

CTHULHU FHTAGN



JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS D'H.P. LOVECRAFT

Howard Philips Lovecraft

Né à Providence en 1890, décédé en 1937.

Ecrivain fantastique, auteur de plusieurs dizaines de nouvelles dont plusieurs éditées dans le magazine *Weird Tales*.

HP Lovecraft est un précurseur dans le genre SF Fantastique et est surtout connu pour son cycle de Cthulhu et des Grands Anciens.

HP Lovecraft, son oeuvre

Dagon

Les montagnes hallucinées

L'appel de Cthulhu

La couleur tombée du ciel

L'abomination de Dunwich

Le cauchemar d'Innsmouth

Les rats dans les murs

Je suis d'Ailleurs

L'affaire Charles Dexter Ward

Celui qui chuchotait dans les ténèbres

La peur qui rôde

Par de-là le mur du sommeil

La cité sans nom

La maison maudite

Le molosse

Le modèle de Pickman

La musique d'Erich Zann

La maison de la sorcière

Nyarlatheotep

Dans l'abîme du temps

L'indicible

La maison maudite

La tourbière hantée

La quête onirique de Kadath l'inconnue



Couverture Goominet
<http://www.macguff.fr/goomi>

*«N'est pas mort ce qui semble à jamais dormir,
En d'étranges éternités, la mort même peut mourir»*

Lovecraft

POURQUOI FAIRE UN JEU BASÉ SUR L'OEUVRE DE LOVECRAFT?

Joueur et surtout meneur de jeu de *L'Appel de Cthulhu* (édition Chaosium) depuis plus de dix ans, je ne peux pas dire que je ne me sois pas amusé avec les règles classiques de *L'Appel*.

Pourtant, au fil des parties, j'ai eu le sentiment que le système de jeu comme il était proposé ne rendait pas suffisamment l'ambiance angoissante de l'horreur lovecraftienne.

Ainsi, après une expérience relativement longue de *L'Appel* et de son système de jeu, j'ai eu l'envie de créer un ensemble de règles mettant en avant l'ambiance, l'horreur, le fantastique et la folie propres à l'oeuvre de Howard Philips Lovecraft.

Cthulhu Fhtagn venait de voir le jour.

Ce système de jeu est axé sur l'ambiance et se veut simple et rapide, favorisant le «jeu de rôle» plutôt que les jets de dés et l'application pure des règles.

Cette optique apparaît déjà clairement dans le processus de création des personnages basé sur une description plutôt que sur un ensemble fixe de caractéristiques et de compétences.

Dans ce système, les investigateurs ne sont définis que par un nombre réduit de scores (points de vie, de fatigue, de folie, une profession et quelques compétences).

Pour jouer, vous n'aurez besoin que d'un dé à dix faces (un par joueur et un pour le meneur de jeu), une fiche de personnage (une pour chaque joueur), le présent manuel et un scénario (une histoire vous est proposée à la fin de cet ouvrage).

Cthulhu Fhtagn n'est pas parfait, loin de là.

Les règles présentées ici sont relativement souples et volontairement simples pour vous permettre de les modifier et de les personnaliser à votre guise.

Je vous encourage à ajouter vos propres règles «maison» si le besoin s'en fait sentir.

Après tout, c'est votre jeu, non?

Bon amusement et que *Cthulhu* vous piétine !

CTHULHU FHTAGN EN QUELQUES MOTS

Cthulhu Fhtagn est un jeu de rôle amateur gratuit proposant une autre manière de jouer dans l'univers du mythe de *Cthulhu*.

Cthulhu Fhtagn est aussi le cri d'invocation des adorateurs du Grand Ancien dans la nouvelle *L'appel de Cthulhu*.

L'Appel de Cthulhu (Call of Cthulhu) est une marque déposée de Chaosium et est distribué en France par Jeux Descartes.

Licence Creative Commons

Cette création est mise à disposition sous un contrat Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale 2.0 Belgique

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/be/>



Liste de professions

Antiquaire*
Artiste
Athlète
Avocat
Bateleur (artiste de rue)
Bouquiniste
Criminel
Détective privé
Dilettante*
Ecrivain*
Etudiant
Gentleman
Inspecteur de police*
Instituteur
Joueur professionnel
Journaliste*
Médecin*
Militaire (à la retraite)
Musicien
Officier colonial
Parapsychologue
Policier
Prêtre
Professeur d'université*
Révolutionnaire
Vagabond
Valet (majordome)

(*) professions typiques de
Cthulhu Fhtagn



Howard Philips Lovecraft

CRÉER UN INVESTIGATEUR

Pour créer un investigateur, choisissez d'abord une profession parmi la liste ci-contre. Cette liste n'est pas exhaustive. Libre à vous d'en imaginer une nouvelle et de la proposer à votre meneur de jeu qui déterminera si cette profession entre dans le cadre de Cthulhu Fhtagn et du scénario qu'il compte vous faire jouer.

Le choix d'une profession pour votre investigateur est déterminant.

En effet, la majorité des compétences du personnage seront directement liées à celle-ci.

Décidez du nom de votre personnage, ainsi que de son sexe, son âge, son lieu de naissance et sa nationalité.

A partir de là, vous êtes libre de donner une description de votre personnage.

Cette description doit aborder les aspects physiques, mentaux et sociaux de votre investigateur ainsi que son passé, les études qu'il a faites et les écoles ou universités qu'il a fréquentées (le cas échéant).

Pour vous aider dans ce processus de création, voici une série de questions auxquelles vous pouvez répondre pour affiner la description de votre investigateur:

Aspects physiques :

Votre investigateur est-il fort physiquement?

Est-il rapide ou plus résistant que la moyenne?

Pratique-t-il un sport?

Est-il affligé d'une maladie (chronique), d'une allergie ou d'un handicap?

Dans sa vie passée, a-t-il vécu une expérience physique traumatisante (blessure, agression, maladie)?

En a-t-il gardé des séquelles (physiques ou psychologiques)?

A quoi ressemble-t-il (couleur de la peau, des cheveux, des yeux, taille et poids approximatifs, signes particuliers)?

Son apparence physique attire-t-elle l'attention (d'une manière ou d'une autre)?

Aspects mentaux :

Est-il mentalement et psychologiquement «normal», équilibré?

A-t-il vécu une expérience traumatisante ou hors du commun?

En a-t-il gardé un souvenir, des séquelles, une phobie?

A-t-il déjà approché les mystères du Mythe de Cthulhu?

S'intéresse-t-il à l'occulte?

A-t-il une quelconque expérience dans les rituels de sorcellerie ou autres pratiques occultes (magie vaudou par exemple)?

Possède-t-il un don paranormal (médium par exemple)?

En a-t-il conscience (peut-être vit-il de ce prétendu don)?

Est-il atteint d'un quelconque dérangement mental, d'une phobie?

