

L'Appel de **CTAULHU**

6^E ÉDITION FRANÇAISE

**morceaux
choisis**

Baroudeur

Aviateur, marin, globe-trotter, chasseur, plongeur/scaphandrier, convoyeur, chasseur,...

Ne supportant pas de rester en place, ressentant un besoin d'ailleurs, d'aventure et d'adrénaline, le baroudeur aime avant tout les défis et la liberté. Qu'il soit aux commandes d'un avion, qu'il explore des terres inconnues, sillonne les mers ou qu'il traque le grand fauve, il ressent le besoin de vivre loin de la société moderne dans laquelle il se sent emprisonné. Riche ou pauvre, plus ou moins aux limites de la légalité, il vit pleinement chaque instant en comptant avant tout sur sa débrouillardise et son sang-froid.



Profil type : Aviateur

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Magie	13
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences d'occupation

Armes à feu* (armes de poing)	60 %
Bricolage	40 %
Corps à corps* (bagarre)	50 %
Orientation	60 %
Survie	40 %
Piloter* (avion)	70 %

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Armes blanches*, Armes exotiques*, Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Corps à corps*, Jeu, Langues*, Orientation, Psychologie, Survie, Vigilance, et une compétence à définir en fonction de son activité principale (Conduite*, Navigation, Piloter*,...)

Particularités

- **Compétence:** Parler avec les mains
- + 10 % à la compétence Bricolage
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'influence

Globe-Trotters, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Équipement fétiche

Son couteau multifonctions qui lui procure un bonus de 10 % en Bricolage

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Le couteau multifonctions

Le couteau suisse a été créé en 1886, lorsque l'armée suisse décide d'équiper ses soldats d'un couteau. Il doit répondre à des besoins précis : posséder une lame, une alène (poinçon servant à trouver les cuirs), un tournevis (pour pouvoir démonter l'arme), et un ouvre-boîtes. Il ne subit que peu de modifications jusqu'à la fin de la seconde guerre mondiale.

compétences d'occupation, et le second entre les compétences de son choix, hormis celle déjà acquises par l'occupation.

En fonction du style de jeu, ce nombre de points peut varier. L'encadré *Les styles de jeu*, p. 46, vous indique les points à répartir selon le style choisi.

Exemple : Si le style de jeu choisi est « Investigation occulte », le joueur disposera de 480 points à répartir dans les compétences indiquées par l'occupation et 225 points dans les compétences de son choix.

A propos des compétences

Les compétences représentent ce que sait faire l'investigateur, ainsi que son degré de maîtrise.

Niveau de compétence

Un investigateur ayant 10 % dans une compétence ne saura pas faire la même chose que quelqu'un ayant 80 %. Trois niveaux – ama-

teur, professionnel et expert –, permettent de se faire une idée du degré de maîtrise dans la compétence :

- **Amateur :** Avec un niveau de 25 % ou plus, l'investigateur s'est intéressé au sujet, a pratiqué un peu, et en connaît plus que les simples bases. Les amateurs éclairés (au-delà de 40 %) sont quasiment des professionnels.
- **Professionnel :** Avec un niveau de 50 % ou plus, l'investigateur pourrait en faire son métier, effectuer cela tous les jours pour gagner sa vie. Les moins bons auront sans doute tendance à prendre leur temps, alors que les bons seront rapides et efficaces. (cf. *Prendre son temps*, p. 81)
- **Expert :** Avec un niveau de 75 % ou plus, l'investigateur est un spécialiste du sujet et en connaît les subtilités. Même dans les situations les plus délicates, il sera apte à tirer le meilleur parti de son expérience.

Dans la description de chaque compétence est indiqué ce dont est capable un person-

Conseil

Bien choisir les compétences

Les compétences d'un personnage ne représentent pas seulement sa profession et ses savoir-faire. Elles sont bien plus que ça, elles reflètent son histoire personnelle : Pourquoi l'investigateur a-t-il cette compétence ? Dans quelles circonstances a-t-il pu l'acquérir ? Pour exemple, un professeur pourrait maîtriser deux trois langues à un bon niveau, alors qu'un boulingueur pourrait en avoir cinq ou six, mais à bas niveau. Le premier les aura apprises lors d'un cursus universitaire, alors que le boulingueur les aura acquises sur le terrain. Pensez également à regarder les compétences connexes proposées, elles vous permettront de créer un personnage plus complet, plus cohérent.

Universitaire

Professeur, étudiant, scientifique, chercheur,...

Pour l'universitaire, la connaissance est sacrée, qu'il soit simple étudiant, professeur ou chercheur. Il est en quête perpétuelle de celle-ci, avec pour objectif de percer les secrets de l'univers ou de l'histoire, de comprendre leurs mystères. S'il accumule le savoir tel un collectionneur averse, c'est pour avoir à portée de main la référence utile, la note de bas de page unique, qui lui permettra d'atteindre ses objectifs.



Profil type : Professeur d'histoire

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	16
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Compétences d'occupation

Bibliothèque	65 %
Contacts & Ressources	40 %
Langues* (à choisir)	50 %
Sciences de la terre*	30 %
Sciences formelles* (à choisir)	50 %
Sciences humaines (histoire)	80 %

Compétences d'occupation

Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Crédit, Langues*, Savoir-vivre, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*

Particularités

- **Compétence:** Comprendre les discours abstraits
- + 10 % à la compétence Bibliothèque
- + 1 en Éducation

Cercles d'influence

Universitaires, Culturel, Business

Équipement fétiche

Son cabinet de curiosités qui lui procure un bonus de 10 % aux compétences de Sciences

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Trivia

Les cabinets de curiosités

« Curiosus, cupidus, studiosus » : L'attention, le désir, la passion du savoir (dictionnaire de Trévoux (1771)). Les cabinets de curiosités, des fois appelés « cabinet de raretés », désignent des lieux dans lesquels on collectionne et présente une multitude d'objets rares ou étranges représentant les trois règnes : le monde animal, végétal et minéral, en plus de réalisations humaines. On peut y trouver toute sorte d'objets insolites : corne de licorne, os de géant, crocodile bouilli, ... Les apothicaires ou les médecins font souvent de leur cabinet un lieu d'étude et de recherches. C'est avant tout le reflet de l'esprit de leurs créateurs : ils n'ont pas tous une vocation encyclopédique.

conversation courante, sans subtilités et avec un accent identifiable

- **Un professionnel** saura parler couramment la langue, négociateur, saisir les subtilités, les jeux de mots

- **Un expert** saura tenir une discussion de haut vol, en maîtrisant toutes les nuances, le tout sans accent

• **Compétences connexes :** Toutes les compétences d'influence,...



Mythe de Cthulhu (00%)

La connaissance des savoirs impies

Par défaut, cette compétence ne peut être achetée à la création. Elle englobe l'ensemble du savoir impie, ces connaissances auxquelles l'homme ne devrait pas avoir accès... et qui lui font perdre la raison. Chaque point acquis dans cette compétence réduit d'autant la SAN de l'investigateur. Dès le 1^{er} point acquis, le personnage commence

à ne plus faire partie de « la masse aveugle », il commence à appréhender la fragilité, le peu d'importance de l'Humain, face à la réalité de l'univers.

Cette compétence ne peut pas être développée par l'expérience usuelle. Par contre, elle augmente à chaque fois que l'investigateur est confronté au Mythe, que ce soit par ses lectures, les créatures ou lieux. La première fois il gagne 5 %, et toutes les fois suivantes, 1 %. Les ouvrages traitant du mythe procurent tous un pourcentage spécifique. Pour exemple, une lecture complète du « Roi en Jaune » procure 5 % à cette compétence.

Degré de maîtrise :

- **Un amateur** aura des connaissances très parcellaires sur le Mythe

- **Un professionnel**, s'il arrive à conserver assez de Santé Mentale, pourra saisir certains concepts essentiels sur la véritable nature de l'univers et de la place de l'Homme dans celui-ci

Règle optionnelle

Le mythe dès la création

Ça fait 20 ans que vous jouez à l'Appel de Cthulhu et avez du mal à jouer un investigateur qui ne connaît rien au Mythe alors qu'en tant que joueur vous en avez fait le tour ? Vous pouvez acquérir dès la création cette compétence, mais pour chaque point investi, la SAN de l'investigateur est réduite d'un point. De plus, par tranche de 10 points investis, il acquiert un trouble mental à un niveau égal aux points de SAN perdus. Reportez-vous au chapitre Gérer la Santé Mentale, page 101, pour déterminer le ou les troubles. Bien entendu, cela doit être fait en concertation avec le gardien.

• Degré de maîtrise :

- **Un amateur** sera en capacité de déceler le degré de stress d'un individu
- **Un professionnel** de déterminer avec précision les grands traits de la personnalité de son interlocuteur et d'agir en fonction
- **Un expert** sera à même de repérer les signes distinctifs les plus discrets qui trahissent les penchants et les points faibles d'un individu durant une banale conversation

• Compétences connexes : Négociation, Interroger, Persuader, Baratin,...

Dans les années 20

Même si la psychologie naturelle a toujours été utilisée par les chamans, guérisseurs, diseuses de bonne aventure et escrocs, elle n'est étudiée dans les universités, comme une branche de la philosophie, que depuis le milieu du 19^e siècle. En Europe, Karl Marbe étudie la « conscience » et Henry Wattle « pensée ». Narziss Ach s'intéresse à « l'introspection expérimentale systématique » et Karl Buhler à « la pensée sans image ». Koffka et Kohler posent les fondations du « gestalt » et Le Bon et Sighele étudient la « suggestion » et la « psychologie des foules ». En Amérique, Simon et Binet mettent au point le premier test d'intelligence en 1908 et Watson lance le « behaviorisme » en 1913. Catell fonde la *Psychological Corporation* en 1921 pour promouvoir l'usage de la psychologie dans l'industrie. Pendant ce temps, en Union Soviétique, Staline lance des recherches sur l'ESP, la télékinésie et autres phénomènes paranormaux. La Duke University, aux USA, suivra cette direction au début des années trente. La publication de référence est *The American Journal of Psychology*, fondé en 1887.



Se Cacher (10%)

Se fondre dans le décor

Cette compétence permet de se cacher, de se fondre dans le décor, de devenir invisible aux yeux des personnes qui vous recherchent. Elle permet de profiter du terrain ou du contexte, mais aussi l'utilisation de matériel de camouflage, ou tout autre artifice, à cette fin. Elle ne remplace cependant pas la compétence *Discrétion*; c'est une chose de savoir comment se cacher, c'en est une autre d'être discret!

• Degré de maîtrise :

- **Un amateur** saura se cacher efficacement dans un environnement propice
- **Un professionnel** connaît les astuces pour disparaître dans une foule ou se fondre dans la masse
- **Un expert** sera à même de se cacher dans les endroits les plus insolites, en tirant parti de la moindre zone d'ombre ou anfractuosités du terrain

• Compétences connexes : Discrétion, Vigilance,...

Dans les années 20

Depuis toujours l'homme a su se fondre dans l'environnement. Mais c'est durant la première guerre mondiale, en 1915, que les Français mettent au point le camouflage, en tant que piège optique destiné à tenir en échec l'œil perceant des nouveaux systèmes d'observation visuelle. Le camouflage optique actif sera seulement adopté durant la seconde guerre mondiale.



Trouver Objet Caché

(25%)

Rechercher quelque chose de précis quelque part

Cette compétence, comme son nom l'indique, sert à chercher quelque chose de précis comme un objet caché ou un indice, en fouillant un lieu, une zone ou une dépouille. Elle permet également de découvrir les caches dissimulées ou les passages secrets, à condition de les chercher. Il sera peut-être utile de disposer d'autres connaissances dans ce cas, comme la géométrie ou l'architecture, afin de savoir où chercher en fonction du lieu. Cette compétence peut aussi être utile pour trouver un fragment de balle dans une plaie, une fiole précise dans un laboratoire et même une épingle dans un tas de foin,...

• Degré de maîtrise :

- **Un amateur** pourra trouver les indices les plus évidents
- **Un professionnel** aura le flair pour chercher méticuleusement et dénicher l'indice caché
- **Un expert** sera capable de trouver le cheveu, la subtile fragrance résiduelle, ou la miette de tabac compromettante sur de la moquette épaisse

• Compétences connexes : Dissimulation, Psychologie, Vigilance,...



