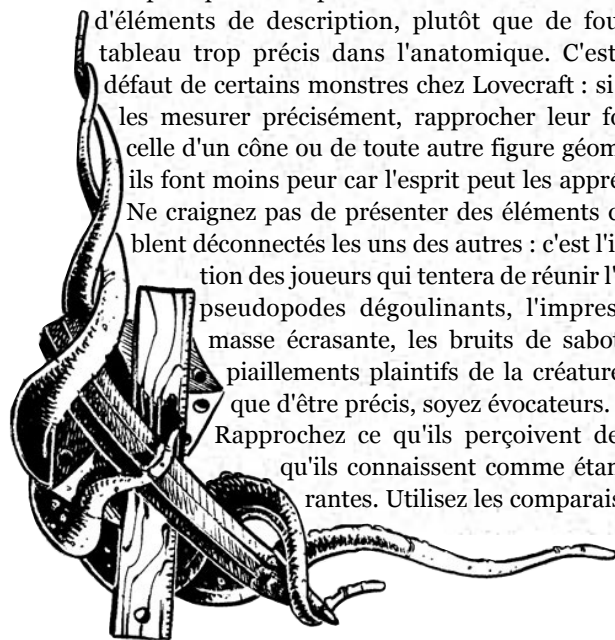
Le ton et le débit de votre voix sont très importants dans ces moments. Rappelez-vous qu'il est plus judicieux d'inquiéter, et donc de parler de plus en plus lentement, d'une voix sérieuse et grave. Lorsque la créature apparaît, vous pouvez vous lâcher dans une description répugnante.

Cette description est toujours plus évocatrice lorsqu'elle est animée par des notations de mouvement et de vie. Votre chose à tentacules est encore plus dérangement si elle est parcourue de tremblements, de frémissements, qu'un fluide visqueux s'écoule le long des tentacules en question, qui glissent les uns sur les autres en une danse obscène. Par ailleurs, une créature est toujours plus inquiétante si elle fait des gestes qui menacent directement celui qui la contemple. Des tentacules au loin, c'est bien, mais lorsqu'ils font mine de s'approcher, comme des serpents d'eau, du visage d'un Investigateur malheureux, c'est mieux. Lorsque vous jouez une goule menaçante, montrez du doigt un des joueurs et gémissiez "Toi ! Toi !", en vous levant lentement vers lui avec un rictus affreux, le regard fixe et exorbité.

"DIS-MOI À QUOI TU SONGES, JE TE DÉCRIRAI LE MONSTRE..." , OU L'UTILISATION DU SUBCONSCIENT DES JOUEURS.

Enfin, songez que l'imagination des joueurs sera toujours plus puissante que votre meilleure description. C'est pourquoi vous pouvez vous contenter de touches, d'éléments de description, plutôt que de fournir un tableau trop précis dans l'anatomique. C'est le seul défaut de certains monstres chez Lovecraft : si on peut les mesurer précisément, rapprocher leur forme de celle d'un cône ou de toute autre figure géométrique, ils font moins peur car l'esprit peut les appréhender. Ne craignez pas de présenter des éléments qui semblent déconnectés les uns des autres : c'est l'imagination des joueurs qui tentera de réunir l'amas de pseudopodes dégoulinants, l'impression de masse écrasante, les bruits de sabots et les piailllements plaintifs de la créature. Plutôt que d'être précis, soyez évocateurs.

Rapprochez ce qu'ils perçoivent de choses qu'ils connaissent comme étant écœurantes. Utilisez les comparaisons.



TENTACULES I

Et enfin, surtout, NE NOMMEZ JAMAIS LA CREATURE ! Un Sombre Rejeton ne se balade pas avec un badge ou une pancarte sur le front ! Et de toute manière, il n'a pas de front...

Il existe toutes sortes de techniques pour faire vivre un monstre de *L'Appel de Cthulhu*. Développez les vôtres, et trouvez celles qui marchent sur vos joueurs !

"GRRRLLLLLBBBBLLLLLDIBIDIBIDIBIDIAHAHA..." , OU LES PREMIERS SIGNES DE LA FOLIE CHEZ L'INVESTIGATEUR

La gestion de la folie, dans *L'Appel de Cthulhu*, ne doit pas devenir une simple affaire de points, même si le décompte de la Santé Mentale agit parfois comme un compte à rebours stressant. Et à la limite, un Gardien perfectionniste et sadique pourrait très bien décider de ne pas informer ses joueurs du nombre de points de SAN qui leur reste...

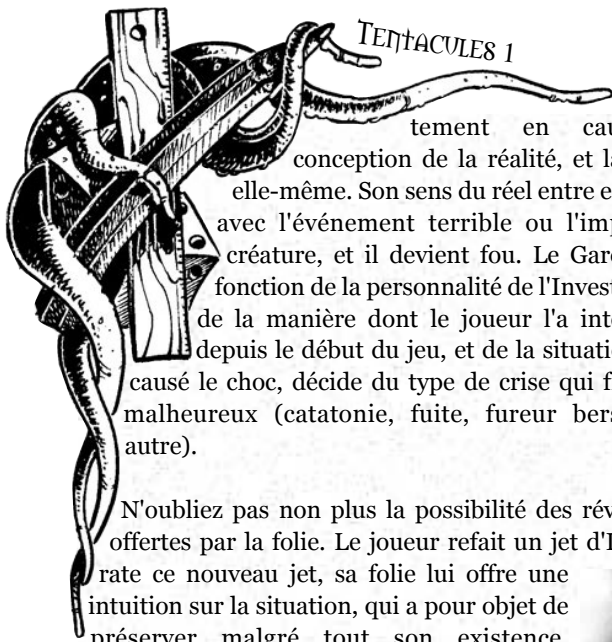
Sans aller jusqu'à de telles extrémités (qui peuvent être vraiment gratifiantes lorsque les joueurs sont expérimentés), il faut absolument jouer sur ce que les joueurs pensent, ou croient savoir, de l'état psychologique de leurs personnages dans le cas d'une Folie à Durée Indéterminée, qui demande une gestion un peu plus subtile que la Folie Temporaire. Examinons d'abord la seconde.

"TU PEUX ALLER CHERCHER LE CAFÉ : T'ES CATATONIQUE POUR 5 POINTS..." , OU LA GESTION DE LA FOLIE TEMPORAIRE.

Celle-ci, causée par un choc émotionnel ou psychique ponctuel, c'est à dire par la perte de 5 points ou plus de SAN en une occasion, ne pose pas vraiment de problème au Gardien et au joueur concerné. On vérifie d'abord que le personnage a pleinement compris ce qui lui est arrivé par un jet d'Idée. S'il le rate, c'est que le personnage adapte ce qu'il a vécu à ses préjugés sur l'univers, qu'il projette une explication rationnelle sur le surnaturel et qu'il écarte l'événement de sa conscience, puis de sa mémoire : il n'a en fait rien compris à ce qui s'est passé, son esprit l'a écarté pour se protéger et il pensera avoir vu un clochard furieux là où les autres auront reconnu un Mi-Go ; ou alors il occultera et oubliera l'événement la minute suivante. Il perd tout de même les points de SAN, parce que l'événement continuera à le travailler inconsciemment, dans les profondeurs de sa psyché : à partir d'un certain temps, et à la première occasion, tous les chocs accumulés feront sauter les derniers verrous de sa raison.

Si le jet d'Idée est réussi, c'est que le personnage a bien conclu que son expérience remettait complè-



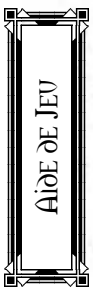


tement en cause sa conception de la réalité, et la réalité elle-même. Son sens du réel entre en conflit avec l'événement terrible ou l'impossible créature, et il devient fou. Le Gardien, en fonction de la personnalité de l'Investigateur, de la manière dont le joueur l'a interprétée depuis le début du jeu, et de la situation qui a causé le choc, décide du type de crise qui frappe le malheureux (catatonie, fuite, fureur berserk ou autre).

N'oubliez pas non plus la possibilité des révélations offertes par la folie. Le joueur refait un jet d'Idée. S'il rate ce nouveau jet, sa folie lui offre une intuition sur la situation, qui a pour objet de préserver malgré tout son existence. L'exemple donné dans les règles est assez parlant. Si vous n'avez vraiment aucune idée, rappelez-vous que la meilleure intuition est toujours "fuyez !"

N'oubliez pas non plus qu'une crise due à la vision d'un monstre ne provoquera pas le même genre d'effets qu'un choc consécutif à la lecture d'un livre maudit ou au lancement d'un sortilège impie. L'Investigateur qui devient fou chez lui après la lecture du *Culte des Goules* aura des hallucinations, cherchera à s'enfermer dans un placard, appellera ses amis en ricanant au téléphone et en bredouillant des phrases incompréhensibles et légèrement inquiétantes, montera sur le toit pour hurler des prières.

Un dernier conseil pour ce qui est de la Folie Temporaire : éviter de faire jouer cette crise comme ce que l'on voit dans la plupart des films d'horreur, à savoir des hurlements hystériques, qui feront marrer les autres joueurs plutôt qu'autre chose. Inspirez-vous plutôt des crises de folie des bons films de guerre, comme *Apocalypse Now*, *Full Metal Jacket*, ou *La Ligne Rouge* : les soldats en état de choc y sont absolument inquiétants, parce qu'ils adoptent un comportement vraiment irrationnel et s'expriment de manière incohérente, tout en gardant une apparence relative de calme. Conseillez à votre joueur de prendre un regard vitreux et de faire comme s'il voyait à travers les autres joueurs, comme s'il regardait au travers, lorsqu'il s'adresse à eux. Un regard absent et des paroles aberrantes provoqueront assurément l'impression d'aliénation.



“HEU... OÙ EST L'ASILE LE PLUS PROCHE ?”, OU LA GESTION DE LA FOLIE À DURÉE INDÉTERMINÉE.

La Folie à Durée Indéterminée, nous l'avons dit, demande un peu plus de subtilité, parce qu'elle est durable et se prolongera un certain temps, voire pendant plusieurs parties. Le psychisme de l'Investigateur est plus profondément touché. Seul, il ne pourra reprendre pied sur le réel qu'au bout de plusieurs mois.

La subtilité réside dans le fait que l'Investigateur ne doit pas savoir qu'il est fou, qu'il devra pour ainsi dire s'en rendre compte de lui-même au bout de quelques réactions bizarres de la part de son entourage. Ne dites pas au joueur "bon, ton personnage vient de perdre 20% de sa

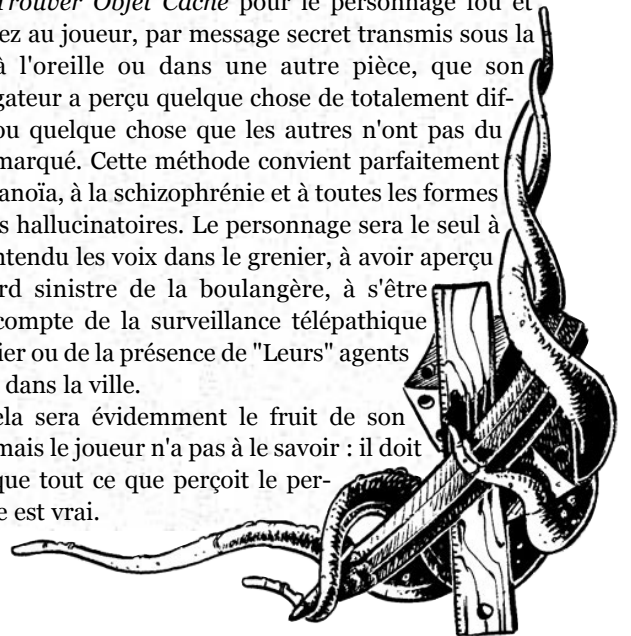
Santé Mentale en une heure, il devient fou". L'histoire des 20% ne concerne à vrai dire que le Gardien. Il devra s'y prendre autrement pour faire plonger le personnage dans la folie.

Au départ, un fou ne se rend pas compte qu'il est fou. Toutes ses perceptions et ses idées délirantes lui semblent réelles et justifiées, il ne les remet pas en question. Prenez ce principe au pied de la lettre. Lorsque les autres personnages voient ou entendent telle chose, faites semblant de faire un



jet de *Trouver Objet Caché* pour le personnage fou et annoncez au joueur, par message secret transmis sous la table, à l'oreille ou dans une autre pièce, que son Investigateur a perçu quelque chose de totalement différent ou quelque chose que les autres n'ont pas du tout remarqué. Cette méthode convient parfaitement à la paranoïa, à la schizophrénie et à toutes les formes de folies hallucinatoires. Le personnage sera le seul à avoir entendu les voix dans le grenier, à avoir aperçu le regard sinistre de la boulangère, à s'être rendu compte de la surveillance télépathique du sorcier ou de la présence de "Leurs" agents partout dans la ville.

Tout cela sera évidemment le fruit de son délire, mais le joueur n'a pas à le savoir : il doit croire que tout ce que perçoit le personnage est vrai.



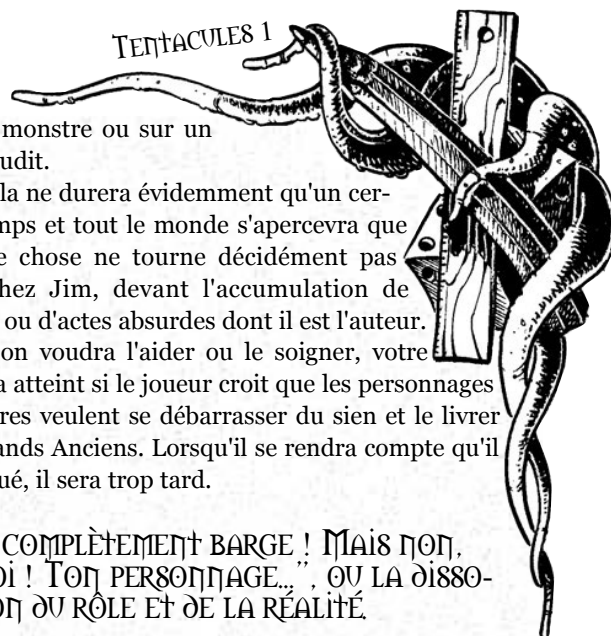
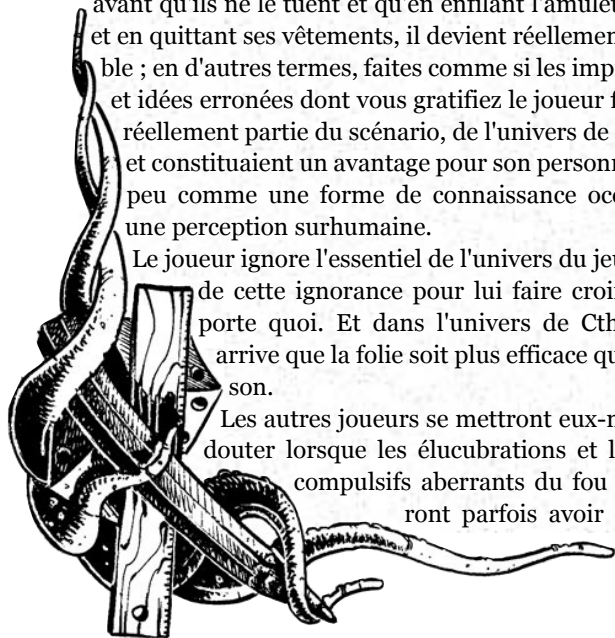
“DUR D’ÊTRE CHROMATOPHOBE POUR ALLER SE SOIGNER À L’HÔPITAL...”, OU L’EXPLICATION DES TROUBLES.

Le personnage est aliéné : en d'autres termes, il est la proie de quelque chose d'étranger à lui-même, et c'est justement au Gardien de se charger de cet "étranger". Jouez sur les perceptions du personnage, sur les conclusions systématiquement délirantes ou obsessionnelles de ses jets d'Idée, sur les souvenirs reconstruits dont vous lui faites part. Adaptez l'univers perçu par le personnage à la folie dont il est la proie. S'il est atteint de Donquichottisme, essayez de convaincre le joueur que l'arbre est réellement un Sombre Rejeton camouflé, que seul son personnage le perçoit et que les autres sont des inconscients qu'il faut absolument protéger. S'il est atteint de Panzaïsme, montrez-lui qu'il n'y a réellement aucun danger à aller toucher le Sombre Rejeton, que les autres exagèrent, que c'est simplement une illusion d'optique et que de toute manière son personnage est plus intelligent et plus fiable que les autres, qui imaginent toujours n'importe quoi.

La folie est un système de pensée et de perception. Il faut que les insanités du personnage apparaissent au joueur comme un ressort même du scénario ou comme une réalité du Mythe de Cthulhu. Qu'il croie que les autres sont réellement manipulés par le sorcier et que lui seul échappe à son emprise, que lui seul connaît la vérité, que son lien mental avec le Grand Cthulhu peut servir d'arme, qu'il rencontre un informateur ou un maître secret la nuit en cachette, que le fait de ramasser tous les cailloux qui traînent par terre pour les enterrer en des endroits particuliers constitue un rituel puissant et efficace, que les oiseaux du coin sont vraiment des espions, que faire pourrir la nourriture est le seul moyen d'éliminer les drogues qu'ils y répandent, que s'entourer la tête d'une serviette rouge protège des ondes mentales parce qu'il l'a lu dans le *Cthaat Aquadingen*, qu'il doit éliminer ses voisins avant qu'ils ne le tuent et qu'en enfilant l'amulette noire et en quittant ses vêtements, il devient réellement invisible ; en d'autres termes, faites comme si les impressions et idées erronées dont vous gratifiez le joueur faisaient réellement partie du scénario, de l'univers de Cthulhu et constituaient un avantage pour son personnage, un peu comme une forme de connaissance occulte ou une perception surhumaine.

Le joueur ignore l'essentiel de l'univers du jeu : jouez de cette ignorance pour lui faire croire n'importe quoi. Et dans l'univers de Cthulhu, il arrive que la folie soit plus efficace que la raison.

Les autres joueurs se mettront eux-mêmes à douter lorsque les élucubrations et les actes compulsifs aberrants du fou sembleront parfois avoir un effet



sur un monstre ou sur un lieu maudit.

Tout cela ne durera évidemment qu'un certain temps et tout le monde s'apercevra que quelque chose ne tourne décidément pas rond chez Jim, devant l'accumulation de paroles ou d'actes absurdes dont il est l'auteur. Lorsqu'on voudra l'aider ou le soigner, votre but sera atteint si le joueur croit que les personnages des autres veulent se débarrasser du sien et le livrer aux Grands Anciens. Lorsqu'il se rendra compte qu'il a été joué, il sera trop tard.

“T’ES COMPLÈTEMENT BARGE ! MAIS NON, PAS TOI ! TOI PERSONNAGE...”, OU LA DISSOCIATION DU RÔLE ET DE LA RÉALITÉ.

Une petite mise en garde toutefois : faites très attention avec cette méthode. Si vous pensez qu'il existe un risque de pétage de plomb chez le joueur lui-même, n'en abusez pas. Nous sommes ici en plein dans la manipulation mentale dont parlent certains psychiatres hostiles au jeu de rôle. :)

Vous jouez à manipuler le personnage d'un joueur et celui-ci doit comprendre que ce n'est pas lui-même que vous manipulez.