A-t-il des manies ou des tics nerveux?

Boit-il? Se drogue-t-il? Pourquoi?

Une santé mentale fragile ou des expériences paranormales (liées au Mythe) induisent automatiquement un score de Folie positif (cfr. Santé mentale et points de folie).

Aspects sociaux :

Est-il connu?

Est-ce quelqu'un de charismatique, que l'on écoute et dont on apprécie la présence?

Est-il aimé ou détesté? Par qui et pour quelles raisons?

Est-ce un personnage public?

Son apparence physique lui donne-t-il un avantage dans ses rapports avec autrui?

Ou peut-être est-ce le contraire?

Inspire-t-il la confiance (ou la méfiance) dès le premier contact?

Est-il autoritaire, colérique, irritable, raisonnable, réfléchi, optimiste, etc. ?

Son caractère influence-t-il ses relations avec les autres?

Est-il intraverti, timide, renfermé?

Fait-il facilement confiance?

L'aspect social du personnage, généralement minimisé dans la plupart des jeux de rôle, peut avoir une importance capitale dans l'aspect «enquête» des histoires développées dans Cthulhu Fhtagn.

Historique du personnage :

Il s'agit principalement de l'histoire du personnage avant qu'il ne débute sa carrière d'investigateur. L'historique d'un personnage peut comprendre des notes sur son enfance, ses parents, ses études, ses expériences professionnelles ou personnelles, son ou ses conjoints (si le personnage est marié), ses connaissances, ses relations, sa réputation, etc.

Compétences et capacités

Pour vous aider à déterminer les compétences et capacités de votre investigateur, voici une liste non exhaustive de compétences/capacités :

Anthropologie
Archéologie
Armes blanches
Armes à feu*
Arts*
Arts martiaux*
Astronomie
Bibliothèque
Biologie
Comptabilité
Conduire véhicule*
Criminologie
Déguisement
Droit
Electricité
Equitation
Escrime
Ethnologie
Géologie
Histoire
Langues étrangères*
Marchandage
Mécanique
Médecine
Mythe de Cthulhu
Natation
Occultisme*
Pharmacologie
Photographie
Physique
Pilotage*
Premiers soins
Psychanalyse
Psychologie
Sens de l'orientation
Serrurerie

(*) Compétences à préciser.

Exemples:

Arts (peinture)
Arts martiaux (boxe)
Conduite (automobile)
Pilotage (avion)
Langue étrangère (Russe)
Occultisme (Sorcellerie)

L'historique du personnage est là pour donner de la profondeur à l'investigateur et vous aider à l'interpréter au mieux. Les éléments du background permettront aussi au meneur de jeu d'intégrer le personnage dans son scénario ou sa campagne.
Tout ou presque peut être mis dans cet historique (mais doit toujours être approuvé par le meneur de jeu).

Compétences :

Les compétences d'un personnage sont fortement liées à sa profession ou son occupation. Il est évident qu'un professeur d'université est capable de mener des recherches en bibliothèque et a accès à toute une série de ressources en rapport avec la ou les branches qu'il enseigne. Il peut aussi faire appel à ses collègues et relations professionnelles pour obtenir aide, conseils et informations.

Son statut de professeur lui confère peut-être une certaine autorité et une notoriété qui peut l'aider dans ses investigations.

Par contre, à moins de pratiquer le tir (ou la chasse), il n'est pas familiarisé avec le maniement des armes.

Comme vous l'avez compris, il n'y a pas de liste de compétences prédéfinies.

A vous d'imaginer les compétences et capacités de votre investigateur en accord avec sa profession et les éléments de son background.

Le meneur de jeu validera les compétences/capacités proposées et y associera un bonus/malus suivant le niveau d'expertise du personnage dans ces différents domaines.

Ces bonus/malus seront compris entre -3 et +3.

Equipement :

Sous cet appellation sont repris les éléments d'équipement et les armes portées par le personnage. Bien que Cthulhu Fhtagn soit avant tout un jeu d'ambiance et d'enquête, il n'est pas dépourvu de scènes d'action. Il est donc évident que les personnages devront se munir d'armes dans certains cas.

Ils devront également acheter du matériel spécifique selon les circonstances.

Bien que l'argent dépensé par les personnages n'est qu'une importance mineure dans le jeu, les achats des investigateurs seront néanmoins contrôlés par le meneur de jeu qui ne laissera pas les personnages acheter n'importe quoi. Le matériel doit rester en adéquation avec l'esprit du jeu.

Points de vie et points de fatigue :

Pour simuler l'état de santé général du personnage ainsi que son état de fatigue, nous utilisons un système simple de points de vie et de fatigue.

Un personnage moyen possède 10 points de vie (PV) et 10 points de fatigue (PF).

Un personnage physiquement plus faible que la normal (personnage âgé, malade ou affaibli par un handicap) ne possèdera que 8 PV et 8 PF.

Un personnage physiquement plus fort et plus résistant (un athlète par exemple) possèdera 12 PV et 12 PF.

Au cours de ses aventures, les points de vie et de fatigue d'un personnage pourront varier suivant les blessures qu'il risque de subir ou les efforts physiques qu'il devra peut-être fournir.

Si le total de PV tombe à 0, le personnage est agonisant (et peut mourir à court terme).

Si le total de PF tombe à 0, le personnage perd connaissance.

Santé mentale et points de folie :

L'état mental et la stabilité psychologique d'un personnage sont exprimés par un score de points de folie. Un personnage sain d'esprit ne possède aucun point de folie.

Au cours de ses aventures, votre personnage sera confronté à des événements ou découvrira des choses pouvant altérer son état mental. Ces altérations seront exprimées par un nombre de points de folie.

Si le personnage atteint 10 points de folie, il bascule dans un état de folie permanente.

Points de compétence

Les compétences et aptitudes d'un investigateur sont exprimées par un bonus/malus compris entre -3 et +3.

Afin de créer des personnages relativement équilibrés, il est conseillé de ne pas mettre plus de 15 points dans les compétences; il est aussi déconseillé de descendre en dessous des -15 points de malus pour les handicaps et des défauts d'un personnage.

Bien entendu, le meneur de jeu reste seul juge du nombre et de la répartition des points de compétences des PJ.

Exemples

Harvey Walters totalise 9 points de compétences et 5 points de malus.

HP Wilcox (page suivante) a 14 points de compétences.

Il n'a pas de malus exprimé de manière explicite mais son background et son point de Folie compense amplement ses nombreuses compétences.

Répartition PV/PF

Les PV et PF reflètent l'état de santé général d'un personnage.

Un personnage normal possède 10 PV et 10 PF.

Si le personnage souffre d'une infirmité quelconque, on peut réduire ses PV et ses PF jusqu'à 5 points.

Si le personnage est malade chronique ou plutôt faible physiquement, on peut aussi diminuer les scores de PV et de PF (6 points minimum).