Vigilance (25%)

Repérer un détail, être sur ses gardes

La vigilance permet d'être sur ses gardes, de repérer une personne cachée, discrète ou déguisée. Il est également possible de repérer un détail anormal, ou de percevoir un bruit inhabituel, qui alertera la personne d'une présence, d'un piège. La vigilance permet de repérer un individu en filature, ou encore de déceler un piège grâce à un petit détail comme de la terre fraîchement remuée. Contrairement à *Trouver Objet Caché*, *Vigilance* est utilisable même lorsque l'investigateur ne cherche rien de précis.

• Degré de maîtrise :

- **Un amateur** remarquera facilement un individu peu discret qui le suit
- **Un professionnel** sera attentif aux petits signes qui indiquent quelque chose d'anormal
- **Un expert** sera en mesure de noter le petit détail qui fera la différence entre la vie et la mort, comme un reflet fugace sur la lunette du tireur embusqué

• Compétences connexes : Ecouter, Trouver Objet Caché, Discrétion, Se cacher,...

Exemples de compétences sensorielles à créer soi-même

Lecture sur les lèvres, Lire à l'envers, Cénologie,...

Influence

Cette catégorie regroupe toutes les compétences relevant de l'interaction sociale. L'investigateur en aura grand besoin pour trouver des informations, se faire accepter dans divers milieux ou négocier avec ses pairs.



Baratin (05%)

Embobiner quelqu'un, monter un bateau

Cette compétence permet de bluffer, emberlificoter, ... En un mot, faire prendre des vessies pour des lanternes à son interlocuteur... Contrairement à la compétence *Persuasion*, elle n'a qu'un effet temporaire : La personne, quand elle aura le temps de réfléchir calmement au flot de paroles et d'arguments plus ou moins fallacieux que vous lui avez servi, prendra conscience qu'elle s'est fait rouler dans la farine. Baratin est très utile pour passer un garde de la sécurité, un douanier, faire du plat à une personne du sexe opposé pour passer la nuit avec elle, ou vendre la potion magique qui guérit de tous les maux et fait repousser les cheveux. Cependant, il ne faut pas espérer convaincre sur le long terme, et éviter d'être dans les parages lorsqu'un éclair de lucidité révélera la supercherie.

• Degré de maîtrise :

- **Un amateur** saura embobiner des gens simples
- **Un professionnel** parviendra à vendre quelque chose de totalement inutile à la plupart des gens
- **Un expert** sera en capacité de faire croire les choses les plus incroyables même aux personnes les plus sensées, comme le fait de vendre la Tour Eiffel...

• Compétences connexes : Négociation, Persuasion, Crédit, Relations, Pratique Artistique : jouer la Comédie,...

Dans les années 20

Les années vingt voient l'apogée de l'entourloupe, de l'arnaque et de la carambouille. En 1921, Oscar Hertzell commence à donner de l'ampleur à son escroquerie de la « Fortune de Drake » qui finira par prendre des proportions internationales. Pinkerton sonne l'alarme à propos d'une organisation qui, dans le pays tout entier, écoule des chèques sans valeur auprès des banques. En 1922, Joseph Well « Yellow Kid » (gamin jaune) et un associé réussissent une escroquerie bancaire de 300 000 \$. Le Yellow Kid refait surface cette même année à la tête d'une arnaque au faux médium. L'année 1922 voit aussi Victor Lustig « Le Comte » (qui a déjà vendu la tour Eiffel, deux fois) soutirer 10 000 \$ à une banque. Les escroqueries se multiplient aussi dans l'immobilier et l'assurance. En 1923, Frederick A. Cooke, un prétendant à la découverte du pôle nord, est condamné dans une affaire de concession pétrolière texane. En 1924, des actions sans valeur inondent le Middle West et le Yellow Kid soulage vingt naïfs de Chicago de 500 000 \$. Victor Lustig se montre à Chicago en 1925 et, avant de s'en aller, refait Al Capone de 5 000 \$. En 1927, Walter Hohenau allèche les investisseurs avec le dernier convertisseur eau-essence.

Votre investigateur en 20 minutes

Pour commencer

1 Munissez-vous d'une fiche d'investigateur vierge. Commencez par inscrire le nom du gardien, le Style de jeu choisi et le nom de la campagne dans l'espace réservé à cet effet en haut de la fiche.

2 Le style de jeu peut offrir des points d'Aplomb. Si tel est le cas, reportez-les sur la fiche dans la case réservée à la Santé Mentale :

- Style Horreur Lovecraftienne : 0 points
- Style Investigation occulte : 1 point
- Style Aventures Pulp : 2 points

Caractéristiques et dérivés

3 Déterminez les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX et APP en lançant cinq fois 3D6. Déterminez ensuite la TAI et l'INT en lançant deux fois 2D6 +6 et enfin, lancez 3D6 +3 pour l'ÉDU. Inscrivez les résultats obtenus dans les emplacements idoines. (Règle : page 34). Vous pouvez également choisir une méthode optionnelle comme indiqué page 44.

4 Déterminez les attributs. Une fois les caractéristiques déterminées, multipliez leur score par 5 et notez celui-ci dans la case attribut correspondante. (Règle : page 34)

5 Calculez les points de vie de votre investigateur en additionnant la CON et la TAI et divisez cette somme par 2 en arrondissant les fractions à l'unité supérieure. Entourez le nombre ainsi obtenu sur la fiche. Chaque fois que votre investigateur sera blessé, vous devrez biffer d'un trait de crayon les Points de Vie qu'il perdra, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les Points de Vie optimaux de votre personnage. Notez également le **Seuil de blessure**, qui est égal à la moitié des points de vie (arrondi à l'entier inférieur). Il servira à déterminer le type de blessure subie. (Règle : page 38)

6 Pour calculer la **Santé Mentale**, multipliez le score en POU par 5 et notez le produit de cette multiplication à l'endroit adéquat. Notez ce score dans SAN Initiale et entourez dans le tableau le

chiffre égal au score de l'investigateur. Comme votre investigateur pourra perdre ou gagner des points de Santé Mentale au cours de ses aventures, vous devrez chaque fois encercler le nombre correspondant à ces changements. La caractéristique SAN, elle-même, ne sera jamais modifiée, sauf changement du POU.

À côté de 99 - Mythe de Cthulhu, notez le nombre 99. Chaque fois que votre investigateur développera sa compétence *Mythe de Cthulhu*, vous devrez diminuer ce nombre d'un montant équivalent. Quand votre investigateur commence à accumuler des points en Mythe de Cthulhu, noircissez un nombre équivalent de points de Santé Mentale, en commençant par 99 et en rétrogradant. Les points noircis représentent un plafond que le nombre de points de Santé Mentale ne pourra jamais dépasser. (Règle : page 38)

7 Pour déterminer l'**Impact**, additionnez la FOR et l'INT de votre investigateur et consultez la table ci-dessous. Celui-ci s'ajoutera aux dégâts infligés au corps à corps et par les armes cinétiques. (Règle : page 39)



FOR + TAI	Impact
02 à 12	-1D6 - 4
13 à 16	-1D4 - 2
17 à 24	aucun 0
25 à 32	+1D4 + 2
33 à 40	+1D6 + 4

Pour chaque tranche supérieure de 16 points, ajoutez 1D6 supplémentaire ou 2 points.

8 **Points de Magie** : Entourez le nombre correspondant au score en POU dans la rubrique Points de Magie. Vous devrez biffer d'un trait de crayon les points perdus ou dépensés, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les points de Magie optimaux de votre personnage. (Règle : page 38)

L'occupation

9 Choisissez une **occupation** parmi celles proposées page 42 qui puisse correspondre aux caractéristiques de votre investigateur et qui vous convienne. Reportez celle-ci sur la fiche d'investi-

gateur. Celle-ci détermine plusieurs choses, dont la profession (indiquée juste en dessous sur la fiche). Vous pouvez également choisir une particularité offerte par l'occupation (bonus aux caractéristiques ou à une compétence, points d'Aplomb, ou compétence spécifique). Reportez sur votre fiche, à l'endroit approprié, la particularité choisie. (Règle : page 39)

9 **La profession** est déterminée par une compétence que vous choisirez parmi les compétences typiques de l'occupation et à laquelle il faut attribuer un score de 60 % au minimum. (Règle : page 38)

9 Chaque occupation propose une fourchette de **niveaux de vie** possible. En accord avec le gardien, déterminez, dans cette fourchette, le niveau de vie de votre investigateur. Notez celui-ci sur la fiche, ainsi que le pourcentage correspondant qui sera utile pour effectuer des achats ou transactions monétaires en cours de jeu. (Règle : page 39)

9 Notez les **cercles d'influences** de votre investigateur indiqués par l'occupation ; ceux-ci sont indiqués dans l'ordre : Proche, Éloigné, Opposé. Ils vous serviront lorsque vous souhaiterez glaner des informations auprès de votre réseau relationnel durant une enquête. Le cercle Ennemi reste vierge à la création. Il sera déterminé en cours de jeu, si votre investigateur se met à mal avec une faction ou un groupe. (Règle : page 39)

9 Enfin, choisissez librement la **Personnalité** de votre investigateur parmi celles proposées page 41. Veillez à choisir une personnalité avec laquelle vous vous sentez à l'aise et qui vous convienne, afin de pouvoir l'interpréter au mieux durant les parties. (Règle : page 40)

10 Chaque occupation propose également un **équipement fétiche** qui procure un bonus de 10 % si celui-ci est utilisé. Notez celui-ci comme indiqué sur la fiche. (Règle : page 40)

Les compétences

11 Il vous reste encore à choisir les compétences dont dispose votre investigateur. Selon le style de jeu choisi pour la

Conseil : Utilisez un crayon de papier et n'appuyez pas trop fort de façon à pouvoir facilement modifier les statistiques notées. Vous pouvez également vous munir d'une feuille de brouillon afin de prendre des notes durant la création.

Option : Création avec un Profil type

Il est possible de créer un investigateur rapidement en se basant sur les Profils types fournis dans chaque occupation. En ce cas, il suffit de répartir les points restants pour personnaliser le Profil, choisir sa particularité, ses cercles d'influence, ainsi que compléter son état civil et son histoire personnelle. (Règles : page 40)

partie, vous disposez de plus ou moins de points à répartir pour les compétences d'occupation et les compétences d'intérêts personnels :

- Style **Horreur Lovecraftienne** : ÉDU x 20 et INT x 10
- Style **Investigation Occulte** : ÉDU x 30 et INT x 15
- Style **Aventures Pulp** : ÉDU x 40 et INT x 20

Commencez par répartir les points (ÉDU x 20, 30 ou 40), dans les compétences d'occupation (proposées par chaque occupation sous l'intitulé « Compétences typiques »), en veillant à ce que la compétence professionnelle ait bien un score de 60 % au minimum. Afin de déterminer le niveau de chaque compétence, additionnez son score de base (indiqué entre parenthèses derrière celle-ci) et le nombre de points que vous y avez investis. Une compétence peut avoir un score maximal de 99 %.

Une fois ces points répartis, procédez de la même manière pour les compétences d'intérêts personnels (INT x 10, 15 ou 20), en choisissant librement les compétences, hormis celles déjà acquises et la compétence *Mythe de Cthulhu* (sauf exception, cf. p 51). Les points non utilisés sont perdus. Privilégiez quelques compétences avec un bon niveau qu'une myriade de compétences à faible niveau, et préférez les chiffres ronds plutôt que les comptes d'apothicaires. Vous pouvez également choisir une réserve de points précalculés, avec la méthode alternative. (Règles : page 44)

Finitions

Et voilà ! il ne vous reste plus qu'à remplir quelques derniers points :

9 L'état civil de l'investigateur, en lui trouvant un nom et en choisissant sa nationalité et son sexe librement

9 Son âge doit être au moins égal à son ÉDU +6. Si vous voulez qu'il soit plus vieux, ajoutez, pour chaque tranche de dix ans au-dessus de ce minimum, 1 point en ÉDU et répartissez 20 points

de pourcentage supplémentaires entre les compétences relatives à sa profession. Pour tenir compte du vieillissement, retirez également 1 point en FOR, CON, DEX ou APP, au choix, par décennie additionnelle. (Règles : page 61)

12 Son équipement, que vous pouvez choisir librement avec l'accord du gardien et selon le niveau de vie comme indiqué page 61.

13 Ses armes, si l'investigateur en dispose, ce qui est loin d'être certain. Le gardien vous indiquera si oui ou non l'investigateur peut disposer d'une arme, toujours si le niveau de vie le permet (en règle générale, et surtout aux États-Unis, il est possible de disposer d'une arme de poing).

