

H.P. LOVECRAFT'S
C L'Appel de **TAULHU**®

MORCEAUX CHOISIS



30^e ANNIVERSAIRE

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



L'univers d'H.P. Lovecraft





Ci-dessus : quatre roughs de Philippe Caza pour la couverture de la 5^e édition française de *L'Appel de Cthulhu* publiée par Descartes en 1993

"Atlas du Mythe"

PROPERTY OF THE UNIVERSITY OF CALIFORNIA
LIBRARY
1410
1968
10/1/81
10/1/81



[Redacted] 23/1

U.S. Depart

Federal
Washing



Peter Charlie Willys

Precedence: R

To: Domestic

Attn:

From: NY/NO

Drafted by:

Subject: (s) Peter Charlie Willys

Confidential - Read Only

Details

(s) Peter Charlie Willys, auteur du massacre de la bibliothèque de l'Université de Berkeley, San Francisco, avait à son domicile une pièce remplie de plans, cartes, livres, notes et carnets. Ce dossier contient les photographies faites lors de la perquisition à son domicile.

(s) Un total de 24 photographies ont été prises à cette occasion. Ce dossier contient celles restantes. Le bureau soupçonne que les pièces à conviction manquantes ont été subtilisées lors des entretiens psychologiques par [Redacted]

(s) Le suspect Peter Charlie Willys a été retrouvé pendu dans sa cellule capitonnée le jour anniversaire du massacre qu'il a perpétré (rappel : le 31 octobre 1981). Enquête en cours sur son prétendu suicide.

(s) Les pièces à conviction sont sous scellés et consultables avec une autorisation spéciale délivrée par le directeur [Redacted]

(s) Read and clear

[Handwritten signature]

RECORDED
&
INDEXED

1/22
22

021

FEDERAL

L'Amour de la
 Doree & Hobbies
 aux Editions de la Rue

1919
 [Redacted]
 [Redacted]

1920
 [Redacted]
 [Redacted]

1921
 Les Traces de Souboussou
 [Redacted]

1922
 [Redacted]
 [Redacted]

1923
 [Redacted]
 [Redacted]

1924
 [Redacted]
 [Redacted]

1925
 [Redacted]
 [Redacted]

1926
 [Redacted]
 [Redacted]

1927
 [Redacted]
 [Redacted]

1928
 [Redacted]
 [Redacted]

1929
 [Redacted]
 [Redacted]

1930
 [Redacted]
 [Redacted]

1931
 [Redacted]
 [Redacted]

1932
 [Redacted]
 [Redacted]

Les Jacques de Souboussou
 Les Origines de la
 Les Trois Montagnes
 Les Jacques de Souboussou
 Les Jacques de Souboussou

[Redacted]
 [Redacted]
 [Redacted]
 [Redacted]
 [Redacted]



[Handwritten notes]
 [Redacted]
 [Redacted]



NOW FLY
 ABROAD
 Pay Later!



[Postcard]
 [Redacted]
 [Redacted]
 [Redacted]



MICHEL KOCH - HIRED GUN

ou de mouvements inopportuns, afin de ne pas se faire remarquer. Elle permet de passer au nez et à la barbe de gardes, de rentrer silencieusement dans une propriété, mais aussi de passer inaperçu dans la rue ou dans une foule, en adoptant un comportement qui n'attire nullement l'attention. Elle est également utile pour passer un objet à quelqu'un sans que cela se remarque.

• **Degré de maîtrise :**

- *Un amateur parviendra à éviter de faire grincer les planches de l'escalier de son domicile*
- *Un professionnel saura tirer le meilleur parti de l'environnement pour rester discret*
- *Un expert sera en capacité de se déplacer tel un fantôme, sans faire de bruit et sans attirer l'attention*

• **Compétences connexes :** *Se cacher, Vigilance,...*



Dissimulation (15%)

Cacher des indices

Dissimulation permet de cacher toute sorte d'objet, que ce soit sur soi ou dans l'environnement. De la feuille de papier que l'on souhaite dissimuler lors d'une fouille, voir d'une arme, à camoufler un véhicule sous des branchages. Cette compétence permet également de cacher un objet en intérieur, comme un carnet de notes ou la clef du coffre, en espérant ainsi le planquer de manière efficace aux yeux de gens indiscrets.

• **Degré de maîtrise :**

- *Un amateur saura facilement dissimuler un petit objet sur lui, comme une feuille pliée*

- *Un professionnel saura dissimuler des objets bien plus grands comme un briquet*

- *Un expert arrivera à dissimuler une arme de petit calibre ou un autre objet de taille équivalente*

• **Compétences connexes :** *Discrétion, Baratin,...*



Écouter (25%)

Espionner une conversation ou identifier des bruits

Cette compétence regroupe l'art d'écouter des conversations plus ou moins lointaines et plus ou moins fortes,

que ce soit avec sa seule ouïe ou avec des appareils d'écoute. Elle permet également de discerner ce qui se dit, ou d'identifier les bruits et les interpréter, comme le clic typique d'une arme à feu que l'on arme ou d'une portière que l'on claque sur un enregistrement. Elle permet également de reconnaître le bruit d'un type de moteur, ou le bip caractéristique de tel modèle de sous-marin grâce à un sonar. Pour cela, il faut bien évidemment avoir une certaine expérience dans ces domaines particuliers: soit être un mécanicien qui a l'oreille, soit avoir fait son service à la marine dans les communications.

Le scandale du Crépuscule d'argent!

Les ombres de Yog-Sothoth / Shadows of Yog-Sothoth

Parution : Janvier 1984 (1982) • **Type :** scénario/campagne • **Époque :** 1920 • **Éditeur :** Descartes Éditeur • **Auteurs :** John Carnahan, John Scott Clegg, Ed Gore, Marc Hutchison, Randy McCall, Sandy Petersen, Ted Shelton • **Contenu :** livre couverture souple de 72 p



Cet ouvrage contient une campagne de sept scénarios, ainsi que deux aventures facultatives. L'ensemble est écrit de façon à permettre de jouer d'autres aventures entre chaque épisode. L'intrigue tourne autour de phénomènes surnaturels observés un peu partout dans le monde et de la secte du Crépuscule d'argent. L'intérêt de cette campagne tient surtout à la diversité des situations jouées. Elle contient en outre quelques monstres originaux.