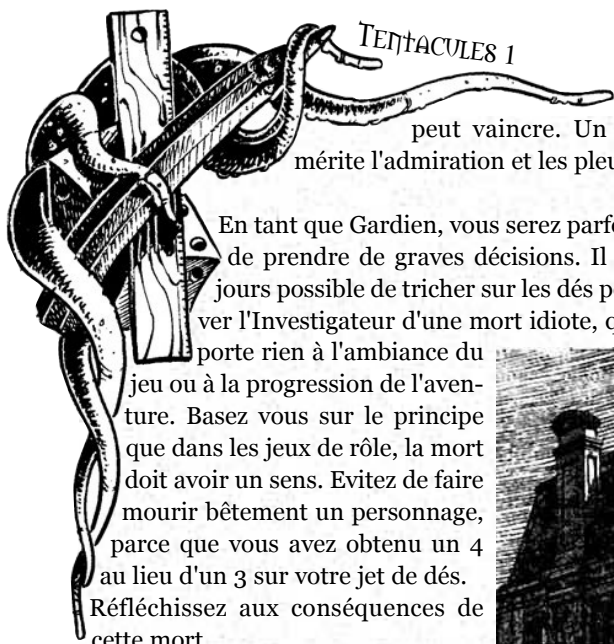
Remettez toujours les choses au clair après la partie : il s'agit d'un jeu fantastique. Rien de cela n'a d'influence sur la vie réelle des joueurs et sur leurs rapports mutuels.

Dernière chose : le joueur dont vous aurez ainsi aliéné le personnage vous en voudra toujours un peu.

Ah non ! Autre chose : il est courant que les nouveaux joueurs fassent des cauchemars au début. Demandez-leur de vous les raconter, parlez-en ensemble, prenez-les comme une source d'amusement et de plaisanterie. C'est tout à fait normal et ça ne rend pas fou.

“EUH... PRENDS UNE NOUVELLE FEUILLE DE PERSONNAGE, ET RÉFLÉCHIS À UNE PROFESSION”, OU LA PREMIÈRE DISPARITION DANS UN GROUPE D'INVESTIGATEURS.

L'Appel de Cthulhu est un jeu cruel (il n'y a qu'à lire les lignes précédentes pour s'en rendre compte). Le taux de mortalité (c'est un lieu commun), y est souvent plus élevé que dans les autres jeux. Ce n'est pas une raison pour considérer que la mort d'un personnage est un événement banal et sans conséquence. Il faut, au contraire, que ce soit toujours un événement grave. Cela signifie qu'ils ont gagné, que le Mythe de Cthulhu et ses créatures sont toujours plus forts. La mort d'un personnage participe de l'ambiance horrible du jeu. Il s'agit d'un humain courageux qui meurt parce qu'il a exploré ce qui ne devait pas l'être, parce qu'il a tenté de combattre ce qu'on ne



peut vaincre. Un tel être mérite l'admiration et les pleurs.

En tant que Gardien, vous serez parfois forcé de prendre de graves décisions. Il est toujours possible de tricher sur les dés pour sauver l'Investigateur d'une mort idiote, qui n'apporte rien à l'ambiance du jeu ou à la progression de l'aventure. Basez vous sur le principe que dans les jeux de rôle, la mort doit avoir un sens. Evitez de faire mourir bêtement un personnage, parce que vous avez obtenu un 4 au lieu d'un 3 sur votre jet de dés. Réfléchissez aux conséquences de cette mort.

Vient-elle à un moment vraiment adapté ? Permet-elle de faire avancer le scénario ?

Le joueur est-il préparé à subir cette perte ?

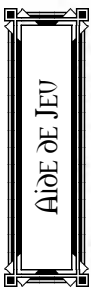
Ne vaudrait-il mieux pas que le personnage meure un peu plus tard, lors du point culminant de l'histoire ?

Pesez judicieusement tout cela et, si vous avez un doute, laissez plutôt le joueur " pour mort " ou dans le coma. Ceci l'incitera peut-être à la prudence. Pour prévenir plutôt que guérir, assurez vous que les joueurs ont bien compris les risques encourus.

Ne laissez pas un débutant partir seul avec un canif dans des catacombes infestées de Chthoniens. Enfin, ne faites jamais mourir un personnage pour punir un joueur. A la limite, vous pouvez laisser un joueur détruire lui-même son personnage en agissant de manière stupide (arriver chez les gangsters avec une ceinture de bâtons de dynamite autour de la poitrine, en fumant le cigare).

"T'ES TROP NUL, TON PERSO EST MORT BÊTEMENT !", OU LA DÉDRAMATISATION DE LA DISPARITION DU PERSONNAGE

Une perte peut être douloureusement vécue. Compensez-la en lui donnant un sens ou un intérêt. Une mort peut être héroïque. En se sacrifiant, l'Investigateur pourrait du même coup éliminer un adversaire supérieur. La mort d'un Investigateur explorant seul un puits abandonné aura peut-être permis de résoudre une énigme, de découvrir un fait crucial ou un indice. Elle pourra permettre d'obtenir l'aide et le concours d'une tierce personne qui en est le témoin ou la faveur des autorités.



Si vous ne pouvez faire autrement que de laisser l'Investigateur mourir, permettez-lui éventuellement d'échanger quelques mots avec les autres personnages avant de rendre l'âme. C'est un procédé très gratifiant pour tous les joueurs. Enfin, selon l'ambiance qui règne autour de la table, ou l'expérience préalable des participants, il est possible que certains d'entre eux supporteraient sans



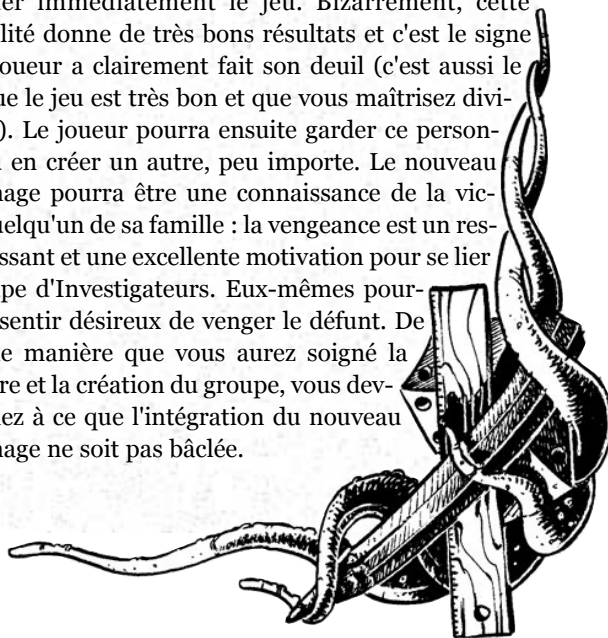
peine une mort subite, idiote, voire totalement déconnectée de l'intrigue en elle-même (le personnage meurt en traversant la rue pour aller acheter le pain). L'absurdité de la mort est un ressort possible de l'ambiance du jeu. Après tout, les humains sont des êtres fragiles... et la mort d'un Investigateur peut détendre l'atmosphère, si vous êtes un adepte de l'humour noir.

Dernière chose : une mort peut être parfois très bénéfique pour le joueur. Certains premiers personnages se révèlent être totalement inadaptés au jeu ou à l'ambiance de la campagne. Si tel est le cas, il

peut être utile de permettre au joueur de tester de nouvelles possibilités.

Une fois le moment pénible passé, l'oraison funèbre prononcée et les biens de la victime partagés, il est souvent temps pour le joueur de créer un nouveau personnage.

Ne le pressez pas s'il ne désire pas reprendre immédiatement l'aventure. Peut-être aura-t-il besoin d'un peu de temps pour imaginer son nouveau rôle. Beaucoup de joueurs, au contraire, se précipitent sur un PNJ attractif et demandent au Gardien s'ils peuvent le jouer pour continuer immédiatement le jeu. Bizarrement, cette éventualité donne de très bons résultats et c'est le signe que le joueur a clairement fait son deuil (c'est aussi le signe que le jeu est très bon et que vous maîtrisez divinement). Le joueur pourra ensuite garder ce personnage ou en créer un autre, peu importe. Le nouveau personnage pourra être une connaissance de la victime, quelqu'un de sa famille : la vengeance est un ressort puissant et une excellente motivation pour se lier au groupe d'Investigateurs. Eux-mêmes pourront se sentir désireux de venger le défunt. De la même manière que vous aurez soigné la rencontre et la création du groupe, vous devrez veiller à ce que l'intégration du nouveau personnage ne soit pas bâclée.



Enfin, il existe une loi absolue du jeu de rôle et de *L'Appel de Cthulhu* en particulier, vérifiée mille fois, et dont vous pourrez faire part à vos joueurs : le deuxième personnage créé est toujours meilleur que le premier.

" MIMMM... JE SAIS PAS... J'HÉSITE ENTRE LA JUNGLE AMAZONIENNE ET LA BANLIEUE DE PITHIVIERS ", OU LE PREMIER SCÉNARIO.

Il est maintenant temps de maîtriser quelque chose. La tradition est de commencer par *La Maison Hantée*, qui démontre qu'on peut faire peur avec quelques planches de bois pourri, un couteau volant et un pauvre type qui se fait enterrer dans sa cave on ne sait trop pourquoi en fin de compte.

Le gros problème de ce scénario est qu'il présuppose que les Investigateurs se connaissent déjà. *A la Lisière de l'Obscurité* est, de ce point de vue, une meilleure solution. Quelques scénarios vous seront proposés dans ces pages, et vous pouvez mettre la main (en cherchant un peu) sur quelques bonnes aventures d'initiation parues dans la presse.

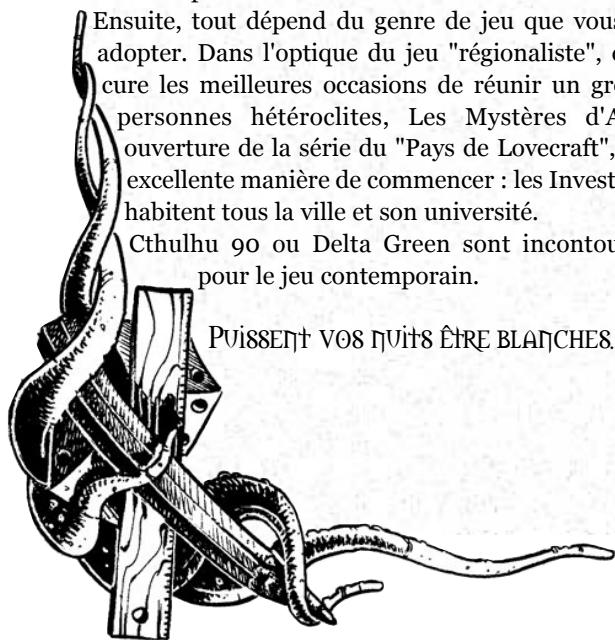
C'est plutôt la première campagne qu'il est difficile de choisir. A tous points de vue, *Les Fungi de Yuggoth* constituent la meilleure campagne pour débutants, l'unique problème étant la date des événements (1928), un peu gênante si vous êtes un maniaque de la chronologie. Cette campagne peut considérablement être étoffée et améliorée par vos soins, et vous pouvez la situer un peu plus tôt dans les années 20.

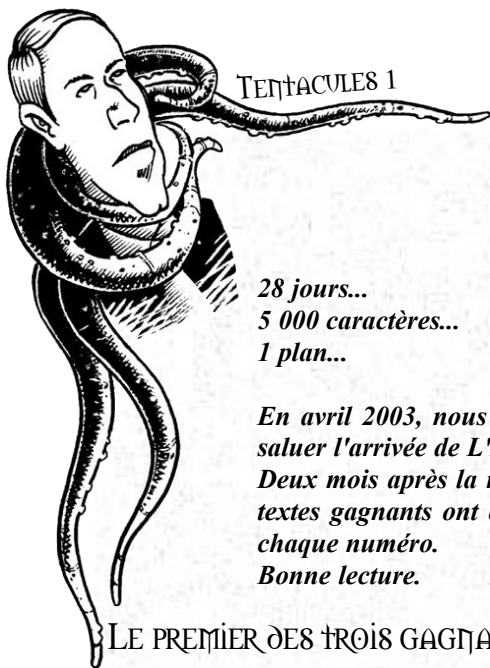
Enfin, quel est le premier supplément à vous procurer ? Le Manuel du Gardien et le Manuel de l'Investigateur semblent des choix évidents, avec une préférence pour le premier, qui offre de nombreux renseignements sur le Mythe et ses créatures. Le second vous permettra de parfaire votre connaissance des Années 20 et présente de nouvelles professions.

Ensuite, tout dépend du genre de jeu que vous voulez adopter. Dans l'optique du jeu "régionaliste", qui procure les meilleures occasions de réunir un groupe de personnes hétéroclites, *Les Mystères d'Arkham*, ouverture de la série du "Pays de Lovecraft", est une excellente manière de commencer : les Investigateurs habitent tous la ville et son université.

Cthulhu 90 ou *Delta Green* sont incontournables pour le jeu contemporain.

PUISSENT VOS NUITS ÊTRE BLANCHES... §





TENTACULES 1

28 jours...
5 000 caractères...
1 plan...

En avril 2003, nous avons lancé, en partenariat avec les éditions Jeux Descartes, un concours pour saluer l'arrivée de L'Appel de Cthulhu D20.

Deux mois après la réception des participations poulpiques, les juges ont finalement tranché. Les trois textes gagnants ont été désignés. Nous vous proposons de vous les faire découvrir dans le zine, un à chaque numéro.

Bonne lecture.

LE PREMIER DES TROIS GAGNANTS

Par Alain

Une bourrasque de vent dispersa rageusement les feuilles mortes du jardin, animant de sa seule présence le quartier

désert. Derrière vous, au-delà des sombres bâtiments, gronde l'orage. L'air est électrique. Vous vous trouvez sur le perron d'une vaste demeure de style victorien presque semblable aux autres. Pourtant vous savez qu'il n'en est rien. A présent, vous ne pouvez plus reculer, il est temps de passer à l'action.

Vous posez votre main sur la poignée de la porte d'entrée, certain qu'elle ne répondra pas à votre appel. Erreur, elle s'ouvre en silence sur une obscurité insondable, laissant se répandre autour de vous une odeur douceâtre que vous ne pouvez définir. Vous entrez à tâtons dans la place, sentant sous vos pieds s'écraser des fragments épars de verre. Vos lampes torches repoussent avec difficulté la nuit qui règne dans le hall, plus présente et palpable ici

qu'à l'extérieur.

La pièce où vous vous tenez est de taille moyenne, ses murs bruns sont couverts à mi-hauteur par des panneaux de bois sombres, sculptés de scènes grotesques où s'agitent d'étranges créatures difformes. Sur le parquet, le faisceau de votre lampe accroche ce qui reste du lustre en cristal de Bohême qui devait trôner quelque part au-dessus

de vos têtes. Seul agrément du lieu, une petite guéridon sur lequel repose le buste souriant d'un faune cornu qui semble vous souhaiter la bienvenue.

Sur votre droite court un escalier qui se perd dans les entrailles ténébreuses du premier étage. Face à vous, de lourdes tentures pourpres masquent l'entrée d'une pièce.

De part et d'autre s'ouvrent deux passages. Le premier, le plus à gauche vous renvoie les reflets lumineux de dizaines de bouteilles : le bar. L'autre, donne accès à un long couloir peuplé de recoins sournois. Derrière vous à la gauche de l'entrée principale, une porte en chêne reste obstinément fermée lorsque vous cherchez à l'ouvrir. Sur la gauche de cette dernière, un couloir s'enfonce plus profondément dans la bâtisse.

Vous vous glissez dans le passage de droite. Vos pas sont étouffés par les épais tapis qui jonchent le sol. Vous avancez rapidement pour atteindre la fenêtre située à l'autre

extrémité. A travers ses vitres sales vous apercevez un éclair zébrer le ciel, projetant vos ombres tremblantes sur le mur. Un silence oppressant retombe, suivi par un chuintement presque imperceptible qui met vos sens en éveil. Vous traversez une pièce sans intérêt et avancez dans une chambre.

Contre le mur face à vous se dresse un grand lit aux montants de bois recouverts de

Règlement du concours

Le but de ce concours n'est pas de tester les connaissances en mythe de Cthulhu des participants ou concernant la gamme publiée par Descartes. Le principe est de faire s'affronter à la plume et à la matière grise, des joueurs de *L'Appel de Cthulhu* dans une compétition de description, très proche de ce qui pourrait être fait en cours de partie.

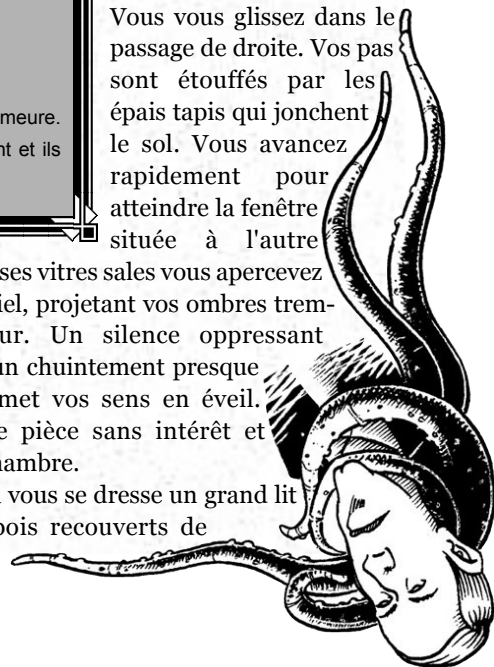
Imaginons un groupe de personnages entrant dans une demeure pour la première fois, de nuit à la faible lueur de leurs torches vacillantes... Comment, à partir d'un plan, ériger les murs de cette demeure et lui donner une âme dont le souvenir glacera d'effroi les Investigateurs qui ont osé s'y aventurer ? Ce concours est donc basé sur le talent de description et d'improvisation.

Nous allons donc leur donner un plan, quelques indications du contexte général de la maison, un nombre de caractères maximum, un laps de temps.

Que faut-il faire ?

Décrire l'arrivée d'une équipe d'investigateurs dans cette demeure.

Ils sont sur le pas de la porte ; la porte s'ouvre en grinçant et ils pénètrent à l'intérieur.



tissu rouge vif. Ses moulures sont soigneusement dorées et luisent faiblement. A côté, se tient une table de chevet et juste au dessus un miroir au tain brisé. La cheminée qui ne semble pas avoir fonctionné depuis des siècles est surmontée d'un plateau d'argent circulaire représentant quelques divinités impies. A nouveau, le chuintement se fait entendre mais vous êtes dans l'incapacité de situer sa source.

Vous retournez dans le hall et c'est avec crainte que vous soulevez les lourds rideaux pourpres. Vous accédez alors à une salle, flanquée en son centre d'une table rectangulaire entourée de dix chaises de cuir noir. Elle semble avoir été dressée pour un seul convive mais l'assiette a été brisée, probablement par le tisonnier tordu abandonné à ses côtés. En faisant jouer l'interrupteur, des îlots de lumière naissent ça et là, perdus dans une mer d'obscurité. Vous distinguez sur les murs lépreux des tableaux moisis représentant des hommes et des femmes cadavériques tout droit échappés du sépulcre familial. Leurs regards vous observent avec une sorte de haine indicible.

Vous vous arrachez de cette galerie abjecte et accédez par un autre passage au bar, sur les étagères duquel se côtoient différents spiritueux. De derrière le comptoir en marbre poli, vous pouvez distinguer une porte entrebâillée, encadrée de candélabres aux décorations tentaculaires.