Si par contre le personnage est un athlète (fort et résistant), les scores de PV et PF pourront être majorés, jusqu'à un maximum de 15 points.

Exemples d'investigateurs :

Ci-dessous, vous trouverez la description de plusieurs investigateurs «type» pour Cthulhu Fhtagn.

Harvey Walters

Né en 1890 à Providence (Massachusetts), américain.

Sexe: masculin

Taille: 1,78 m

Poids: 85 Kg

Jeune professeur (il a 30 ans) d'histoire à l'université de Boston.

Il est né à Providence (Rhode Island) dans une famille aisée. Son père est employé de banque et sa mère femme au foyer. Il est fils unique.

Il a étudié dans cette même université où il a côtoyé d'éminents professeurs en histoire, archéologie, anthropologie et ethnologie.

Après avoir décroché son diplôme, il débute sa carrière comme assistant.

Depuis deux ans, il a obtenu un poste et enseigne l'histoire au sein de l'université de Boston.

Il est célibataire et vit dans une pension de famille.

Ses loisirs sont entièrement consacrés à l'étude et à sa passion: l'archéologie.

Ses recherches le conduisent souvent dans les grandes bibliothèques de la côte est.

Il fait partie d'un cercle de passionnés d'égyptologie qui se réunit deux fois par mois dans un local mis à disposition par l'université Miskatonic de Providence.

Harvey Walters est un homme réservé mais fidèle en amitié.

Ses seuls amis sont les autres membres du cercle archéologique.

Il ne s'intéresse pas à grand chose en dehors de ses études archéologiques et ses travaux pour l'université; il est d'ailleurs très apprécié dans le milieu universitaire pour son sérieux et son opiniâtreté.

D'un physique relativement anodin, il ne pratique aucun sport.

Ses revenus sont honnêtes et lui permettent de se consacrer à ses recherches sans devoir se tracasser pour ses besoins quotidiens (qui sont assez réduits).

Il possède une automobile (qui lui permet de se déplacer un peu partout pour ses recherches).

Points de Vie: 10

Points de Fatigue: 8 (Harvey n'est pas du tout un sportif)

Points de Folie: 0

Histoire +3

Archéologie +2

Bibliothèque* +2

Relations dans les milieux universitaires +2

Maniement des armes à feu -2 **

Maniement des armes blanches -3 **

(*) Cette compétence reprend non seulement la recherche en Bibliothèque mais aussi la connaissance des listes d'ouvrages possédés par les différentes grandes institutions de la côte est des Etats-Unis et de quelques bibliothèques et écoles d'Europe.

(**) Harvey n'est pas du tout familiarisé avec le maniement des armes.

Howard Philips Wilcox

Né en 1875 à Arkham (Nouvelle-Angleterre), américain.

Sexe: masculin

Taille: 1,85 m

Poids: 78 Kg

Age: 45 ans

Ecrivain et poète, relativement connu dans les milieux érudits de la cité, HP Wilcox est d'origine plutôt modeste. Ses parents étaient d'humbles fermiers de l'arrière pays. Il reçut néanmoins une bonne éducation et fut scolarisé par les soins d'un instituteur de campagne qui avait déjà perçu en lui certains dons artistiques et littéraires. Ainsi, à l'âge de 18 ans, le jeune Howard quitta la ferme familiale pour s'installer à Arkham.

Il fréquenta (et fréquente toujours) le milieu proche de l'université Miskatonic ainsi qu'un grand nombre de clubs et cercles littéraires.

Ses écrits ne lui permettant pas de vivre décemment, il propose ses services au journal «Arkham Telegraph». Son travail de journaliste l'oblige à parcourir la côte est pour des reportages.

D'un physique imposant, Wilcox est un homme bien bâti et robuste (très jeune, il a travaillé à la ferme de ses parents, se forgeant un physique d'athlète). Plutôt plaisant de visage, il se lie facilement aux gens et passe pour une personne aimable à la conversation agréable et cultivée. Peu de gens dans les milieux littéraires qu'il fréquente connaissent ses origines humbles.

Il y a quelques années, Wilcox a été amené à écrire un article sur d'étranges événements survenus dans un petit village côtier près d'Innsmouth. Il est resté très discret sur ce qu'il a vu là-bas et n'a remis aucun article à son journal (il a d'ailleurs démissionné peu de temps après son retour).

Les personnes qui le connaissent ont vu de grands changements d'humeur chez Howard. Jadis sociale et relativement enjoué, il est devenu plus taciturne et plus renfermé. Ses poèmes, présents dans maints recueils publiés par les clubs littéraires très actifs d'Arkham, ont également pris une teneur plus sombre et reflète une ambiance ténébreuse et désespérée.

HP Wilcox a changé.

Il y a un an, HP Wilcox a été abordé par les membres d'un groupe occulte baptisé «le club Hypnos». Ces gens lui ont proposé leur aide, prétendant en connaître beaucoup sur ce que l'infortuné écrivain avait découvert dans le mystérieux village côtier.

Depuis un an, HP Wilcox fréquente ce cercle.

Arts (poésie) +3

Bibliothèque (recherche) +2

Littératures (connaissances) +3

Relations dans les milieux littéraires +2*

Astronomie +1**

Photographie +1

Sens de l'orientation +1

Armes à feu (fusil de chasse) +1***

Points de Vie: 10

Points de Fatigue: 12

Points de Folie: 1

(*) Certains clubs n'ont guère apprécié le changement de style des poésies de Wilcox après son funeste séjour dans le village côtier proche d'Innsmouth.

(**) Le cercle d'Hypnos pratique assidûment l'astronomie; d'après certains membres, la connaissance viendra des étoiles.

(***) Wilcox est originaire de la campagne; il a pratiqué la chasse avec son père pendant de nombreuses années. Bien que ne possédant plus d'arme à feu, il a néanmoins gardé quelque chose de cette lointaine époque.

Niveaux de Difficulté (ND)

Enfantin	1-2
Facile	3-4
Routinier	5
Moyen	6
Difficile	7-8
Très Difficile	9-10
Impossible	11+

Compétences

-3 à -1	Handicap
0	-
+1	Amateur
+2	Professionnel
+3	Expert

Ces niveaux d'expertise sont aussi utilisés pour qualifier les aptitudes et capacités d'un personnage.

Combat à distance

Tenter d'atteindre une cible qui se trouve hors de portée de l'arme utilisée occasionne un malus de -5 points au jet d'attaque.

Si la cible se trouve à la limite de la portée de l'arme, l'attaque aura un malus de -3.

Si la cible se trouve dans la portée moyenne de l'arme, le jet d'attaque se fait sans malus.

Si la cible est proche (mais pas à bout portant), l'attaquant a un bonus allant de +1 à +3.

Si la cible est à bout portant, l'attaque a un bonus de +5.

