

LE PREMIER MONSTRE

L'ANTRE DES HORREURS

Réservé aux Gardiens des Arcanes uniquement. (ouais, ouais, je t'ai vu, espèce d'investigateur ! Allez, tu tournes la page, et plus vite que ça, sinon je t'envoie un Chien de Tindalos).

Il est 3h00 du matin, dans votre laboratoire souterrain situé sous l'asile, vous apprêtez vos fioles et vos scalpels afin de donner naissance à l'une de vos plus belles créations. Tel le docteur Frankenstein, vous êtes sur le point de donner vie à l'une des créatures les plus immondes et les plus monstrueuses dépassant l'entendement. Ne vous inquiétez pas, personne ne devrait rencontrer cette bête... exceptés vos investigateurs...

Une idée monstrueuse issue d'un livre d'épouvante ? Une créature mythique particulièrement intéressante à mettre en scène ? Une bulle d'imagination fertile dans votre cerveau ? Et vous voilà parti pour la création de votre première créature pour l'Appel de Cthulhu !

Quelle que soit votre idée, la création d'un monstre nécessite un peu de méthode. Il est bon parfois de se mettre à la place d'un investigateur qui utilisera ses cinq sens pour définir la créature.

Nul besoin de donner un nom dès le départ, sauf si vous avez une idée bien précise en tête. Essayez de décrire physiquement ce à quoi peut ressembler cette monstruosité.

LA DESCRIPTION PHYSIQUE

Voici quelques idées pour définir physiquement la créature (liste non exhaustive, laissez aller votre imagination !)

- La forme : forme humaine, masse protoplasmique gélatineuse, être difforme, être enflammé, ou être indiscernable car invisible.

- Les appendices : la créature aura-t-elle des bras, des pattes, des griffes, des tentacules, des queues, des pinces, des ailes, des palmes, des dards ? Si oui, combien et où seront-ils situés ?

- La tête : la créature en a-t-elle une ? A-t-elle un visage ? Avec combien d'yeux, de bouches, de gueules, d'orifices, et à quoi servent ces derniers ? (Remarque : ils peuvent très bien se situer à d'autres endroits !)

- Les "habits" : vêtements, poils, peau, cuir, chitine, carapace, squelette, écailles, moisissure.



- La composition : la créature est-elle faite de chair, est-elle faite d'une matière connue, ou inconnue voire anormale ou dérangeante, est-elle faite d'anti-matière, est-ce une projection (astrale ou dimensionnelle) ?

- La couleur : une couleur précise connue, ou inconnue, invisible, sombre, blanchâtre, de couleur changeante, une ombre simple, multicolore.

- La taille : taille humaine, cyclopéenne, microscopique, changeante.

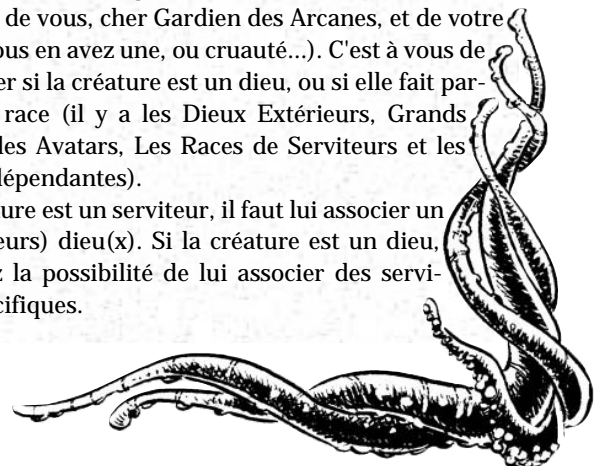
Le plus important pour vous est de faire peur aux investigateurs, donc nul besoin d'avoir une description scientifique très détaillée, sauf peut-être pour vous. Ainsi, bien souvent il apparaîtra une partie du monstre, ou alors son ombre ; les investigateurs n'auront sûrement pas la chance de le contempler dehors et en plein jour !