14 Son histoire personnelle, située au verso de la fiche. Selon les compétences et les caractéristiques, ainsi que l'époque et sa nationalité, définissez les grandes lignes de l'histoire personnelle de votre investigateur. (Règles : page 61)

Les niveaux de compétence

- L'investigateur, avec un niveau de :
- 25 % ou plus a un niveau **Amateur**
 - 50 % ou plus a un niveau **Professionnel**
 - 75 % ou plus a un niveau **Expert**

Gérer toutes les situations

Ce premier chapitre de règles contient l'ensemble des règles qui permettent de gérer toutes les situations durant les parties de *L'Appel de Cthulhu*. Les chapitres suivants se contentent de développer celles-ci, adaptées aux diverses situations, en déclinant les règles et principes exposés dans le présent chapitre. Prenez le temps de bien assimiler ces règles qui vous serviront tout au long de vos parties.

Les échelles de grandeur

Tout au long de ce manuel vous sont proposées des échelles de grandeur, que ce soit pour la vitesse, le temps, la taille, la distance, la valeur, l'attitude, l'état du matériel, la solidité, etc. Toutes ces échelles sont divisées en cinq crans, de sorte à éviter les calculs précis en cours de jeu. Ce ne sont pas des valeurs absolues et immuables, adaptez-les selon vos besoins.

Le test de pourcentage

Dans *L'Appel de Cthulhu*, toutes les actions des personnages sont résolues en utilisant la même méthode, que l'on nomme **test de pourcentage**. Lorsqu'un personnage tente une action, le joueur lance un D100. Si le résultat est inférieur ou égal au score du personnage dans la compétence, l'attribut ou la caractéristique testé, il réussit. Dans le cas contraire, il rate. Différents facteurs peuvent venir modifier ce test de pourcentage, comme nous le verrons dans ce chapitre.

Actions immanquables et impossibles

Une action immanquable réussit toujours, alors qu'une action impossible rate toujours. Dans tous les autres cas, un test de pourcentage permet de déterminer l'issue de l'action.

Actions immanquables

Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Ce principe est également vrai lorsqu'un personnage utilise une compétence qu'il maîtrise dans des circonstances normales. Ainsi, un investigateur ayant la compétence *conduite* n'aura pas de test à effectuer pour se déplacer en ville. En revanche, il devra faire un test de compétence s'il tente une manœuvre inhabituelle, comme conduire à toute vitesse sur une route de campagne par temps de pluie.

Actions impossibles

Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours. Si un investigateur saute d'un avion en plein vol sans parachute, il va finir sa vie beaucoup plus bas, en bouillie: aucune règle n'est décrite pour gérer cela. Le gardien dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est « absurde », ou va à l'encontre les lois de la physique qui régissent le monde.

Actions incertaines

En règle générale, dès qu'une action est importante sur le déroulement de l'histoire (trouver un indice bien caché, obtenir une information cruciale, franchir un pont de lianes en mauvais état, combattre pour sauver sa vie, ...), on peut considérer que l'action est incertaine.

Les règles qui prévalent en toutes circonstances

L'ensemble des mécaniques de jeu reposent sur les principes suivants, qu'il faut toujours garder à l'esprit:

- Une action immanquable, évidente ou triviale réussit toujours
- Une action impossible échoue toujours
- Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence
- Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut
- Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale
- Si plusieurs options sont disponibles, favorisez toujours l'investigateur

Lorsqu'un investigateur entreprend une action incertaine, que ce soit parce qu'elle est naturellement délicate ou que les circonstances le gênent, il doit effectuer un test de compétence. C'est toujours au gardien de déterminer si une action nécessite un test de pourcentage du fait du stress ou des circonstances.

Déterminer la qualité de réussite

Pour déterminer la suite des événements, il est souvent suffisant de savoir si une action a réussi ou non. Mais il arrive également que la qualité de réussite ait une certaine importance. Cinq degrés de réussite existent pour les tests de pourcentage: réussite normale, réussite spéciale, réussite critique, échec et maladresse.

Réussite normale

Résultat du dé inférieur au niveau de la compétence

Lorsque le test de compétence est inférieur ou égal au niveau de compétence du personnage, ce dernier réussit son action. Il obtient ni plus ni moins que ce qu'il cherchait à faire.

Conseil au Gardien

Quand faut-il lancer les dés?

Les seules situations où il faut effectuer systématiquement des tests de pourcentage sont les scènes d'actions, les combats, et les poursuites. Pour toutes les autres situations, si les investigateurs ont le temps de faire les choses, dans de bonnes conditions, ou un degré de maîtrise important (cf. *Niveau de compétence*, p. 43), un test n'est pas requis. Un professionnel de l'investigation qui fouille une pièce trouvera automatiquement les indices disponibles, et un expert en archéologie aura les connaissances suffisantes pour dater un vestige.

Pour éviter les calculs

Afin d'éviter les calculs en cours de partie, la réussite spéciale est indiquée sur la fiche de personnage dans le tableau des points de Santé Mentale comme indiqué ci-dessous. À côté de chaque chiffre de Santé Mentale est indiqué, en petit, le 5^e de celui-ci. En un coup d'œil sur cette table vous connaîtrez le seuil de spéciale selon votre niveau de compétence.

Santé Mentale					M
1 ₁	2 ₁	3 ₁	4 ₁	5 ₁	
26 ₆	27 ₆	28 ₆	29 ₆	30 ₆	
51 ₁₁	52 ₁₁	53 ₁₁	54 ₁₁	55 ₁₁	
76 ₁₆	77 ₁₆	78 ₁₆	79 ₁₆	80 ₁₆	

Gérer la Santé Mentale

Au cœur même de *L'Appel de Cthulhu* se trouve la Santé Mentale des investigateurs. Elle va être mise à mal, lentement mais sûrement grignotée par l'aura du Mythe. Cette véritable nécrose de l'âme fera sombrer même les plus aguerris dans la folie, et ils finiront par être totalement en déphasage avec la réalité de leurs pairs. Lutter contre le Mythe a un prix, et la mort peut sembler bien douce en comparaison de certaines de ses horreurs.

Santé Mentale & Aplomb

La Santé Mentale et l'Aplomb d'un investigateur sont deux éléments clefs dans *L'Appel de Cthulhu*.

La Santé Mentale

La Santé Mentale représente le degré d'adéquation entre l'individu et la société humaine dans laquelle il évolue. Plus ce score est important, plus celui-ci est en phase avec la réalité et les codes moraux usuellement admis. Il existe trois notations de la Santé Mentale :

- **SAN Initiale** : C'est le niveau de Santé Mentale à la création de l'investigateur. Il ne varie jamais
- **SAN Actuelle** : À la création de l'investigateur, elle est égale à la SAN initiale. À chaque perte de SAN, celle-ci diminue. Elle est indiquée sur la fiche de personnage par le chiffre entouré dans la case dédiée à la Santé Mentale
- **SAN Maximale** : Elle est égale à 99 moins le niveau dans la compétence *Mythe de Cthulhu*. C'est le niveau de Santé Mentale que l'investigateur ne peut dépasser. À chaque fois que la compétence *Mythe de Cthulhu* évolue, ce seuil baisse d'autant

La SAN n'est pas une échelle absolue. Elle est relative, spécifique à chaque individu. Ainsi, un investigateur qui débute avec 80 points en SAN signifie simplement qu'il a plus de résistance qu'un individu qui débute avec 60 points ; il mettra plus de temps avant de subir des troubles. À part cela, tous deux sont « socialement normaux ».

Par ailleurs, un individu peut avoir un faible niveau de SAN sans pour autant être fou, bien que cela soit rare. Il sera simplement en inadéquation avec les règles sociales communément admises par la société (cf. *État de Santé Mentale*, ci-dessous). Il a entrevu la réa-

lité, a pris conscience de l'insignifiance de l'humain face à l'univers, et aura de moins en moins d'intérêts communs avec ses semblables, exception faite de ceux qui comme lui ont conscience de la réalité.

La folie d'un individu se quantifie au travers de ses troubles mentaux et de leur degré (cf. *Les séquelles psychologiques*, p. 104). Ainsi, un personnage peut être considéré comme fou lorsqu'il a un trouble important, même si sa SAN est encore élevée !

Santé Mentale & relations sociales

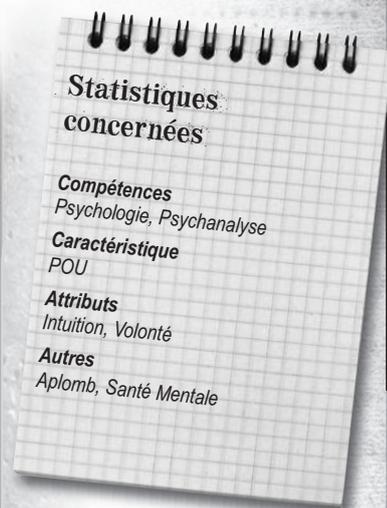
Plus un investigateur perd de Santé Mentale, moins il est en phase avec la société humaine et ses codes sociaux. De fait, comme indiqué dans le chapitre *Gérer les interactions sociales*, page 123, il subit un malus de -10 % quand il atteint la moitié de son score initial de SAN et un malus de -20 % lorsqu'il n'est plus qu'un quart de celui-ci. Il est en effet déphasé par rapport aux individus qui n'ont pas levé le voile sur l'ignoble réalité, la masse aveugle, et de fait il a plus ou moins de mal à communiquer et entretenir des relations avec eux.

Évolution

Grâce à l'évolution, il est possible de regagner de la Santé Mentale à la fin de chaque scénario. Lutter contre l'horreur et remporter une victoire, avoir le sentiment d'avoir repoussé ou du moins écarté celle-ci, donne un sentiment de confiance, de réalité remise en place selon la conception humaine (cf. *Évolution*, p. 64). D'autre part, des soins psychiatriques ou des séjours en maison de repos peuvent permettre de regagner de la Santé Mentale (cf. *Soigner les troubles*, p. 106).

L'Aplomb

L'aplomb est comparable à un bouclier mental. Il représente l'habitude qu'à un individu d'être confronté à l'horreur et aux situations stres-



L'émotion
la plus forte
et la plus ancienne
de l'humanité,
c'est la peur,
et la peur
la plus ancienne
et la plus forte
est la peur
de l'inconnu.
H. P. Lovecraft,
in *Épouvante et surnaturel en littérature*

État de Santé Mentale

Score de SAN	L'investigateur est...
SAN initiale	Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur
Moitié	-10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde...
Quart	-20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, associal, ou simplement bizarre
5 points ou moins	Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société
0 points	Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien

Conseil au gardien

Les investigateurs avec trop d'Aplomb risquent de se sentir invulnérables, hors d'atteinte de l'horreur du Mythe. Le gardien devra leur rappeler leur fragilité, en n'hésitant pas à les mettre dans des situations périlleuses dans lesquelles ils risqueront de sacrifier des points d'Aplomb. Il ne faut pas oublier que le sacrifice de points d'Aplomb n'est pas un acte héroïque, bien au contraire !

types : évident, dissimulé et secret. Pour chacun est indiqué si un test ou non est requis selon le niveau de maîtrise de l'investigateur, ainsi que plusieurs exemples d'indices. Les indications concernant les réussites automatiques sont valables pour des conditions normales, avec une visibilité correcte ou le temps requis disponible.

L'indice évident

« *Le cadavre au milieu de la pièce* »

• **Test :** Aucun, automatique

C'est un indice très courant, à côté duquel il est impossible de passer. Les investigateurs le trouvent ou l'obtiennent **automatiquement**, à condition de se trouver au bon endroit ou de consulter les ouvrages à leur disposition.

Si la recherche porte sur quelque chose de très précis, comme une formule spécifique parmi les papiers d'un scientifique ou un artefact archéologique dans une collection, le gardien peut demander un test combiné cf. p. 77.

Exemples d'indices évidents : Des douilles sur le sol qui témoignent d'un échange de coups de feu, un cadavre visible au milieu d'une pièce, des traces de sang sur l'escalier, un livre précis posé sur la table, un article de journal découpé ou annoté, comprendre le sens général d'un texte cryptique,...

L'indice dissimulé

« *Le cadavre caché dans le réduit* »

• **Test :** Seulement pour le niveau Amateur, automatique pour les autres

L'indice dissimulé, volontairement ou non, demande un minimum de recherches de la part des investigateurs pour le trouver. Seuls les personnages avec un niveau **amateur** dans leur compétence devront effectuer un test pour ne pas passer à côté, ceux avec un niveau **professionnel** et **expert** le trouveront **automatiquement**, car ils sont rompus aux recherches d'indices.