SYSTÈME DE JEU

Comme tout jeu qui se respecte, Cthulhu Fhtagn possède des règles de jeu.

Ce système de jeu est volontairement simple afin de favoriser le roleplay, l'ambiance et le jeu d'enquête.

Les bases du système :

Il est communément admis qu'une action de difficulté moyenne a une chance sur deux de réussir. Les chances de réussite ou d'échec d'une action peuvent varier selon le niveau d'expertise du personnage dans le ou les domaines liées à l'action, selon les circonstances de l'action entreprise et selon la difficulté ou la facilité de l'action.

Pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action entreprise par un personnage, on utilise un dé à 10 faces, noté D10.

En général, suivant une situation décrite par le meneur de jeu, les joueurs décident d'entreprendre certaines actions.

Chaque action peut déboucher sur un test (jet de dé) dans le cas où l'issue de l'action est incertaine. Le meneur de jeu détermine si le personnage possède une compétence, capacité ou aptitude pouvant l'aider dans sa tentative. Il décide aussi des bonus/malus qui seront appliqués selon les circonstances.

Le joueur jette alors un D10, ajoute les bonus de compétence et autres et déduit les malus éventuels.

Si le résultat final est supérieur ou égal au niveau de difficulté, l'action est réussie.

Dans le cas contraire, c'est un échec.

Formule à appliquer lors de la résolution des actions :

*D10 + compétence/capacité/aptitude + bonus/malus
à comparer à un niveau de difficulté*

Niveaux de difficulté :

Afin de déterminer le niveau de difficulté des actions, le meneur de jeu peut consulter le tableau ci-dessous.

Difficulté	Niveau de Difficulté (ND)
Enfantin	1-2
Facile	3-4
Routinier	5
Moyen	6
Difficile	7-8
Très Difficile	9-10
Impossible	11+

Combat :

La procédure de combat obéit aux mêmes principes de base de résolution des actions à la différence que le niveau de difficulté est déterminé par un jet de dé de l'adversaire.

On distingue généralement deux types de combat: à distance et au corps à corps (combat rapproché).

Pour atteindre une cible à distance, l'attaquant doit réussir un jet de dé supérieur ou égal à un niveau de difficulté calculé par le meneur de jeu suivant plusieurs paramètres: distance, conditions de tir, arme utilisée et bien entendu le fait que la cible tente de se mettre à l'abri.

Dans un combat au corps à corps, les deux protagonistes tentent de se toucher l'un l'autre tout en essayant d'esquiver ou de parer les coups de l'adversaire. Cela implique différents mouvements, manoeuvres, déplacements, feintes et attaques.

Dans Cthulhu Fhtagn, ces passes d'armes sont simulées par un jet de dé de la part des deux combattants. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte le round de combat (un round est une division de temps allant de 5 à 10 secondes permettant de segmenter un combat).

Chaque jet d'attaque tient compte des compétences et aptitudes martiales de chaque combattant, de bonus/malus dûs aux blessures et autres circonstances du combat ainsi que des armes utilisées.

Dégâts des armes

Barre de fer	3*
Bâton	2*
Canne-épée	3
Coup de pied	1*
Coup de poing	1*
Couteau 2	
Couteau de boucher	3
Epée	4
Epieu	3
Hache	3
Harpon	3
Matraque	3*
Poignard	2
Sabre de cavalerie	3
Torche enflammée	2*

Derringer	3
Fusil	3
Fusil à canon scié	4***
Fusil de chasse 4	
Fusil à éléphant 5	
Mitraillette Thompson 5****	
Revolver	4

Dynamite	10**
----------	------

(*) Ce type d'arme/attaque ne fait perdre que des Points de Fatigue. Une fois les PF consommés, les dommages portent alors sur le score de Points de Vie.

Les armes improvisées comme une chaise, une branche ou un pot de fleur n'infligent généralement qu'une perte de Points de Fatigue. Une torche enflammée inflige une perte de PV et de PF. Si la cible prend feu, elle continue à perdre 1PV/1PF par round.

(**) Il faut tenir compte de la distance entre la cible et l'explosion.

(***) ce type d'arme donne un tir imprécis mais dévastateur à courte portée.

(****) permet de tirer en rafale.

Avoir une bonne pratique des armes et posséder une arme en bon état peuvent souvent donner l'avantage dans un combat. Toutefois, certaines feintes et autres manoeuvres peuvent aussi changer l'issue d'un combat.

Il arrive qu'un des deux combattants préfère éviter les coups, esquivant ou parant les attaques de son adversaire sans tenter de riposte. Il se concentre sur sa défense et ne cherche pas à lancer une attaque en retour.

Si un combattant opte pour ce style de combat, il bénéficie d'un bonus allant de +1 à +3 selon les circonstances (à déterminer par le meneur de jeu).

S'il obtient le résultat le plus élevé lors de la passe d'armes, il aura simplement esquivé, paré ou repoussé les assauts de son adversaire sans tenter de riposte.

Calcul des dommages :

Les dégâts (blessures) causés par une attaque sont calculés en fonction de l'arme utilisée et de la qualité de l'attaque. On utilisera la formule ci-dessous:

$$\text{Dégâts} = \text{Résultat du D10} + \text{Dégâts de l'arme}^*$$

(*) chaque arme possède un score de dommages.

Les dégâts diminuent le nombre de points de vie et de fatigue de la cible.

Si la cible porte une protection quelconque, celle-ci réduit le nombre de points de vie perdus mais pas le nombre de points de fatigue (qui représentent la force d'impact, le choc de l'attaque).

Si un personnage perd la moitié de ses points de vie* ou plus en une seule attaque, on considère qu'il a subi une blessure grave. Il doit réussir un test de résistance physique pour ne pas perdre connaissance.

Si un personnage perd la moitié de ses points de fatigue* ou plus en une seule attaque, il doit également faire un test de résistance physique pour rester conscient.

(*) On considère toujours le score maximum de points de vie ou de fatigue, pas le score courant qui peut être plus bas.

Test de résistance physique :

Pour faire un test de résistance physique, suivez la procédure ci-dessous.

Lancez 1D10.

Si le résultat est inférieur ou égal à votre score en points de vie, le test est réussi.

Si le résultat est supérieur à votre score en points de vie, le test échoue.

On peut selon les circonstances (à préciser par le meneur de jeu) faire porter le test de résistance sur les points de vie ou les points de fatigue.

Lorsqu'on parle des scores de points de vie ou de fatigue, il s'agit bien évidemment des scores courants de ces deux caractéristiques.

Récupération des points de vie :

Les blessures légères ou superficielles (contusions, égratignures) guérissent généralement assez vite et sans soins particuliers. Le personnage récupère les points de vie perdus dans les 24 à 48 heures.

Les blessures graves ne guérissent jamais sans des soins appropriés.

Pire, elles peuvent s'aggraver avec le temps si elles ne sont pas soignées correctement (risques d'hémorragie, d'infection, etc.)