D'autres détails peuvent encore influencer la description de la créature : son odeur qui précède souvent son apparition, elle peut être nauséabonde, inconnue, ou connue, comme l'odeur de la mer ou des égouts ; les bruitages, renflements et baragouins qu'elle émet ; les traces qu'elle laisse sur le sol : longue traînée de matières visqueuses, sécrétions, sang.

MODE DE VIE

Non, ceci n'est pas une rubrique écologique. Il est intéressant de déterminer le mode de vie de la créature. Si elle agit seule ou en groupe. Ainsi, si la créature est unique ou si elle agit seule, vous pouvez corser ses caractéristiques et la rendre plus puissante, sinon, essayer de limiter celles-ci afin de ne pas faire de chaque rencontre un véritable massacre d'investigateurs (mais cela dépend bien évidemment de vous, cher Gardien des Arcanes, et de votre pitié, si vous en avez une, ou cruauté...). C'est à vous de déterminer si la créature est un dieu, ou si elle fait partie d'une race (il y a les Dieux Extérieurs, Grands Anciens, les Avatars, Les Races de Serviteurs et les Races Indépendantes).

Si la créature est un serviteur, il faut lui associer un (ou plusieurs) dieu(x). Si la créature est un dieu, vous avez la possibilité de lui associer des serviteurs spécifiques.



Dans quel lieu elle vit et peut aller (cimetière, univers marin ou aérien, certains mondes extraterrestres, régions spécifiques du monde, îles englouties...).

Vous pouvez aussi préciser à quelle période on peut (ou elle peut nous) tomber dessus (la nuit, un certain alignement des étoiles...).

LES CARACTÉRISTIQUES

Maintenant que vous avez une petite idée de la créature, vous pouvez déterminer ses caractéristiques. Celles qui sont utilisées sont la FORce, la CONstitution, la TAILle, le POUvoir, la DEXtérité et, si vous le désirez, l'INTelligence.

Le mieux est de faire vous-même le choix de leur valeur, pour cela, vous pouvez assigner soit des valeurs fixes (pour les dieux) ou alors le nombre et le type de dés que vous devez lancer pour les déterminer (s'il s'agit d'un membre d'une race).

Ces caractéristiques représentent les aptitudes de votre créature et sont les mêmes que celles utilisées pour un investigateur :

- FOR : mesure la puissance musculaire ;
- CON : représente la santé, la vigueur et la vitalité ;
- TAI : combinaison de la taille et du poids ;
- INT : facultés d'apprentissage, de mémorisation, acuité de la perception de l'environnement ;
- POU : symbolise la volonté, l'aptitude à employer de la magie ;
- DEX : agilité et rapidité.

Les Points de Vie :

Ils expriment le nombre de points de dommages qu'il faudra leur infliger pour les tuer s'ils sont mortels, ou pour les renvoyer d'où ils proviennent s'ils ne le sont pas. Ils sont fonction des caractéristiques TAI et CON.

Le Déplacement :

A vous de choisir la vitesse à laquelle avancera votre créature. Pour cela, prenez en compte sa TAILle, sa FORce. Une créature ayant la forme d'une bouillie gélatineuse ira sûrement moins vite qu'une créature à forme humaine, ou qu'un monstre bipède avantageusement musclé (sachant qu'un homme normal a un déplacement de 8).

Plus la TAILle augmente :

- plus le déplacement diminue, si la créature est imposante ou très grande et qu'elle se trouve dans un lieu clos (et qu'elle baisse la tête à chaque fois qu'elle passe une porte !).

TENTACULES 2

- plus le déplacement augmente, si la créature est grande et se déplace dans un lieu extérieur (forêt ou cimetièr...).

Plus la FORce augmente :

- plus la créature est musclée, plus elle va vite, ce qui implique une augmentation du déplacement.

Pour cette caractéristique, il est bon de savoir si votre créature évolue dans un univers particulier : marin, aérien... Ainsi, vous devrez déterminer son déplacement dans ces environnements qui pourra être supérieur au déplacement normal si la créature se retrouve dans son environnement favori.

Le Bonus aux Dommages :

C'est un bonus qui est ajouté aux dommages que les créatures infligent pendant le combat. Il peut très bien être représenté en fonction de la TAILle et de la FORce.