Exemples d'indices dissimulés : Une odeur de cordite dans l'air indiquant un coup de feu, un cadavre dissimulé dans un réduit ou partiellement caché, une trace de sang séché sur un tapis de couleur brune, une lettre cachée dans une pile de documents, un livre particulier dans une bibliothèque, une notice ou un entrefilet dans un journal, comprendre précisément les informations contenues dans un texte cryptique,...

L'indice secret

« *Le cadavre sous le massif de fleurs* »

• **Test :** Pour le niveau Amateur et Professionnel, automatique pour Expert

Ce type d'indice est particulièrement bien caché, mais un investigateur ayant un niveau **expert** dans ses compétences concernées n'a nul besoin de faire de test. Rompu aux recherches et faisant preuve d'une grande expérience, il le trouvera **automatiquement**, à condition d'effectuer des recherches. Par contre les investigateurs de niveau **professionnel** ou **amateur** devront soit effectuer un test de compétence, soit passer plus de temps pour le dénicher.

Exemples d'indices secrets : Un impact de balle caché par un meuble, un cadavre enterré seulement repérable à la couleur légèrement différente de la terre ou du béton, une trace de sang qui a été nettoyée mais dont il reste quelques résidus dans un interstice, un petit fascicule coincé entre les livres d'une bibliothèque, un entrefilet dans un journal, qui ne semble de prime abord n'avoir aucun lien avec l'affaire en cours, saisir les subtilités et le sens caché d'un texte cryptique,...

Collecter les indices

Si certains indices sont évidents et en bon état, d'autres peuvent être dégradés ou altérés. Dans ce cas, il faut pouvoir les collecter sans les altérer ou les endommager.

Exemples : Relever des empreintes, faire un frottis d'un bas-relief, prélever des échantillons de sang sur une scène de crime,...

L'état de l'indice

L'état dans lequel se trouve un indice peut influencer non seulement sur sa collecte, mais également sur le temps nécessaire à son examen. Dans les deux cas, on applique les modificateurs de temps ou aux tests de compétence comme suit :

• Altéré

Laps de temps au maximum ou malus de 20 %

Exemples d'indices altérés : Document dont l'encre est délavée par un séjour dans l'eau, empreinte de pas sur un terrain sablonneux, livre qui a souffert des effets du temps et rendu friable, prélèvement biologique ancien ou partiel,...

• Dégradé

Durée augmentée de 1 cran ou réussite spéciale requise

Exemples d'indices dégradés : Document rendu quasiment illisible par un séjour prolongé dans l'eau, empreinte digitale partielle, parchemin prêt à partir en poussière à la moindre manipulation, prélèvement biologique souillé,...

Effectuer un prélèvement

Prélever un indice ne requiert pas de test de compétence, c'est une action automatique, à moins que l'état de l'indice ne nécessite de prendre de précautions ou qu'il faille faire les choses précipitamment.

S'il est en état **Altéré** ou **Dégradé**, il faudra appliquer les modificateurs de temps ou aux tests comme indiqués dans l'état de l'indice ci-dessus.

Quel que soit le résultat de ce test, l'indice est collecté, mais un échec peut endommager celui-ci :

- S'il est en bon état, un échec le fait passer à l'état **Altéré**
- S'il est déjà **Altéré**, un échec le fait passer à l'état **Dégradé**
- S'il est déjà **Dégradé**, un échec suffit pour le détruire ou le rendre inexploitable
- Une maladresse, peu importe l'état initial de l'indice, le rend inexploitable

Exemple : Ezekiel Winthrop récupère, dans un vieux manoir en ruine un très vieil ouvrage en mauvais état (**Altéré**) en raison de l'humidité. Ezekiel devra le manipuler avec beaucoup de précautions s'il souhaite le consulter. Il devra soit y



Échelle temporelle & les recherches

Immédiate (Secondes à minute)

- Fouiller un bagage ou un meuble
- Compulser un dossier
- Analyser de l'eau de mer pour déceler des traces suspectes
- Décrypter un code évident
- Trouver un nom dans un annuaire
- Prélever une empreinte

Rapide (Minutes à heure)

- Fouiller une pièce ou un petit appartement
- Compulser une pile de livres
- Analyser une prise de sang
- Décrypter un code facile
- Trouver un individu qui se cache dans une bâtisse
- Rechercher des empreintes sur un objet
- Faire le moulage d'une empreinte de pas

Longue (Heures à journée)

- Fouiller un grand appartement
- Faire une recherche dans une petite bibliothèque
- Analyser des fibres, faire un séquençage ADN
- Décrypter un code
- Trouver un individu qui se cache dans une petite ville ou village

Très longue (Journées à semaine)

- Fouiller une maison ou un petit manoir
- Ratisser un parc
- Faire une recherche dans une bibliothèque conséquente
- Analyser une substance complexe
- Décrypter un code complexe
- Trouver un individu qui se cache en ville

Interminable (Semaines à mois)

- Fouiller un grand manoir
- Ratisser une vaste zone
- Faire une recherche dans une bibliothèque cyclopéenne
- Analyser une substance inconnue
- Décrypter un code réputé inviolable
- Trouver un individu qui se cache dans une région ou un état

Gérer le paranormal

Malgré le fait que dans *L'Appel de Cthulhu* le seul surnaturel existant soit directement lié au Mythe, l'homme croit depuis toujours à l'existence de puissances paranormales. Certains savent qu'il s'agit du Mythe, mais la plupart n'ont pas conscience du danger réel que représente le paranormal. Ils croient parler aux morts, alors qu'ils sont sans doute en train de toucher du doigt le Mythe.

Statistiques concernées

Compétences

Sciences occultes, Hypnose, Mythe de Cthulhu

Attributs

Intuition, Volonté

Caractéristiques

POU

Autres

Points de Magie

Échelle temporelle

Actions instantanées ou étendues

Les créatures surnaturelles

En dehors des créatures physiques, il existe nombre de créatures intangibles, tels des esprits désincarnés ou errants, des poltergeists, des ectoplasmes intangibles ou des lieux maudits.

L'invisibilité

Lorsque les investigateurs sont confrontés à une entité ou une créature invisible, ils pourront néanmoins tenter d'agir contre celle-ci grâce aux moyens suivants :

- Mettre à profit leur ouïe pour déceler sa position (cf. *Tir aveugle*, p. 91)
- Mettre à profit l'environnement, en faisant attention aux déplacements d'objets, traces dans le sable, mouvement de tentures, ce qui leur permet de ne subir qu'un malus de -20 % à leurs actions contre la créature
- Utiliser l'environnement pour rendre la créature visible, comme un jet d'eau, un seau de peinture, un sac de farine, auquel cas ils ne subiront plus aucun malus contre cette créature

Dans le cas extrême où la créature est silencieuse et ne laisse aucune trace, le seul moyen de réussir une action physique contre elle est d'obtenir une réussite critique.

L'intangibilité

Certaines créatures ou entités sont intangibles, c'est-à-dire qu'elles n'ont aucune présence physique dans notre réalité, même si l'on peut parfois les voir. Toute action physique contre elles est de fait généralement vouée à l'échec.

Le gardien pourra définir ce type de créatures simplement par un niveau d'*Adversité*, qui représente sa capacité à agir sur la réalité (manipuler des objets physiques, etc.). De plus, à chaque tentative physique contre elle, elle pourra utiliser son degré d'*Adversité* pour définir si elle est touchée ou non. Un test simple sous son niveau d'*Adversité* réussi lui suffit pour éviter tout dommage. À l'inverse, un échec à ce test signifie que sa substance a été altérée, et elle subit des dommages normaux. L'utilisation d'artefacts ou de sortilèges peut être nécessaire pour vaincre une telle créature. Le gardien devrait toujours donner un point faible à ce type de créature de sorte à ce qu'elle puisse être vaincue (vulnérabilité à un matériau précis, au feu, au sel,...). Ou une « ancre »

(une amulette, un portrait, son cadavre,...) qu'il faut détruire pour pouvoir la bannir.

Les lieux maudits

Un lieu peut être maudit, et prendre vie pour agresser ses occupants. Ce type de lieu est défini par la seule caractéristique POU, dont découle l'attribut *Volonté* et la valeur dérivée Points de Magie. Il faut donc le considérer comme un adversaire vivant.

Néanmoins, un lieu ne peut agir que grâce à son pouvoir (déplacement d'objets, chutes, etc.). Pour ce faire, il lui faut à chaque fois dépenser des Points de Magie, et elle a les possibilités d'action comme indiqué dans le chapitre *L'environnement comme adversaire - Les embûches* (p. 157). Elle peut également tenter de posséder un individu ou des animaux pour leur faire accomplir des actions (cf. *La possession*, ci-après).

Celui-ci régénère ses Points de Magie à l'identique d'un être humain, à ceci près que le repos pour lui signifie l'inactivité de manifestations.

La dépense de Points de Magie est de 1 point par catégorie de TAI (cf. p. 141). Ainsi déplacer une pierre ou un couteau lui coûtera 1 point, alors que de faire basculer une statue lui coûtera 4 points. Les dommages infligés fonctionnent à l'identique des chutes et des heurts, comme indiqué page 150.

Selon le type de lieux, il sera possible de lui attribuer un POU comme dans les exemples suivants :

- 6 : Un cimetière un soir de pleine lune
- 12 : Château écossais avec son fantôme
- 18 : Une maison construite sur un cimetière

Lutter contre un lieu maudit

À l'instar des créatures intangibles, il est possible de définir une ancre qu'il faut détruire. Il est également possible de pratiquer un exorcisme, comme dans le cas de la possession (cf. ci-après). Reste enfin la solution de la destruction systématique et totale... Mais il est fort à parier que les ouvriers en subiront les conséquences !

La possession

Certaines entités (Esprits, âmes errantes,...) ont besoin d'une enveloppe charnelle pour prendre corps dans l'univers physique. Pour cela, elles peuvent posséder un individu afin de s'en servir comme « véhicule » et interagir avec la « réalité » physique.

Surnaturel & Mythe

Lorsque les investigateurs ont affaire au surnaturel dans *L'Appel de Cthulhu*, le gardien devrait toujours garder à l'esprit qu'en dehors du Mythe, le surnaturel n'existe pas (cf. *Sur le seuil de l'épouvante*, p. 195). Ainsi, s'il y a une manifestation, quelle qu'elle soit, elle sera liée au Mythe, avec les conséquences sur la Santé Mentale comme expliqué dans le chapitre *Gérer la Santé Mentale*, p. 101.

Les styles de jeu

Cette édition de *L'Appel de Cthulhu* ne propose pas moins de trois styles de jeu différents ! Le style classique « puriste » qui s'imprègne de l'ambiance des nouvelles de H.P. Lovecraft. Un style plus orienté enquête, comme l'ont développé certains de ses héritiers. Et enfin un style pulp, orienté aventure « plus grande que la vie », qui était un genre particulièrement prisé dans les années vingt et trente. Ces trois styles permettent à chaque table de trouver plaisir à jouer *L'Appel de Cthulhu* selon ses habitudes et ses envies.

Choisir son style de jeu

Pour choisir le style de jeu qui convient le mieux à la table, le gardien, après avoir lu avec attention les descriptifs qui suivent, devrait se concerter avec ses joueurs afin de cerner leurs envies. Par ailleurs, les scénarios indiquent pour quel style de jeu ils ont été écrits, ce qui peut en faciliter le choix. Bien entendu, chaque gardien est libre d'adapter ceux-ci au style qui lui convient le mieux.

Pour chaque style sont données des inspirations variées qui sont autant de sources de référence possible pour se faire une idée précise du style de jeu. Dans la mesure du possible, le gardien devrait prendre le temps de lire ou regarder au moins une ou deux de ces références afin de s'en imprégner. Enfin, pour chaque style sont données les fiches techniques types de scénarios. Ce sont des exemples (cf. *Jouer les scénarios du commerce*, p. 209) qui ont pour objet d'indiquer clairement les différences entre chaque style.

Horreur Lovecraftienne

Les personnages sont confrontés à une horreur intangible contre laquelle ils ne peuvent lutter, sinon en se condamnant eux-mêmes

Définition du genre

L'*Horreur Lovecraftienne* se caractérise par le quotidien qui bascule dans l'épouvante. Les protagonistes sont des gens ordinaires, des intellectuels principalement. Leur esprit est éprouvé par la découverte de l'ignoble réalité du Mythe et de l'insignifiance de l'humain face aux entités et à l'univers. Il n'en résulte que folie, désespoir, épouvante et un sentiment de fin inexorable et atroce. Les fondements de la morale sont balayés, et l'ego surdimensionné de l'homme réduit à néant d'une simple pichenette. Car même si le voile de la réalité se lève peu à peu, il restera toujours fragmentaire. Dans ce style, le fantastique est horrible en soi.