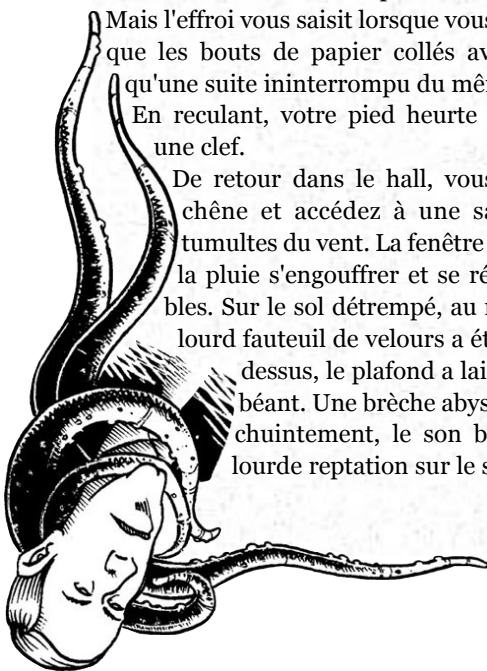
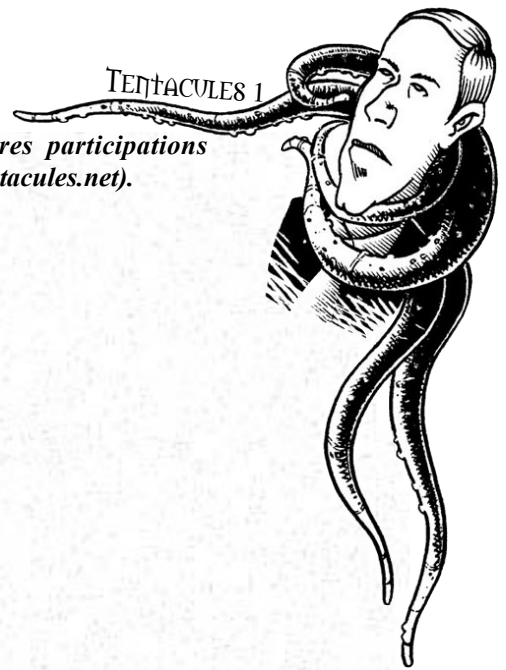
La porte s'ouvre en grinçant révélant les vestiges d'une bibliothèque. Dans la cheminée ceinturée par deux statues monumentales une lampe-tempête vacille et s'éteint. Au centre de la pièce les couvertures des livres mises en pièce, forment un tas informe. Leurs pages ont été soigneusement séparées, découpées et collées une à une sur les murs, formant une tapisserie hallucinante de mots.

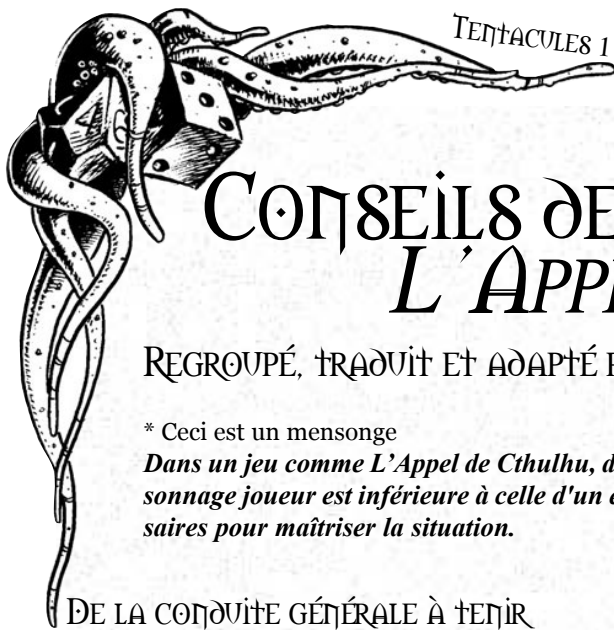
Mais l'effroi vous saisit lorsque vous vous rendez compte que les bouts de papier collés avec du sang ne sont qu'une suite ininterrompu du même mot : ETAGE.

En reculant, votre pied heurte un objet métallique, une clef.

De retour dans le hall, vous ouvrez la porte de chêne et accédez à une salle où s'agitent les tumultes du vent. La fenêtre grande ouverte laisse la pluie s'engouffrer et se répandre sur les meubles. Sur le sol détrempe, au milieu de gravats, un lourd fauteuil de velours a été renversé. Juste au-dessus, le plafond a laissé la place à un trou béant. Une brèche abyssale d'où provient un chuintement, le son blasphématoire d'une lourde reptation sur le sol de l'étage. §

Retrouvez les autres participations sur T.o.c. (www.tentacules.net).





CONSEILS DE SURVIE* POUR L'APPEL DE CTHULHU

REGROUPE, TRADUIT ET ADAPTÉ PAR LA S.E.C.T.

* Ceci est un mensonge

Dans un jeu comme L'Appel de Cthulhu, dans lequel la durée de vie moyenne d'un personnage joueur est inférieure à celle d'un éphémère, quelques informations sont nécessaires pour maîtriser la situation.

DE LA CONDUITE GÉNÉRALE À TENIR

Fuyez !

Continuez de fuir.

Les sceptiques ont toujours tort, habituellement d'une manière horrible, atroce et douloureuse. Soyez crédule.

Si vous fuyez le monstre, comptez que vous trébucherez ou tomberez au moins deux fois, plus si vous avez des talons aiguilles. Ne regardez pas en arrière, si vous le faites, vous trébucherez immédiatement et serez tué. Si toutefois vous vous retournez et regardez en arrière, et que vous ne voyez pas le monstre derrière vous, arrêtez-vous et courez immédiatement dans l'autre sens, car la créature est maintenant devant vous.

Notez également que, malgré le fait que vous courez et que le monstre se traîne lamentablement, il se déplacera toujours assez vite par rapport à vous pour vous rattraper.

Essayez toujours d'avoir un bon camarade dans le groupe. En outre, assurez-vous qu'il est plus lent, plus faible et/ou plus stupide que vous.

Si vous êtes poursuivi par un monstre et qu'un de vos amis vous demande : "Qu'est-ce qui ne va pas ?", ne vous arrêtez pas pour lui expliquer de quoi il retourne. Dites-lui juste de courir en passant. S'il est vraiment votre ami il vous suivra. Sinon... à-Dieu-va.

Quand vous avez l'avantage du nombre, ne vous séparez jamais ou n'agissez jamais seul. Plus la créature aura de cibles potentielles, meilleure sera votre chance de survie.

Les gens qui viennent pour vous secourir sont généralement pris en embuscade par le monstre, aussi ne comptez pas sur eux pour vous aider. Au mieux, leur mort distraira et retardera momenta-

nément le monstre. Au pire, vous pouvez être distrait et retardé en découvrant leur cadavre écorché et mutilé.

Ne vous baignez sous aucun prétexte tout nu. Quel que soit le lieu. Particulièrement la nuit.

Ne vous joignez jamais à un bain de minuit. De nouveau, particulièrement la nuit.

Si une personne dans l'eau commence à crier et est tirée vers le bas par en dessous, ne vous portez pas à son secours ! Si vous êtes dans un bateau, dirigez-vous immédiatement vers la rive.

Ne prenez rien sur les morts. Ne jouez pas avec les affaires des morts.

DES BIENFAITS DE L'INCULTURE

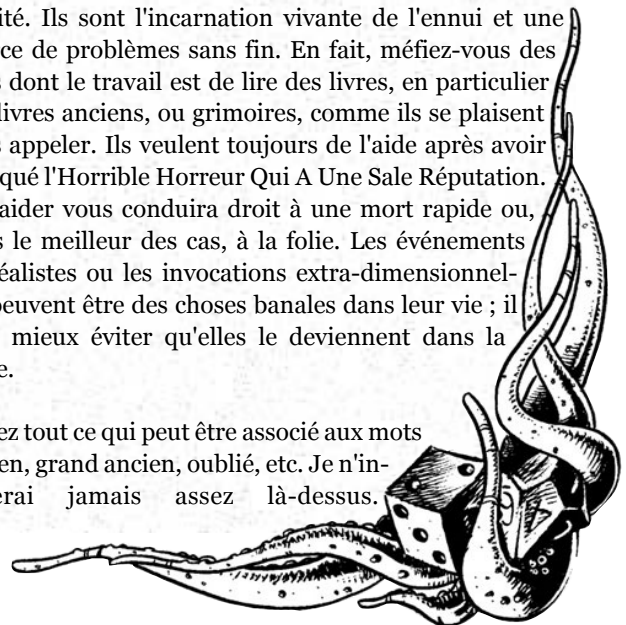
Etre analphabète est une bonne chose.

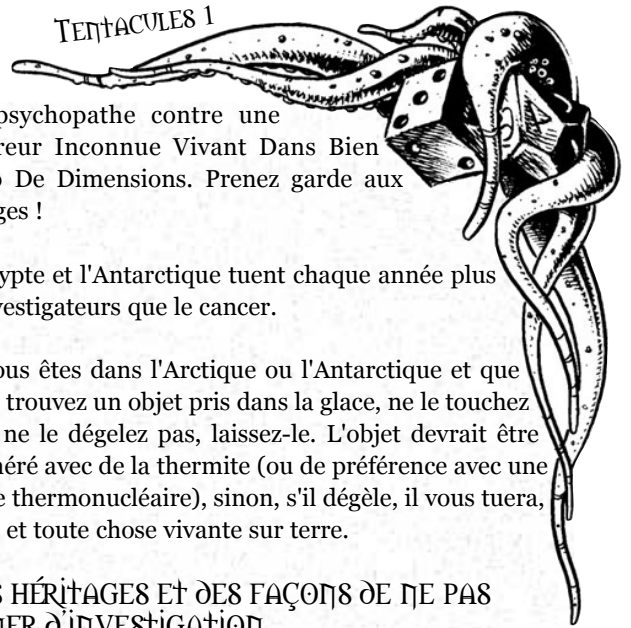
Ne lisez jamais un livre d'invocations à voix haute, même pour rire.

Ne vous liez jamais d'amitié avec des professeurs d'université. Ils sont l'incarnation vivante de l'ennui et une source de problèmes sans fin. En fait, méfiez-vous des gens dont le travail est de lire des livres, en particulier des livres anciens, ou grimoires, comme ils se plaisent à les appeler. Ils veulent toujours de l'aide après avoir invoqué l'Horrible Horreur Qui A Une Sale Réputation. Les aider vous conduira droit à une mort rapide ou, dans le meilleur des cas, à la folie. Les événements surréalistes ou les invocations extra-dimensionnelles peuvent être des choses banales dans leur vie ; il vaut mieux éviter qu'elles le deviennent dans la vôtre.

Évitez tout ce qui peut être associé aux mots ancien, grand ancien, oublié, etc. Je n'insisterai jamais assez là-dessus.

JOUER !





Contracter le virus Ebola est de loin plus agréable que d'être mis en pièces pendant sept ans par une Ancienne Monstruosité Gardienne.

En règle générale, ne résolvez pas les puzzles qui ouvrent les Portails Extra-dimensionnels.

Les énigmes sont difficiles à résoudre pour de bonnes raisons.

Ne déconnez pas avec la technologie de recombinaison de l'ADN, à moins que vous soyez sûr de savoir ce que vous faites.

Ne créez pas de matière vivante : elle n'est jamais à proprement parler reconnaissante...

Faites des efforts pour vous rappeler tous les rêves étranges que vous avez pu avoir récemment. Ils se réaliseront inévitablement.

N'adhérez jamais à un culte ou à une secte. On ne le dira jamais assez.

DES VOYAGES ET DU BONHEUR DE RESTER CHEZ SOI

Essayez de ne pas vivre en Angleterre ou en Nouvelle-Angleterre. En fait, vous devriez probablement émigrer en Suède, un pays où l'activité du Mythe semble tout à fait inexistante.

N'allez jamais à l'étranger. Si, pour une raison ou une autre, vous devez le faire quand même, il vaudrait mieux que ce ne soit pas comme membre d'une expédition.

Restez à l'écart des hôtels et des auberges "pittoresques". Préférez-leur les chaînes hôtelières de marque.

Rappelez-vous : les pittoresques cérémonies rurales de la moisson ne concernent jamais vraiment la moisson.

Si vous découvrez une ville qui semble abandonnée, elle l'est probablement pour une bonne raison. Suivez le conseil et restez-en éloigné.

Tenez-vous à l'écart des refuges de montagne. Tout refuge de montagne abrite obligatoirement un psychopathe. Quelques loueurs de refuges autorisent parfois l'échange

du psychopathe contre une Horreur Inconnue Vivant Dans Bien Trop De Dimensions. Prenez garde aux refuges !

L'Egypte et l'Antarctique tuent chaque année plus d'investigateurs que le cancer.

Si vous êtes dans l'Arctique ou l'Antarctique et que vous trouvez un objet pris dans la glace, ne le touchez pas, ne le dégelez pas, laissez-le. L'objet devrait être incinéré avec de la thermite (ou de préférence avec une arme thermonucléaire), sinon, s'il dégele, il vous tuera, vous et toute chose vivante sur terre.

DES HÉRITAGES ET DES FAÇONS DE NE PAS MENER D'INVESTIGATION

Vous venez juste d'hériter d'un manoir dont le précédent propriétaire est devenu fou, est mort dans de terribles circonstances ou a simplement disparu ? Ne dormez jamais au grand jamais dans la principale chambre à coucher, n'explorez pas les cavernes non répertoriées

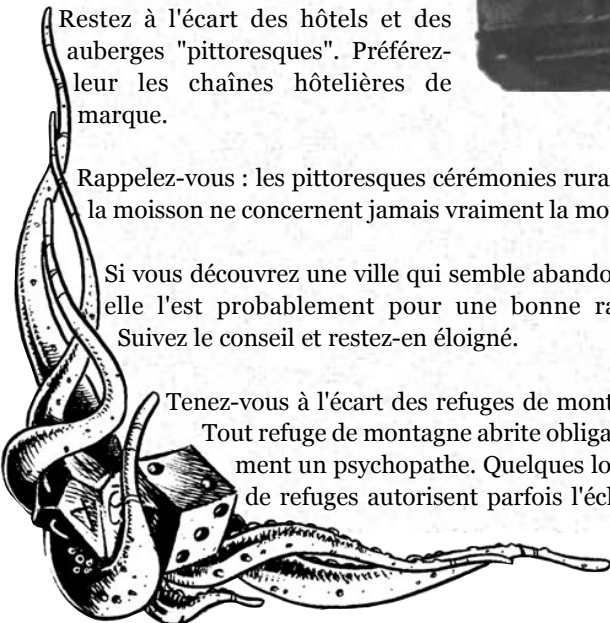
sous la cave et n'essayez jamais de trouver la source des démentiels gargouillements nocturnes de la tuyauterie. En fait, ne visitez jamais, jamais, jamais, le manoir en question.

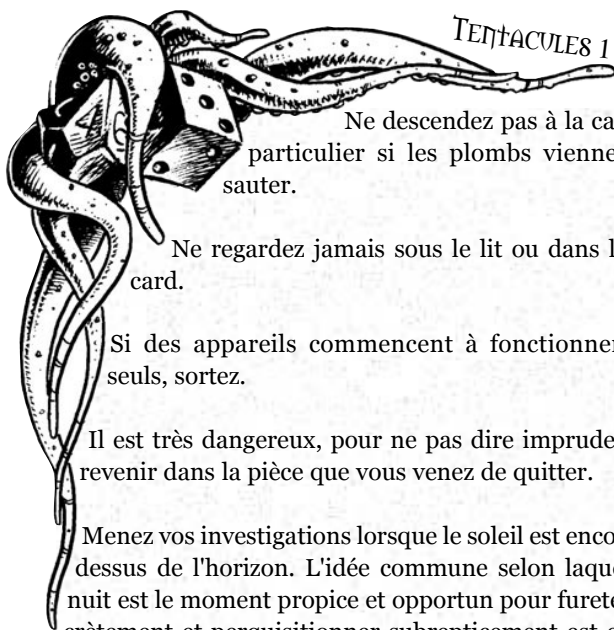
Si l'endroit que vous visitez est connu pour son histoire de meurtres en série, de morts, d'accidents anormaux ou d'événements surnaturels, vous n'avez probablement pas besoin d'être ici.

Ne relevez jamais le défi de passer une nuit dans une maison, un tombeau, un mausolée ou un cimetière hanté.

Si votre véhicule tombe en panne sèche la nuit, n'allez pas à la maison toute proche qui semble abandonnée pour passer un coup de fil.

Ne vous tenez jamais dans, sur, au-dessus, sous, à coté ou n'importe où à proximité d'une tombe, d'un tombeau, d'une crypte, d'un mausolée ou de toute autre demeure d'un mort.





Ne descendez pas à la cave, en particulier si les plombs viennent de sauter.

Ne regardez jamais sous le lit ou dans le placard.

Si des appareils commencent à fonctionner tout seuls, sortez.

Il est très dangereux, pour ne pas dire imprudent, de revenir dans la pièce que vous venez de quitter.

Menez vos investigations lorsque le soleil est encore au-dessus de l'horizon. L'idée commune selon laquelle la nuit est le moment propice et opportun pour fureter discrètement et perquisitionner subrepticement est encore plus mortelle que pourrait l'être Celui Aux Mille Visages Putrescents Qui Vient De L'Au-delà.

DES ARMES ET AUTRES MOYENS DE DESTRUCTION

Essayez de gagner du temps : tuez-vous vous-même !

Emportez toujours une arme de poing, de cette façon vous pourrez vous assurer qu'un de vos amis ne sera pas en forme pour courir lorsque votre groupe sera pourchassé par des créatures extra-dimensionnelles affamées. De cette façon ces êtres horribles auront quelque chose d'autre que vous à se mettre sous la dent. Enfin, si tout va bien...

Assurez-vous que votre arme est chargée et que la sécurité est débloquée avant d'essayer de l'utiliser.

Si vous savez que vous devrez tirer sur quelque chose, n'oubliez pas la phrase immortelle de Robert Ruark, grand chasseur devant l'Éternel, "Utilisez la bonne arme !", de préférence une mitrailleuse à bande.

Si vous utilisez une arme pour combattre le Mal Qui Consomme Tout, c'est une bonne idée de trouver rapidement un nouveau moyen de défense, parce que quel que soit le nombre de vos munitions, vous en manquerez.

Si les dix premiers coups de feu n'ont aucun effet, il y a de fortes présomptions pour que les dix suivants n'en aient pas non plus !

Emportez toujours des explosifs. Pas des explosifs de tapette comme des grenades, emportez des paquets de TNT. Vous allez au mariage d'un cousin ? Merveilleux ! Souvenez-vous seulement de mettre du TNT dans vos valises. Le TNT est bon pour tout un tas de choses, comme faire sauter les temples blasphématoires ou les proto-masses hor-

ribles. Si cela échoue, le TNT fera de l'excellent bois de chauffage pour votre bûcher final.

Méfiez-vous des étrangers portant des outils de destruction comme des tronçonneuses, des pistolets à agrafes, des pioches, des binettes, des couteaux, des fers à souder, des pistolets, des lance-flammes, des scies à bande, des arbalètes, du napalm, des grenades, des catapultes, des ogives tactiques, des fusils, des haches, des revolvers, des chars ou tout objet fait à partir de compagnons décédés.

DES MONSTRES ET DE LA FAÇON DE MOURIR AVEC ÉLÉGANCE

Oui, il existe des choses qui ont trop de tentacules.

La curiosité n'a jamais fait de mal à une mouche. L'horreur indicible si. Et si encore elle se contentait de tuer la mouche : elle va également la retourner comme un gant, faire se développer des pseudopodes par tous les orifices imaginables, lui donner goût au sang humain et la rendre cent fois plus grosse. Et maintenant la mouche vous cherche...

Si vous recherchez la chose qui est l'origine du bruit et que vous découvrez que c'est juste le chat, quittez immédiatement la pièce si vous tenez à la vie.