Les Armes :

Il s'agit d'armes naturelles, pour la majorité des créatures (des créatures humanoïdes pouvant avoir quelques fois la possibilité de se servir d'artefacts). C'est ici que vous devez utiliser les types d'appendices que possède la bête : griffes, pinces, tentacules... Vous devez préciser pour chacune d'elles leur chance de toucher en pourcentage, et les dommages supplémentaires qu'elles infligent en indiquant le nombre et le type de dés à lancer. Vous pouvez préciser aussi si la créature peut emprisonner ou empoisonner, et ainsi rajouter la toxicité du poison.

L'Armure :

Elle s'exprime en points et définit la protection naturelle que possède la créature. Elle peut très bien ne pas en avoir du tout, ou alors avoir des points de peau, de chair, de poils, d'écailles, de chitine, de cuir... (dépend de la constitution de votre créature.)

La composition de la créature influence aussi l'armure. Tout effet et objet peut très bien passer au travers de la créature sans l'affecter.

La créature peut aussi ne pas subir ou subir partiellement les effets d'armes ou de magie spécifiques, par exemple : les balles, armes blanches, chaleur, explosif, acides, électricité, poison, armes contondantes, perforantes, tranchantes... La créature peut enfin avoir la possibilité de régénérer un certain nombre de Points de Vie par round.

LE MYTHE



Les Sortilèges :

Mettez ici les sortilèges que connaît la créature. Comme Contacter une Créature, Invoquer une Créature, ou T.A.M.P.I.I. (Toute Autre Misère Pouvant être Infligée à un Investigateur)...

La Perte de Santé Mentale :

C'est à vous de choisir cette valeur qui détermine la frayeur que ressentiront les investigateurs en apercevant, sentant, ou même tout simplement en percevant cette créature. Elle dépend de l'aspect visuel, audible..., parlons d'aspect sensitif de la créature. Une créature peut très bien faire perdre de la SAN à un investigateur même si celui-ci a déjà vu auparavant la créature. La perte de SAN peut être facilement augmentée en fonction du lieu où se trouve le monstre et de son action : en train de dévorer un cerveau humain, en plein sacrifice, dans un monde inconnu peuplé de choses immondes et indescriptibles, ou entouré de Bisounours (horreur ultime !)...

La créature peut avoir d'autres capacités spéciales selon sa structure moléculaire, comme voyager instantanément à travers le temps...

Plus votre imagination sera fertile, mieux seront les créatures (et plus vos investigateurs seront pâles) !

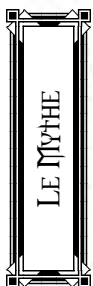
MIEUX CONNAÎTRE LA CRÉATURE

(Attention cela provoque la mort ou la folie au bout d'un certain temps...)

Pour ne pas avoir trop de remords quand votre créature dévorera féroce l'ileo jéjunum de l'un des investigateurs, il faudrait leur donner un semblant d'information sur ledit monstre (qui dévore à présent le duodénum de ce pauvre investigateur qui gesticule encore...) afin de leur éviter, du moins pour quelques uns, un carnage sans nom et sans raison.

Ces informations ne se trouvent pas dans le premier livre venu. Mieux vaut tenter sa chance avec un ouvrage ancien, fleurant bon le sang ou la moisissure, dont la couverture est faite de peau humaine et dont l'écriture latine quasi illisible laisse percevoir des horreurs indescriptibles.

Oui, vous pouvez divulguer quelques informations sur la créature savamment dosées dans les grimoires que pourront découvrir les investigateurs. Vous pourrez par exemple indiquer le nom de la créature ou une appellation (d'origine non contrôlée car provenant sûrement d'un fou), vous pouvez donner les lieux où elle a tendance à se rendre pour se nourrir ou exécuter des rites, et peut-être même quelques indications sur comment la faire tenir à distance ou comment la renvoyer dans une autre



dimension, voire la tuer (mais bon, faut pas trop rêver quand même !), si quelqu'un a déjà réussi à tuer une créature comme celle-là !

Si un tel grimoire n'existe pas encore, inventez-le et faites le découvrir par vos investigateurs ! (Surprise et folie seront au rendez-vous !)