Règles conseillées

Aplomb : 0 point – ÉDU x 20 et INT x 10
Le présent ouvrage est conçu pour ce style de jeu par défaut. Les règles partent du principe que tout est un adversaire potentiel et que l'humain est fragile. Néanmoins, il est conseillé de limiter les combats et les poursuites, de ne pas faire du spectaculaire en Horreur Lovecraftienne.

Conseils : Les investigateurs devraient avoir 50 points de SAN au moins à la création. Par ailleurs, ce style de jeu devrait être empreint de désespoir. De fait, si le gardien le souhaite, il peut ne pas donner d'expérience et ne pas faire évoluer les investigateurs.

Occupations typiques

Les occupations les plus adaptées à ce style de jeu sont : Universitaire, Médecin, Dilettante, Homme de Foi, Journaliste, Artiste.

Éléments de scénario type

Des personnes ordinaires se retrouvent confrontées à l'épouvante, voire à la terreur. Le quotidien bascule peu à peu dans le fantastique qui apporte une révélation sur la réalité, dévoilant une infime partie de l'horreur du Mythe. Les scénarios se caractérisent par des recherches d'informations en bibliothèque pour comprendre ce qui se passe, et par peu de combats et de poursuites. Par contre, les interactions sociales sont nombreuses, et l'ambiance est primordiale. Les investigateurs sont rarement armés et les combats souvent mortels. Ils perdent peu à peu de leur Santé Mentale, les laissant abasourdis par l'horreur qu'ils découvrent.

Inspirations

Livresques

Les textes de Lovecraft et du cercle Lovecraftien avec des auteurs tels que Clark Ashton Smith, Robert Bloch (plus particulièrement la première partie de *Retour à Arkham*), Sprague de Camp, August Derleth. Ainsi que les textes de Robert W. Chambers et Arthur Machen qui ont inspiré H.P. Lovecraft.

Jean Ray : L'ensemble de ses contes fantastiques
Edmond Hamilton : Le Dieu Monstrueux de Marmurth

William Hodgson : Les Canots du Glenn Garrig
Bram Stoker : Le joyau des sept étoiles, Le repaire du vers blanc

Jeux

Tous les scénarios existants pour *L'Appel de Cthulhu* depuis 30 ans

Films

La série des Hellraiser (1988 à 2005), Les Autres (2001), La Momie (1933), Maléfique (2003), The Ruins (2008), Rec- (2008), Détour Mortel (2003), The Call of Cthulhu (2005), The Thing (1982), Necronomicon (1994), Les yeux sans visage (1960), Cthulhu (2008)

Séries

Fear Itself, Masters Of Horror

Fiche technique type

La fiche technique type d'un scénario *Horreur Lovecraftienne* se présente généralement comme suit :

Investigation ●●●●●
Action ●●●●●
Exploration ●●●●●
Interaction ●●●●●
Mythe ●●●●●

Investigation Occulte

Les personnages utilisent les techniques d'investigation pour affronter un danger surnaturel et ils peuvent espérer le repousser

Définition du genre

L'Investigation Occulte est très proche de l'Horreur Lovecraftienne, à ceci près qu'elle met en scène des professionnels de l'investigation qui combattent l'horreur. Ils ont une faible lueur d'espoir, qui peu à peu est réduite à néant, grignotée par le Mythe. Enquêtes & mystères, lutte active mais désespérée contre les adorateurs, sont le quotidien de ces investigateurs qui pourront tenter de rallier du monde à leur cause. La lutte est perdue d'avance, mais le jour où ils en prendront conscience, il sera déjà trop tard pour le salut de leur esprit.

Règles conseillées

Aplomb : 1 point – ÉDU x 30 et INT x 15
Très semblable à l'Horreur Lovecraftienne, toutes les règles présentées sont applicables à ce style. Cependant, les combats peuvent être plus relevés et les poursuites plus fréquentes.

Occupations typiques

Les occupations les plus adaptées à ce style de jeu sont : Détective, Médecin, Universitaire (scientifique), Journaliste, Homme de Foi (médium,...), Militaire.

Aventure Pulp

Les personnages vivent des aventures extraordinaires aux quatre coins du globe. Le fantastique n'est qu'un prétexte à l'aventure. Ils ont toujours un moyen de vaincre

Définition du genre

L'Aventure Pulp est un style où l'action prime sur tout le reste. L'intrigue est relativement simple, laissant la part belle à l'exotisme et à l'aventure humaine. Les personnages sont des héros au-dessus de la moyenne, doués dans de nombreux domaines, qui vivent des aventures incroyables et sont aptes à faire face aux situations les plus extraordinaires. Dans le cadre de L'Appel de Cthulhu, le Mythe n'est présent qu'en toile de fond, prétexte à l'aventure plus que véritable moteur de celle-ci. Le choix crucial et le dilemme font partie intégrante de ce style qui met à l'honneur l'Homme face à lui-même.

Règles conseillées

Aplomb : 2 points – ÉDU x 40 et INT x 20
Les personnages sont des héros qui guérissent vite, qui n'hésitent pas à se lancer dans la mêlée, le tout sur un rythme effréné. De fait, sur l'ensemble des règles présentées dans le présent ouvrage, il est conseillé d'ignorer les règles d'hémorragie et de séquelles.

Conseil : Afin de rendre pleinement l'ambiance pulp et héroïque, le gardien peut faire créer les investigateurs avec 2D6+6 au lieu de 3D6 pour les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX et APP.

Éléments de scénario type

Les scénarios de ce style sont typiquement des scénarios d'investigation, faits pour des professionnels qui ont accès à des ressources comme un laboratoire d'analyse, les fichiers d'empreintes, etc. Les investigateurs acquièrent des connaissances leur permettant de lutter contre l'innommable, et font souvent partie d'une organisation secrète disposant de ressources limitées. Par ailleurs, ils sont eux-mêmes membres d'une agence ou d'une organisation officielle, ont une plaque, et une arme (mais ont pour obligation de s'en servir dans un cadre légal). Hormis ces particularités, les scénarios de ce style sont très proches de l'Horreur Lovecraftienne, mais permettent d'impliquer les investigateurs par le biais de « missions » et sont plus orientés action.

Fiche technique type

La fiche technique type d'un scénario Investigation Occulte se présente généralement comme suit :

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●

Occupations typiques

Les occupations les plus adaptées à ce style de jeu sont : Baroudeur, Explorateur, Détective, Journaliste, Universitaire, Dilettante, Militaire.

Éléments de scénario type

Dans le style Aventure Pulp, les scénarios sont orientés action, combats et poursuites, le tout dans une ambiance exotique teintée de romantisme. La femme fatale, les scientifiques fous, les plans diaboliques, et surtout les « masterminds » (génies du crime), y sont monnaie courante. Dans le cadre de L'Appel de Cthulhu, il est possible de mettre en avant les actes de savants fous qui jouent avec une science inconnue issue du Mythe, ou des archéologues obsédés par un secret qui en réalité cache une puissance innommable. Cependant, le Mythe n'est présent qu'en arrière-plan le plus souvent, et ce style de jeu se prête particulièrement aux scénarios d'où le Mythe est absent.

Fiche technique type

La fiche technique type d'un scénario Aventure Pulp se présente généralement comme suit :

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●

Inspirations

Livresques

Jean Ray : La série des Harry Dickson
William Hodgson : Carnaki et les Fantômes
Lin Carter : Le professeur Anton Zarnak (notamment la nouvelle *La malédiction du pharaon noir*)
Conan Doyle : Au pays des Brumes et les nouvelles fantastiques de Sherlock Holmes
Seabury Quinn : Les aventures de Jules de Grandin
Robert Bloch (plus particulièrement la seconde partie de *Retour à Arkham*)

Jeux

Delta Green, Delta Green Countdown, Conspiracy X

Films

Cabal (1990), Dracula (1992), Les Récupérateurs de Cadavres (1945), Les Poupées du Diable (1936), La Fin des temps (1999), Seven (1996)

Séries

X-Files (plus particulièrement les épisodes « fantastiques »), Supernatural

Inspirations

Livresques

Sax Rohmer : Le cycle de Fu Manchu
R. E. Howard : Wild Bill Clanton, Kirby O'Donnell, Steve Harrison
Noël Simsolo : La série d'Edgar Flanders
Clive Cussler
Elizabeth Peters : La série des enquêtes d'Amelia Peabody
Conan Doyle : La série des aventures du Professeur Challenger (Le Monde perdu,...)
Edgar Rice Burroughs : Pellucidar, Tarzan,...
R. H. Haggard : Le cycle de She, le cycle d'Allan Quatermain, Le peuple du brouillard, Le jour où la terre trembla

Films

Le Secret de la Pyramide (1986), Dr Cyclops (1940), Indiana Jones (1984), La Momie (1999), Voyage au Centre de la Terre (1959 et 2008), Les Aventuriers du Bout du Monde (1983), Le Trésor de la Sierra Madre (1948), L'Homme qui voulut être Roi (1975), La Créature du Lagon Noir (1954), La série des Tarzan (1932 à 1948), L'île sur le Toit du Monde (1974)

Jeu

Daredevil, Hollow Earth Expedition, Arkeos, Expédition Altiplano, Raiders Of Adventure

Séries

Les serials des années 20 et 30 (Perils of Nyoka, Dardevils of the Red Circle, The Drums of Fu Manchu, Dr Satan, Tim Tyler's Luck...), The Young Indiana Jones Chronicles, The Tales From The Golden Monkey (Jack Cutter), Franck Buck chasseur de fauves

Les lois fondamentales du Mythe de Cthulhu

- 1 **Il n'y a ni Dieu, ni Diable, ni leur équivalent.** Le monde spirituel ou la vie après la mort ne sont que des illusions humaines. Seul l'univers matériel existe, et après la mort le corps n'est que nourriture pour les vers. Tout n'est qu'oubli.
- 2 **L'univers est gouverné par les lois physiques de la nature.** Les forces surnaturelles ou paranormales n'existent pas, car rien ne peut être au-dessus des lois physiques. Cela ne signifie pas que les fantômes ou esprits n'existent pas, mais qu'ils sont des phénomènes naturels que la science est incapable d'expliquer.
- 3 **Toute forme de vie n'est qu'un simple accident,** un événement issu des lois de la nature. L'humanité est le fruit des hasards de l'évolution. La soi-disant conscience n'est constituée que d'impulsions électriques qui dirigent un corps sans destinée, sans autre fonction que la reproduction et la survie de l'espèce.
- 4 **L'Humanité est insignifiante dans l'univers.** Celui-ci est tellement vaste que l'esprit humain ne peut même pas en concevoir ne serait-ce qu'une infime partie. La Terre n'est qu'une planète d'un système faisant partie d'une galaxie... Parmi des milliards !
- 5 **L'Homme n'est pas la seule forme de vie dans l'univers.** Tout comme les milliers de formes de vies sur terre, il existe des milliards de formes de vies extraterrestres dont l'humain n'a même pas idée. La plupart de ces entités sont si avancées, si vastes, si complexes, si différentes qu'il serait impossible de les comprendre, voire simplement les identifier. L'humain n'est qu'un insecte aux yeux de telles créatures. Cthulhu est une de ces créatures.
- 6 **La Religion et la morale sont des concepts humains,** donc aussi insignifiants que l'humain. Tout n'est que nihilisme. Le Bien a pour définition tout ce qui est bon pour l'Homme, et ce n'est pas un concept universel, mais une simple extension de son instinct de survie. De fait, les concepts de Bien et de Mal ne peuvent pas s'appliquer aux entités non humaines. Celles-ci ont leur propre conception de l'univers, simplement différente de celle de l'Homme. Il leur arrive de tuer des êtres humains, simplement parce qu'ils sont sur le chemin, comme nous écraserions une fourmi sans même nous en rendre compte ou comme nous trouvons naturel de tuer un animal pour nous nourrir.

Ce sont ces lois fondamentales qui rendent le Mythe de Cthulhu aussi effrayant. Chez Lovecraft, en lieu et place d'un dieu et d'un diable, il y a Azathoth, qui représente la force primale de l'univers, source de vie et de destruction, ou Nyarlathotep, qui représente le chaos. C'est la découverte de son insignifiance qui rend fou l'humain : Prendre conscience que l'on n'est rien d'autre qu'un microbe minuscule ne laisse pas indemne.