Le meneur de jeu peut demander des tests de résistance réguliers, tests qui en cas d'échec peuvent encore diminuer le score de points de vie ou de fatigue; l'état de santé du blessé peut ainsi se détériorer très rapidement.

Folies temporaires

Lancez 1D10 et consultez la liste ci-après:

- 1 Cris
- 2 Panique (fuite)
- 3 Hystérie physique (rire, pleurs,...)
- 4 Incohérence verbale, balbutiements
- 5 Phobie intense (pas de fuite)
- 6 Envies de suicide ou de meurtre
- 7 Hallucinations
- 8 Délires
- 9 Etranges envies
- 10 Stupeur / catatonie

Liste des phobies

(liste non exhaustive)

Aérophobie
Agoraphobie
Astraphobie
Bactériophobie
Ballistophobie
Botanophobie
Claustrophobie
Démophobie
Dendrophobie
Entomophobie
Hémophobie
Monophobie
Nécrophobie
Pyrophobie
Scotophobie
Thalassophobie
Xénophobie
Zoophobie

Autres troubles et folies

Amnésie
Paranoïa
Obsession
Toxicomanie
Convulsions
Schizophrénie
Psychose
Dédoublé de personnalité

SANTÉ MENTALE ET POINTS DE FOLIE

Au cours de ses aventures, un investigateur risque d'être confronté à des créatures monstrueuses issues du Mythe de Cthulhu; il va également découvrir d'antiques secrets et vivre des expériences hors du commun et souvent traumatisantes; autant de choses qui peuvent ébranler sa relative stabilité psychologique et psychique.

On utilisera le terme Santé Mentale pour résumer l'état mental général d'un personnage.

Les traumatismes psychologiques sont représentés dans le jeu par des points de Folie.

Plus un personnage possède de points de Folie, plus il sera fragile psychologiquement; cela peut déboucher sur le développement de phobies ou de comportements anormaux (tics nerveux, névroses, paranoïa, psychoses, etc.)

Les points de Folie sont exprimés sur une échelle allant de 0 (sain d'esprit) à 10 (folie permanente).

De 0 à 3 points de Folie, tout va bien. Malgré les choses déstabilisantes qu'il a déjà vécues, le personnage reste maître de lui-même.

A partir de 4 points de Folie, le personnage commence à développer une phobie «mineure» en relation avec les expériences traumatisantes qu'il a traversées.

Au-delà de 6 points de Folie, la situation devient alarmante. Le personnage est bizarre, méfiant, paranoïaque; son comportement anormal devient un sérieux handicap dans ses relations sociales. Peut-être se met-il à boire ou à se droguer pour échapper à ses démons.

A 10 points, c'est la chute; le personnage bascule dans un état de folie permanente. Il est bon pour l'asile.

Test de Santé Mentale :

Le meneur de jeu peut demander au joueur de tester la stabilité mentale de son personnage dans certaines situations stressantes, effrayantes, angoissantes.

Pour faire un test de Santé Mentale, lancez 1D10.

Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de points de Folie, le test est réussi.

Si le résultat est inférieur au nombre de points de Folie, le test échoue.

En fait, le nombre de points de Folie est considéré dans ce test comme une sorte de niveau de difficulté. Si le personnage réussit à surmonter ses peurs, il garde le contrôle de lui-même. Dans le cas contraire, il peut basculer dans un état de folie temporaire.

La nature de ces crises de folie est variable; pour vous aider, lancez 1D10 et consultez le tableau ci-contre. Vous pouvez aussi choisir le type de crise le mieux adapté à la situation, à moins que le meneur de jeu ne vous en impose une de son choix.

Gagner ou perdre des points de Folie :

La plupart du temps, un investigateur gagne des points de Folie en étant confronté à des créatures du Mythe ou à des événements traumatisants, en découvrant des vérités impies dont la nature dépasse l'entendement humain, en étudiant des grimoires maudits rédigés dans des langues oubliées, etc.

Bref, tout ce qui touche de près ou de loin au Mythe de Cthulhu peut faire gagner des points de Folie à un investigateur imprudent ou trop curieux.

Perdre des points de Folie revient à guérir d'un état de folie latent. C'est assez difficile.

Le personnage doit suivre une thérapie, être suivi par des médecins ou des aliénistes, être interné dans un établissement de soins et de repos.

Bref, c'est quasiment impossible.

Evidemment, le meneur de jeu reste seul juge des possibilités offertes par ses scénarii.

On peut très bien envisager une campagne au sein d'un asile psychiatrique ayant pour thème la guérison d'investigateurs ayant vécu des expériences traumatisantes et non euclidiennes. A vous de voir.

Grands types de sortilèges

Bien que la magie soit un domaine obscur et fort complexe, on peut néanmoins tenter de classer les sortilèges parmi les catégories suivantes :

Contact : ce type de rituel vise à entrer en contact avec une entité afin de la questionner. C'est sans doute le rituel le moins dangereux puisque l'être contacté reste sur son plan d'existence. Bien entendu, l'esprit du sorcier reste exposé à la colère de l'entité qui peut très bien ne pas apprécier d'être dérangée par un mortel.

Invocation : les sortilèges de ce type visent à faire venir une entité dans notre monde. Cela demande souvent un rituel compliqué et long au terme duquel une porte, un passage s'ouvre entre le plan extérieur et notre monde. Par ce passage, l'entité peut alors pénétrer dans notre univers, avec les risques qui en résultent. Dans ce cas, l'entité est physiquement dans le plan terrestre.

Contrôle : le sorcier qui invoque quelque chose et ne peut le contrôler prend de gros risques. Il est fortement conseillé de tenir prêt un sortilège de contrôle (ou de renvoi) afin de se garantir de réactions imprévisibles de certaines entités.

Renvoi : comme son nom l'indique, les rituels de renvoi permettent de renvoyer une entité sur son plan d'existence.

LA MAGIE DU MYTHE DE CTHULHU

La magie du Mythe de Cthulhu est d'une nature bien particulière.

On ne peut aborder la magie du Mythe sans risquer son équilibre mentale.

On ne peut approcher l'indicible vérité sans dommages.

L'apprentissage de la magie passe par de longues heures d'études et de décryptage de sombres grimoires contenant des connaissances impies que jamais l'homme n'aurait dû connaître. Et toute connaissance a son prix.

Chaque sortilège, chaque invocation, chaque rituel peut mettre en péril la raison et la vie du sorcier.

Certains rituels visent à invoquer dans notre monde des entités maudites issues de la nuit de temps. D'autres ont pour but de plier à sa volonté les entités précédemment convoqués. D'autres encore accroissent la connaissance du sorcier (sachant que cette connaissance peut détruire à jamais son esprit).

Vous l'aurez compris: la magie du Mythe n'est pas faite pour les hommes.