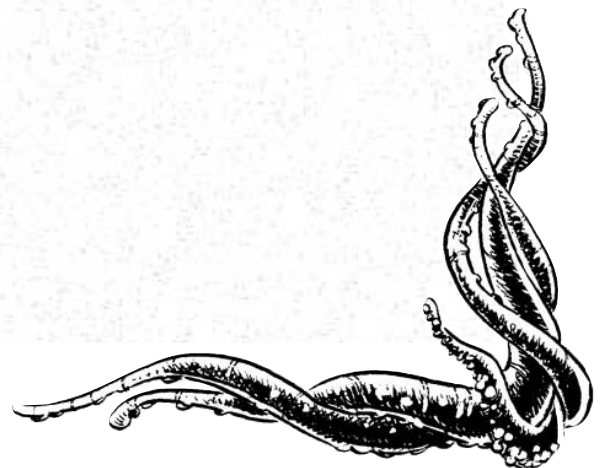
Un si JOLI NOM...

Votre créature commence à prendre vie, elle se réveille, et en tant que " papa " de cette super créature de rêve (hum hum...), vous avez l'immense honneur de lui donner un nom, à vous de choisir des dérivés de noms bien Cthulhiens et imprononçables à souhait. Favorisez le nombre de " h ", de " u " et de " a " dans le mot, et de consonnes, quitte à en mettre plus que des voyelles... Essayez aussi de rajouter une apostrophe et de prendre un nom d'au moins 6 lettres (que pensez-vous de Chuqbnar'Fayug ou de Vechnur ; à éviter : Chiwawa ou Pikachu). Vous pouvez aussi lui donner un surnom ou une appellation qui la définit bien, du type : les Ténèbres Grouillantes, le Chaos Volant, l'Immondice Vésiculeux ou encore l'Ecarlate.

Et si l'inspiration continue à venir, n'hésitez pas à compléter avec la description d'un culte dédié à cette créature, à moins que ce ne soit elle qui soit un adorateur d'un dieu alors à inventer. Vous pouvez aussi inventer de nouveaux sortilèges pour Invoquer cette créature, ainsi qu'un grimoire jusque-là oublié contenant ces sortilèges. C'est à vous de faire ces choix et d'inventer alors de nouveaux scénarios pouvant faire intervenir ces créatures...

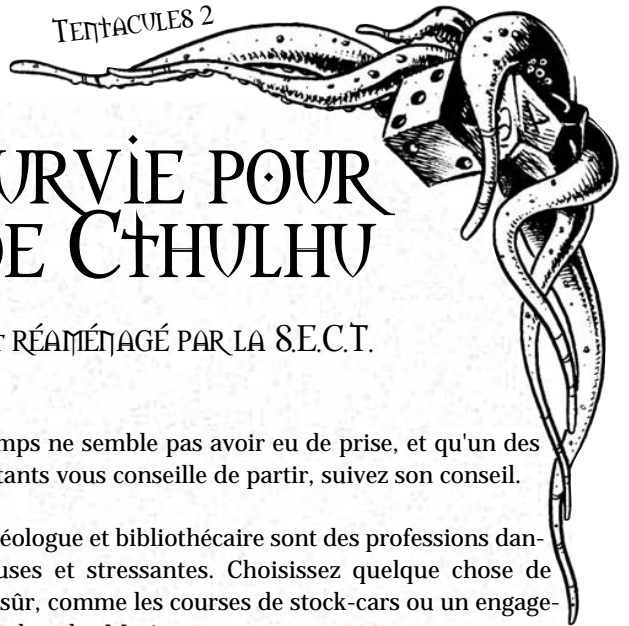
Voici les dés, à vous de jouer...§

**Isabella Powells,
Médecin vraiment très corrompue de l'asile de
Conanicut Island.**



CONSEILS DE SURVIE POUR L'APPEL DE CTHULHU

TRADUIT ET RÉAMÉNAGÉ PAR LA S.E.C.T.