Les nouvelles d'H.P. Lovecraft à lire

Avant de jouer à *L'Appel de Cthulhu*, vous avez tout intérêt à vous familiariser avec les œuvres d'H.P. Lovecraft. Les romans et nouvelles ici cités constituent une excellente introduction au Mythe de Cthulhu.

Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres
Celui qui Hantait les Ténèbres
Dans l'Abîme du Temps
L'Abomination de Dunwich
L'Affaire Charles Dexter Ward
L'Appel de Cthulhu
La Maison Maudite

La Peur qui Rôle
Le Cauchemar d'Innsmouth

Et si vous souhaitez aller plus loin :

Herbert West, Réanimateur
La Clé d'Argent
La Couleur Tombée du Ciel
La Maison de la Sorcière
La Malédiction de Samath
Le Modèle de Pickman
Le Monstre sur le Seuil
Les Montagnes Hallucinées
Les Rats dans les Murs
Horreur à Red Hook

C'est un jeu de rôle se pratiquant à plusieurs. De fait, les protagonistes sont des joueurs qui agissent, et l'aspect contemplatif de la plupart des nouvelles de Lovecraft est généralement absent du jeu. Dans *L'Appel de Cthulhu*, les investigateurs découvrent peu à peu l'horreur, mènent des enquêtes, affrontent des adorateurs, et tentent d'écarter au moins temporairement le danger. Le texte de Lovecraft se rapprochant le plus de cette vision serait *L'Affaire Charles Dexter Ward*.

La noirceur de l'âme humaine

L'ennemi le plus fréquent des investigateurs est l'humain. Adorateurs, fous dangereux, psychopathes, sociopathes, pseudo-sorciers en quête de pouvoir, ou tout simplement les membres d'une famille d'arriérés congénitaux représentent la menace la plus importante et la plus courante.

Nul besoin pour cela d'aller chercher bien loin ; un simple journal suffit pour se rendre compte de l'ampleur la bassesse de l'humain lorsqu'il veut parvenir à ses fins. L'une des grandes forces du Mythe repose dans cette inextinguible soif de pouvoir ou de savoir. Combien seraient prêts à tout sacrifier pour atteindre l'un ou l'autre ? Les entités du Mythe n'ont qu'à faire miroiter une récompense pour disposer de fidèles serviteurs humains.

Sans aller jusque-là, de nombreuses familles cachent de terribles secrets et seraient prêtes à tout pour que ceux-ci restent enfouis au plus profond de l'oubli. Un aïeul qui a signé un pacte, commit un crime, ou participé à une expédition maudite, sont autant d'idées de scénarios dans *L'Appel de Cthulhu*.

Logique interne

La plupart des PNJ que rencontreront les investigateurs ont leur logique propre, basée sur leur vision du monde, leur psychologie et leurs motivations. L'ensemble de leurs actes sont conditionnés par celles-ci, et ils pourront avoir de fait des réactions parfois étonnantes, voire absurdes pour le commun des mortels. Le gardien devra veiller à conserver à l'esprit la manière d'agir et les motivations et objectifs des PNJ qu'il interprète. Le déroulement du scénario pourrait s'en trouver modifié.

La masse aveugle

La masse aveugle représente 99 % des humains. Ce sont l'ensemble des individus n'ayant aucune conscience de l'existence du Mythe. Ils vivent dans l'ignorance de cette innommable réalité, et refusent ne serait-ce que d'en concevoir l'idée. Ils constituent la « normalité » de la société humaine. Les investigateurs en ont sans doute fait partie, mais dès qu'ils ont commencé à lever le voile de cette réalité factice pour entrapercevoir l'univers tel qu'il est, celui du Mythe, ils l'ont quittée. Essayer de convaincre quelqu'un de la masse aveugle d'un danger lié au Mythe aura la plus souvent pour résultat de se faire passer pour un doux dingue, dans le meilleur des cas. Et pour un fou dangereux dans le pire !



Coquillage taillé et décoré, attribué au culte d'Eihort. Origine inconnue-1900-1904? Collection Miskatonic 178.3346-T

et de Camside. Le plus souvent, c'est un groupe d'humains déments, dirigé par plusieurs Larves d'Eihort qui ont pris la forme d'un simulacre d'humain.

Le Marché d'Eihort

Lorsqu'il accule une victime, il lui propose toujours un marché qu'elle ne peut refuser sous peine de mort. Si elle veut survivre, elle est obligée d'accepter que le Grand Ancien implante dans son corps une larve immature qui lui donne des cauchemars sans cesse plus redoutables pour son équilibre psychologique (perte de 1D4 points de Santé Mentale, gain de 1D3 points en Mythe de Cthulhu). Au fur et à mesure de son développement, la larve lutte pour prendre le contrôle du corps de son hôte. Après 1D100 mois, ce combat atteint son apogée lorsque de terrifiantes visions ravagent le cerveau du malheureux. La larve déchire alors son « corps d'accueil » pour en émerger et entreprendre une existence autonome. Inutile de préciser qu'il est impossible de survivre à ça...

• **Perte de SAN:** 3/1D20 points

Glaaki

Grand Ancien
L'Habitant du Lac

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

Ramsey Campbell,
in *The Inhabitant of The Lake*

Glaaki réside actuellement au fond d'un lac dans la Vallée de la Severn, en Angleterre, d'où il convoque des humains

Les larves d'Eihort

Ce sont de petites créatures rondes et blanchâtres, en forme d'asticot ou d'araignée, qu'il est facile de tuer. Leur destruction systématique risque toutefois de provoquer le courroux d'Eihort. Dès qu'elles ont quitté leur hôte, elles partent se cacher pour attendre le jour où les Grands Anciens fouleront de nouveau le sol de notre planète. Ce jour-là, elles se transformeront en répliques « miniatures » de leur père. Les larves ne sont ni intelligentes ni agressives, elles sont néanmoins parfaitement capables de grignoter jusqu'aux os des victimes contraintes à l'immobilité. Un groupe de Larves d'Eihort peut ainsi faire perdre 1 point de Vie à un personnage sans défense en 1D10 minutes.

en utilisant des « rêves attractifs » – il envoie des rêves hypnotiques aux fidèles potentiels. Aujourd'hui, Glaaki est affaibli, et, sans la force qu'il retire des cérémonies d'initiation, il ne peut plus envoyer de rêves attractifs à de longues distances. Mais si quelqu'un vient à s'installer dans les parages de sa retraite, il chargera alors ses serviteurs morts-vivants de le capturer pour en faire un initié.



Colfichet de terre cuité retrouvé lors de fouilles dans la vallée de la Severn, Angleterre, en 1919. Signification inconnue - Collection Miskatonic - 143.3781-C

Culte & Adoration

Glaaki fait l'objet d'un culte particulièrement répugnant dont la plupart des adeptes sont des esclaves morts-vivants. Il est arrivé que des êtres vivants aient adoré Glaaki, mais les environs du lac sont pour l'instant déserts.

Les serviteurs morts-vivants

Lors de la cérémonie d'initiation, la victime choisie se tient debout sur les berges du lac, tandis que Glaaki s'élève des profondeurs des eaux. Il introduit une de ses épines dans la poitrine de sa proie, pour lui injecter un certain fluide au cours du round suivant. En principe, l'épine tue l'humain qu'elle transperce, puis se détache du corps de Glaaki et développe des excroissances qui déforment le corps du malheureux. Lorsque son développement est terminé (au bout d'une ou deux nuits), elle tombe, laissant un point livide qui ne saigne pas et dont part tout un réseau de lignes rouges. À ce stade, l'hôte est devenu un esclave mort-vivant.

Les rêves attractifs de Glaaki

Les rêves attractifs servent à faire venir des victimes jusqu'au lac de l'initiation. Les chances pour qu'un personnage obéisse aux suggestions oniriques de Glaaki sont de 75 %. Pour chaque kilomètre séparant Glaaki de sa victime, diminuez ce pourcentage de 5 %.

• **Perte de SAN:** 3/1D20 points

Hastur

Grand Ancien
L'Indicible. Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé

Paysage tout à fait extraterrestre... À l'arrière-plan, un lac profond. Hali? Au bout de cinq minutes, l'eau commence à frissonner en cercles concentriques, comme si quelque chose montait vers la surface. Face vers l'intérieur. Une créature titanique, avec des tentacules. En forme de poulpe, mais dix fois plus grande que l'Octopus Appolyon de la côte occidentale. Ce qui lui servait de cou, diamètre facilement quarante-cinq mètres. Pas couru le risque de le voir de face.

August Derleth, in *La Fenêtre à Pignon*

Hastur l'Indicible vit dans les parages de l'étoile Aldebaran, dans la constellation du Taureau. Il serait lié au mystique Lac de Hali, au Signe Jaune et à Carcosa, ainsi qu'aux êtres qui résident en ces lieux. Il est souvent associé à la faculté de voler au travers de l'espace.

On ne sait pas grand-chose de son aspect physique. Dans un cas de possession par Hastur, le corps de la victime devient boursoufflé et écaillé, alors que ses membres sont aussi flasques que s'ils avaient été désossés. Les choses qui vivent dans le Lac de Hali et qui lui sont apparentées ressemblent vaguement à des pieuvres vues de derrière. Leurs visages sont d'une laideur insupportable. Quoi qu'il en soit, l'aspect du Grand Ancien relève en grande partie de l'idée que s'en fait chaque Gardien. Les Byakhees,



Masque Romain découvert en 1889 lors de fouilles en Allemagne. Représenterait le Roi en Jaune - Collection Miskatonic - 008.2273-B

Les créatures du Mythe

Il est absolument nécessaire, pour la paix et la sécurité de l'Humanité, que certains des recoins obscurs et des profondeurs insondées de la Terre soient laissés tranquilles; de crainte de voir des abominations endormies se réveiller et des survivances de cauchemars blasphématoires surgir de leurs sombres tanières pour se lancer dans de nouvelles conquêtes.

Lovecraft, in *Les Montagnes Hallucinées*

Les créatures par catégorie

Races indépendantes

Araignées de Leng
Chiens de Tindalos
Choses Très Anciennes
Chthoniens
Couleur Tombée du Ciel
Dholes
Gnoph-Keh
Goules
Grande Race de Yith
Gugs
Insectes de Shaggai
Lloigors
Mi-Go, les Fungi de Yuggoth
Peuple Serpent
Polypes Volants
Shoggoths
Terreur de l'au-delà
Vagabonds Dimensionnels
Vampires Stellaires
Ver qui marche

Races de serviteurs

Byakhees
Chasseur spectral
Choses-Rats
Horreurs Chasseresses
Larves Amorphes de Tsothoggua
Maigres Bêtes de la Nuit
Profonds
Serviteurs des Dieux Extérieurs
Sombres Rejetons
Tcho-Tchos
Vampires de Feu

Araignée de Leng

Race Inférieure Indépendante Gigantesques tisseuses

Il y avait des scènes d'anciennes guerres où l'on voyait les habitants presque humains de Leng combattre les araignées pourpres et boursouflées des vallées avoisinantes.

H.P. Lovecraft,
in *À La Recherche de Kadath*



Ces énormes araignées violacées ont un corps bouffi et pustuleux et de longues pattes velues. Leur abdomen est moucheté de violet pâle, leur dos décline diverses nuances indigo et leurs pattes sont noires. Originaires des Contrées du Rêve, elles sont intelligentes, dangereuses et... gigantesques (les nouveau-nés ont presque la taille des poneys du Shetland). Quelques vallées du Plateau de Leng sont pratiquement couvertes de leurs toiles. De nombreuses Araignées de Leng adorent Atlach-Nacha.

Bien qu'intelligentes, ces araignées ne se montrent guère coopératives et il leur arrive de s'entre-dévorer. Leur morsure injecte un poison mortel. Il en existe de vraiment très grandes.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	8D6	28
CON	5D6	17-18
TAI	10D6	35
INT	3D6	10-11
POU	4D6	14
DEX	3D6 +6	16-17
Mvt	6	
Points de Vie	26-27	
Impact moyen	+ 8	

Combat

- Morsure 40 %, 1D3 points de dégâts + venin (VIR égale à la CON de l'araignée)
- Jet de Toile 60 %, immobilisation. Pour se libérer, la proie doit réussir un jet de FOR contre la moitié de la TAI de l'araignée sur la Table de Résistance
- **Protection** : 6 points de chitine
- **Sortilèges** : Lancez 1D20. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à son INT, l'Araignée de Leng connaît 1D3 sortilèges, choisis par le gardien.
- **Perte de SAN** : 1/1D10 points et 1/1D20 points pour les plus énormes

Inspiration

Au cœur d'une vallée brumeuse de la Nouvelle Angleterre, on a bâti l'hôpital du Prince Patrick. Il accueille ceux qui ont besoin d'un repos physique et mental. Dès la première nuit, un songe étrange emporte les patients jusque dans une contrée du rêve. Les nuits suivantes, ils s'enfoncent un peu plus dans les contrées et aperçoivent les noires araignées du plateau de Leng tisser d'immenses toiles dans les environs de leur songe. Chaque nuit ils s'avancent toujours plus loin, percevant bientôt les hurlements de terreur et d'angoisse d'un homme prisonnier des araignées.