- *L'ordre hermétique du Crépuscule d'argent*
- *La remontée de R'Lyeh*
- *Le canyon du diable*
- *Le peuple du monolithe*
- *Le terrier*
- *Le ver qui marche*
- *Les guetteurs de l'île de Pâques*
- *Les sorciers de Cannich*
- *Regard dans le futur*

L'édition fantôme

-/Call of Cthulhu V3

Parution: - (1986) • **Type:** livre de base • **Époque:** 1920 •
Éditeur: Chaosium • **Auteurs:** Yurek Chodak, Morgan Conrad, Alan K. Crandall, Tadashi Ehara, William Hamblin, Harry Henderson, Keith Herber, Charlie Krank, H.P. Lovecraft, Stephen 'Steve' Perrin, Sandy Petersen, Mark Fraser Pettigrew, Glenn Rahman, Greg Stafford, John Sullivan, Anders Swenson, Richard L. Tierney, Lynn Willis • **Contenu:** livre couverture rigide de 192 p



Jamais traduite en français, cette édition est la première à être présentée sous la forme d'un livre et à contenir des illustrations couleurs pleine page qui ont marqué les mémoires. Son corpus de base est identique à la V2, mais l'ouvrage incorpore des éléments issus de suppléments antérieurs.

• *La Maison Corbitt*

- *Le dément*
- *La Maison Brockford*
- *La Course aux documents*
- *Le Mystère du Loch Feim*
- *Le Sauvetage*
- *Le secret de Castronegro*

Dans les années 20

Presque toutes les armées ont des régiments de cavalerie en service actif. Les armées coloniales s'adaptent aux conditions locales, ainsi les compagnies de méharistes de l'armée française sillonnent le Sahara à dos de dromadaires, car les automobiles ne peuvent guère s'y aventurer. Les spectacles de « Femmes centaures », cavalières émérites sont très à la mode, la plus célèbre étant la Baronne Radhen et son cheval Czardas.



Navigation (00%)

Piloter les engins maritimes

Cette compétence permet d'utiliser tout type de navires et engins sous-marins, que ce soit des voiliers, des chaloupes ou des bateaux diesel. Elle englobe la connaissance de la mer et de ses caprices.

• Degré de maîtrise:

- *Un amateur saura diriger un voilier pour sa sortie dominicale*
- *Un professionnel sera apte à effectuer de longues traversées*
- *Un expert aura la capacité d'affronter le gros temps sans broncher ou de naviguer entre des récifs particulièrement traités*

• **Compétences connexes:** *Météorologie, Survie, Orientation, Langue: morse, Sciences de la terre, Opérateur TSF, Métier: mécanicien,...*

Dans les années 20

Les types de navires les plus courants sont les diesels, bien qu'il y ait encore des vapeurs. C'est l'époque des grands paquebots luxueux, de la compétition du ruban bleu entre les transatlantiques. Le plus célèbre duel se livrant entre le *Queen Mary* et le *Normandie* qui tour à tour remportent le prix dans les années trente et établissant le record de la traversée à 3 jours 21 heures et 48 min en août 1938. Les stars d'Hollywood, ainsi que le *Gotha*, apprécient particulièrement les Yachts pour les croisières privées.



Piloter* (00%)

Piloter les engins aériens

Cette compétence permet de piloter tout ce qui peut voler, ainsi que de décoller et d'atterrir. Elle permet également d'effectuer des acrobaties aériennes et d'engager des combats de type « dogfight » (chasseur contre chasseur).

• **Choix possibles:** *Avion, Hélicoptère, Montgolfière, Dirigeable*

• Degré de maîtrise:

- *Un amateur saura effectuer des vols dans de bonnes conditions et sur de courtes distances*





Échelle temporelle & soins

Immédiate (Secondes à minute)

- Stopper un saignement par compression
- Effectuer un diagnostic préliminaire
- Réanimer une personne inconsciente
- Apaiser la douleur
- Effectuer les premiers soins de base

Rapide (Minutes à heure)

- Examiner un malade
- Diagnostiquer une maladie
- Stopper une hémorragie
- Effectuer une opération chirurgicale d'urgence

Longue (Heures à journée)

- Opération chirurgicale complexe
- Préparations pharmaceutiques
- Examens médicaux (radio, scanner, tests,...)

Très longue (Journées à semaine)

- Soigner une maladie
- Effectuer un suivi de soins

Interminable (Semaines à mois)

- Soins de séquelles importantes avec rééducation
- Traiter une personne dans le coma

Sans anesthésie

Souvent, dans des situations extrêmes, l'équipement et les médicaments font défaut, et il faut se débrouiller avec les moyens du bord. En dehors des conditions dans lesquelles sont prodigués les soins, il sera souvent nécessaire d'effectuer une opération d'urgence sans anesthésie (comme retirer une balle, recoudre ou cautériser une plaie,...). Dans ce cas, le patient subira à chaque round une douleur aiguë. Il devra réussir un test de *Volonté* avec un malus de -20 % (dû à la douleur) pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Les seules solutions pour aider à supporter la douleur sont :

- Boire de l'alcool, qui peut servir d'anesthésique de fortune
- Mordre dans un bout de cuir ou de bois

Ces deux moyens combinés lui procurent un bonus de +10 %, réduisant ainsi le malus de moitié.

Tests combinés de Médecine et de Premiers soins

Il est fréquent qu'un individu ayant de bonnes connaissances en *Premiers soins* ait des notions de *Médecine*, comme dans le cas d'un urgentiste suivant des cours de médecine. Il est tout à fait possible d'effectuer des tests combinés en ce cas, avec les effets usuels (cf. *Tests combinés*, p. 121), qui permettront d'améliorer grandement la qualité des soins prodigués.



KYRI KONIOTOU - KINDLY NURSE

Copyright 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. U.S.A.

sauver la vie d'un investigateur mourant sont heureusement nombreuses !