Seuls les érudits mystiques et les sectataires fous usent de cette sombre magie pour assouvir leur soif de pouvoir et de connaissances.

Dans le cadre de ce jeu, il est conseillé de rester très prudent en ce qui concerne l'apprentissage de la magie par les investigateurs.

Chaque sortilège devra coûter des heures, des jours voire des semaines d'études, sans garantie de réussite.

Les connaissances nécessaires mettront certainement à mal l'équilibre mental de l'apprenti sorcier.

Si des éléments matériels (artefacts) sont requis, les obtenir pourrait donner lieu à une aventure à part entière.

Dans les nouvelles de Lovecraft, les investigateurs utilisent très rarement la magie ou la sorcellerie; et chaque fois que ces sombres rituels sont pratiqués, les invocateurs en sortent rarement indemnes.

Ainsi, pour rester fidèle à l'esprit des romans de Lovecraft, l'utilisation de la magie liée au Mythe devra rester un événement exceptionnel, dangereux et requis par des circonstances désespérées.

Invocation des Profonds (exemple de sortilège)

Nombreux sont les écrits maudits faisant référence aux Profonds, adorateurs et fidèles du Grand Cthulhu. Ces créatures marines impies vivent dans des cités tapies dans les abysses sans fond des océans.

Afin d'invoquer une de ces créatures, il faut se trouver au bord de la mer à un endroit relativement proche d'une de leurs cités cachées. Encore une fois, les emplacements de ces ténébreux domaines marins ne sont mentionnés que dans quelques grimoires dont le Nécronomicon et le Dagonensis Liber.

Les mêmes ouvrages donnent des indications utiles pour appeler les habitants des profondeurs. Plusieurs galets gravés des runes adéquates jetés dans les eaux sombres et quelques prières psalmodiées en rythme suffisent généralement à attirer l'attention des Profonds. Ceux-ci se rendront alors auprès de l'invocateur dans un délai allant de quelques heures à plusieurs jours.

Les heures qui précèdent une grande tempête sont particulièrement propices à la réussite de l'invocation.

Les Profonds ne s'intéressent pas aux affaires des mortels, sauf pour leur reproduction.

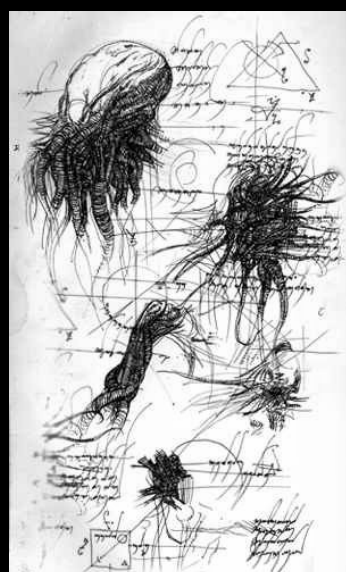
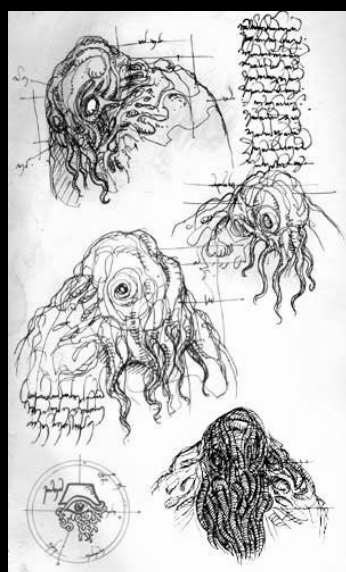
Certains villages des côtes du Massachusetts entretiennent des relations avec certains groupes de Profonds et, par les nuits de tempête, des accouplements blasphématoires ont lieu. Les choses qui naissent de ces croisements contre-natures ont l'aspect de nouveaux nés humains normaux mais avec l'âge, une étrange métamorphose s'opère.

L'hybride se transforme peu à peu pour devenir au bout de quelques années une créature de la mer semblable à son géniteur.

Ces contacts fréquents avec les humains prédisposent les Profonds à répondre favorablement aux invocations.

Le rituel d'invocation des Profonds dure environ une heure et coûte 3 points de Fatigue à l'invocateur; celui-ci doit en outre faire un test de Santé Mentale. Si celui échoue, il gagne un point de Folie.

Lorsque les Profonds se manifestent, les témoins de l'apparition des choses de la mer gagnent un point de Folie (si c'est la première fois qu'ils voient un Profond) et doivent faire un test de Santé Mentale



Extraits du Nécronomicon
(Al Azif) écrit par l'arabe dément
Abdul Alhazred

Données Techniques de l'invocation des Profonds :

Durée du rituel : 1 heure

Prérequis :

- Textes du Nécronomicon ou du Dagonensis Liber
- Pierres gravées de runes
- Se trouver à un endroit proche d'une cité des Profonds;
- Les heures précédant une tempête sont propices au rituel

Réponse au rituel :

Les Profonds répondent à l'invocation suivant le tableau ci-dessous.
Lancez 1D10.

- 1-5 Réponse dans les 6 heures
- 6-8 Réponse dans les 24 heures
- 9-10 Réponse dans 1D10 jours

Coût : Gain d'un point de Folie lors du rituel

Perte de 3 points de Fatigue

Test de Santé Mentale (et gain d'un point de Folie lors de l'apparition des Profonds)

Livres maudits :

L'une des principales sources de connaissances impies dans les nouvelles de Lovecraft reste le livre maudit. Au cours des siècles, des érudits ont rédigé ou traduit de nombreux grimoires, tablettes ou parchemins faisant référence au Mythe de Cthulhu et des Grands Anciens; souvent ces auteurs ou traducteurs étaient également des sorciers, sectataires ou mystiques fous. Très souvent aussi ils ajoutaient une part de leurs recherches dans leurs écrits.

Ci-dessous vous trouverez une liste non exhaustive de ces ouvrages maudits ainsi que le nombre de points de Folie qu'un lecteur imprudent pourrait gagner au terme d'une étude un peu trop approfondie.

Bien entendu, jeter un oeil distrait sur ces ouvrages n'occasionne pas de gain de points de Folie. Il faut pour cela une étude patiente et une certaine compréhension du sujet.

Al Azif (Nécronomicon)	6*
Unausprechlichen Kulten (Cultes Innommables)	4*
Liber Ivonis (livre d'Ivon ou d'Eibon)	3
Azathoth et autres poèmes	3
Cthaath Aquadingen	3
Le Culte des Goules	4
De Vermiis Mysteriis	5
Les Ecrits de Ponape	2
Les Fragments de Celaeno	2
Les Fragments de G'Harne	2
Le Roi Jaune	2
Les Sept Livres Cryptiques de Hsan	2
Les Textes de R'lyeh	3
Les Manuscrits Pnakotiques	2
Les Tablettes de Zanthu	2
Le Livre Lépreux	1
Le Dagonensis Liber	2
Le Maleficium Liber	1

* ces ouvrages ont fait l'objet d'un grand nombre de traductions.