Le médecin de l'hôpital du Prince Patrick est soumis à la volonté des araignées de Leng. Elles conservent une partie de son esprit dans leurs toiles au cœur des Contrées du Rêve. Elles le contraignent à injecter aux patients une drogue qui les fait s'enfoncer chaque nuit davantage dans le cauchemar du plateau de Leng, jusqu'à ce qu'elles parviennent à s'emparer de leurs esprits égarés. Pourtant, si les malheureux parvenaient à libérer l'esprit du médecin, le cauchemar cesserait peut-être...

Mais chaque nouvelle nuit, les araignées de Leng emprisonnent un peu plus les rêveurs. Il arrivera sans doute un matin où ils ne pourront plus quitter les contrées du rêve.

Byakhee

Race Inférieure de Serviteurs Montures stellaires

Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides... Ce n'était ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir.

H.P. Lovecraft,
in *Le Festival*

Cette race interstellaire est essentiellement dévouée à Hastur l'Indicible. Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisés, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets. Ils peuvent voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu qu'il soit protégé du vide et du froid par des potions ou des sorts appropriés. Ils ne possèdent pas de base permanente sur

De l'aspect des créatures

Décrire les créatures du Mythe est un exercice très difficile. En effet, celles-ci sont tellement différentes des normes humaines pour la plupart que l'humain ne peut qu'en faire une description avec son vocabulaire limité et inadéquat. Imaginez un Européen du Moyen Âge qui voit pour la première fois une girafe et essaie de la décrire en utilisant ce qu'il connaît. Cela donnerait un cheval avec un cou de serpent et une grande tête de bouc avec des petites cornes, revêtu d'un pelage sombre strié de lignes claires. En faisant une illustration à partir de cette description, il y a fort à parier que la créature ressemblerait fort peu à une girafe ! Il en va de même pour les créatures du Mythe.

Un Phare dans la Nuit

Où les investigateurs rencontrent l'épouvante dans un phare de la mer d'Irlande

En quelques mots...

Alors qu'ils traversent la mer d'Irlande à destination de Bryn Celli Ddu, les investigateurs sont surpris par une tempête. Contraints de trouver refuge dans un phare, ils découvrent qu'un pêcheur et un blessé y ont également trouvé refuge. Alors que la tempête ne cesse d'empirer, le blessé parvient à révéler aux investigateurs l'existence d'un Masque de Nacre, caché sous le phare et protégé par une dalle scellée.

D'étranges formes rôdent dans les environs et les investigateurs devinent que le Masque attire d'autres convoitises. Bientôt, des coups résonnent dans le phare : on frappe contre la dalle scellée qui vole en éclat, permettant à des entités marines de pénétrer dans des galeries courant sous les bâtiments. Alors que le pêcheur se révèle être une dangereuse canaille, le blessé prie une nouvelle fois les investigateurs de descendre à leur tour dans les sous-sols. Ils y découvrent une crypte abritant le Masque de Nacre. Mais alors que la tempête atteint son paroxysme et inonde les galeries, de monstrueuses créatures se lancent à leur poursuite sur ce petit îlot.

A l'affiche

Le capitaine Sappletown et Georges Farlan

Le premier est le capitaine du Mary's Galloway, le bateau qui conduit les investigateurs à Bryn Celli Ddu, puis à Dublin ou Liverpool. Le second est le gardien du phare où vont se réfugier les aventuriers durant la tempête. Les deux hommes vont découvrir les événements en même temps que les investigateurs et pourront leur apporter leur aide dans la mesure de leurs moyens.

La Confrérie

Trois membres de la Confrérie viennent rechercher le Masque de Nacre pour le compte du Shaman Profond qu'ils retiennent captif. L'un d'eux, Irwin Winfall, va se présenter aux investigateurs comme un pêcheur venant en aide à un blessé, le docteur Robert Stoner. Les deux autres vont se cacher dans l'île, à la recherche d'un passage leur permettant de pénétrer sous le phare à la recherche du Masque de Nacre.

Les Profonds

Quatre combattants Profonds attendent que les hommes de la Confrérie brisent une dalle magiquement scellée par les anciens Druides. Cela fait, ils tenteront de pénétrer dans les sous-sols du phare, à la recherche d'une précieuse relique de leur peuple : le Masque de Nacre.

Robert Stoner

Le Dr Stoner connaît l'existence du Masque et sait que la Confrérie veut le retrouver. Il a été grièvement blessé lors de son accostage sur l'île. Durant ce scénario, il va fournir des bribes d'informations aux investigateurs, mais ne survivra pas à ses graves blessures.

Le Masque de Nacre

Il est caché dans une crypte sous le phare, dont l'accès est bloqué par une dalle de pierre. Cette dalle bloque le chemin des hommes et la magie qu'elle porte interdit aux Profonds d'approcher. Les investigateurs devront s'emparer de cette relique pour empêcher les célébrations des Profonds à Dagon.

Implication des investigateurs

Lorsque le scénario commence, les investigateurs sont embarqués à bord d'un petit navire faisant la navette entre l'Angleterre et l'Irlande. Le gardien peut donc proposer diverses raisons de se trouver à bord, et autant de façons d'enrichir cette aventure :

- Un passionné d'édifices néolithiques se rend sur un site de pierres levées (qui, bien entendu, ont un lien direct avec les événements à venir)
- Un journaliste d'une revue scientifique vient enquêter sur une conque de très grande taille qui a été découverte dans les environs par des pêcheurs (dont il retrouvera la trace dans la seconde partie)
- L'un des investigateurs a manqué le ferry régulier Liverpool-Dublin et a pris le premier bateau suivant à destination de l'Irlande
- Un pêcheur du village où se rend le bateau n'a pas réglé sa créance à sa banque. Sur ordre de son directeur, un investigateur vient relancer le pêcheur... et découvrir bien vite qu'il appartient à une confrérie mystérieuse !
- Les investigateurs peuvent se retrouver sur ce navire pour bien d'autres raisons plus anodines : villégiature, voyage d'affaire, simple hasard, fuite des autorités anglaises... Au besoin, le gardien a toute latitude de trouver une raison pour embarquer les personnages dans cette aventure

Ambiance

Un huis clos est le moyen de mettre les nerfs des investigateurs à rude épreuve : la promiscuité, l'absence d'issue, la très petite zone concernée et les quelques étages du phare permettent d'imposer une atmosphère oppressante. Les couloirs ne sont pas très longs, les pièces exigües et à travers l'écume des vagues projetées au-dessus des rochers, on peut distinguer l'autre extrémité de l'île, à un jet de pierre du phare.

L'ambiance est complétée par les éléments maritimes de cette introduction. La tempête, l'humidité perpétuelle, les algues, les roches glissantes, les couloirs sombres et ruisselants et les créatures surgies des profondeurs sont les éléments d'une ambiance à l'odeur d'iode tenace.

Les nouvelles maritimes de William Hodgson retranscrivent parfaitement ce genre d'ambiance.

Enjeux et récompenses

• Sauver Robert Stoner

Pour les investigateurs, cela doit être l'enjeu initial. Le fait de le placer au centre de l'histoire pourra permettre au gardien d'entretenir cette certitude. Mais le véritable enjeu n'est pas là.

• S'emparer du Masque de Nacre

C'est le véritable enjeu : découvrir son existence et parvenir à s'en emparer représente le véritable challenge pour les investigateurs. À noter toutefois que s'il échappait aux investigateurs, l'histoire pourrait tout de même se poursuivre.

• Démasquer les membres de la Confrérie

Trois membres de la Confrérie sont présents sur l'île. Outre l'existence de la Confrérie, les investigateurs peuvent découvrir que ses membres portent des cagoules de cuir marin et obtenir quelques informations complémentaires en interrogeant un éventuel prisonnier.

• Découvrir la présence des Profonds

Au cours de cette aventure, les investigateurs vont pour la première fois croiser les Profonds de la mer d'Irlande. Quelques éléments leur permettent de deviner que leur présence n'est pas fortuite. Leurs soupçons se confirmeront dans les scénarios suivants.

Fiche technique

Investigation	●●●●●	239
Action	●●●●●	
Exploration	●●●●●	
Interaction	●●●●●	
Mythe	●●●●●	
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne	
Difficulté	Débutant	
Durée estimée	⊙⊙⊙⊙	
Nombre de joueurs	↑↑↑↑	
Type de personnages	cf. prétrisés	
Epoque	1920's	

Index

A			
À fond la caisse	135	Choléra	162
À propos des routes	134	Chose Très Ancienne	222
Abri	87	Chose-Rat	221
Accidents	139	Chthonien	27, 222
Achats	131	Chutes d'objets	150
Acheter ses compétences	41	Chutes d'objets	157
Acides	152	Chutes	150
Acrobaties	147	Cibler ses coups	85
Actions de précision	147	Cibles à terre	88
Actions gratuites	85	Cibles en mouvement	90
Actions immanquables	70	Cocaine	165
Actions impossibles	70	Collisions (véhicules)	139
Actions incertaines	70	Collisions	149
Actions prolongées	84	Combat (poursuites)	136
Actions rendues impossibles	85	Combat à distance	90
Actions usuelles	77	Combat de mêlée	89
Addiction	160	Combats	83
Adhérence	157	Comédie	129
Adversité & environnement	157	Compétence (Créer une)	46
Adversité (Les niveaux)	74	Compétence contre compétence	74
Adversité	73	Compétence de profession	37
Affaisements	157	Compétences détaillées	47
Afflictions	160	Compétences par catégories	48
Agonie	95	Compétences spécialisées	46
Agressions sensorielles	140	Compétences	41
Alcool	165	Conditions ambiantes	152
Altitude	154	Conditions de luminosité	143
Amanite phalloïde	164	Conditions des soins	96
Amputations	99	Contact	130
Analyser	159	Contagion	160
Analyses scientifiques	119	Contre le chrono	82
Antidotes	160	Contrées du Rêve	200
Aplob (Sacrifier des points)	102	Couleur Tombée du Ciel	223
Aplob	101	Coup de chaleur	162
Apnée	146	Coups furieux	86
Araignée de Leng	219	Courir	132
Argent	131	Courses sportives	135
Armes improvisées	88, 93	Crapahuter	145
Armes naturelles	89	Créatures du Mythe	219
Armes simplifiées	93	Créer & concevoir	160
Armures et défenses	87	Cthugha	211
Arsenic	164	Cthulhu	28, 212
Art martial (Choisir son)	61	Cultures différentes	126
Artiste	42	Curare	164
Arts martiaux	89	Cyanure	164
Aspect des créatures	219		
Assommer	89	D	
Attaquer	85	Dagon & Hydra	212
Attitudes	123, 124	Déclaration d'intention	84
Attribut contre attribut	75	Décompression	146
Attributs	34	Définir un lieu en 3 mots	156
Avatars	210	Dégainer	88
Aventure Pulp	203	Dégâts du feu	151
Azathoth	26, 210	Dégâts	88
		Déroutement (poursuite)	135
		Désagréments du terrain	133
B		Déshydratation	162
Baratiner	127	Détective	44
Baroudeur	43	Détruire & endommager	160
Battues	117	Dhole	224
Belladone	164	Dilettante	45
Bibliothèque	118	Discrétion	120
Bienséance	130	Dissimuler	121
Blessures	94	Distance initiale	134
Blindages	158	Distraire son adversaire	88
Bluff & esbroufe	88	Divinités	210
Brûlures	152	Domaines connexes	74
Byakhee	219	Dommages aux véhicules	138
		Douleur	98
		Durée	81
C			
Caractéristique contre caractéristique	77	E	
Caractéristiques	34	Eau (agir dans)	146
Cascades	147	Eau (force de)	154
Catégories de vitesses	132	Eau (tirer dans)	146
Cercles d'influence	39	Eau	154
Chaleur	152	Échec	71
Chance	78	Échelle temporelle	
Charger son adversaire	85	- interactions sociales	125
Chasseur Spectral	220	- recherches	115
Chaugnar Faugn	211	- soins	97
Chien de Tindalos	220	- technique	159
Chloral	165	Échelle temporelle	80, 81
Choc anaphylactique	160	Effets Cauchemardesques	201
Choc psychologique	104		
		Effet des touches localisées	85
		Electricité	152
		Eihort	212
		Embûches	156
		Empoignades	89
		Encombrement	157
		Ensablé	150
		Enterré vivant	149
		Entraves	147
		Environnement	140
		Épreuves de force	148
		Esquive totale	86
		Esquiver une attaque	86
		État de l'investigateur	94
		État de Santé Mentale	101
		État des véhicules	138
		État du matériel	159
		États de santé	95
		Évitements	136
		Évolution & expérience	64
		Examen préliminaire	116
		Explorateur	46
		Explosions	151
		F	
		Faim	99
		Fantômes	208
		Faufiler	144
		Feintes	136
		Feu	151
		Fiche d'aventure	194
		Fiche de lecture	173
		Fiche de suivi	194
		Fièvre jaune	162
		Filatures	121
		Foudre	152
		Fouilles de lieux	118
		Foules	126
		Franchissements	144
		Fuite désespérée	136
		G	
		Gangrène	162
		Gelure	162
		Glaaki	213
		Goule	27, 225
		Goût	144
		Grande Race de Yith	226
		Grimoire supérieur	181
		Grimper	145
		Groupes d'investigateurs	36
		Groupes linguistiques	52
		H	
		Hastur	213
		Hémorragies	95
		Héroïne	165
		Heurts	150
		Homme de Foi	47
		Horreur Chasseresse	226
		Horreur Lovecraftienne	202
		Hypnose	169
		Hypothermie	162
		I	
		Impact	37
		Imposture	129
		Incendies	151
		Indice (L'état de)	115
		Indice (Prélèvement)	115
		Indice dissimulé	115
		Indice évident	115
		Indice secret	115
		Indices (collecter les)	115
		Indices (Rechercher des)	114
		Indices comme preuves	116
		Indices complexes	116
		Indices directs	116
		Infiltration militaire	121
		Initiative	83
		Inoculation	160
		Insecte de Shaggai	227
		Intangibilité	168