Pour faire suite et conforter l'article paru dans le Tentacules précédent, ces conseils éclairés - et sûrement sortis du vécu de l'auteur - montreront que si les notices des appareils ménagers sont de plus en plus " bizarres " (ne pas introduire d'animaux vivants dans votre micro onde, n'immergez pas votre téléviseur...), ils restent néanmoins une source non négligeable de moyens de survie pour ceux qui savent...

FAÎTES-VOUS MÉFIANTS...

Les peurs irrationnelles sont un don de Dieu. Faites toujours confiance à votre couardise naturelle.

Pourquoi est-ce que vous ne laissez pas tomber cette expédition outre-mer et ne souscrivez pas un abonnement à National Geographic à la place ?

Il n'y a rien à voir dans l'Arctique, dans l'Antarctique ou dans les jungles moites. Visitez d'abord les Etats-Unis, de préférence les sites à ciel ouvert et peuplés.

La meilleure chose à faire quand vos voisins se plaignent de lumières, d'odeurs ou de bruits étranges venant de leur puits est de prendre la fuite.

S'il est bon d'être discret lorsqu'on est courageux, il est bon d'être poltron lorsqu'on est discret.

Il n'y a AUCUNE raison d'enquêter sur quelque chose arrivée à quelqu'un d'autre. Si vous tenez à prouver votre courage, jetez un œil sur la vieille salade de thon qui traîne depuis trois semaines dans votre réfrigérateur. Elle ne vous rendra jamais fou, elle.

Laissez les flics du comté d'Arkham se charger de l'enquête. C'est bien pour ça que vous payez des impôts, non ?

Lorsque vous lisez le journal intime de votre défunt oncle et qu'il y parle d'horreurs indicibles qui lui ont volé son âme, il n'est jamais trop tôt pour quitter la maison à toutes jambes en hurlant.

Si vous vous trouvez dans une ville au milieu de nulle part sur laquelle

le temps ne semble pas avoir eu de prise, et qu'un des habitants vous conseille de partir, suivez son conseil.

Archéologue et bibliothécaire sont des professions dangereuses et stressantes. Choisissez quelque chose de plus sûr, comme les courses de stock-cars ou un engagement dans les Marines.

Ayez toujours une lampe-torche sur vous. En fait, emportez-en plusieurs. Des lampes-torches halogènes de sûreté incassables et waterproof qui donnent autant de lumière que des projecteurs de cinéma, comme dans la série X-Files. Attachez-les sur vous pour être sûr de ne pas les perdre. Et vérifiez les piles fréquemment.

FAÎTES-VOUS UN FOYER ACCUEILLANT...

Si vous héritez d'une vieille maison après la mort d'un parent éloigné, faites-la brûler et empochez l'argent de l'assurance... quelles que soient les promesses que vous a fait miroiter la lecture du testament si vous vous rendiez dans cette maison.

N'allez jamais dans les greniers / caves / vieilles granges / passages secrets.

Ne devenez jamais propriétaire et n'accumulez pas plus de possessions que vous pouvez en transporter dans un sac de voyage.

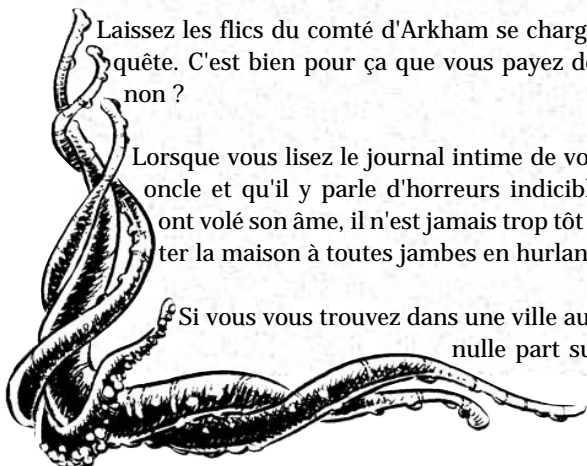
Gardez le sac de voyage près de la porte d'entrée.