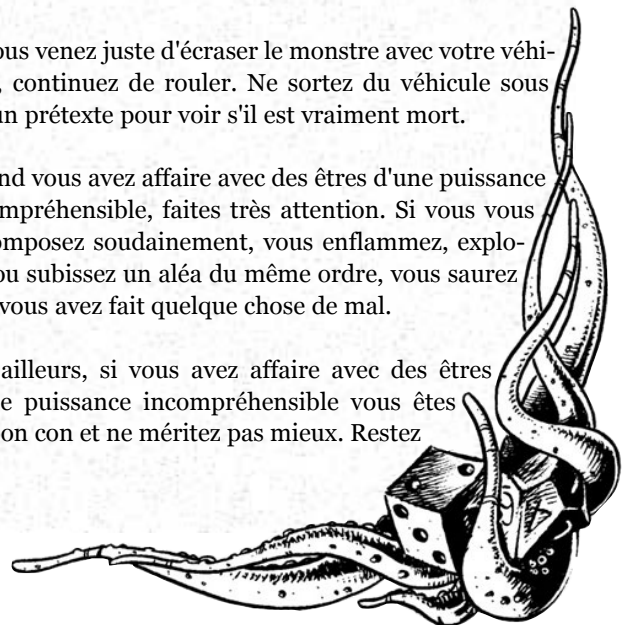
S'il semble faible, tuez-le. Sans pitié.

Quand il vous semble que vous avez tué le monstre, ne vérifiez jamais s'il est vraiment mort. Hachez le menu jusqu'à ce que les morceaux soient suffisamment petits pour cesser d'être une menace. Si vous l'avez tué d'une balle, tirez encore, dans la tête, et continuez jusqu'à ce qu'il arrête de bouger. Continuez alors de tirer jusqu'à ce que vous soyez à court de munitions. Rechargez et tirez encore quelques balles. Puis boutez-y le feu et réduisez-le en cendres. Nettoyez les abords avec une solution acide et rincez à l'eau savonneuse.

Si vous venez juste d'écraser le monstre avec votre véhicule, continuez de rouler. Ne sortez du véhicule sous aucun prétexte pour voir s'il est vraiment mort.

Quand vous avez affaire avec des êtres d'une puissance incompréhensible, faites très attention. Si vous vous décomposez soudainement, vous enflamez, explosez ou subissez un aléa du même ordre, vous saurez que vous avez fait quelque chose de mal.

Par ailleurs, si vous avez affaire avec des êtres d'une puissance incompréhensible vous êtes un bon con et ne méritez pas mieux. Restez

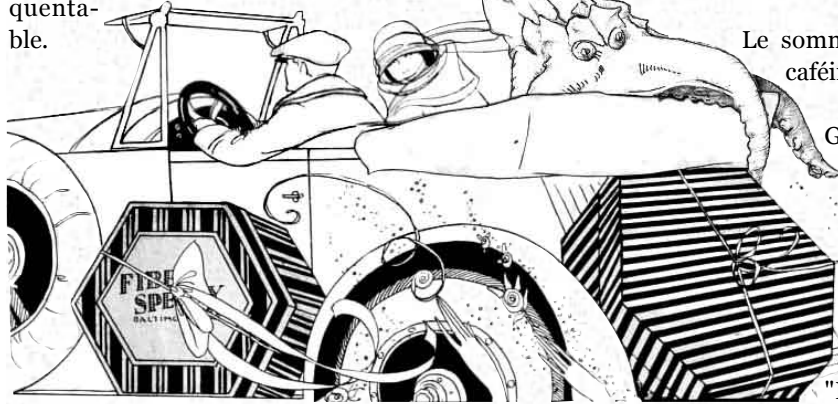


à l'écart des Dieux Extérieurs, des Dieux Très Anciens, des Grands Anciens et de leurs pairs.

N'ayez pas la stupidité de croire que vous êtes assez fort pour contrôler la Chose que vous avez invoquée.

Sachez faire la distinction entre la Bonne Gelée et la Mauvaise Gelée. La Bonne Gelée est en principe sans danger, elle risque seulement de vous dégouter. La Mauvaise Gelée, par contre, a tendance à vous manger, à vous dissoudre, à grandir comme s'il ne devait pas y avoir de lendemain, et cetera. Voici une manière sûre de distinguer la bonne Gelée de la Mauvaise Gelée :

Quand vous voyez une flaque de Gelée pour la première fois, posez-vous ces questions, mais avant de commencer, gardez la chose suivante à l'esprit : Bonne ou Mauvaise, aucune Gelée n'est vraiment fréquentable.



1. Est-ce qu'elle frémit, se déplace ou montre tout signe d'être capable de produire de l'énergie cinétique par elle-même ? Non ? Alors il est probable que vous avez affaire à de la Bonne Gelée.
2. A-t-elle des bouches innombrables et les yeux bulbeux ? Non ? Bonne Gelée.
3. Parle-t-elle ? Non ? Bonne Gelée.
4. Vous sentez-vous menacé de quelque façon que ce soit par cette Gelée ? Non ? Bonne Gelée.
5. Piquez la Gelée avec un bâton pointu. Réagit-elle ? Non ? Bonne Gelée.
6. Est-ce que certains de vos animaux de compagnie ont disparu récemment ? Non ? Si oui, voyez-vous leurs ossements dans la Gelée ? Oui ? Mauvaise Gelée.
7. La Gelée est-elle venue de l'espace profond ? Non ? Bonne Gelée.

QUELQUES RÈGLES DE SURVIE POUR L'AGENT DE DELTA GREEN

Emportez toujours un chargeur de plus que vous comptez en utiliser.

La mine abandonnée ne l'est jamais.

Les containers frigorifiques soigneusement scellés dans l'aire de confinement sont probablement soigneusement scellés pour une bonne raison.

En cas de doute, videz votre chargeur.

Ne laissez jamais votre collègue moins que sain d'esprit porter les explosifs.

Une salle d'autopsie n'est pas un "endroit sûr".

Les sombres étrangers qui vous offrent des cadeaux et des faveurs devraient être évités comme la peste.

En examinant les différentes façons de remplir votre mission : pensez "Pas de quartier !".

Le sommeil n'est qu'un mauvais substitut à la caféine.

Gardez toujours la dernière balle pour le crétin qui vous a mis dans cette merde.

Si vous n'êtes pas ce crétin, visez les jambes. Si vous alliez être dévoré vivant, il fera très bien l'affaire.

Toute proposition pour vous faire "Expérimenter les Autres Dimensions" devrait être astucieusement déclinée... d'un coup de fusil de chasse.

Si vous n'avez aucune compétence sociale : essayez l'interrogatoire musclé.

La lecture des livres est réservée à votre collègue que vous gardez sous clef dans la jolie pièce aux murs matelassés.

L'expression "trop d'armes" n'existe pas.

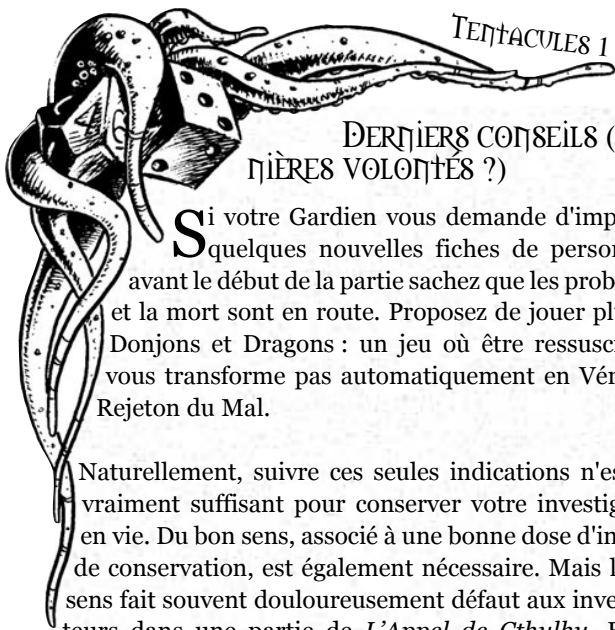
Essence. Le réapprovisionnement en carburant des véhicules n'est que son usage secondaire.

Quand vous pénétrez dans une installation gouvernementale où les portes des toilettes sont marquées : "Hommes", "Femmes" et "Autres", vous devriez reconsidérer votre position.

Les anciens nazis ne meurent jamais. Historique.

Les mauviettes dorlotent les armes. Les Vrais Hommes dorlotent les appareils capables de déclencher l'Apocalypse.





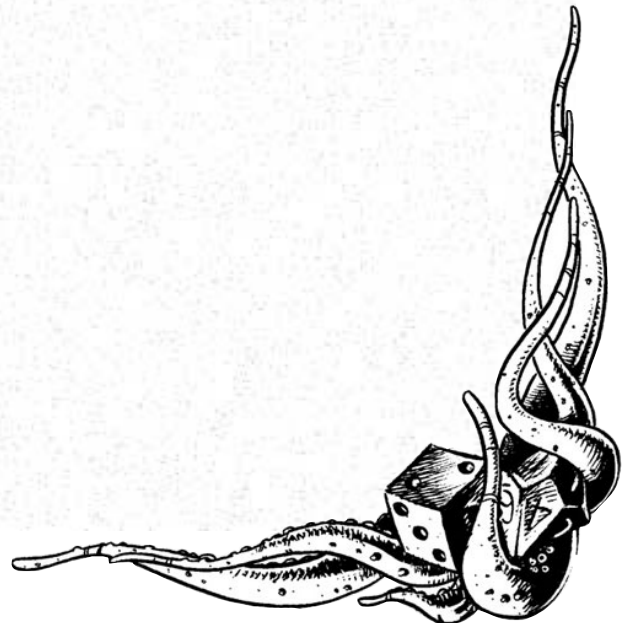
DERNIERS CONSEILS (DERNIÈRES VOLONTÉS ?)

Si votre Gardien vous demande d'imprimer quelques nouvelles fiches de personnage avant le début de la partie sachez que les problèmes et la mort sont en route. Proposez de jouer plutôt à Donjons et Dragons : un jeu où être ressuscité ne vous transforme pas automatiquement en Véritable Rejeton du Mal.

Naturellement, suivre ces seules indications n'est pas vraiment suffisant pour conserver votre investigateur en vie. Du bon sens, associé à une bonne dose d'instinct de conservation, est également nécessaire. Mais le bon sens fait souvent douloureusement défaut aux investigateurs dans une partie de *L'Appel de Cthulhu*. Bonne chance, et souvenez-vous : aussi ennuyeux que cela puisse paraître, passer vos dernières années dans une maison de retraite est bien préférable à les passer dans un asile d'aliénés à grignoter des punaises et autres cafards.

S'il s'agit de Cthulhu TOUS les conseils précédents sont nuls et non avenue !

Toutes ces brèves de table de jeu, expressions, remarques, dictons proviennent de divers forums, d'une myriade d'internautes. §



Pour les Gardiens

TENTACULES 1

L'ANTRE DES HORREURS :

LE MINOTAURE

PAR SHADOW

LE MYTHE

Le Minotaure était un monstre au corps d'homme et à la tête de taureau. Il était le fruit de l'union de Pasiphaé (la femme de Minos) et d'un taureau offert à Minos par Poséidon. La créature fut dès sa naissance enfermée dans un labyrinthe construit par Dédale. Le Minotaure y régna en maître, il y garderait ses secrets et y exercerait sa cruauté. Chaque année, Minos lui donnait en pâture sept jeunes garçons et sept jeunes filles car la créature est friande de chair humaine. La légende raconte que c'est Thésée, fameux héros grec, qui parvint à tuer le Minotaure à coups de poings et à sortir du labyrinthe grâce au fil qu'Ariane (fille de Pasiphaé et de Minos) lui avait donné...

LIEU DE CULTE

Le lieu de culte se situe en Crète (le taureau en est l'emblème national), dans la ville de Cnossos. Le Palais de Minos, appelé Palais de Cnossos, serait le siège du labyrinthe d'après le célèbre archéologue Sir Arthur Evans (XXe siècle). Ce palais a été à maintes reprises détruit puis reconstruit, mais ces multiples changements n'ont pas altéré, ou alors très peu, les couloirs souterrains du labyrinthe qui se trouvent sous les fondations du palais et dont l'ouverture se situe à proximité de la salle du trône.

A l'extrémité de ce labyrinthe commence la profonde caverne où demeure le Minotaure.

LE CULTE

Les fidèles adorateurs du Minotaure sont les descendants des jeunes gens qui lui étaient livrés en pâture. En effet, le Minotaure laissait toujours un couple en vie, cet homme et cette femme étaient alors voués à

errer dans les couloirs du labyrinthe, à manger la chair de leurs anciens amis tués par le Minotaure, la folie les fit adorer ce monstre vivant. Peu à peu, leur corps se transforma et s'approcha de la morphologie de celui de leur maître.

Le culte qui est voué à la bête est un culte de sang, les fidèles doivent enlever chaque année sept jeunes hommes et sept jeunes filles et les livrer à leur dieu. Le sacrifice s'effectue alors près du propylée (entrée) sud du palais, sur un autel dont les extrémités sont les deux cornes imposantes d'un taureau.

LE MINOTAURE

Taureau de l'écume
Créature mythique

Description

Le Minotaure dépasse les 2m50 avec ses deux longues cornes acérées. Il a un corps d'homme très robuste et musclé recouvert d'un cuir épais, mais sa tête est celle d'un taureau puissant. Cette créature déteste sortir du Palais, mais si la faim la tenaille ou si elle a une simple envie de tuer, elle fait exception à cette règle. La nuit, elle se rend alors au cœur de la

ville et tue et dévore partiellement toute personne ayant la malchance de la rencontrer. Le jour, elle erre dans le labyrinthe et tue les pauvres égarés. Il possède une douzaine d'adorateurs.

Caractéristiques :

FOR : 40 CON : 45 DEX : 30
TAI : 25 INT : 20 POU : 30

Points de Vie : 36

Déplacement : 11

Bonus aux Dommages : +2D6

Perte de SAN : 1/1D6

Armes

Morsure 75%, 1D10

Griffes 75%, 1D6 + bd

Cornes 70%, transpercent, 3D6 + bd

Piétinement 65%, 2D6 + bd

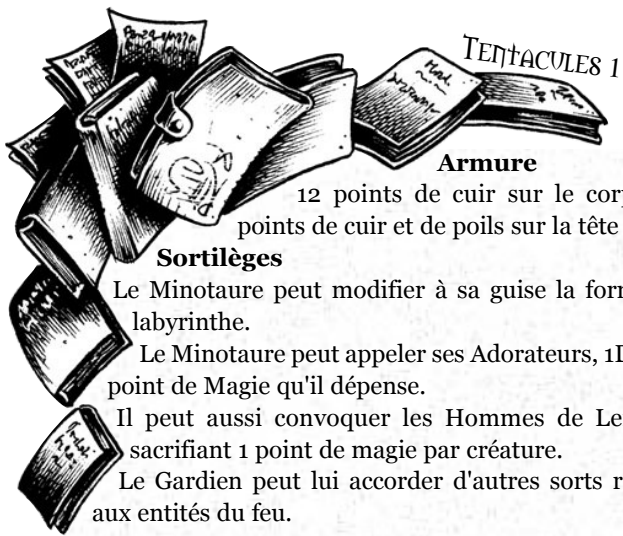
Charge 70%, 2D6 + bd

Cette rubrique se présentera sous la forme d'une fiche pratique d'une page, prête à l'emploi, contenant toutes les informations liées à une créature. Nous choisirons une créature non présente dans le bestiaire de *L'Appel de Cthulhu*, issue de mythes, mythologies diverses, rumeurs,... Comme par exemple le yeti, le Minotaure, Seth, le Sphinx,...

Cette fiche sera composée des divers éléments suivants :

- le nom de la créature
- une illustration de celle-ci
- le mythe dont elle est issue
- le lieu de culte
- le culte
- ses caractéristiques (selon les critères du bestiaire de l'AdC)
- les grimoires et autres livres impies lui étant dédiés avec leurs sortilèges
- des idées de scénarios où l'on pourra utiliser cette créature

LE MYTHE



Armure

12 points de cuir sur le corps, 15 points de cuir et de poils sur la tête

Sortilèges

Le Minotaure peut modifier à sa guise la forme du labyrinthe.

Le Minotaure peut appeler ses Adorateurs, 1D2 par point de Magie qu'il dépense.

Il peut aussi convoquer les Hommes de Leng en sacrifiant 1 point de magie par créature.

Le Gardien peut lui accorder d'autres sorts relatifs aux entités du feu.

ADORATEURS DU MINOTAURE

Race Inférieure de Serviteurs

Description

Deux petites cornes se forment sur le sommet de leur crâne, dissimulées par leur chevelure qui devient plus dense. Ils grandissent pouvant atteindre parfois les 2m15. Leur peau se transforme en cuir assez épais. Leurs ongles se durcissent et forment par la suite des griffes. Leurs dents s'allongent et deviennent acérées.

Chaque année, au solstice d'été, ils enlèvent 7 jeunes garçons et 7 jeunes filles, qu'ils sacrifient à leur dieu.

Caractéristiques :

FOR : 4D6 CON : 4D6 DEX : 2D6+6
TAI : 3D6 INT : 3D6 POU : 2D6+6

Déplacement : 9

Points de Vie : 14-15

Bonus aux Dommages : +1D4 en moyenne

Perte de Santé Mentale : voir un Adorateur coûte 0 / 1D6

Armes

Morsure 65%, 1D10

Cornes 60%, 1D4 + bd

Griffes 55%, 1D6 + bd

Charge 60%, 2D6 + bd

Armure

3 points de cuir rugueux

Sortilèges

Ils peuvent connaître jusqu'à 1D8 sortilèges choisis par le Gardien



- Le Sacrifice de Sang (Informations sur le Culte : histoire du Minotaure, comment préparer les 14 jeunes gens avant le sacrifice, comment appeler un Adorateur du Minotaure, comment convoquer un Homme de Leng).

AMORCE DE SCÉNARIOS

Vos investigateurs ont besoin de souffler après la terrible aventure que vous venez de leur faire vivre. Que diriez-vous d'une semaine au soleil en Crète ?? Du soleil, la mer transparente, les mouettes qui crient... Le logement se trouve à la périphérie de la grande ville de Cnossos (ou d'une autre ville de votre choix assez proche de Cnossos). Après un ou deux jours de repos, l'horreur commence :

- La presse locale indique qu'il y a eu plusieurs disparitions dans la ville de Cnossos, et que les enquêtes de la Police sont infructueuses. De plus, chaque année c'est la même chose...

- S'ils se rendent en centre ville, les investigateurs pourront voir sur les lieux la scène où s'est déroulée un massacre innommable : plusieurs restes humains ensanglantés sont éparpillés sur le sol, recouverts par les mouches.

Quels éléments peuvent les mener jusqu'à la "secte" ou les attirer au Palais de Cnossos ?

- Lors d'une visite touristique, ils aperçoivent un homme imposant et très "louche" pénétrer dans le palais même, alors que son entrée est interdite.

- Le frère d'une des victimes du massacre, logeant à l'asile du coin, a déjà entendu de nombreuses psalmodies et incantations provenant du palais, ce qui l'a rendu fou.

- Une personne a vu le massacre et le raconte aux investigateurs, elle parle d'une affreuse créature gigantesque, la gueule ensanglantée, deux cornes surmontant son crâne, elle parle de sa fureur et des cris et mugissements qu'elle a entendus.