Les conditions des soins

L'ensemble des règles de santé se basent sur le principe que le soigneur dispose d'un matériel adapté aux soins qu'il veut prodiguer, ainsi que d'un lieu adapté : un endroit calme et propre pour effectuer les *Premiers soins*, ou un cabinet médical pour la *Médecine*.

Lorsque les conditions sont favorables ou, au contraire, défavorables, il est possible d'appliquer un modificateur de conditions aux tests de *Premiers soins* et de *Médecine* comme indiqué dans le tableau ci-contre.

Ne pas se soigner

Bien souvent, lorsqu'il s'agit de blessures bénignes, il semble inutile de se soigner, car la récupération naturelle fera son travail et tout ira bien... Mais les risques d'infections, voire de gangrène, sont réels, surtout si l'investigateur se trouve dans un milieu insalubre ! S'il ne soigne pas ses petits bobos ou s'il est dans l'incapacité de le faire (ne serait-ce que les désinfecter et les panser), il devra effectuer un test de contagion contre les infections (cf. *Plaies infectées*, p. 230)

Les premiers soins

Grâce à la compétence *Premiers soins*, il est possible de prodiguer un grand nombre de soins de bases (bobologie) et surtout de maintenir le patient en vie jusqu'à une prise en charge médicale par un médecin en cas de blessures majeures.

Soins de base

La compétence *Premiers soins* permet d'appliquer des soins d'urgence (désinfection, bandage, etc.) aux blessures. Le patient regagne plus ou moins de points de vie, pour chaque blessure traitée, selon la qualité de réussite :

- **Réussite normale** : 1 point de vie par blessure traitée
- **Réussite spéciale** : 2 points de vie par blessure traitée
- **Réussite critique** : 1D3 +1 points de vie par blessure traitée
- **Maladresse** : Le soigneur fait soit perdre 1D3 +1 points de vie à son patient, soit il a mal nettoyé la plaie et celle-ci s'infecte (cf. *Plaies infectées*, p. 230) sans qu'il s'en aperçoive

Diagnostic préliminaire

Un test de *Premiers soins* réussi permet également d'effectuer un diagnostic rapide sur une blessure ou une affliction. Ce test permet de connaître le temps qu'il reste à vivre à une victime ayant une hémorragie, le stade d'avancement d'une maladie ou d'un empoisonnement, etc.

Ralentir une hémorragie

Un test de *Premiers soins* réussi permet de ralentir une hémorragie, en faisant une ligature de fortune, par exemple. Selon la qualité de réussite, elle permet de rallonger l'espérance de vie de la victime :

- **Réussite normale** : + 1D6 minutes
- **Réussite spéciale** : + 6 minutes
- **Réussite critique** : L'hémorragie est définitivement stoppée, comme si un médecin avait opéré
- **Maladresse** : -1D6 minutes. Le soigneur ne fait qu'empirer les choses en réduisant l'espérance de vie du patient

Réanimation

Un test de *Premiers soins* réussi permet de réanimer une victime inconsciente en utilisant par exemple de l'eau froide, des sels ou quelques tapes.

Apaiser la douleur

Les *Premiers soins* peuvent également servir à réduire la douleur chez un patient. En cas de

En cas de :

- **Blessure mineure** : Sa vitesse maximale sera réduite de 1 cran, autrement dit il ne pourra plus sprinter
- **Blessure majeure** : Sa vitesse maximale sera réduite de 2 crans, autrement dit il ne pourra plus courir, et devra se contenter de marcher

Accidents et perte de contrôle

En cas de maladresse, ou d'échec si l'on ignore la limitation du multiplicateur de vitesse, ou en cas de dommages majeurs subis

Lorsque le conducteur obtient une maladresse (ou un échec s'il prend des risques) à son test de compétence, ou que le véhicule subit d'importants dommages, il faut faire un tirage sur la table des *Accidents et pertes de contrôle* ci-contre. Dans certains cas, il est indiqué qu'il faut rajouter une valeur au D100. Cela indique que l'accident ne peut se situer en de ça de ce chiffre, le maximum étant toujours 99. Seul un 100 obtenu au D100 signifie que le véhicule se crashe.

Exemple : Suite à une collision (résultat entre 90 et 99 sur la table), il est indiqué qu'il faut refaire un second tirage sur la table, auquel il faut rajouter 40. Le D100 indique 32, ce qui fait un résultat total de 72 (32+40). Suite à la collision, le véhicule part en glissade !

Si l'un des poursuivants est sur une monture, une blessure subie par celle-ci est traitée comme si le moteur d'un véhicule était endommagé, et si elle est tuée subitement, son cavalier chute avec elle et subit les dommages dus à la collision avec le sol (cf. *Les dommages aux individus*, ci-contre).



Tableau des vitesses comparées en secondes, Almanach Hachette 1908

(Nyarlathotep), Contacter Sadogowah (Tsathoggua), Contacter Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth), Signe des Anciens

Révélation de Glaaki

En anglais, plusieurs auteurs, 1842-1865. Neuf volumes in-folio ont été publiés par souscription en Angleterre, le dernier en 1865. Depuis, trois autres tomes auraient été imprimés et distribués par contacts personnels. Nombre de grandes bibliothèques possèdent des exemplaires de l'édition officielle. Chaque tome a été rédigé par un adorateur différent. L'ensemble explore les différents aspects de Glaaki et les entités et cultes qui lui sont associés. Cette version du texte semble avoir été censurée mais reste extrêmement instructive. L'éventail des sortilèges donne une bonne idée de son contenu.

Complexité : Cryptique (90 %)

Durée : Semaines

Mythe : 15

SAN : 1

Sortilèges : Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Daaloth, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter Byatis, Contacter Eihort, Contacter Ghroth, Contacter Glaaki, Contacter les Cristalliseurs de Rêves, Contacter M'nagalah, Hymne de Nyharago, Invoquer/Contrôler les Êtres de Xiolt

Le Roi en Jaune

En anglais, traducteur inconnu, env. 1895. Cette pièce de théâtre a d'abord été publiée en français, mais tous les exemplaires ont été détruits par les autorités de la Troisième République peu après leur parution. L'édition anglaise se présente sous la forme d'un mince volume noir de format in-octavo dont la couverture est ornée d'un grand Signe Jaune. Voir ce symbole pour la première fois fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale. Ce texte ambigu et cauchemardesque a le pouvoir de faire sombrer ses lecteurs dans la folie.