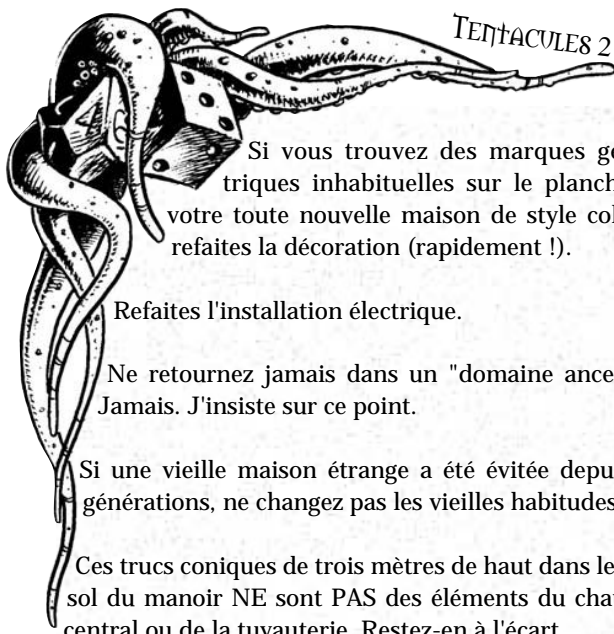
Ne restez pas dans une pièce dont les coins se rejoignent en formant des angles étranges.

Si vous trouvez une ouverture ou une porte murée, laissez-la murée.

Restez à l'écart du puits !

Ne vous installez jamais dans un village dont la seule église a été transformée en épicerie.





Si vous trouvez des marques géométriques inhabituelles sur le plancher de votre toute nouvelle maison de style colonial, refaites la décoration (rapidement !).

Refaites l'installation électrique.

Ne retournez jamais dans un "domaine ancestral". Jamais. J'insiste sur ce point.

Si une vieille maison étrange a été évitée depuis des générations, ne changez pas les vieilles habitudes.

Ces trucs coniques de trois mètres de haut dans le sous-sol du manoir NE sont PAS des éléments du chauffage central ou de la tuyauterie. Restez-en à l'écart.

FAÏTES-VOUS UNE BONNE CULTURE...

Si vous recevez par courrier un livre ou un manuscrit étrange de la part d'un parent que vous connaissez à peine, ne le lisez pas de nuit à la lueur des étoiles. Allez le lire dans un parc très fréquenté en plein midi.

Ne lisez jamais à voix haute, particulièrement si le texte n'est pas en français, en anglais ou dans toute autre langue moderne.

Il est inutile de le répéter : si le mot "Hastur" ne semble avoir aucun sens la première fois, il n'en aura pas plus la seconde. Pourquoi voudriez-vous que ce soit différent à la troisième ?

Les lettres MS ne sont pas seulement les initiales du Marquis de Sade, parfois elles désignent quelque chose de VRAIMENT mauvais comme le Miskatonic State ou les logiciels Micrasaft.

Avant de vous moquer de la tradition locale en prétendant qu'il s'agit d'un "conte de vieilles bonnes femmes", rappelez-vous que les vieilles bonnes femmes sont souvent tout à fait fréquentables et avisées.

Rien de ce qui a pu arriver à l'un de vos ancêtres n'est intéressant, même vaguement. Ne cherchez jamais à en avoir la certitude.



Ne vous impliquez jamais dans les mathématiques au-delà de ce qui est nécessaire pour jouer à Tétris (en mode Classic).

Conservez votre géométrie euclidienne. A tout instant.

Aussi horribles que soient ces vieux livres, portez-vous volontaire pour les lire au lieu d'enquêter sur les étranges lumières dans les marécages, les joueurs de banjo issus d'unions consanguines, les maisons hantées ou ce nouveau culte louche.

Ne lisez jamais, pour aucune raison, de littérature arabe.

Oubliez mon précédent conseil "Ne lisez jamais à voix haute.." : ne lisez jamais AUCUN livre ramassé n'importe où. L'analphabétisme est une technique de survie !

FAÏTES-VOUS DES AMIS...

Aussi mignonne soit-elle, ne sortez pas avec la capitaine de l'équipe de natation du lycée d'Innsmouth.

Méfiez-vous des étrangers aux visages inexpressifs et fixes, particulièrement s'ils portent des vêtements archaïques.