Intensité du froid	153	Particularités des armes à feu	92	Spectres	209
Interactions sociales	123	Particularités	39	Spiritisme	169
Interroger	128	Perceptions animales	144	Spores	149
Intoxication alimentaire	164	Performances artistiques	128	Sportivité	137
Investigation Occulte	203	Personnages Non Joueurs	206	Sprinter	132
Invisibilité	168	Personnalités	40	Strangulation	149
Ithaqua	214	Persuader	127	Structure classique d'un scénario	205
J		Peuple Serpent	230	Strychnine	164
Jaillissements	157	Phase d'action	85	Stupéfiants	165
Jouer	128	Pimenter les poursuites	134	Styles de jeu	45, 202
Journaliste	48	Piste (suivre une)	119	Substances suffocantes	149
L		Plaies infectées	163	Suffocation	149
Lancer	90, 148	Plonger	146	Surprise	83
Langage	126	Plusieurs adversaires	89	Survivre	148
Laps de temps	80	Plusieurs armes	85	Syphilis	163
Larve Amorphe	228	Plusieurs cibles	85	T	
Lieux maudits	168	Points de magie	179	Table de résistance	76
Lloigoir	228	Points de Vie	37	Taille & portée	90
Localisations (véhicules)	136	Poisons	164	Taille des objets usuels	141
Loups-Garous	208	Portée efficace des armes	91	Tcho-Tcho	233
M		Possession	168	Tempêtes	153
Magie traditionnelle humaine	180	Possibilités d'action	83	Terrain difficile	145
Magie	178	Poubelles	118	Terrain praticable	145
Maigre Bête de la Nuit	229	Poursuites	132	Terrain très difficile	145
Mal aigu des montagnes	162	Pousse-pousse	136	Terreur de l'au-delà	233
Maladie des caissons	163	Poussières	149	Test de pourcentage	70
Maladies chroniques	160	Premiers soins	97	Test en opposition	71
Maladies	162	Prendre son temps	81	Test simple	71
Maladresse	71	Pression	154	Tests combinés	77
Manœuvres	135	Preuves à l'appui	127	Tests prolongés	82
Manque de temps	81	Pris au dépourvu	84	Tests simultanés	77
Marijuana	165	Prise de risque	136	Toucher	143
Matériel d'éclairage	143	Privations sensorielles	141	Traces	122
Matériel inconnu	160	Profil type	40	Tranes médiumniques	169
Matériel	158	Profond	231	Transporter	148
Médecin	49	Psychologie	130	Tricher	128
Médecine	97	Q		Troubles mentaux	109
Médicaments	160	Qualité de l'information	116	Tsathoggua	217
Mener une poursuite	134	Qualité de réussite en combat	86	Tuberculose	163
Méthodes d'investigation	116	Qualité de réussite	70	Turista	163
Mi-Go, les Fungi De Yuggoth	230	R		Types de tirs	90
Milieus	40	Ramper	88	U	
Militaire	50	Rang social	129	Unir ses efforts	78
Modificateurs de circonstances	72	Recharger	88	Universitaire	51
Momies	209	Récupération naturelle	96	V	
Mordiggian	214	Réparer	159	Vaccins	160
Morphine	165	Résistance des liens	147	Vagabond Dimensionnel	234
Mort subite	96	Ressources	130	Valeur des caractéristiques	35
Mouvement	87	Réussite critique	71	Vampire de Feu	234
Multiplicateur de vitesse	132	Réussite normale	70	Vampire Stellaire	235
Mythe de Cthulhu dès la création	51	Réussite spéciale	71	Vecteurs d'infection	163
N		Rêver (Compétence)	201	Véhicules types	137
Nager	146	Rêves	170	Venin de Cobra	164
Necronomicon	25, 30	Rigidité cadavérique	119	Venin de Scorpion	165
Ne pas se soigner	97	Round de combat	83	Venin de Serpent à Sonnette	164
Négociateur	127	S		Venin de Veuve Noire	165
Niveau de vie	37, 131	Sans anesthésie	97	Vent	153
Niveaux de compétence	192	Santé Mentale (Pertes de)	103	Ver qui Marche	236
Nodens	215	Santé Mentale	37, 101	Vétusté	158
Nyarlathep	27, 215	Santé	94	Vide	154
O		Savoir Onirique (Compétence)	201	Virulence	160
Objets inanimés	140	Scaphandre autonome	146	Vision	142
Obstacles cachés	156	Scénario	204	Vitesse de chute	150
Occupation	37	Se cacher	122	Vitesse de déplacement du son	142
Odorat des chiens	142	Se défendre	86	Vitesse du vent	153
Odorat	141	Sens	141	Votre investigateur en 20 minutes	66
Opium	165	Séquelles psychologiques	104	Y	
Organes de visée	91	Séquelles	96	Yig	217
Ouïe	142	Séquence de combat	84	Yog-Sothoth	218
Ouvrages (Adversité des)	171	Shoggoth	232	Z	
Ouvrages (Étudier les)	171	Shub-Niggurath	27, 216	Zombie	209
Ouvrages (Sortilèges des)	172	Shudde M'ell	28, 217		
Ouvrages d'occultisme	174	Signification des points d'Aplomb	102		
Ouvrages du Mythe	171, 174	Silene Capensis	165		
Oxydes de carbone	164	Situation d'urgence	81		
Palier de décompression	147	Soif	99		
P		Soins	96		
Pannes	93	Solidité & blindage (véhicules)	137		
Paranormal	168	Solidité	158		
Parer une attaque	87	Sommeil	100		
		Sortilèges par Affinité	180		
		Soulever & porter	148		
		Sources de l'horreur	102		

CTHULHU

L'Appel de

Style de jeu Gardien Campagne

Caractéristiques & Attributs

APP	Prestance	%
CON	Endurance	%
DEX	Agilité	%
FOR	Puissance	%
TAI	Corpulence	%
ÉDU	Connaissance	%
INT	Intuition	%
POU	Volonté	%

État civil

Nom Prénom
 Occupation Âge
 Profession Sexe
 Personnalité Nationalité

Niveau de vie %

Cercles d'influence

Proche Opposés
 Éloignés Ennemi

Santé

Protections Seuil de blessure

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures

Compétences

Connaissance

Bureaucratie (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Culture artistique* (10%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Langue maternelle* (Édu x 5%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Langues* (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Mythe de Cthulhu (00%)	%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la terre* (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Sciences de la vie* (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Sciences formelles* (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Sciences humaines* (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Sciences occultes (05%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>

Savoir-faire

Bricolage (20%)	%	<input type="checkbox"/>
Criminalistique (00%)	%	<input type="checkbox"/>
Hypnose (05%)	%	<input type="checkbox"/>
Médecine (05%)	%	<input type="checkbox"/>
Métier* (05%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Photographie (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Pratique artistique* (05%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Premiers soins (30%)	%	<input type="checkbox"/>
Psychanalyse (00%)	%	<input type="checkbox"/>
Survie (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>

Sensorielles

Bibliothèque (25%)	%	<input type="checkbox"/>
Discrétion (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Dissimulation (15%)	%	<input type="checkbox"/>
Écouter (25%)	%	<input type="checkbox"/>
Orientation (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Pister (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Psychologie (05%)	%	<input type="checkbox"/>
Se cacher (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Trouver Objet Caché (25%)	%	<input type="checkbox"/>
Vigilance (25%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>

Influence

Baratin (05%)	%	<input type="checkbox"/>
Contacts & Ressources (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Crédit (15%)	%	<input type="checkbox"/>
Imposture (00%)	%	<input type="checkbox"/>
Interroger (10%)	%	<input type="checkbox"/>
Jeu* (10%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Négociation (05%)	%	<input type="checkbox"/>
Perspicacité (Int x 2%)	%	<input type="checkbox"/>
Persuasion (15%)	%	<input type="checkbox"/>
Savoir-vivre (Édu x 2%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>

Action

Armes à feu* (20%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Armes blanches* (20%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Armes exotiques* (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Artillerie* (15%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Athlétisme (15%)	%	<input type="checkbox"/>
Conduite* (20%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Corps à corps* (Dex x 2%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
Équitation (05%)	%	<input type="checkbox"/>
Navigation (00%)	%	<input type="checkbox"/>
Piloter* (00%)	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>
.....	%	<input type="checkbox"/>

Santé Mentale

Modificateur social%

Aplomb

SAN Initiale

SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Équipement

- Équipement fétiche (+10%)
-
-

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•
•
•

Impact Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

L'Appel de CTHULHU

6^E ÉDITION FRANÇAISE

L'APPEL DE CTHULHU

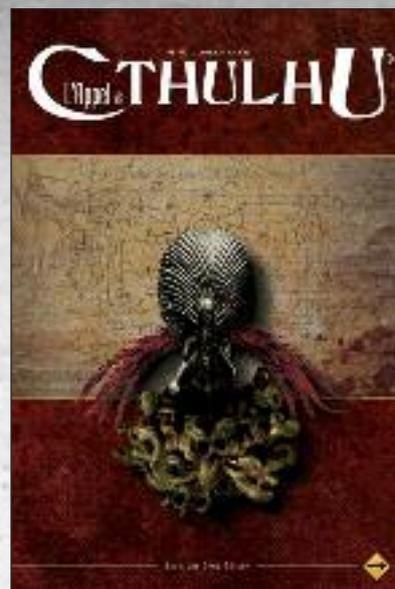
Avec cette nouvelle édition, notre équipe a pris le parti de dépoussiérer le système de *L'Appel de Cthulhu* tout en conservant une totale compatibilité avec les publications des trente dernières années. Ce livre contient tout le nécessaire pour jouer ainsi qu'une campagne en trois scénarios directement prête à l'emploi. L'organisation des règles, des chapitres et des informations nécessaires pour jouer a été revue afin de simplifier la prise en main du jeu et la rendre complètement intuitive pour les joueurs débutants comme les plus chevronnés.

Dont une édition collector à tirage limité

LES ACCESSOIRES DU GARDIEN

Ce pack d'accessoires destiné au maître de jeu est le complément idéal du livre de règles. En effet, il contient :

- Un écran trois volets format paysage et regroupant toutes les informations utiles
- Un livret proposant de 28 pages (aide de jeu et scénario)
- Un bloc de 32 fiches de personnages prêtes à l'emploi



DATE DE SORTIE : DÉBUT NOVEMBRE 2008

EN SAVOIR PLUS : WWW.SANS-DETOUR.COM

RÉSERVATIONS OUVERTES AU 1^{ER} OCTOBRE 2008