Complexité : Facile (20 %)

Durée : Jours

Mythe : 5

SAN : 2

Sortilèges : aucun

Sept Livres Cryptiques de Hsan

En chinois, écrit par Hsan Le Grand, env. II^e siècle av. J.-C. Sept rouleaux de parchemin, consacrés à des sujets différents. Il existerait une traduction anglaise, intitulée *les Sept Livres Cryptiques de la Terre*. Les livres traitent de certains éléments du Mythe d'une importance ou intérêt particulier pour les habitants de l'Empire du Milieu.

Complexité : Cryptique (90 %)

Durée : Semaines

Mythe : 8

SAN : 1

Sortilèges : Attirer un Esprit (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Goule, Convoquer l'Esprit de la Terre (Contacter un Chthonien), Porte de Kadath (Un Portail vers Kadath), Rendre la Vie (Résurrection)

Tablettes de Zanthu

En anglais, par le prof. Harold Hadley Copeland, 1916. Une brochure tirée à 400 exemplaires, dont le sous-titre est « Une tentative de traduction ». Il s'agit en effet de la traduction d'inscriptions découvertes sur des tablettes de jade noir sorties de l'Océan Pacifique par des pêcheurs. L'auteur prétend que le texte original est en naacal hiératique, la langue maîtresse du continent perdu de Mu. Le texte décrit le culte de Ghatanothoa, de Cthulhu et de Shub-Niggurath.

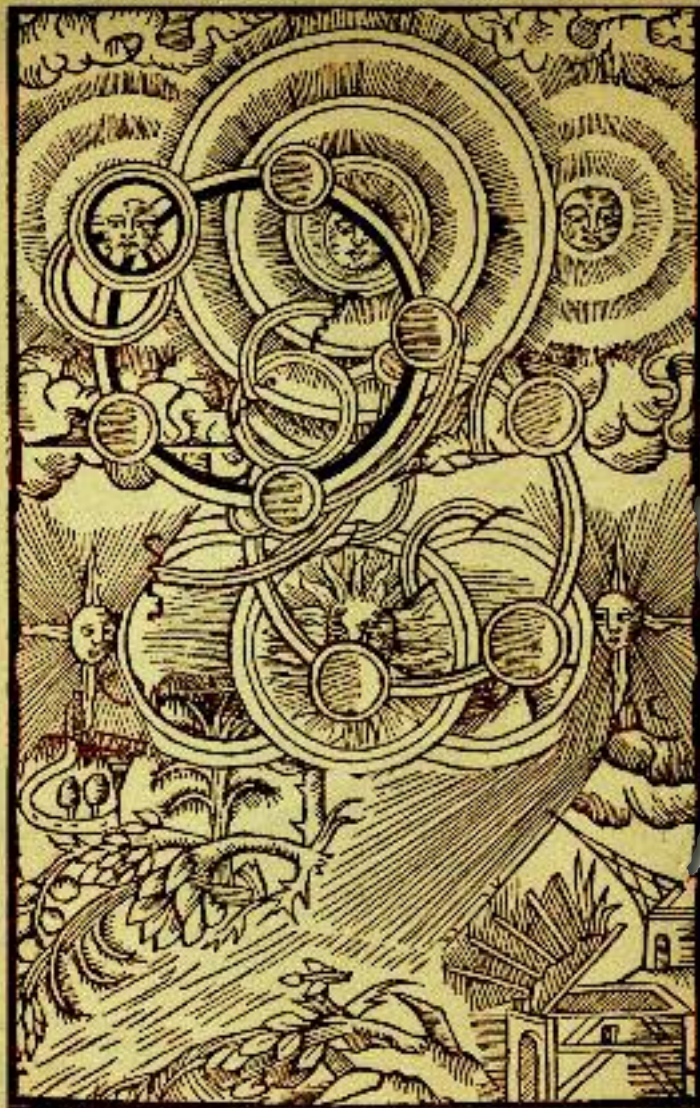
Complexité : Ardu (50 %)

Durée : Semaines

Mythe : 3

SAN : 2

Sortilèges : Ce texte en partie expurgé ne contient aucun sort. Les tablettes originales décrivent les sorts suivants : Contacter Cthulhu, Contacter Ghatanothoa, Contacter Lloigor, Contacter Yuggya, Contacter Zoth-Ommog.



Téssons d'Eltdown

En anglais, par le Rév. Arthur Brooke Winters-Hall, 1912. Traduction discutable de hiéroglyphes étranges qui ornent des fragments de poteries découverts dans le sud de l'Angleterre. Environ 350 exemplaires de cette épaisse brochure furent imprimés aux frais de l'auteur. Évoque des êtres capables d'échanger leurs esprits avec d'autres créatures par-delà le temps et l'espace.

Complexité : Délicat (30 %)

Durée : Semaines

Mythe : 11

SAN : 1

Sortilège : Contacter un Ythien

Têxte de R'lyeh

En chinois, auteur inconnu, env. 300 av. J.-C. Ce texte était à l'origine écrit sur des tablettes d'argile qui auraient été détruites mais dont il existerait des copies fidèles sur parchemin. Il traite apparemment de Dagon, Hydra, des Larves, de Zoth-Ommog, Ghatanothoa et Cthulhu, et évoque l'engloutissement de Mu et de R'lyeh.

Complexité : Complexe (70 %)

Durée : Mois

Mythe : 15

SAN : 1

Sortilèges : Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Êtreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre, Lame de Fond

De Verriis Mysteriis

En latin, par Ludwig Prinn, 1542. Publié en format in-folio à Cologne, en Allemagne, l'année même de sa rédaction. Interdit par l'Église, il n'en subsisterait que quinze exemplaires aujourd'hui. Évoque entre autres le monde arabe et son univers surnaturel.