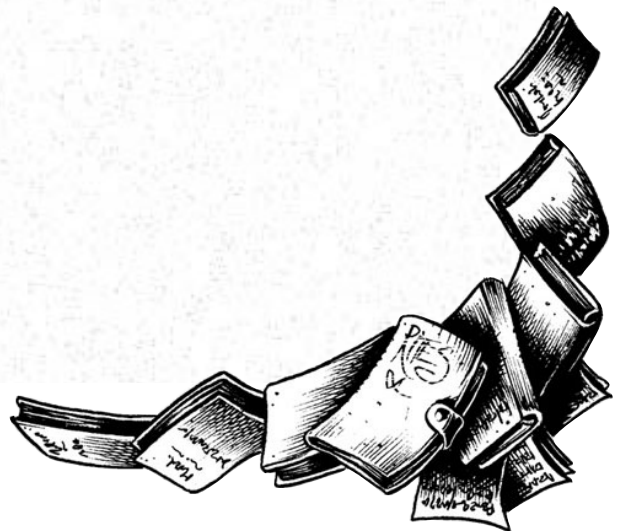
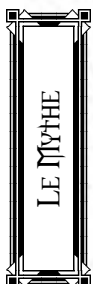
Quelques liens intéressants pouvant servir comme aides de jeu :

www.ac-versailles.fr/etabliss/clg-pasteur-gennevilliers/00-01_Livre-Knossos.htm
perso.wanadoo.fr/spqr/mino_cnossos.htm §

LIVRES IMPIES

En Grec :

- Le Culte du Taureau (Divers sorts relatifs aux entités du feu, quelques uns de ceux que connaissent les Adorateurs du Minotaure, au choix du Gardien)



COMMENT RÉUSSIR VOTRE PREMIER SCÉNARIO DE CAMPAGNE ?

PAR STEVE F.

Autant il est aisé de saisir ou d'appréhender un simple et court scénario, autant la préparation d'une campagne demande de l'attention pour votre propre plaisir et celui de vos joueurs.

Enfin ! vous l'avez parcourue en entier une ou deux fois et vous en rêvez déjà la nuit : votre nouvelle campagne de *L'Appel de Cthulhu* est posée bien sagement en haut de votre pile de lecture et vous n'attendez plus qu'une chose : kidnapper quelques amis rôlistes et les attacher à une chaise avant de vous lancer dans votre premier scénario. L'enthousiasme est une bonne chose, jeune poulpe, mais si tu veux vraiment faire de ces premiers instants une amorce efficace des séances à venir, n'oublie pas les quelques astuces qui suivent...

CHOISIR ENTRE SCÉNARIO DE GROUPE ET SÉQUENCES D'INTRO INDIVIDUELLES.

Pour le premier scénario de votre campagne, vous pouvez voir les choses de manière traditionnelle en commençant directement par réunir tous les joueurs avec leurs personnages pour une "bonne grosse partie" à 5 ou 6. Il existe une autre solution particulièrement adaptée à *L'Appel de Cthulhu* dont il faut qu'on vous parle dès maintenant : les séquences d'intro de joueurs. Dans votre campagne de l'AdC, les séquences d'intro de joueurs précèdent le premier scénario "en groupe" et constitueront des moments très forts pour vos joueurs.

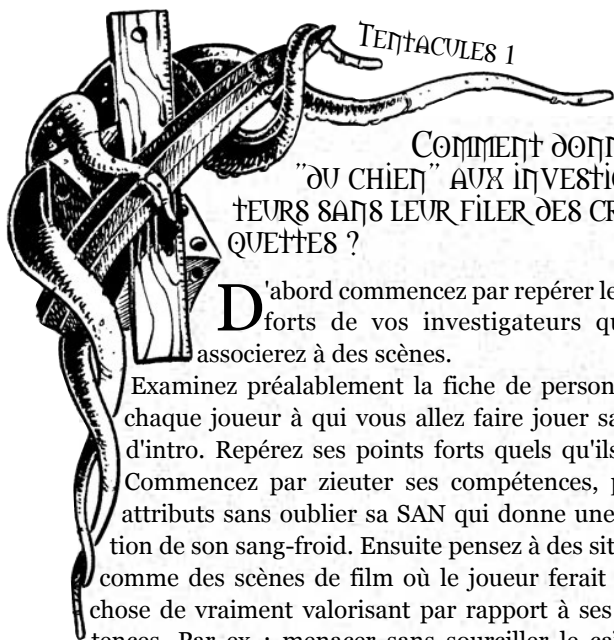
UNE SÉQUENCE D'INTRO, C'EST QUOI ?

Il s'agit d'un scénario à part entière qui prend place à comité restreint avant le premier scénario en groupe. Il se joue entre un Meneur de jeu et un ou deux joueurs seulement, les personnages vont y être introduits dans l'univers du jeu et peut-être dans l'intrigue de la campagne. Une séquence d'intro se termine lorsque les personnages des joueurs arrivent chronologiquement et géographiquement dans la scène N°1 de votre premier scénario de campagne. Par exemple, si votre campagne prend ses sources dans un hangar désaffecté, le soir du 24 décembre, la séquence d'intro débutera où et quand vous le souhaitez

et s'achèvera au moment où le personnage rentre dans ce hangar, le soir du 24 décembre.

A quoi sert une séance d'intro ?

En premier lieu, c'est une opportunité de vous pencher un peu sur le background personnel d'un ou deux joueurs, de lui donner une réelle profondeur. En effet, cette séance d'intro, même si elle ne dure que quelques heures de temps réel, pourra couvrir tous les événements passés de la vie d'un investigateur, de son premier diplôme jusqu'au premier reportage de journaliste qui scellera son destin (celui qui l'amène dans le hangar désaffecté en question). D'autre part, une séance d'intro vous permet de tisser des liens entre 2 investigateurs lorsque vous faites jouer 2 joueurs en même temps. La cohésion ultérieure du groupe n'en sera que meilleure. C'est aussi une chance inespérée d'introduire l'un ou l'autre PNJ de la campagne, même de manière totalement insignifiante (le grand méchant de la campagne bouscule anonymement un personnage dans un bar). Ensuite, ces petits scénarios sont autant d'occasions de poser un cadre pour votre campagne, une ambiance en insistant comme jamais sur tous ces petits détails qu'on n'a pas forcément le temps d'aborder dans des parties à 6 joueurs : description succincte de l'architecture d'époque, soirée détendue dans un authentique cabaret des années 20, voyage à cheval dans la lande écossaise des années 1870, etc. Enfin et surtout, une séance d'intro va vous permettre de donner "du chien" à chaque personnage, c'est-à-dire de faire en sorte que chaque joueur s'attache réellement à son premier personnage de la campagne. Donner du chien à un investigateur, c'est faire en sorte que son joueur commence à le trouver attachant par l'une ou l'autre de ses qualités (l'humour, le courage, l'intelligence, la sociabilité, etc.) qu'il aura ainsi pu mettre en exergue lors de cette séance.



COMMENT DONNER "DU CHIEN" AUX INVESTIGATEURS SANS LEUR FILER DES CROQUETTES ?

D'abord commencez par repérer les points forts de vos investigateurs que vous associerez à des scènes.

Examinez préalablement la fiche de personnage de chaque joueur à qui vous allez faire jouer sa séance d'intro. Repérez ses points forts quels qu'ils soient. Commencez par zieuter ses compétences, puis ses attributs sans oublier sa SAN qui donne une évaluation de son sang-froid. Ensuite pensez à des situations, comme des scènes de film où le joueur ferait quelque chose de vraiment valorisant par rapport à ses compétences. Par ex. : menacer sans sourciller le caïd de la pègre locale avant de fuir en se jetant par la fenêtre ; discuter quelques instants de façon mondaine avec une personne du sexe opposé dans un hôtel avant de se retrouver l'heure d'après dans un lit avec la même personne, fumant une cigarette à long filtre ; considérer un tableau plein de calculs physiques avant d'y rajouter une formule toute simple accompagnée des applaudissements admiratifs de ses collaborateurs scientifiques, etc.

Vous avez des images en tête ?
Excellent ! Notez-les sur papier, nous y reviendrons plus tard !

Le caractère des investigateurs

Une autre possibilité est de parler pendant quelques minutes avec le joueur au sujet du caractère de son investigateur ; est-il buté, impoli, culotté, j'm'en-foutiste, spirituel, etc. ? Une fois ces traits de caractère déterminés, vous, MJ, devrez vous efforcer d'imaginer des séquences où l'expression de ces traits mettraient en valeur l'investigateur. Par ex. : pour un personnage qui se revendique un peu fou, il pourrait déambuler dans un train, un fez rouge sur la tête, une cravache à la main et chevauchant un dromadaire imaginaire en courant dans les couloirs sous les rires des enfants tout en échappant aux contrôleurs de mauvaise humeur, le tout sur une musique de jazz guillette. Un investigateur j'm'en-foutiste pourrait être assis à une table d'un *coffee shop* à la tombée de la nuit affublé d'une terrible migraine mais plongé dans la lecture d'un journal lorsqu'une bagarre commence et que les péripéties s'enchaînent autour de lui sans une seule réaction de sa



part. La scène se terminerait au moment où une voiture traverse la vitrine et qu'il laisse son pourboire sur les ruines du bar en saluant la serveuse assommée avant de quitter les lieux par la porte délabrée, le même air indifférent sur son visage. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de prendre à chaque coup l'humour ou la disproportion comme thème de scène, pensez à ce qui ferait plaisir à vos joueurs.

Une fois ces scènes imaginées, vous avez votre début de séance d'intro.

Dans le sens du poil

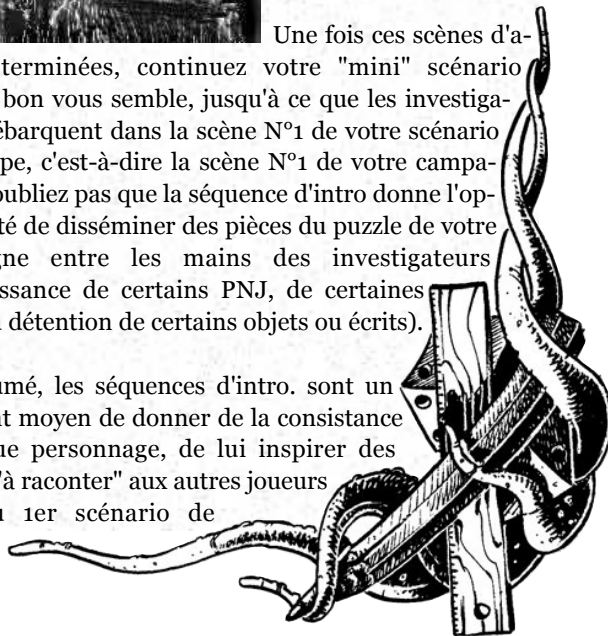
Lorsque vous ferez jouer, vous n'aurez plus qu'à préparer un peu votre description des scènes trouvées précédemment, puis vous pourrez facilement vous lancer en racontant la scène au(x) joueur(s). Attention, au tout début de la séquence d'intro, c'est vous et vous seulement qui aurez "les commandes" de chaque investigateur. Les joueurs se contenteront de vous écouter, comme si vous leur racontiez une simple histoire jusqu'au moment où la scène de départ prendra fin et où les joueurs pourront normalement interpréter leur investigateur (Whhaaa ! C'est réellement lui qui a fait ça ?!). Mieux vous aurez mis en valeur chaque investigateur, plus les joueurs seront enthousias-

més de les interpréter ; mais n'en faites pas non plus des super-héros ou des célébrités mondiales, restez vraisemblable mais juste un brin flatteur, allez dans le sens du poil de chaque joueur.

Ensuite poursuivez votre séance d'intro en rôleplay traditionnel jusqu'à sa fin.

Une fois ces scènes d'amorce terminées, continuez votre "mini" scénario comme bon vous semble, jusqu'à ce que les investigateurs débarquent dans la scène N°1 de votre scénario de groupe, c'est-à-dire la scène N°1 de votre campagne. N'oubliez pas que la séquence d'intro donne l'opportunité de disséminer des pièces du puzzle de votre campagne entre les mains des investigateurs (connaissance de certains PNJ, de certaines infos ou détention de certains objets ou écrits).

En résumé, les séquences d'intro. sont un excellent moyen de donner de la consistance à chaque personnage, de lui inspirer des choses "à raconter" aux autres joueurs lors du 1er scénario de



groupe à venir ainsi que de placer les joueurs dans l'ambiance et le contexte de votre campagne. Pensez à bien leur "mettre le vent en poupe" pour qu'ils se sentent tous un peu concernés par les événements inquiétants à venir. Ces problèmes requerront l'intervention de gens compétents et courageux, c'est-à-dire eux !

Pour ne rien faire dérapier à ce moment, essayez de préparer un peu vos séquences, descriptions, extraits de musique à passer pendant la partie, quelques noms crédibles de PNJ qui pourraient débarquer à l'improviste sous les demandes de vos joueurs. Vous avez tout ? Alors attrapez avec votre plus efficace tapette géante, un ou deux joueurs pour leur faire jouer seul ou à deux (en cas de backgrounds liés) leur séquence d'intro.

Le premier scénario de campagne en groupe

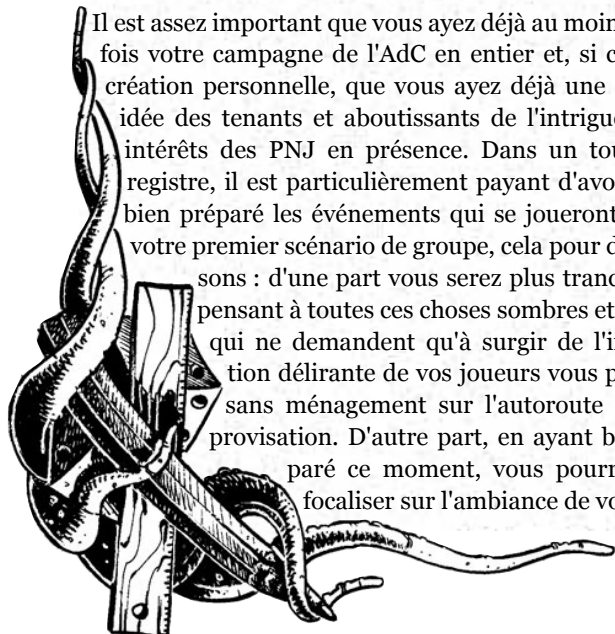
Après cela, que vous ayez opté ou non pour l'approche de la campagne en séquence d'introduction, il vous restera à gérer votre premier scénario de campagne en groupe. Oui, celui où tous vos petits tentacules de joueurs seront assis à la même table pour découvrir quelles horreurs inconcevables peuvent bien grignoter le monde cette fois-ci. Bon, lâchons la pression, vous n'aurez pas à vous métamorphoser en virtuose de l'ambiance, des règles et du scénario, non, une première partie réussie ne vous demandera qu'une bonne grosse préparation avant le scénario, un brin de sang-froid et une bonne dose d'enthousiasme, le reste viendra tout seul.

LES INGRÉDIENTS D'UNE PREMIÈRE PARTIE EN GROUPE RÉUSSIE : L'UTILE ET L'AGRÉABLE.

Nous ne parlerons pas de ce qui est indispensable à cette première partie en groupe puisque vous êtes assez dopé à la drogue plutonienne pour le connaître par vous-même (joueurs, connaissance minimale des règles, pizza avec champignons, etc.).

Ce qui est utile

Il est assez important que vous ayez déjà au moins lu une fois votre campagne de l'AdC en entier et, si c'est une création personnelle, que vous ayez déjà une sérieuse idée des tenants et aboutissants de l'intrigue et des intérêts des PNJ en présence. Dans un tout autre registre, il est particulièrement payant d'avoir TRES bien préparé les événements qui se joueront lors de votre premier scénario de groupe, cela pour deux raisons : d'une part vous serez plus tranquille en pensant à toutes ces choses sombres et tordues qui ne demandent qu'à surgir de l'imagination délirante de vos joueurs vous poussant sans ménagement sur l'autoroute de l'improvisation. D'autre part, en ayant bien préparé ce moment, vous pourrez vous focaliser sur l'ambiance de votre par-



tie au lieu de vérifier 31 fois dans votre livre le nom de tel ou tel PNJ ou l'agencement de votre story-board. Il est aussi assez payant d'avoir préparé un peu à l'avance un certain nombre de plages musicales destinées à renforcer les émotions que vous ferez naître à table à tel ou tel moment fort. Jouer en musique/bruitages, nous vous le rappelons, offre énormément d'avantages lorsqu'on en use judicieusement.

L'agréable

En fonction de votre temps restant, vous pourrez à loisir travailler un peu l'apparence de votre local de jeu (table et murs voisins), réviser un peu vos règles, surtout si une scène d'action prendra place dans ce scénario. Vous pouvez aussi travailler mentalement la manière dont vous allez décrire tel ou tel passage du scénario en vous inspirant par exemple des mouvements de caméra du 7ème art. Par ex. : "Imaginons-nous très haut dans le ciel de Boston, la nuit est tombée et l'océan s'étale à perte de vue à l'est. Il n'y a personne ici pour entendre ces étranges vrombissements souillant le calme nocturne, en revanche, si l'on descend quelques milliers de mètres plus bas, (augmentez doucement le son de votre morceau de jazz) dans ce bar à l'ambiance suave et aux relents de whisky bon marché échangé à la sauvette, les témoins potentiels se multiplient ne pensant pour l'instant qu'aux frottements moites de leurs vêtements sur le corps de leur partenaire qui remue comme eux au son de ce vieux jazz. Parmi ces gens, seuls quelques-uns seraient à même de faire face à cette menace venue d'ailleurs, tiens, d'ailleurs présentons-les... (Demandez aux joueurs de se présenter puis de décrire leurs activités du moment dans ce bar...)".

N'OUBLIONS PAS :

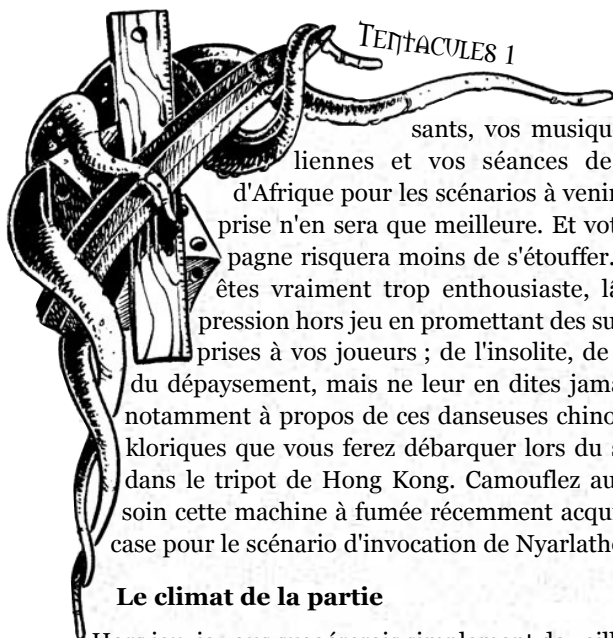
Ne vous faites pas d'illusion, dans ce premier scénario les joueurs ne vont sûrement pas beaucoup avancer dans l'intrigue. L'idéal serait qu'ils aient récolté les premiers indices et les premières pistes potentielles de l'enquête et que les événements les plus significatifs aient pu donner aux investigateurs le goût de poursuivre cette enquête (et aux joueurs le goût de continuer la campagne).