Ne nagez pas dans les parages du Récif du Diable.

Si un ami ou un parent ne semble pas être lui-même, il ne l'est pas.

Certaines couleurs sont réellement mauvaises.

Si vous entendez un bruit étrange et que votre chat ou votre chien court se cacher en gémissant, faites comme lui.

C'est la curiosité qui a tué le chat - ainsi que votre grand-oncle érudit, sa femme de ménage et son voisin de palier.

Si la nuit quelque chose pousse des cris rauques comme ceux d'un canard et laisse de grandes empreintes humides sur votre porche comme celles d'un canard, c'est probablement votre arrière-arrière-grand-mère.

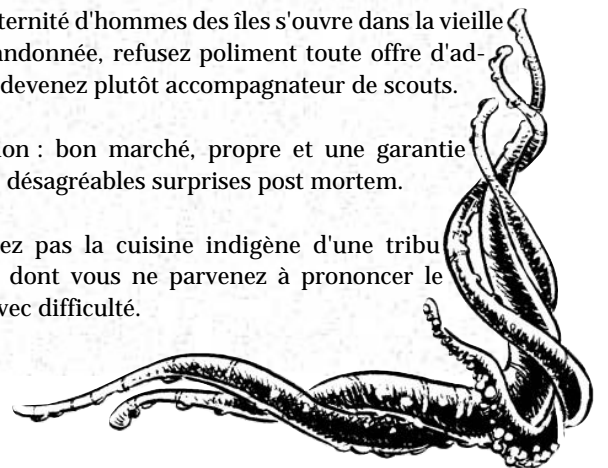
Ne nourrissez pas les Goules.

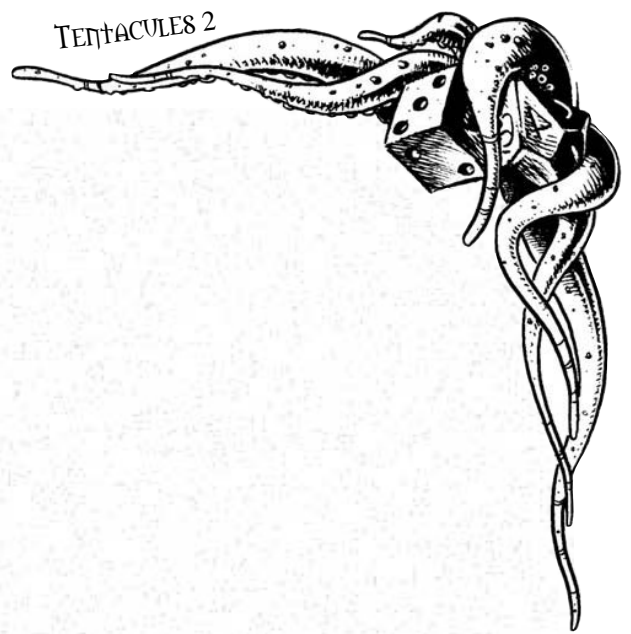
Les choses ne sont pas évitées sans raison : tout ce qui est évité, doit rester évité !

Si une fraternité d'hommes des îles s'ouvre dans la vieille église abandonnée, refusez poliment toute offre d'adhésion et devenez plutôt accompagnateur de scouts.

Incineration : bon marché, propre et une garantie contre les désagréables surprises post mortem.

Ne mangez pas la cuisine indigène d'une tribu étrangère dont vous ne parvenez à prononcer le nom qu'avec difficulté.





Si vous persistez à vouloir sortir avec la capitaine de l'équipe de natation du lycée d'Innsmouth, évitez les films comme "La petite sirène", "La créature du lagon noir" ou "Les dents de la mer".

Si vous décidez que tous ces conseils avisés doivent être ignorés dans un cas particulier, enquêtez toujours avec quelqu'un qui ne court pas aussi vite que vous. §

**Conseils de Jarred Wallace - qui a dû s'en servir
- sortis du forum de discussion
alt.horror.cthulhu sous le titre Tout ce que j'ai
besoin de savoir je l'ai appris de Lovecraft...**