Complexité : Cryptique (90 %)

Durée : Semaines

Mythe : 12

SAN : 1

Sortilèges : Commander à un Fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la Drogue Liao, Créer un Vitrail Vortex, Créer un Zombie, Crux Ansata de Prinn, Invoquer l'Enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'Esprit

nonce enfin une courte incantation. Si le contenu du récipient s'enflamme, le sortilège est réussi. Sinon, les Points de Magie sont perdus et tout le rituel est à recommencer. Les chances de réussite sont égales à 5 fois le POU du sorcier. Le produit résultant est une fine poudre gris-bleu aussi douce que la cendre de bois. Elle se conserve indéfiniment.

Une ou deux pincées suffisent pour que la poudre agisse. Projetée, soufflée ou lancée sur la cible, elle fait apparaître toute entité étrangère sous la forme d'une ombre de taille réelle qui se surimpressionne sur l'hôte. L'ombre disparaît à la fin du round. Les pertes de Santé Mentale sont réduites de moitié puisqu'on ne voit qu'une ombre.

La poudre permet de révéler la présence d'entités telles qu'Y'golonac, un représentant de la Grande Race ou un Insecte de Shaggai. En revanche, un Homme Serpent masqué par illusion reste dissimulé, de même que les goules, le vampirisme ou la lycanthropie d'un individu. Un spectre est révélé par la poudre.

Immunitisation

Ce sortilège confère un nombre variable de points d'armure. Il coûte un nombre variable de Points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. Chaque Point de Magie dépensé confère au sorcier (ou au bénéficiaire du sortilège) 1D6 points de protection (armure) efficaces uniquement contre les attaques physiques non-magiques. Cette protection diminue en fonction des dommages annulés. Ainsi, si un personnage disposant de 12 points de protection grâce à ce sortilège se voit infliger 8 points de dommages, son *Immunitisation* est aussitôt réduite à 4 points.

Le rituel dure 5 rounds et les effets 24 heures, sauf si les points de protection sont consommés entre-temps. Il est impossible de relancer le sortilège ou de le renforcer en dépensant des Points de Magie supplémentaires, tant que ses effets ne se sont pas totalement dissipés.

Indicible Promesse

Ce sortilège permet de prêter serment à Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé, en échange d'un avantage quelconque de sa part : un exemplaire du fameux Texte de R'lyeh, un gain annuel de 3 points de POU, par exemple. Il coûte 2D8 points de Santé Mentale. Il y a toutefois 2 % de chances, chaque année, pour que le sorcier se métamorphose en un humanoïde répugnant totalement soumis à Hastur. Au Gardien d'inventer les caractéristiques de ce monstre.

Infliger / Guérir la Cécité

Infliger la Cécité fait totalement et définitivement perdre la vue à la cible, comme cela arrive parfois à la suite d'une congestion cérébrale. *Guérir la Cécité* produit l'effet inverse si les yeux et les nerfs optiques sont à peu près intacts. Dans les deux cas, le sortilège coûte 8 Points de Magie, auxquels s'ajoutent 2D6 points de Santé Mentale pour la version malveillante. Le rituel dure 1 journée et requiert la réussite d'une confrontation de POU entre le sorcier et la cible du sortilège sur la Table de Résistance.

Influence Bienfaitrice

– Rituel hermétique

Ce sortilège ardu est des plus exigeants envers le sorcier : ce dernier doit pratiquer un ensemble de méditations et d'exercices de respiration ainsi qu'un régime extrêmement précis pendant trois mois solaires avant de pouvoir le tenter. Une fois prêt, le sorcier doit jeûner pendant trois jours, puis effectuer le rituel un dimanche. Cela implique une heure de chants et de cris, le sacrifice de 10 Points de Magie et un test de Volonté à -20 %. Si le test réussit, le sortilège magnifie la Volonté Intérieure du sorcier, augmentant sa capacité à influencer et manipuler les gens. Pendant un mois solaire, son APP augmente de 2, et il reçoit un bonus de 30 % en *Baratin*, *Négociation* et *Persuasion*. Aussi longtemps que la diète continue, le sortilège peut être relancé chaque mois.

Instiller la Peur

Ce sortilège glace d'effroi la cible. Il coûte 12 Points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sentiment d'effroi brutal et inexplicable fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale à la victime, interrompant son travail ou sa concentration.

Invoquer la Brume de Releh

Ce sortilège fait apparaître devant le sorcier un épais brouillard d'un volume de 45 mètres cubes (3 m x 3 m x 5 m). Il coûte 2 Points de Magie mais aucun point de Santé Mentale. Le nuage s'étend toujours perpendiculairement à la direction dans laquelle regarde le sorcier quand il lance le sortilège. Il réduit la visibilité pendant 1D6+4 rounds, avant de se dissiper sans laisser de trace.

Invoquer le Pouvoir de Nyambe

Ce sortilège accorde au sorcier 2D6 de Points de Magie qui, une fois utilisés, ne se régénèrent pas. Il coûte 1 point de POU (perte définitive) mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel requiert l'emploi de nombreux accessoires traditionnels de la magie tribale africaine.

Invoquer un Chat

Ce sortilège fait venir un chat auprès du sorcier. Il ne coûte aucun point de Santé Mentale et le nombre de Points de Magie varie selon la distance que doit couvrir le sortilège pour attirer l'attention d'un félin ainsi que le type de félin convoqué (au Gardien de définir selon l'environnement du sorcier). 1 Point de Magie est suffisant pour attirer un chat domestique dans une ville mais en pleine savane africaine, ce sortilège peut coûter plusieurs Points de Magie et le sorcier verra alors un lion, une lionne, un guépard... venir à lui (ou plusieurs si le sorcier a lancé plusieurs fois ce sortilège). Cependant, le félin convoqué se déplace par ses propres moyens et peut mettre du temps à parcourir la distance le séparant du sorcier et sa « convocation » ne l'oblige en aucune manière. Au sorcier de recourir à d'autres sortilèges ou moyens s'il souhaite la coopération du félin.

Invoquer un Esclave de Chaugnar Faugn

Ce sortilège fait venir 1D6+1 esclaves que seul Chaugnar Faugn peut contrôler ou commander, mais que n'importe quel sorcier peut invoquer. Il coûte, pour chacun d'eux, 1D2 Points de Magie et 0/1D2 points de Santé Mentale.

Le rituel se déroule dans une pièce souterraine dépourvue de fenêtre ou de connexion ouverte sur la



infrarouge ne permettent pas de la distinguer.