Pensez à garder des munitions pour plus tard

Même si vous débordez d'enthousiasme à faire jouer, pensez à vous tempérer un minimum au niveau des événements qui surviendront lors de ce premier scénario de campagne. Une campagne doit se mener crescendo, en devenant si possible de plus en plus intense à mesure que le temps et les scénarios passent. Pour cette raison, n'utilisez pas tous vos artifices dès la première séance : rongez votre frein et gardez vos indices super déstabili-



TENTACULES I



sants, vos musiques ethno-asiatiques et vos séances de diapositives d'Afrique pour les scénarios à venir, la surprise n'en sera que meilleure. Et votre campagne risquera moins de s'étouffer. Si vous êtes vraiment trop enthousiaste, lâchez la pression hors jeu en promettant des super surprises à vos joueurs ; de l'insolite, de la peur, du dépaysement, mais ne leur en dites jamais plus, notamment à propos de ces danseuses chinoises folkloriques que vous ferez débarquer lors du scénario dans le tripot de Hong Kong. Camouflez aussi avec soin cette machine à fumée récemment acquise d'occasion pour le scénario d'invocation de Nyarlathotep.

Le climat de la partie

Hors jeu, je vous suggérerais simplement de veiller à une chose : faites en sorte que vos joueurs se sentent à l'aise pour cette première partie, restez zen, mettez-les à l'aise autant que possible. En débutant la campagne avec une ambiance hors jeu "comme chez mémé", les joueurs prendront sûrement plus de plaisir à faire se rencontrer leurs investigateurs. Autre avantage : vous serez sûrement plus détendu vous-même et moins sujet au trac dans les premières minutes (comment ça vous n'avez pas le trac au début d'une nouvelle campagne ?!).

En jeu, je vous conseille de bien veiller à mettre les investigateurs au centre du premier scénario ; à les décrire et les faire se décrire, à sans cesse les relancer pour que ce soit eux qui fassent avancer l'intrigue et non les PNJ. Comme lors des séances d'introductions individuelles vues plus haut, donnez à vos investigateurs l'occasion de briller aux yeux du groupe, de montrer aux autres ce qu'ils savent le mieux faire, etc. C'est à ce stade que le groupe doit se former et gagner en cohésion.

La musique adoucit les mœurs

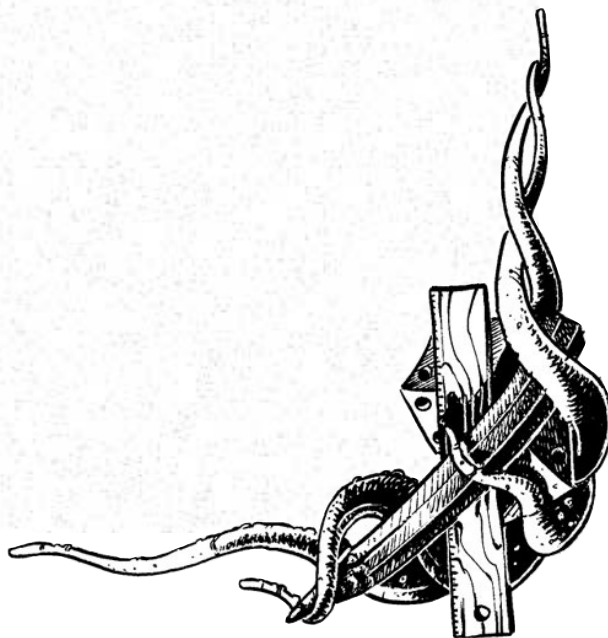
Il est une technique assez sympathique dont je dois vous parler si je veux m'endormir ce soir. Il s'agit des musiques de personnage. Technique brevetée par nos laboratoires de recherche en amusologie, elle consiste à associer un extrait musical particulier à chacun de vos investigateurs.

Cette technique particulièrement dynamique vous servira à illustrer le comportement d'un joueur particulier lorsque celui-ci se mettra en avant. Par exemple : le thème de Indiana Jones associé à un explorateur pourra illustrer les séances d'actions dans lesquelles il brillera. Une marche militaire donnera le ton à chaque fois que le sergent retraité de l'armée allemande prendra les choses en main. La musique orientale accompagnera les démons-

trations de votre actrice de cabaret, etc. Pour me servir de cette technique dans toutes mes campagnes, je peux vous dire qu'elle risque de séduire rapidement tous vos joueurs, surtout s'ils ont le droit de proposer leur propre thème.

Toile de fond

Enfin, si vous êtes un(e) vrai(e) petit(e) meneur(se) d'intérieur, n'hésitez plus à décorer votre table/local de jeu avec des objets bien choisis évoquant le Mythe sans tomber dans le mauvais goût (parchemins occultes, pierres insolites, etc.). Vous pouvez aussi suggérer la dimension internationale d'une campagne dès ce premier scénario en déposant une mappemonde sur votre table de jeu ainsi que deux ou trois objets/cartes postales en rapport avec votre pays de départ. Cette petite mise en scène placera tout de suite les joueurs dans l'ambiance, une fois assis à votre table. N'oubliez pas les accessoires un peu plus neutres qui seront rapidement utiles : un tableau de liège pour agraffer les indices papier, un tas de feuilles "à complot", quelques bougeoirs et une ardoise Véléda s'il vous reste de la place, etc. §



SOUVENEZ-VOUS : C'ÉTAIT VOTRE VIE DANS LES ANNÉES 20

PAR ALEX

Cet article a pour but de peaufiner l'environnement et la vie privée du personnage. En quelques minutes vous pouvez créer une vie privée (presque) complète. Vous trouverez ici de nombreuses sources d'amusement et de scénarios. Aucune d'entre elles ne devrait poser trop de problèmes dans un scénario, elles peuvent au contraire donner des éléments assez surprenants pour faciliter l'introduction des personnages.

Cette aide de jeu est initialement prévue pour *L'Appel de Cthulhu 1920* mais de très mineures retouches devraient vous permettre de l'utiliser pour *Cthulhu 90*, *Delta Green* ou même *By Gaslight...*

A noter que ces tirages se font avant de définir les caractéristiques du personnage. Si le Gardien des Arcanes est sympa, il donnera des bonus aux compétences suivant les tirages (voire rajoutera sur la fiche les compétences qui manquent). S'il n'est pas sympa, il forcera les joueurs à respecter les tirages des tables ci-dessous (mais c'est pas cool, enfin, pas toujours).

N'oubliez jamais que les tables présentées ici ne sont pas forcément à respecter : si le GdA ou le joueur le souhaite, ils peuvent choisir certains des aspects présents sur ces tables.

Pour des besoins évidents de clarté nous allons aider Georges à définir son personnage : John J. HASTUR, détective privé à New York, 32 ans.

TABLE 1 LIEU DE RÉSIDENCE

Votre lieu de résidence (attention cette table peut donner des incohérences avec le métier et les revenus de votre personnage, si la difficulté vient à exister, rationalisez par la Loi Immuable d'Attribution des HLM, c'est-à-dire : vos contacts, avantages, services, pressions, pistons)

01-48	Appartement (en ville, étage sur 1d10)
49-58	Duplex (deux étages avec terrasse, étage sur 1d10+10)
59-68	Hébergé par un ami (car sa demeure est trop grande pour lui)
69-78	Hôtel (toute l'année)
79-83	Maison dans un parc de la ville
84-88	Maison particulière (pavillon, résidence, manoir, château)
89-98 (retirer)	Vue exceptionnelle sur un site particulier (sur Central Park, la Tour Eiffel, la Tour de Londres, ...)
99-00	Dans un lieu appartenant au Patrimoine national (Empire State Building, campus universitaire,...)

Georges jette les dés et fait 93, un superbe résultat qui est suivi par 53.... Joe, le personnage, habite un duplex à Manhattan donnant sur la baie avec vue imprenable sur la Statue de la Liberté !

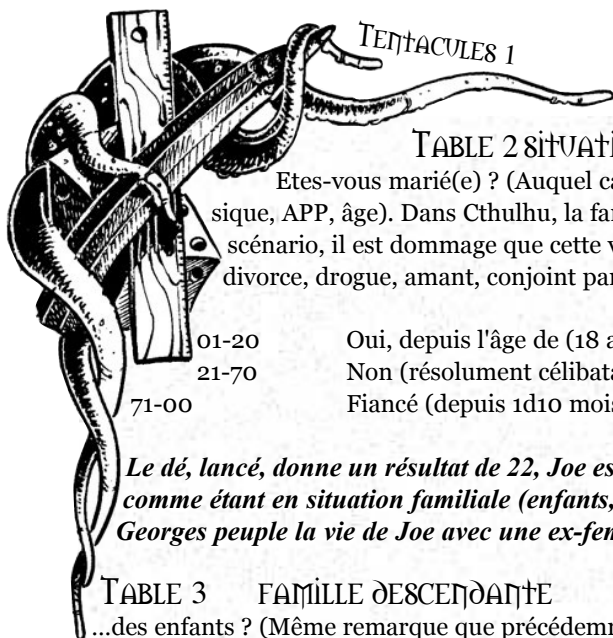


TABLE 2 SITUATION MARIÉTALE

Etes-vous marié(e) ? (Auquel cas il faudra définir succinctement le conjoint : nom, apparence physique, APP, âge). Dans Cthulhu, la famille peut se révéler extrêmement bénéfique pour la cohésion du scénario, il est dommage que cette voie n'ait jamais été explorée pleinement (suicide, kidnapping, divorce, drogue, amant, conjoint parano, sataniste, etc.).

01-20	Oui, depuis l'âge de (18 ans +1d6) / 30% pour avoir une maîtresse/un amant
21-70	Non (résolument célibataire ou homosexuel, au choix) / 30% pour être divorcé
71-00	Fiancé (depuis 1d10 mois, félicitations)

Le dé, lancé, donne un résultat de 22, Joe est célibataire... 12 ! il est divorcé ! Il sera perçu au niveau des tables comme étant en situation familiale (enfants, conjoints, etc.). Rapidement et avec le concours du meneur de jeu, Georges peuple la vie de Joe avec une ex-femme au délicat prénom d'Annabelle, 32 ans, APP 15 pour 22 ans.

TABLE 3 FAMILLE DESCENDANTE

...des enfants ? (Même remarque que précédemment : il faut définir leur nom et leur âge)

01-80	Non (avouez quand même qu'on vous y aura aidé vu le pourcentage)
81-90	1 (ça va)
91-95	2 (...)
96-00	3 (c'est pas étonnant que vous partiez tout le temps en enquête)

82, Joe a un enfant, Lorelei, 2 ans. Magnifique enfant née de son union passée avec Annabelle.

TABLE 4 SURVIE DES PARENTS

Vos parents sont-ils vivants ?

Vous avez	la vingtaine	80 %
	la trentaine	60 %
	la quarantaine	40 %
	la cinquantaine	25 %

votre mère : +10%

votre père : +0%

Georges fait 65 pour sa mère (elle est donc vivante, il y avait 60% de chances +10% de bonus pour la mère), mais le dé semble se venger sur le père puisqu'il s'arrête finalement sur 62, mort !

TABLE 5 MORT D'UN PARENT

Un de vos parents est mort...

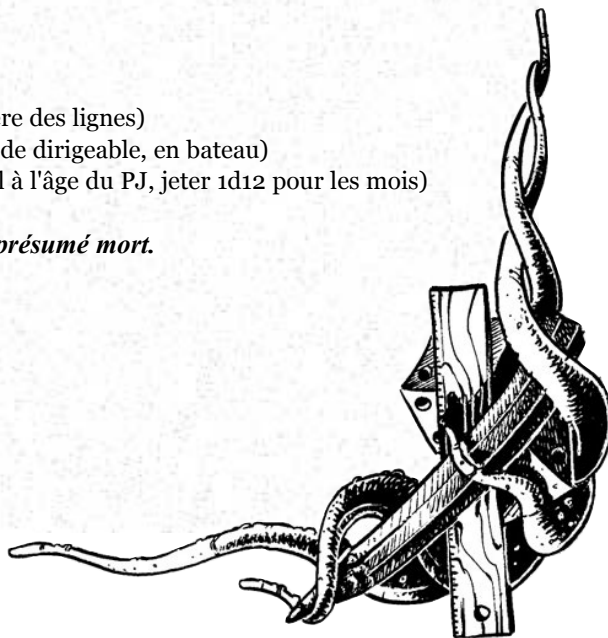
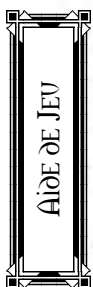
01-05	Assassiné (agression, cambriolage, bombe)
06-25	D'une maladie (10 % qu'elle soit "honteuse")
26-65	De sa belle mort (dans un lit, chez lui avec ses proches)
66-75	Pendant la Grande Guerre (sur le front ou d'un obus à l'arrière des lignes)
76-95	Un tragique accident (de voiture, de moto, de train, d'avion, de dirigeable, en bateau)
96-00	En fait, il ou elle a disparu (ça fait 1dX années avec un X égal à l'âge du PJ, jeter 1d12 pour les mois)

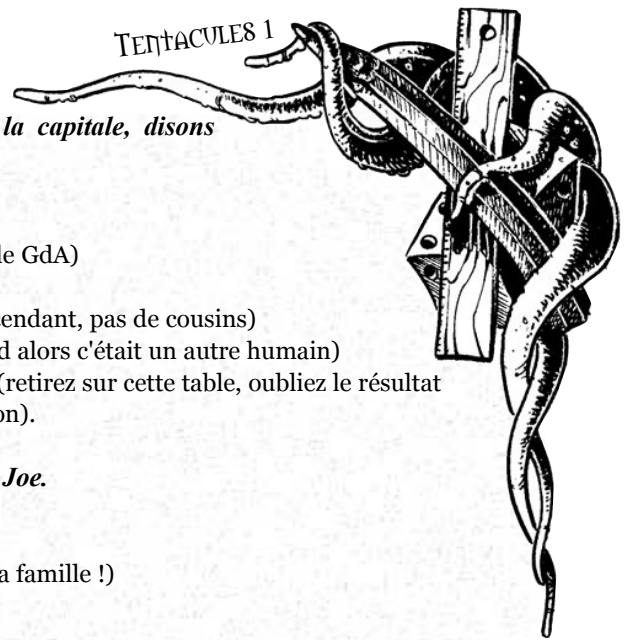
Georges fait 97... son père a disparu il y a 5 ans et 6 mois, présumé mort.

TABLE 6 LIEU DE L'ENFANCE

Lieu de votre Enfance...

01-20	En pleine campagne (ferme, manoir)
21-50	Dans une gentille petite ville
51-00	Dans une grande ville (50% que ce soit la capitale)





Joe a été élevé... 72 : dans une grande ville.... 88, mais pas la capitale, disons Providence.

TABLE 7 FRÈRES ET SŒURS

Nombre de frères et sœurs (des sources de début de scénarios pour le GdA)

- 01-50 Vous êtes un exemplaire unique. (30% d'être le dernier descendant, pas de cousins)
- 51-80 Vous avez partagé vos jouets avec... (si c'était pas un Profond alors c'était un autre humain)
- 81-00 Vous fûtes un de plus ! tirez deux fois sur la table des sexes (retirez sur cette table, oubliez le résultat "enfant unique" mais donnez un bonus de +50% à la deuxième option).

Le dé tombe sur 85... 25 et 79... une famille de trois enfants dont Joe.

TABLE 8 SEXE DES ENFANTS

Sexe (si vous mourez ou devenez fou, vous pouvez jouer le reste de la famille !)

- 01-50 Un frère ! (nom)
- 51-100 Une sœur ! (idem)

Georges fait 12 et 63, un frère et une sœur pour Joe : Kevin et Loana (je sais, je sais, mais c'est sa mère qui y tenait)

TABLE 9 ÂGE DES ENFANTS

Quel âge ont-ils ? (qui embêtait qui ?)

- 01-45 Plus jeune. Tirez 1d10 années en moins que vous. (vous l'embêtez !)
- 46-55 Vous êtes jumeaux ! (N'hésitez surtout pas à la jouer à la "Faux-semblants")
- 56-00 Plus âgé. Tirez 1d10 années en plus de votre âge. (vous vous faisiez taper dessus !)

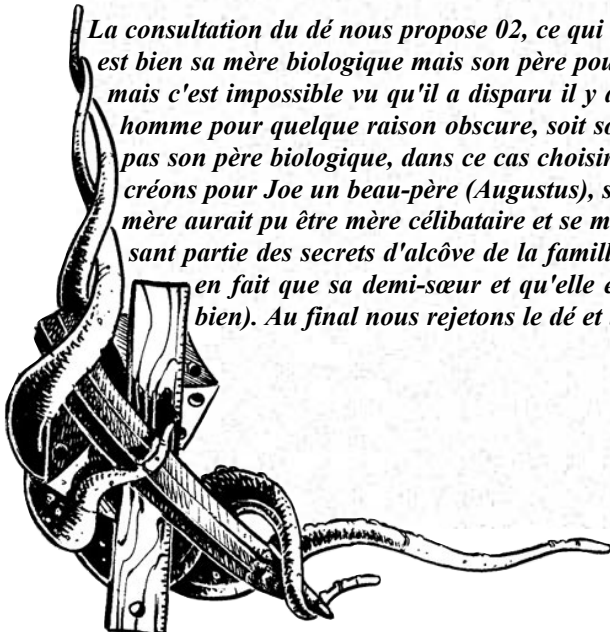
Georges, ou plutôt le dé, obtient un résultat de 48 pour Kevin (jumeaux, donc 32 ans) et de 84 pour Loana, le d10 donne 5, Loana a donc 5 ans de plus que Joe, ce qui lui fait 37 ans.

TABLE 10 MILIEU SOCIAL

Niveau social des parents, milieu dans lequel vous avez été élevé.

- 01-05 Aucun (orphelin ou fils/fille naturel, retirez, si fils ou fille naturel et ignorez un résultat identique)
- 06-25 Modeste (ouvrier, marin, artisan)
- 26-75 Moyen (artiste, professeur, médecin, officier, commerçant)
- 76-95 Aisé (patron, haut fonctionnaire, politique, officier supérieur, vedette)
- 96-00 Supérieur (noble, rentier, grand patron, politicien influent, vedette)

La consultation du dé nous propose 02, ce qui nous donne, soit un véritable orphelin, soit un fils naturel (sa mère est bien sa mère biologique mais son père pour une raison à définir ne l'a pas reconnu, soit il avait déjà disparu mais c'est impossible vu qu'il a disparu il y a 5 ans ; il est possible aussi que sa mère se soit sauvée loin de cet homme pour quelque raison obscure, soit son père était déjà marié à une autre femme, ou alors son père n'est pas son père biologique, dans ce cas choisir et retirez sur les tables pour créer un père ou un beau-père), nous créons pour Joe un beau-père (Augustus), son père biologique ayant disparu. Cette histoire d'adultère (mais sa mère aurait pu être mère célibataire et se marier par la suite ou alors c'est une histoire de secondes noces) faisant partie des secrets d'alcôve de la famille. A noter que nous établissons que sa sœur, plus âgée n'est en fait que sa demi-sœur et qu'elle est issue du couple avec Augustus (à l'époque où tout allait bien). Au final nous rejetons le dé et trouvons 11, milieu modeste.



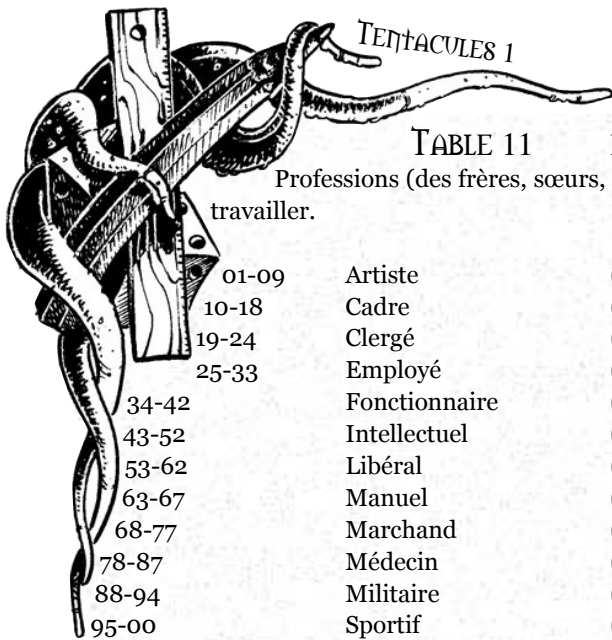


TABLE 11 PROFESSIONS

Professions (des frères, sœurs, conjoint et parents), à noter que la mère n'a que 50% de chances de travailler.