L'impact psychologique de ces traductions peut être différent suivant que la finesse et la justesse de la traduction. Certains auteurs ont mis en avant certains aspects de l'ouvrage original au détriment d'autres facettes parfois totalement passées sous silence.

Dieux et créatures du Mythe de Cthulhu

Araignées de Leng
Azathoth
Bast
Bêtes Lunaires
Bokrug (Grand Ancien)
Byakhees
Chiens de Tindalos
Choses-Rats
Choses Très Anciennes
Couleur Tombée du Ciel
Cthulhu (Grand Ancien)
Dagon
Dholes
Ghasts
Ghatanothoa
Gnoph-Keh
Goules
Grande Race de Yith
Grande Race
Gugs
Habitants des Sables



LES CRÉATURES DU MYTHE

Au travers de son oeuvre, Lovecraft a développé une cosmologie hors du commun, décrivant les Dieux, Grands Anciens et Serviteurs, créant un panthéon inédit et terrifiant. Nous n'allons pas faire ici une description exhaustive de toutes les créatures, dieux et autres entités imaginés par Lovecraft. Nous avons préféré en évoquer un petit nombre à titre d'exemple.

L'important dans la description d'une entité lovecraftienne dans le jeu, c'est de faire transparaître une impression de peur et d'étrange. Comme pour le reste, c'est l'ambiance qui crée le sentiment de peur ou de stress chez les investigateurs.

Si vous dites simplement à vos joueurs «Un Profond sort de la caverne et s'avance vers vous», cela n'évoque rien dans l'esprit des joueurs. Ce n'est pas réellement stressant, effrayant, lovecraftien.

Par contre, si vous décrivez le Profond comme une silhouette vaguement anthropoïde, un être à mis chemin entre l'homme et le poisson, s'avançant d'une démarche hésitant vers les investigateurs et les fixant de ses yeux globuleux sans paupière, cette description donne sans doute un sentiment différent; l'être semble plus effrayant (enfin, il faut l'espérer).

Ci-après, vous trouverez une brève description tirée directement des nouvelles de HPL ainsi que les caractéristiques des créatures en terme de jeu.

Cthulhu, Grand Ancien

«Un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, de longues et étroites ailes dans le dos. Cette chose... était d'une corpulence presque boursouflée... Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte gélatineuse par l'ouverture noire... Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant...», HP Lovecraft, l'Appel de Cthulhu

Points de Vie : 100 (quasiment indestructible)

Points de Fatigue : 80

Attaques : Griffes (+10) 50 points de dommages,
Piétinement (+6) 40 points de dommages

Points de Folie :

Voir Cthulhu occasionne un gain de 5D10 points de Folie.

L'investigateur doit réussir un test de Santé Mentale au risque de sombrer dans une effroyable crise de folie.

Profonds

«Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre... Leur voix croassante... avaient toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu...», HP Lovecraft, Le Cauchemar d'Innsmouth.

Points de Vie : 20 (très résistant)

Points de Fatigue : 15

Attaques : Griffes (+2) 2 points de dommages
Trident ou harpon (+1) 4 points de dommages

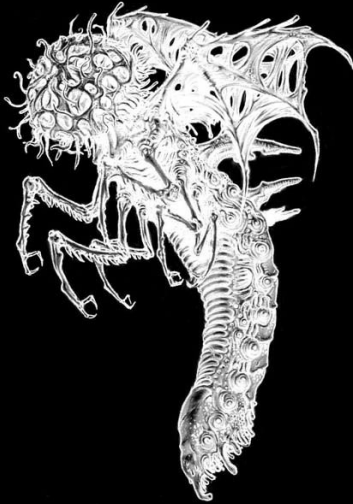
Protection : Peau et écailles (2)

Points de Folie :

Voir un Profond pour la première fois occasionne un gain d'un point de Folie. L'investigateur devra aussi réussir un test de Santé Mentale. En cas d'échec, il est victime d'une crise de folie temporaire.

Shudde M'ell, Grand Ancien

«Une grande chose grisâtre longue de presque deux kilomètres qui chantait et exsudait d'étranges acides... chargeant à une vitesse prodigieuse au travers des profondeurs de la Terre, animée par une fureur redoutable... faisant fondre le basalte comme du beurre soumis à la chaleur d'un chalumeau....», Brian Lumley, The Burrowers Beneath.



Dieux et créatures du Mythe de Cthulhu (suite)

Hypnos

Larves Amorphes

Larves Stellaires de Cthulhu

Maigres Bêtes de la Nuit

Mi-Go, les Fungi de Yuggoth

Nodens

Nyarlathep

Polypes Volants

Profonds

Rhan-Tegoth

Shantaks

Shoggoths

Shub-Niggurath

Vagabonds Dimensionnels

Yig (Grand Ancien)

Yog-Sothoth

D'autres auteurs ont considérablement étoffé le panthéon cosmique imaginé par HP Lovecraft.

Ainsi on trouve d'autres dieux et entités parmi lesquelles :

Chthoniens

Glaaki (Grand Ancien)

Hastur (Grand Ancien)

Insectes de Shaggai

Ithaqua (Grand Ancien)

Peuple Serpent

Le Roi en Jaune

Shudde M'ell (Grand Ancien)

Tcho-Tchos

Zhar (Grand Ancien)

.etc.

Points de Vie : 80

Points de Fatigue : 75

Attaques : Tentacule (+2) 7 points de dommages
Ecrasement (+1) 20 points de dommages

Protection : Peau épaisse (5)

Points de Folie : 3 points de Folie (1 point pour un autre Chthonien)

L'investigateur devra aussi réussir un test de Santé Mentale.

En cas d'échec, il est victime d'une crise de folie temporaire.

Mi-Go, les Fungi de Yuggoth

«C'étaient des créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés; une espèce d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête... Parfois, elles marchaient sur toutes leurs pattes, et parfois, uniquement sur la paire postérieure...», HP Lovecraft, Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres.

Points de Vie : 15

Points de Fatigue : 10

Attaques : Griffes (+1) 1 points de dommages

Protection : Peau crustacéenne (3)

Points de Folie :

Voir un Mi-Go pour la première fois occasionne un gain d'un point de Folie.

L'investigateur devra aussi réussir un test de Santé Mentale. En cas d'échec, il est victime d'une crise de folie temporaire.

Insectes de Shaggai

«Bien que leur vol fut très rapide, je pus, les sens aiguisés par la terreur, les distinguer plus en détail que je ne l'aurais souhaité. Les énormes yeux sans paupières qui me fixaient haineusement, les entrelacs de vrilles qui semblaient se balancer sous la tête, comme animées par un rythme cosmique, les dix pattes recouvertes de tentacules d'un noir brillant repliées sous un ventre pâle et les ailes rigides en demi-cercles couvertes d'écailles triangulaires – tout cela ne peut suffire à donner une image exacte de la monstrosité qui se précipitait vers moi. J'eus le temps de voir les trois bouches de la créature remuer en bavant, et puis elle fut sur moi...», J. Rampsey Campbell, The Insects From Shaggai.