Les Couleurs proviennent d'un endroit des profondeurs de l'espace qui n'obéit pas aux lois naturelles habituelles. Les spécimens adultes peuvent donner naissance à des embryons ayant l'aspect de petites sphères creuses et inoffensives d'un diamètre de sept centimètres. Ces embryons, lorsqu'ils sont déposés sur un sol verdoyant ou dans une eau calme, commencent aussitôt à « germer ». Au bout de quelques jours, leur enveloppe externe se dissout et il en sort une nouvelle créature, qu'à défaut d'un terme plus approprié, nous appellerons « larve ».

Cette larve gélatineuse peut rapidement atteindre une grande taille et s'infiltrer dans l'écosystème environnant, provoquant des mutations dans la végétation locale. Les fruits prennent alors un goût amer, tandis que les jeunes animaux et insectes sont affligés de difformités. La nuit, la flore irradie une couleur indéfinissable et les végétaux se tordent en tous sens, comme s'ils étaient soumis à un vent puissant. Les humains ne sont pas épargnés et ils prennent progressivement la même teinte lumineuse que leur environnement. Au bout de quelques mois, la larve finit par se transformer en une jeune Couleur.

À ce stade, elle commence à quitter brièvement son repaire pour se nourrir en absorbant la force vitale du secteur qui avait été précédemment affecté par la larve. Une fois repue, elle quitte la planète pour accéder à la maturité dans l'espace. Mais pour amorcer ce processus, la Couleur anéantit d'abord toute vie dans une zone d'environ deux hectares, voire plus si la région concernée est désolée. Cette zone est ensuite totalement dévastée et plus aucune plante n'y poussera.

Les Couleurs craignent les lumières vives et passent leurs journées dans la pénombre fraîche de repaires profonds et humides : Citernes, puits, lacs, réservoirs ou océans.

Une forte odeur d'ozone caractéristique signale toujours leur présence.

| Carac. | Dés | Moyennes |
|---------------|----------------------------------|----------|
| FOR | 1D6 par tranche de 10 pts de POU | 7 |
| TAI | égale au POU | 10-11 + |
| INT | 4D6 | 14 |
| POU | 2D6* | 10-11 + |
| DEX | 2D6 +12 | |
| 19 | | |
| Mvt. | 12 à terre | |
| et 20 en vol | | |
| Points de Vie | N/A | |

*: valeur de base qui augmente au fur et à mesure qu'une Couleur se nourrit

Impact moyen 0

Combat

- Absorption 85 %, 1D6 points de dégâts + perte de points de caractéristiques
- Attaque Mentale 100 %, perte de 1D6 points de Magie et de 1D6 points de SAN
- Désintégration 100 %, désintégration de matériaux
- Étreinte 85 %, pas de dégâts

• **Dévoré**: Lorsqu'une Couleur se nourrit, soustrayez à son POU le nombre de points de Magie que possède sa victime. Par tranche de 10 points de différence, elle absorbe alors définitivement 1 point de FOR, de CON, de POU, de DEX et d'APP de sa proie qui encaisse également 1D6 points de dégâts. Les points de POU absorbés de cette manière s'ajoutent à ceux que possédait déjà la Couleur. La victime éprouve des sensations de succion et de brûlure, tandis que sa peau et ses cheveux se mettent à pâlir progressivement. Son visage devient hâve et son épiderme présente de hideuses gerçures et rides. Elle meurt au bout d'un certain temps.

• **Attaque Mentale**: Les Couleurs dont le POU est faible emploient une attaque mentale à l'encontre des humains quand elles désirent se nourrir, affaiblissant ainsi l'esprit des êtres vivants qui les côtoient. Chaque jour passé à proximité d'une Couleur oblige à réussir une confrontation de son INT contre le POU de la créature sur la Table de Résistance, si l'on ne veut pas perdre 1D6 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Les points de Magie ainsi détruits ne peuvent pas être restaurés tant que l'on reste dans le secteur. Les Couleurs exercent sur leurs victimes une puissante influence visant à les dissuader de partir. Cette influence ne cesse de s'accroître au fur et à mesure que les victimes en question s'affaiblissent. Pour se décider à quitter la région, elles doivent réussir un test inférieur ou égal à 5 fois leur capital actuel en points de Magie.

• **Concentrer son énergie**: Une Couleur a la possibilité de concentrer son énergie pour percer un trou dans pratiquement n'importe quel matériau. Ce talent lui sert en principe à s'aménager un repaire souterrain et lui permet de désintégrer facilement 90 centimètres cubes de titane ou plusieurs mètres cubes de bois. Les parois d'un trou ainsi creusé semblent avoir « fondu », bien qu'aucune chaleur n'ait été générée.

• **Se solidifier**: Enfin, une Couleur peut se concentrer pour solidifier une partie d'elle-même qui prend alors un aspect translucide. Elle peut ensuite employer sa FOR pour se saisir d'un homme, d'une arme ou de tout autre objet.

• **Protection**: Aucune, mais elle est invulnérable aux attaques physiques. Un champ magnétique peut emprisonner une Couleur. Vulnérabilité à la magie

• **Sortilèges, compétences**: Aucun

• **Perte de SAN**: Voir la Couleur: 0/1D4 points. Voir une de ses victimes: 1/1D8

Inspiration

Les astronomes observent un phénomène unique à hauteur de l'équateur. Les couchés supérieures de l'atmosphère sont le théâtre d'une étrange coloration, baptisée « aurore australe ». Ce phénomène se produit au-dessus de l'embouchure de l'Amazone. Dans le même temps, on rapporte d'épouvantables changements morphologiques auprès de la faune et la flore de cette région. Les médecins désespérés ne parviennent pas à endiguer la pandémie. Mais ils sont unanimes: « Quelque chose » corrompt les plantes, les animaux et les hommes. Le mal a pris sa source dans les marécages du delta de l'Amazone et remonte le fleuve.

Un chercheur en optique perce le secret de l'aurore australe. À l'aide d'une lentille spéciale, il parvient à extraire une couleur invisible à la vision humaine. Seule cette teinte peut repousser la couleur tombée du ciel. Mais les lunettes permettent également de voir la véritable nature de la bête!