01-09	Artiste	(acteur, sculpteur, photographe...)
10-18	Cadre	(commercial, assureur...)
19-24	Clergé	(curé, pasteur, nonne, rabbin...)
25-33	Employé	(vendeur, technicien...)
34-42	Fonctionnaire	(bas, moyen, haut...)
43-52	Intellectuel	(professeur, écrivain...)
53-62	Libéral	(architecte, avocat...)
63-67	Manuel	(ouvrier, artisan, agriculteur...)
68-77	Marchand	(gérant, intermédiaire...)
78-87	Médecin	(psychiatre, généraliste...)
88-94	Militaire	(grade + arme)
95-00	Sportif	(jockey, skieur...)

Georges doit définir les professions de tous les membres actifs de la famille, à savoir : sa mère, son beau-père, son père biologique, son jumeau et sa sœur. Pour la mère nous tirons 25, elle travaille donc, sa profession donne un résultat de 20, hum... le clergé... nous choisissons nonne pour la difficulté : elle perdit la foi après deux ans dans les ordres suite aux avances très prononcées dont elle fit l'objet et sur lesquelles nous ne nous étalerons pas ici. Quittant le voile, elle rencontra très vite un homme, se maria et donna naissance à Loana, depuis, elle est l'assistante du pasteur de sa paroisse. A noter que les pasteurs protestants et les rabbins peuvent se marier. Le père biologique est (était ?) médecin (82), le beau-père est joueur de base-ball professionnel (96), la belle-sœur est écrivain (45) et le frère jumeau, antiquaire (68).

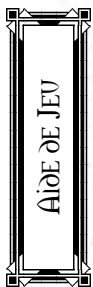
TABLE 12 DEGRÉ DE RÉUSSITE PROFESSIONNELLE

Leur réussite professionnelle (sont-ils plus connus que vous ?)

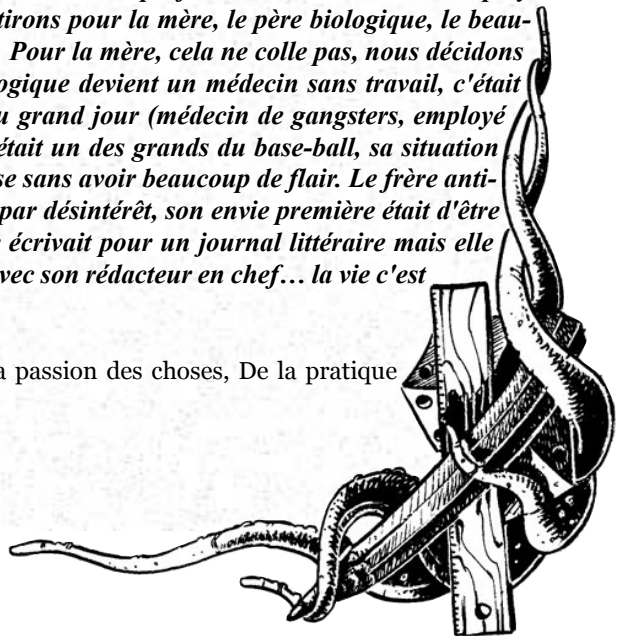
Arrangez les résultats des tables 10, 11 et 12 de manière raisonnable, merci.

01-03	Licencié, limogé ou en vacances pour des raisons de santé (maison de repos ou long voyage)
04-09	Pas de travail (peut-être qu'il est temps de lui donner un coup de pouce ?)
10-20	Travaille occasionnellement (est-ce par choix ?)
21-60	Fait son travail sans plus (et vous envie secrètement pour vos aventures !)
61-90	Est reconnu par ses pairs (c'est bien, ça)
91-98	Est un grand spécialiste national (mais ça c'est mieux)
99-00	Est le spécialiste mondial (vérifiez le jet, puis dans le doute retirez les dés : trop de chance le joueur...)

On ne tire sur cette table que les parents, pas son personnage, dont la réussite professionnelle est liée au roleplay, au meneur de jeu, aux compétences et aux scénarios. Donc, nous tirons pour la mère, le père biologique, le beau-père, le frère et la belle-sœur. Nos résultats sont : 92, 05, 93, 11, 02. Pour la mère, cela ne colle pas, nous décidons de retirer les dés et obtenons 40, cela nous convient. Le père biologique devient un médecin sans travail, c'était peut-être pour cela qu'il a disparu, à moins qu'il n'exerçait pas au grand jour (médecin de gangsters, employé par le gouvernement ou simplement riche héritier). Le beau-père était un des grands du base-ball, sa situation financière n'a jamais été bonne car il a beaucoup investi à la Bourse sans avoir beaucoup de flair. Le frère antiquaire travaille occasionnellement à moitié par flemme et à moitié par désintérêt, son envie première était d'être archéologue, mais il faut être riche... La belle-sœur de Joe écrivait pour un journal littéraire mais elle vient de perdre son emploi à la suite d'une histoire de cœur avec son rédacteur en chef... la vie c'est pas cirrhose, euh... si rose.



A suivre : Tables optionnelles dont Origines ethniques, De la passion des choses, De la pratique d'un sport, De la collection d'objets. §

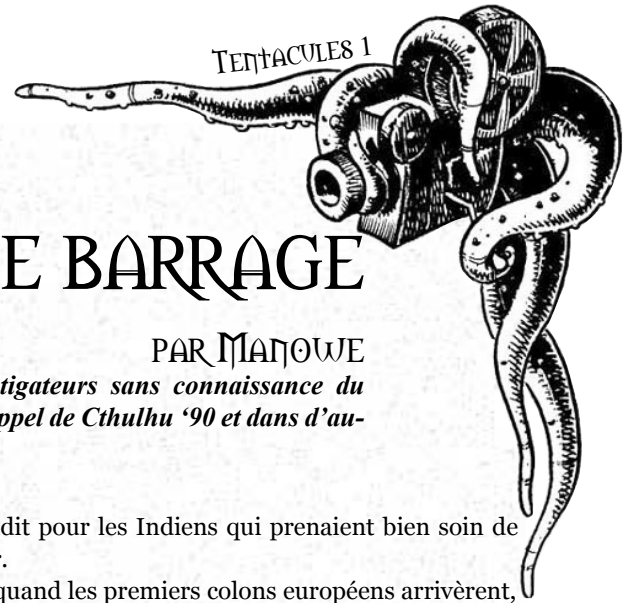


Pour les
Gardiens

LE BARRAGE

PAR MANOWE

Scénario inédit se déroulant en Amérique pour Investigateurs sans connaissance du Mythe. Peut être aussi bien traité en Delta Green qu'en Appel de Cthulhu '90 et dans d'autres époques modernes avec un rien d'adaptation !



LE PROJET

Un grand projet est en cours de réalisation dans la région : la création d'un barrage sur le fleuve XX pour permettre une meilleure irrigation des cultures dans les alentours, mais surtout la création d'une usine hydro-électrique indispensable pour un essor durable de la région. Les travaux de terrassement ont déjà commencé, le chantier est important et mobilise chaque jour des centaines d'ouvriers. Il y a bien eu quelques plaintes de propriétaires qui vont voir leurs terres englouties sous les eaux du grand lac qui se formera, comme d'autres petites vallées à proximité, mais le progrès avant tout.

Tout pourrait paraître parfaitement normal, si ce n'est que depuis quelque temps il se passe des choses étranges sur le chantier. Au début, ce sont des outils qui disparaissent... Ensuite on découvre le matin des actes de sabotage (câbles sectionnés, moteurs des engins de construction hors service...). Les responsables du chantier engagent des patrouilles de sécurité pour surveiller le secteur la nuit. Mais les choses vont devenir beaucoup plus graves...

Explications

Dans une des petites vallées situées à proximité du chantier se trouve une colonie d'insectes de Shaggai (cf. p.110 du Livre des règles ou sur TOC). Suite à leur exode massif de la planète Shaggai il y a plusieurs milliers d'années, un de leurs temples s'est téléporté ici. Une petite colonie a pris naissance dans les cavernes souterraines de la vallée, à proximité de leur temple indestructible qui ne peut plus être téléporté ailleurs. Ils se sont peu répandus mais continuent toujours de perpétrer au fil des siècles leurs rites en l'honneur d'Azathoth.

Ils eurent bien quelques contacts avec les hommes. Ainsi quand les premières tribus indiennes vinrent s'installer dans la région, ils s'en servirent en partie comme de très bons nouveaux sujets à sacrifices et prirent aussi le contrôle de leurs chefs pour peu à peu les convertir au culte d'Azathoth. Mais cette "collaboration" prit fin quand d'autres tribus indiennes firent la guerre à cette tribu soumise au mauvais esprit. Ces vallées devinrent un

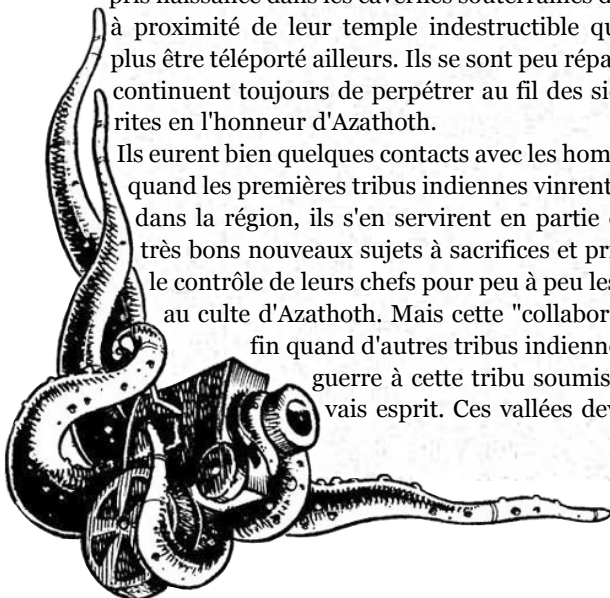
lieu maudit pour les Indiens qui prenaient bien soin de les éviter.

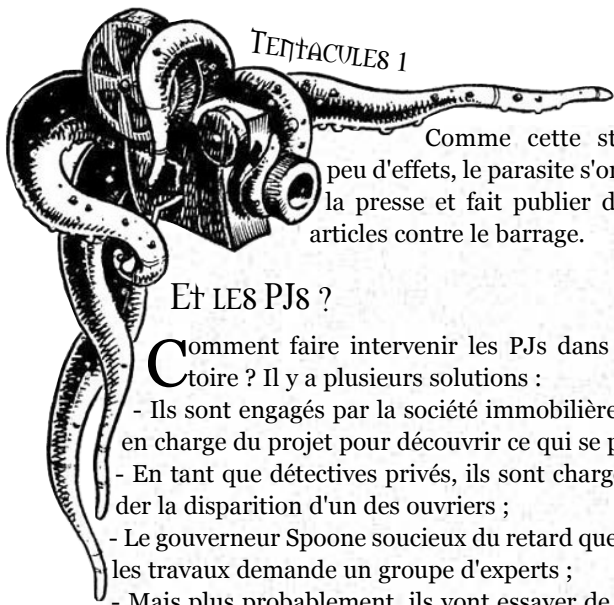
Ensuite quand les premiers colons européens arrivèrent, les insectes reprirent contact avec les hommes et recommencèrent leurs sacrifices humains et convertirent suffisamment de personnes pour créer une secte vouée à Azathoth. Mais encore une fois, l'alliance impie entre humains et insectes de Shaggai prit fin brutalement. A la fin du XVIIe siècle, quand la chasse aux sorcières faisait rage, ils furent tous exterminés. Les insectes se rendirent compte que bien qu'étant beaucoup plus évolués que ces misérables humains, ceux-ci pouvaient désormais devenir une menace pour eux. Car bien qu'étant très avancés scientifiquement, les insectes de Shaggai ne se reproduisent que très lentement et ne peuvent pas se permettre le risque d'être découverts et attaqués par les hommes. Ils adoptèrent donc une certaine discrétion, ne sacrifiant des humains qu'à quelques occasions, ce qui au cours des derniers siècles a donné à cette vallée la réputation qu'il ne fait pas bon s'y promener seul. Mais voilà, le récent projet de construction du barrage met en péril la colonie car la vallée et le temple se retrouveront complètement englouties sous les eaux... et les insectes vont tout faire pour empêcher ça...

LES PREMIÈRES RÉACTIONS

David Becker, un ami des PJs qui fait partie des actionnaires de la compagnie immobilière pour ce projet vient voir de lui-même sur le chantier où s'en vont toutes ses économies. Et c'est durant cette visite qu'un insecte de Shaggai prend possession de son cerveau. En le parasitant l'insecte a pour objectif de convaincre les principaux actionnaires de laisser tomber le projet.

Pour commencer il fait envoyer des lettres à tous les actionnaires, expliquant que le barrage est un désastre économique assuré, qu'il ne peut pas être rentable, blablabla... Mais ces lettres assez virulentes ne contiennent pas de preuves objectives pouvant faire changer leurs décisions. D'ailleurs si les PJs regardent une de ces lettres de plus près et la comparent avec d'autres documents antérieurs écrits par leur ami, ils remarqueront (jet de TOC) que l'écriture est plus saccadée.





Comme cette stratégie a peu d'effets, le parasite s'oriente vers la presse et fait publier de violents articles contre le barrage.

Et LES PJs ?

Comment faire intervenir les PJs dans cette histoire ? Il y a plusieurs solutions :

- Ils sont engagés par la société immobilière Prittman en charge du projet pour découvrir ce qui se passe ;
- En tant que détectives privés, ils sont chargés d'élucider la disparition d'un des ouvriers ;
- Le gouverneur Spoone soucieux du retard que prennent les travaux demande un groupe d'experts ;
- Mais plus probablement, ils vont essayer de comprendre le comportement de leur ami.

LES PISTES

Les pistes suivantes et les éléments qui les composent se déroulent sur plusieurs jours (au gré des inspirations des joueurs).

a) Le parasite et son hôte

Le parasite a complètement convaincu son hôte, David Becker, que la construction du barrage doit à tout prix être stoppée. Mais cette persuasion ne s'est pas faite sans effets secondaires. Le parasite est vraiment actif la nuit, mais il lui arrive de se manifester quelque fois le jour. Un jet de *Psychologie* réussi indique que ce rejet du barrage proche du fanatisme et très étranger au caractère habituel de la personne. On détectera aussi par moment une lueur étrange dans ses yeux. Il se plaint également de violents maux de tête, et avoue ne plus très bien dormir, mais tente maladroitement de convaincre les PJs que tout cela est la faute du barrage et des soucis que ça lui cause. Il ne



veut pas aller voir de médecin, mais un jet de *Persuasion* permettra à un PJ de l'examiner de plus près. La réaction du parasite ne se fait pas attendre, et l'hôte réagit violemment... puis se confond en excuses en invitant finalement ses amis à le laisser tranquille.

Les articles dans la presse attisent un peu plus la curiosité sur le chantier du barrage, mais l'hôte passe pour un marginal farfelu. Cette nouvelle



option ayant échoué, le parasite va forcer l'hôte à assassiner le gouverneur durant la prochaine réunion publique qui va se tenir dans quelques jours. En effet le gouverneur Spoone doit y faire le point sur l'intérêt public du barrage et dissiper les rumeurs qui circulent.

b) La compagnie immobilière Prittman

Son siège est à Boston. Elle a déjà réalisé divers travaux publics (constructions de routes, ponts, etc.). Elle n'est pas connue pour avoir des problèmes financiers et n'a pas encore eu le moindre scandale. De plus, le projet du barrage est aussi financé par l'Etat. Les dirigeants semblent vraiment désireux de comprendre ce qui se passe (et combien ça va leur coûter, car ils doivent payer des indemnités si les travaux prennent trop de retard).

c) Le gouverneur, l'Etat et le projet

Ce projet d'utilité public s'il se concrétise rapidement permettra à Spoone d'avoir un sérieux atout pour gagner un second mandat lors des prochaines élections dans quelques mois. Bien entendu ses adversaires politiques relancent la polémique sur la réelle nécessité de ce barrage et le manque de concertation avec la population. Des jets de *Droit* et de *Comptabilité* assureront les PJs que le projet du barrage bien qu'un peu ambitieux est économiquement viable.

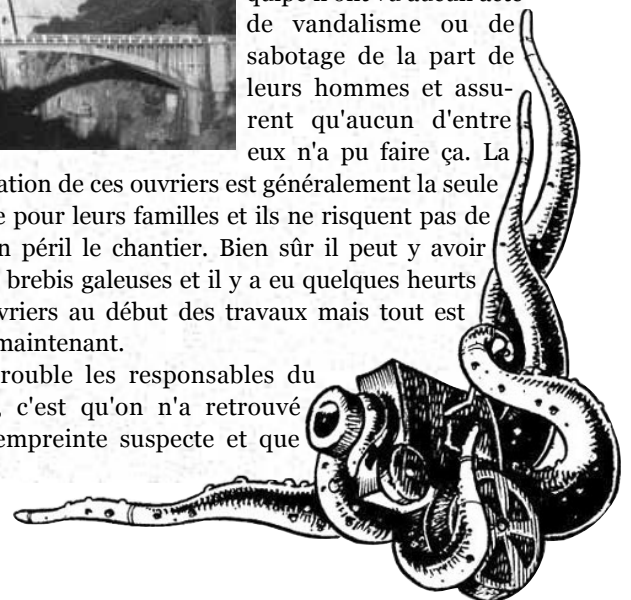
d) Sur le chantier

Malgré les divers incidents, le travail continue et pour qui

vient de l'extérieur, ça ressemble à une grande fourmilière semblant travailler dans l'anarchie la plus complète. Mais en fait, tout est parfaitement organisé et les ouvriers qui viennent même des états alentours travaillent fébrilement. Les contre-maîtres et les chefs d'équipe n'ont vu aucun acte de vandalisme ou de sabotage de la part de leurs hommes et assurent qu'aucun d'entre eux n'a pu faire ça. La

rémunération de ces ouvriers est généralement la seule ressource pour leurs familles et ils ne risquent pas de mettre en péril le chantier. Bien sûr il peut y avoir quelques brebis galeuses et il y a eu quelques heurts entre ouvriers au début des travaux mais tout est arrangé maintenant.

Ce qui trouble les responsables du chantier, c'est qu'on n'a retrouvé aucune empreinte suspecte et que



certains lieux d'actes de sabotages sur des poulies et des treuils sont vraiment difficiles d'accès. De plus divers câbles et pièces métalliques ont été découpés, mais on n'arrive pas vraiment à comprendre comment. Il semblerait que le métal soit "fondu à froid" car on ne retrouve aucune trace de fusion et pourtant les pièces ne montrent aucun signe de torsion mécanique. Les experts se perdent en conjectures.

Les patrouilles de nuit n'ont pas encore permis d'identifier les coupables, mais elles ont été témoins de faits étranges. Des lueurs bleuâtres et verdâtres ainsi que des petites formes sombres insaisissables... D'ailleurs si les PJs participent à une de ces patrouilles, ils apercevront aussi les mêmes lueurs au sommet d'une grue, sur le toit d'un préfabriqué, à l'intérieur de conduites, mais à chaque fois, impossible d'en trouver l'origine. Tout juste si on distingue fugitivement des petites formes et qu'on croit entendre un battement d'ailes. Il n'en faut pas plus aux gardiens pour commencer à parler de lutins, farfadets et autres elfes des bois qui ne veulent pas voir leurs terres inondées... ce qui n'est pas tout à fait faux... Lors d'une autre patrouille avec les PJs, un gardien court après ces lueurs vers les bois et, bien que le reste du groupe soit sur ses talons, ils ne retrouvent que sa lampe à terre, il s'est comme volatilisé dans l'obscurité ! Et il y a toujours cette désagréable impression d'être observé par de nombreuses paires d'yeux invisibles.

e) Les rumeurs sur la vallée

Des jets de *Bibliothèque* et *Histoire* permettent de découvrir les récits des premiers colons sur ces terres. Aucune tribu indienne ne semblait habiter les lieux et les plus proches disaient que ces vallées étaient maudites et habitées par le mauvais esprit. Quelques fermiers s'installèrent pourtant là. D'ailleurs en 1688, on retrouve la trace d'un procès pour sorcellerie contre plusieurs des fermiers vivant dans la vallée, qui pratiquaient la magie noire, faisaient des sacrifices et déclaraient adorer le Vrai Dieu et ses Anges Noirs. Ils furent tous pendus.

Les archives journalistiques relatent plusieurs cas de disparitions ces dernières décennies. Il y a par exemple le fils de la ferme Connors qui disparut en 1876 et qu'on ne retrouva jamais. On suppose qu'il a dû faire une mauvaise chute dans une des nombreuses petites grottes et anfractuosités rocheuses qui parsèment la région. Peu avant sa disparition, il avait annoncé à ses parents avoir trouvé l'entrée d'une grotte où il disait avoir vu des lueurs et entendu des bruits étranges. Plus récemment, entre 1901 et 1902, du bétail disparaissait mystérieusement. Deux fermiers décidèrent d'aller traquer le voleur dans les bois, on ne les retrouva jamais. Mais durant l'hiver qui suivit, un autre fermier arrêta sur ses terres un vagabond en haillons complètement fou, mais qui portait

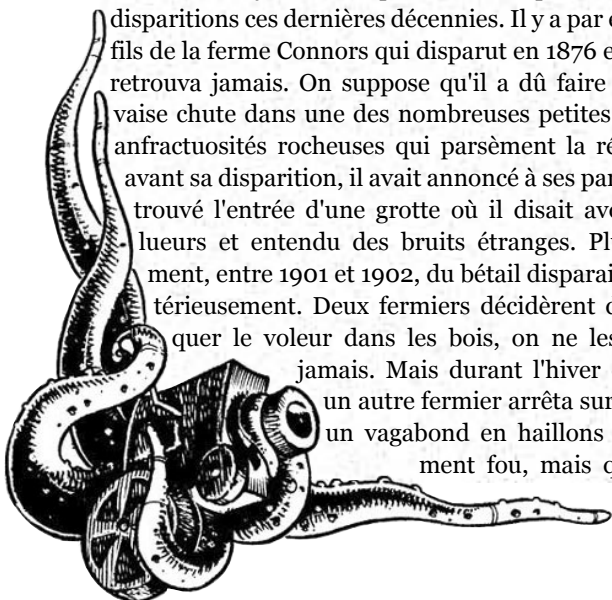
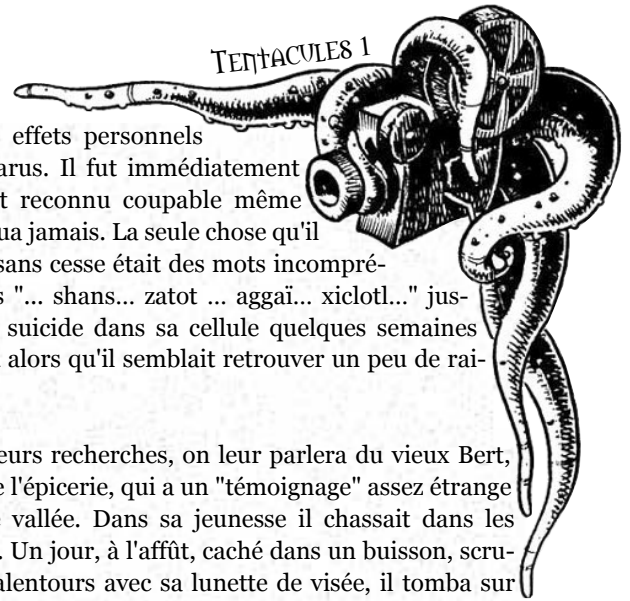
quelques effets personnels des disparus. Il fut immédiatement accusé et reconnu coupable même s'il n'avoua jamais. La seule chose qu'il répétait sans cesse était des mots incompréhensibles "... shans... zatot ... aggaï... xiclotl..." jusqu'à son suicide dans sa cellule quelques semaines plus tard alors qu'il semblait retrouver un peu de raison.

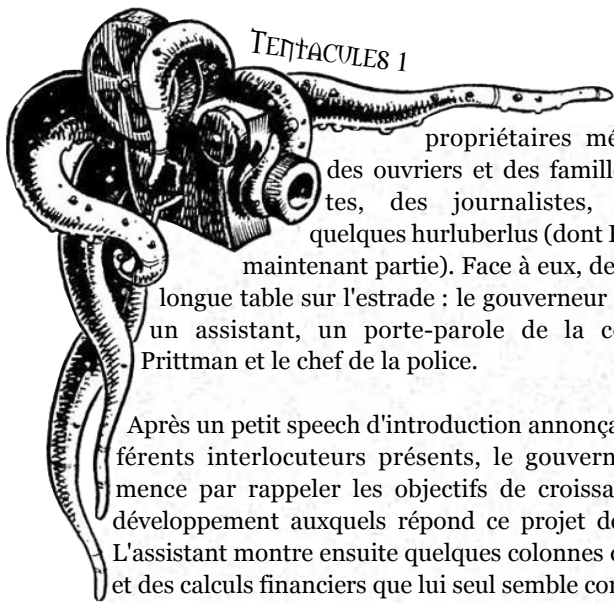
Durant leurs recherches, on leur parlera du vieux Bert, gérant de l'épicerie, qui a un "témoignage" assez étrange sur cette vallée. Dans sa jeunesse il chassait dans les environs. Un jour, à l'affût, caché dans un buisson, scrutant les alentours avec sa lunette de visée, il tomba sur quelque chose d'incroyable. Ce n'était pas facile à distinguer, mais ça ressemblait à une espèce de gros pigeon à écailles avec des ailes de chauve-souris et des pattes d'araignées. Il se déplaçait lentement dans les airs, semblant ne pas se servir de ses ailes. Espérant décrocher un trophée unique, il fit feu et la chose tomba à terre. Mais là il se produisit quelque chose d'inattendu... il vit plusieurs spécimens identiques sortir de nulle part et se regrouper auprès de leur congénère à terre et d'un coup tous se retourner vers sa direction. Bert se rendit immédiatement compte que les choses le regardaient lui, il vit leurs yeux féroces et haineux, il les vit s'envoler rapidement dans sa direction en tenant des espèces de tubes dans leurs pattes et un frisson glacial le traversa. Il ne prit pas la peine de voir la suite et s'enfuit à toutes jambes. "Depuis ce jour j'ai laissé tomber la chasse et je ne suis jamais retourné là-bas et je n'y retournerai jamais plus. Il y a des visions qui vous hantent toute une vie... Vous pouvez me prendre pour un fou maintenant, ça m'est égal. Moi je sais ce que j'ai vu." Les quelques fermiers qui restent encore dans le secteur possèdent des exploitations minables mais sont viscéralement attachés à leur lopin de terre et recevront plus que froidement toute personne leur paraissant représenter l'Etat et le barrage. Ils ne sont pas très bavards, mais convaincus que cette vallée est habitée par des esprits ou des lutins, qu'ils vivent dans les bois ou dans des grottes secrètes et qu'il ne faut pas les déranger si on veut vivre vieux.

Quelle que soit l'avancée de leur enquête les PJs doivent être présents à la réunion publique du gouverneur.

LA RÉUNION

Organisée dans l'hôtel de ville, elle attire beaucoup plus de monde que prévu et il faut se serrer dans la salle. Les remous provoqués par l'insecte et son hôte ont au moins réussi à raviver l'intérêt du public pour le barrage. Dans l'assistance on trouve en majorité une foule de curieux. Il y a ensuite des actionnaires troublés, des fermiers et





propriétaires mécontents, des ouvriers et des familles inquiètes, des journalistes, et enfin quelques hurluberlus (dont Becker fait maintenant partie). Face à eux, derrière une longue table sur l'estrade : le gouverneur Spooone et un assistant, un porte-parole de la compagnie Prittman et le chef de la police.

Après un petit speech d'introduction annonçant les différents interlocuteurs présents, le gouverneur commence par rappeler les objectifs de croissance et de développement auxquels répond ce projet de barrage. L'assistant montre ensuite quelques colonnes de chiffres et des calculs financiers que lui seul semble comprendre. C'est maintenant au représentant de la compagnie Prittman de prendre la parole. Devant un plan des lieux il indique les zones qui seront inondées et s'appuie sur le rapport des géologues pour dire que tout va bien se passer. Quant aux incidents sur le chantier, il laisse la parole au chef de la police. Ce dernier n'a pas encore de preuve mais pense qu'il s'agit d'un petit groupe d'extrémistes fortement opposés à cette construction mais qui seront rapidement démasqués. Si les PJs ont eu un rôle "officiel" à jouer, ils sont invités à prendre la parole sur l'estrade. Puis c'est à l'assemblée de poser des questions. On laisse l'honneur d'ouvrir ce débat à David Becker, étant le plus médiatique des détracteurs.

Il se lève donc, s'approche de la table... et sort une arme de sa veste, la pointe vers le gouverneur, semble hésiter puis tire au-dessus de sa cible. Le parasite n'a pas réussi à avoir une emprise totale sur l'hôte car ce dernier n'a pu se résoudre à tuer quelqu'un (et de plus, il n'a jamais utilisé d'arme à feu). L'hôte arrive à s'enfuir dans la panique en menaçant les personnes qui l'entourent, la police se met à sa poursuite. Les PJs ne pourront rien faire pour l'empêcher ni le rattraper, mais ils auront remarqué l'étrange lueur dans ses yeux juste avant qu'il ne se lève. Désormais recherché pour tentative de meurtre et proche de la folie, l'hôte ne présente plus d'intérêt pour l'insecte qui décide de l'abandonner.

Le lendemain matin, on apprend que Becker s'est suicidé en se jetant sous un train (témoins à l'appui). Auparavant, il aura eu le temps d'écrire une lettre aux PJs :

*Mes chers amis,
Je vous écris ces quelques mots avant de vous quitter. Je ne suis pas responsable de tout ça, croyez-moi. Ce sont eux, qui le voulaient, ils m'ont forcé, mais je n'ai pas pu aller jusqu'au bout. Ils viennent de loin et ne peuvent plus repartir, mais moi je le puis.
Adieu*

(Un jet de TOC permet de voir que l'écriture est normale)

Si les PJs y ont accès, l'autopsie montre que Becker est bien mort écrasé par le train. Toutefois le médecin légiste a remarqué diverses lésions au cerveau qui n'ont pas été causées par le train, mais n'a aucune idée de ce qui a pu les provoquer.

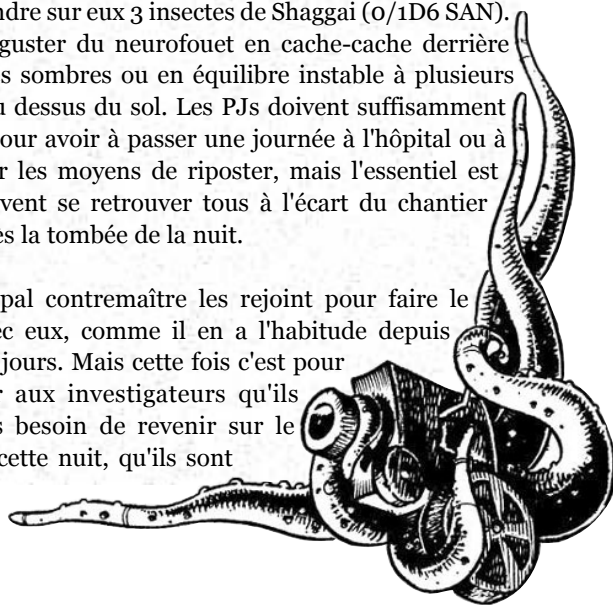
En tout cas la police tient son coupable. Les PJs en tant que proches de l'accusé seront entendus mais ne seront pas inquiétés.

LES CHOSES S'AGGRAVENT

En réaction à cette tentative d'assassinat et pour montrer à ses opposants qu'il sait faire front efficacement, le gouverneur Spooone décide de mettre les bouchées doubles et d'accélérer le rythme des travaux en imposant par exemple des équipes d'ouvriers travaillant de nuit. Mais les choses commencent mal et une bagarre inexplicable éclate entre plusieurs ouvriers pourtant d'habitude très calmes. Et plus tard dans la journée on a le temps d'apercevoir un ouvrier hurler, se taper la tête avec les mains, se jeter dans le vide ou sous les roues d'un engin de chantier, ou bien se noyer dans une bétonneuse. On conclut au suicide bien que personne n'en soit vraiment convaincu.

Il est temps pour les PJs de faire la rencontre des "anges noirs". Au choix : durant une expédition en forêt à la recherche du gardien disparu lors de la précédente patrouille ou à l'entrée d'une grotte mystérieuse, ou bien au petit matin dans la brume alors que les PJs en haut d'un échafaudage inspectent des soudures, etc., toujours est-il qu'ils entendent un bourdonnement derrière eux et voient fondre sur eux 3 insectes de Shaggai (0/1D6 SAN). Faites déguster du neurofouet en cache-cache derrière des arbres sombres ou en équilibre instable à plusieurs mètres au dessus du sol. Les PJs doivent suffisamment souffrir pour avoir à passer une journée à l'hôpital ou à se donner les moyens de riposter, mais l'essentiel est qu'ils doivent se retrouver tous à l'écart du chantier juste après la tombée de la nuit.

Le principal contremaître les rejoint pour faire le point avec eux, comme il en a l'habitude depuis quelques jours. Mais cette fois c'est pour annoncer aux investigateurs qu'ils n'ont pas besoin de revenir sur le chantier cette nuit, qu'ils sont



suffisamment éprouvés, etc. Un jet de *Psychologie* réussi permet immédiatement de s'apercevoir qu'il a dans les yeux la même lueur que Becker dans ses instants de folie. Il est lui aussi possédé par un insecte de Shaggai. Aux PJs d'aviser sur le comportement à adopter.

RETOUR SUR LE CHANTIER

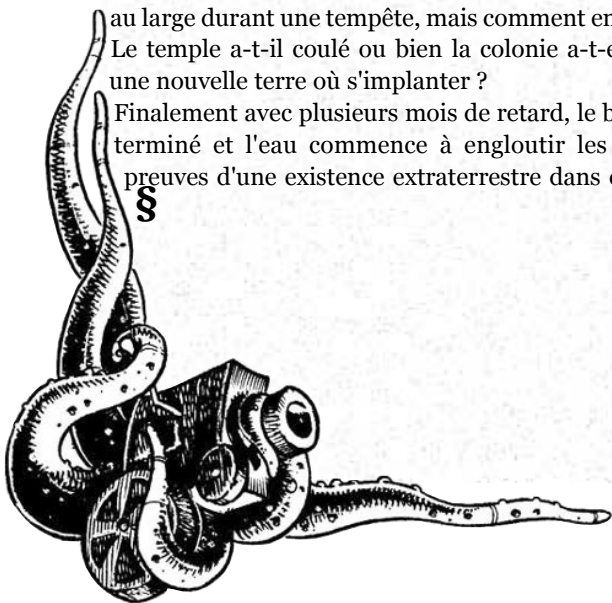
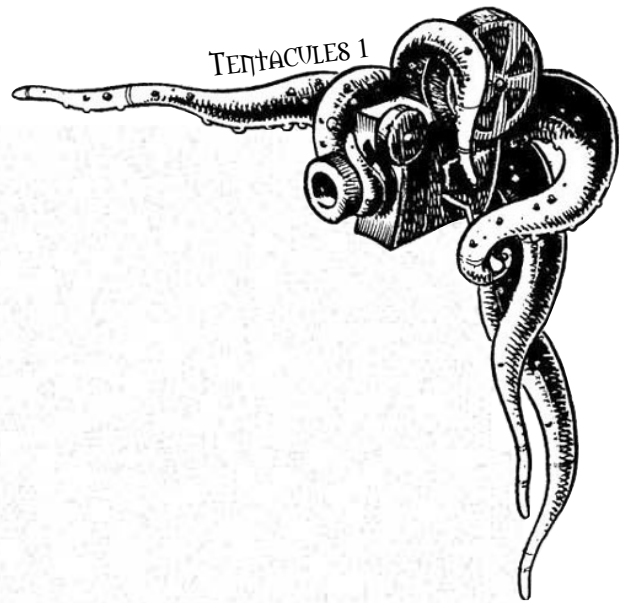
La colonie se rend compte que son sort est scellé si elle reste là car elle pourra difficilement empêcher la construction du barrage. C'est pourquoi, à la nuit tombée elle attaque en masse l'équipe d'ouvriers du soir et prend possession de leurs corps. Leur objectif est désormais d'utiliser les engins de chantiers pour sortir leur temple de sa grotte, d'utiliser les explosifs pour faire disparaître toute trace de leurs activités dans ces lieux, et enfin de transporter leur temple par camion jusqu'à un nouvel emplacement plus sûr pour la colonie. Pour les aider dans leurs tâches, ils ont invoqué un Byakhee. Les alentours du chantier ne sont gardés que par quelques ouvriers possédés car tout le monde est affairé autour de plusieurs pelleteuses qui ont creusé à flanc de colline pour ouvrir sur une grande grotte d'où une espèce de pyramide aux reflets métalliques grisâtres est en train d'émerger. Au premier coup de feu ou signe de présence des PJs, des ouvriers et des insectes de Shaggai armés de neurofouets se jetteront sur eux.

Terrible explosion faisant se volatiliser une partie de la colline ainsi que le réseau de galeries cavernueuses qui la composait, ouvriers possédés, rayons blafards traquant les PJs, hurlements d'un Byakhee au-dessus de leur tête, etc.

EPILOGUE

Le camion transportant le temple arrive quand même à s'enfuir dans la confusion. On le retrouvera sur le quai du port le plus proche, duquel un cargo est parti à l'improviste en oubliant une partie de son équipage. D'après les dernières nouvelles, il semblerait que ce cargo ait sombré au large durant une tempête, mais comment en être sûr ? Le temple a-t-il coulé ou bien la colonie a-t-elle trouvé une nouvelle terre où s'implanter ?

§
Finalement avec plusieurs mois de retard, le barrage est terminé et l'eau commence à engloutir les dernières preuves d'une existence extraterrestre dans ces lieux...





LES CHIENS DE TINDALOS

D'APRÈS LA NOUVELLE DE FRANK BELKNAP LONG JR
UNE BANDE DESSINÉE DE SYLVAIN CHEVALIER 2003

Tentacules vous offre une bande dessinée inédite tirée de la nouvelle Les Chiens de Tindalos de Frank Belknap Long Jr. Dans ce premier numéro, vous allez découvrir les 4 premières pages de cette oeuvre qui en compte 10.

La suite dans le prochain numéro de Tentacules...

Retrouvez cette bande dessinée sur le site de Sylvain :
<http://membres.lycos.fr/chezsylvain/>