Dhole

Race Supérieure Indépendante Monstres fouisseurs

Au-dessous de lui, le sol grouillait de gigantesques Dholes et même tandis qu'il se penchait pour regarder, l'un d'entre eux se souleva à plusieurs centaines de mètres et dirigea vers lui l'une de ses extrémités visqueuses et décolorées.

H.P. Lovecraft et E. Hoffman Price,
in *À Travers les Portes de la Clé d'Argent*

Les Dholes sont de gigantesques monstres fouisseurs ressemblant à des vers. Ils ne sont pas originaires de la Terre et aucun n'est resté très longtemps sur notre planète. Ce qui est heureux quand on considère qu'ils ont dévasté de nombreux autres mondes. Ils n'aiment pas la lumière, bien qu'elle ne les blesse pas. Il est néanmoins très rare de les rencontrer en plein jour et encore cela se produit-il uniquement sur des planètes qu'ils ont intégralement conquises. Il existe peut-être une relation entre les Dholes et les Chthoniens.



Le naufrage du Fontainebleau

Mange la chair du buffle

A bord du boutre, Abdusalem offre à un investigateur blessé le contenu d'un petit sac. Cela ressemble à de la viande séchée. « *Mange la chair du buffle*, dit-il. *Tu seras fort comme le buffle* ». Ce remède permet de récupérer 1D6

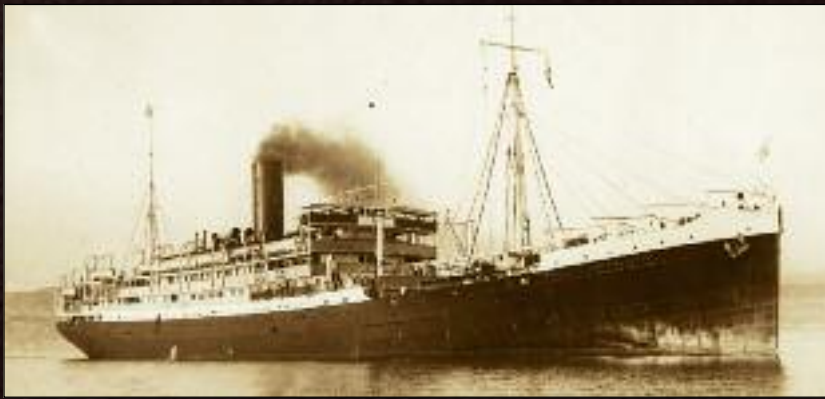
points de vie et peut rassurer les investigateurs quant aux pouvoirs du sorcier.

Croisière en mer Rouge

Après avoir quitté l'île de Suakin, les investigateurs ont rendez-vous en mer avec le paquebot qui a quitté Port-Soudan. Le cas échéant, ils sont accompagnés des individus qu'ils ont sauvés, en particulier Karim Yared. Ils peuvent analyser les documents qu'ils ont éventuellement collectés à Suakin.

Le Fontainebleau

Lancé le 9 novembre 1923 depuis les chantiers de Saint Nazaire, il fait son premier voyage sur la ligne d'Indochine le 19 décembre 1924. Le 11 juillet 1926, un incendie dans une cale contenant du coton fait s'échouer le navire à Djibouti.



Caractéristiques

- 152 mètres de long. 18 mètres de large
- 9000 tonnes. Jauge : 10 000 tonneaux
- Vitesse : 13,4 nœuds. 2 turbines à vapeur chauffées par 6 chaudières à charbon. 2 hélices.
- Passagers : 96 premières, 119 secondes, 116 troisièmes, 335 rationnaires

Après le naufrage

L'équipage sera rapatrié à Marseille à bord de l'Athos. Les passagers seront embarqués quelques jours plus tard à bord de L'Amiral Nelly pour poursuivre leur voyage. Le Fontainebleau ne sera pas renfloué et son épave servira d'extension au port de la ville. Les quelques voitures récupérées dans les cales seront les premiers taxis de Djibouti.

Témoignage

« Nous avons quitté Djibouti hier au soir à 22 heures. Escale vraiment curieuse, mais vraiment, c'est loin d'être un pays rêvé, je vous assure. Nous y sommes arrivés à 2 heures ; arrêtés en pleine mer, c'est en petit bateau que l'on va jusqu'à terre, ce qui est le plus frappant de l'escale, ce sont les tout-petits négillons somalis - le type est très joli d'ailleurs - qui pour quelques sous plongent du haut du bateau dans la mer et remontent par les cordages comme de véritables singes ! Ils chantent en cœur quand ils ont dans l'eau une sorte de mélodie à plusieurs voix tout à fait curieuse. Le pont a bien entendu été tout de suite envahi par eux et par les marchands de plumes d'autruches et d'éventails... Nous sommes descendus à terre... La végétation est pour ainsi dire inexistante. Le palais du Gouverneur est au bord de la mer dans un fouillis de palmiers étriqués et roussis, chaque arbre est dans une espèce de petit cratère pour que l'eau avec laquelle on l'arrose ne s'évapore pas immédiatement ! C'est paraît-il une capitale à côté de ce que

c'était il y a quelques temps. Les femmes ont un assez joli type et elles regardent les européens hommes avec un intérêt non dissimulé. Nous avons pris une bière André et moi dans un café, et dans ce doux pays les mouches sont nombreuses je vous assure, André et moi nous pensions bien que ce n'était pas beau, mais vraiment pas à ce point laid !

Jeanne Marie Méchin – Novembre 1923 – à bord du Paul Lecat à destination de Saïgon



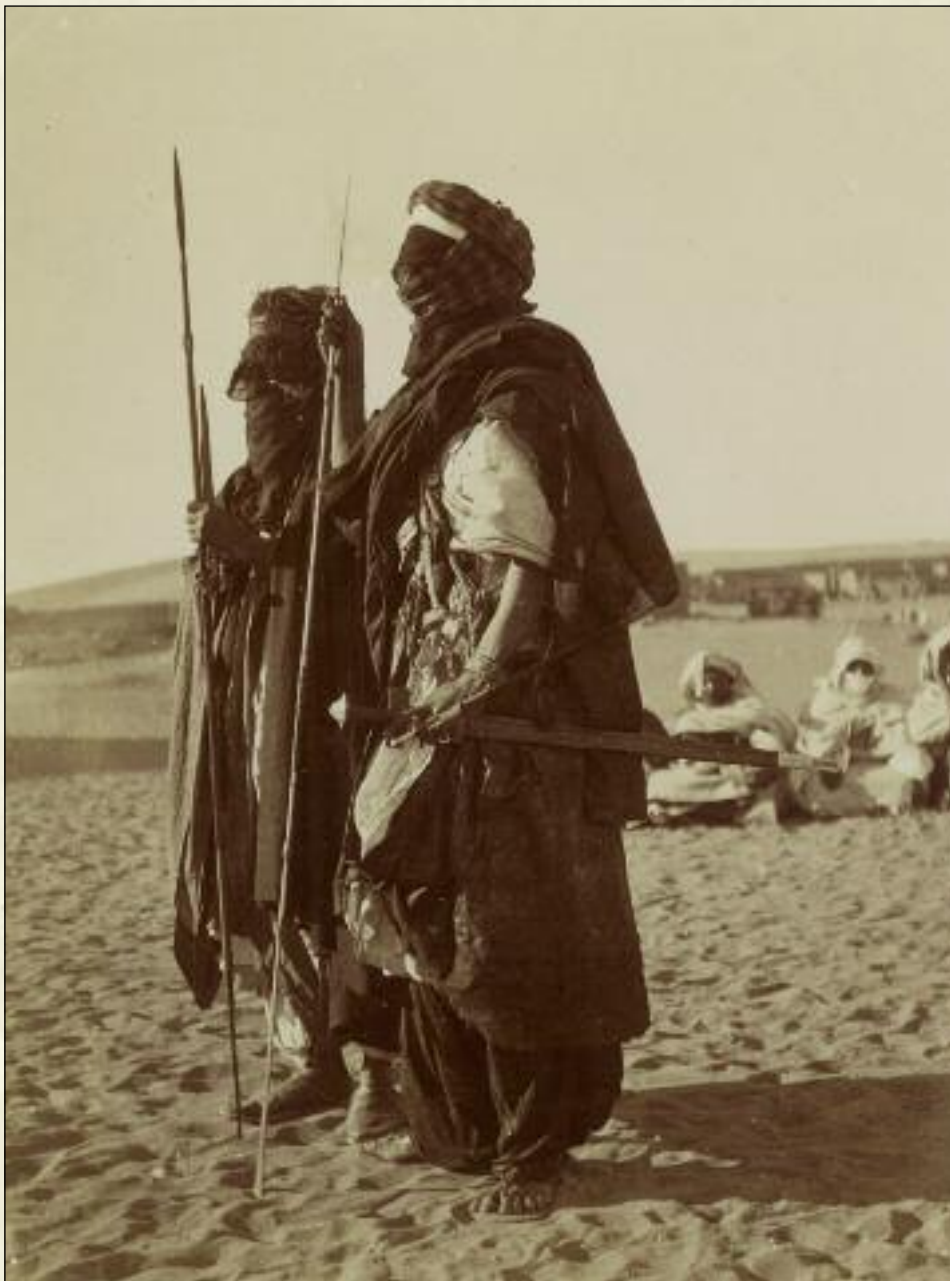
Une cabine de 1^{ère} classe



La salle de restaurant des 1^{ère} classe



La salle de restaurant des 3^{ème} classe



Le tourment de la sueur

Les couches de hardes sales et puantes ne cachent pas la difformité de cette créature. En selle, elle se tient arc-boutée vers l'avant, le dos douloureusement tordu pour ne pas tomber. À terre, elle claudique en grognant d'effort à chaque pas qu'elle fait. Elle porte deux fouets de cuir humain et dissimule ses traits marqués par la peste derrière un masque. Elle fut crucifiée par les croisés devant les remparts d'Antioche et parvint à s'échapper (les investigateurs ont pu lire le récit de son calvaire dans un document trouvé à Suakin). Sous ses haillons, la bête décharnée porte les marques de la crucifixion et les plaies de la maladie.

Les masques du tourment

Pour masquer sa nature à demi-animale, le tourment se cache derrière des masques de bois ou de fer (les deux qu'elle porte sur le visage ou à la ceinture). Cela donne à sa voix un timbre sourd, comme provenant d'une tombe.

Ces masques n'ont pas de pouvoirs particuliers, mais ils sont connus de tous les habitants de la léproserie (humains ou goules). La plupart craignent son regard mais d'autres saisiraient l'occasion d'étrangler la bête.

Objectifs

- Tourmenter les hommes pour se désaltérer de leur sueur. Aujourd'hui, c'est un convoi d'esclaves qu'elle mène. Demain, cela peut être le châtimement d'un criminel.
- Son instinct de goule lui révèle que le cœur du tourment du sang a été dérobé. Elle se met immédiatement à sa recherche, qu'il soit entre les mains des deviches ou des investigateurs.
- Elle comprend également que les hommes cherchent à regrouper le cœur des trois tourments et donc recherchent le moyen de la tuer. Seul l'ancêtre Afar enseveli connaît ce moyen. Accompagnée de goules, elle attaquera les investigateurs qui tenteraient d'interroger les ancêtres.

Caractéristiques

Souffrante, hostile et haineuse
 Connaissance 50 %, Savoir-faire 25 %, Sensorielle 10 %, Influence 25 %

Action 75 %

Fouetter un adversaire 75 % Dégâts 1D6

Elle possède deux fouets, mais leur maniement n'autorise qu'une attaque par round.

Désarmer un adversaire : 50 %

Points de vie : 12

Le tourment de la sueur ne peut être tué que par son propre tourment, c'est-à-dire de la sueur (c'est ce que révélera *La parole des ancêtres*, cf. p. 373). Les armes ordinaires sont donc sans effets, excepté si elles sont enduites de sueur (et les dégâts sont tout de même divisés par deux). Le meilleur moyen consiste à s'emparer de l'un de ses fouets, qui lui inflige des dégâts complets