Points de Vie : 5

Points de Fatigue : 8

Attaques : Parasitage (+3) 2
Attaque mentale (+2) 1 + douleur

Points de Folie : 1 point lors du premier contact.

Les insectes de Shaggai sont des parasites. Lorsqu'ils attaquent un être vivant, ils tentent d'en prendre le contrôle, d'abord par des attaques mentales très douloureuses, ensuite en s'agrippant à la nuque de leurs victimes. Ils se glissent alors dans le crâne du sujet et s'y nichent.

Un insecte implanté peut ainsi influencer le sujet par des visions qu'il lui envoie lors des phases de sommeil. Ces visions oniriques ont toujours un effet néfaste sur l'équilibre mental du sujet (gain de points de Folie).

Exemples de tests

Initiative

Lancez 1D10. On joue par ordre décroissant d'initiative.

Si le personnage est sur ses gardes, attentif, aux aguets, il bénéficie d'un bonus allant de +1 à +3 (précisé par le meneur de jeu).

Ecouter

Entendre un bruit ténu comme un murmure ou un clapotis lointain : 1 chance sur 10.

Entendre des voix (une conversation) dans une pièce voisine : de 3 à 6 chances sur 10 suivant l'épaisseur des murs ou de la porte.

Entendre un coup de feu par une nuit d'orage : 5 chances sur 10.

Entendre un hurlement de terreur : suivant la distance à laquelle on se trouve 5 à 8 chances sur 10.

Blessures et récupération des points de Vie ou de Fatigue
voir page 7 (dommages, test de résistance physique).

Fouiller une pièce (ND)

Quelques exemples ci-dessous.

Indice évident	2 à 4
Objet caché	7
Empreinte(s)	3 à 6
Indice infime	4

Ce ne sont que quelques exemples parmi d'autres. Le niveau de difficulté dépend d'un grand nombre de paramètres à déterminer par le meneur de jeu (la luminosité par exemple).

Etudier un grimoire

Là encore, le ND peut varier de 1 (très simple) et 10 (ésotérique). Cela dépend de l'ouvrage étudié, de la langue ou du code utilisé pour le rédiger, de l'état du livre.

CONSEILS DE MAÎTRISE ET AIDES DE JEU

Cthulhu Fhtagn a été écrit pour offrir aux meneurs de jeu et aux joueurs un ensemble de règles simples leur permettant de s'immerger dans les univers imaginés par Lovecraft. Le but du présent ouvrage n'est pas de proposer une règle à appliquer ou un jet de dé à faire pour chaque situation qui peut se présenter en cours de jeu.

Pour illustrer tout cela, voici quelques exemples parmi d'autres qui devraient vous aider en tant que meneur de jeu à mieux appréhender certaines situations en cours de partie.

Il n'y a pas de règles pour gérer l'initiative dans un combat. L'initiative détermine l'ordre dans lequel les personnages vont agir. Généralement, cet ordre est déterminé par le hasard d'une part, par les aptitudes et les circonstances d'autre part.

Un personnage se tenant sur ses gardes aura plus de chances de réagir plus vite qu'une autre qui avance sans se soucier de bruits suspects ou d'ennemis cachés dans l'ombre.

Une manière de gérer ce type de situation consiste à demander à chaque joueur de lancer 1D10. Les joueurs dont les personnages se tiennent sur leurs gardes auront un bonus (par exemple +1). Les personnages agiront alors par ordre décroissant d'initiative (= score du dé + bonus).

Le meneur de jeu peut aussi infliger des malus aux personnages insouciantes ou trop peu attentifs.

Dans le même ordre d'idée, il n'y a pas de règles précises pour l'écoute.

Est-ce que l'investigateur entend le murmure provenant du couloir sombre qui s'ouvre sur sa droite?

Entend-t-il les propos blasphématoires du sorcier en collant son oreille à la porte?

A-t-il entendu le coup de feu qui vient de claquer dans la nuit?

Là encore, le bon sens du meneur de jeu devrait faire la différence et déterminer les chances qu'a réellement le personnage d'entendre ou non les bruits qui l'environnent.

Pour un murmure à peine audible, on pourrait estimer les chances du personnage à 1 sur 10 (càd 1 sur 1D10).

Une discussion derrière une porte épaisse devrait être comprise avec une proportion de 5 sur 10 (1 à 5 sur 1D10), par exemple.

L'investigateur entend parfaitement le coup de feu. Pas besoin de test.

Evidemment, si un violent orage secoue les environs, le coup de feu pourrait passer pour un coup de tonnerre (3 chances sur 10, donc 1 à 3 sur 1D10).

Il n'y a pas non plus de règles précises pour gérer les effets des blessures et les séquelles, ni la récupération des points de vie ou de fatigue.

Pourtant il est clair qu'un personnage ayant subi une blessure par balle et ayant perdu plus de la moitié de ses points de vie est gravement blessé.

Même s'il récupère quelques points de fatigue par des soins rapides administrés par un autre personnage, il lui faudra du repos et sans doute quelques semaines d'hôpital pour se remettre de ses blessures.

D'autre part, une mauvaise chute occasionnera la perte temporaire de points de vie et de fatigue; le personnage boitera sans doute pendant un moment. Sa jambe restera douloureuse pendant quelques jours (entorse).

Il en va de même pour déterminer si un personnage trouve un indice en fouillant une pièce ou une information dans un grimoire. Le meneur de jeu détermine les chances de départ d'une recherche réussie. Les aptitudes du personnage peuvent jouer en sa faveur. Bien entendu, un simple jet de dé ne remplacera jamais les longues heures de recherche et d'études faites par les investigateurs. C'est au meneur de jeu de faire transparaître la difficulté qu'il y a à découvrir un indice caché ou à décoder un rituel impie du Nécronomicon.

Comme vous pouvez le constater par ces quelques exemples, Cthulhu Fhtagn n'est pas un jeu aux règles strictes et simulationnistes. La simplicité de ses règles de base et un peu de bon sens suffisent généralement pour gérer la plupart des situations qui peuvent se présenter en cours de partie. Et puis, n'oubliez pas que ce n'est qu'un jeu.

ÉVOLUTION D'UN PERSONNAGE

Au cours de ses aventures, un personnage va découvrir de sombres secrets, rencontrer d'autres personnes, apprendre de nouvelles compétences ou améliorer ses propres aptitudes.

Ce processus d'évolution d'un personnage est appelé l'expérience.

En cours de partie, le meneur de jeu est invité à prendre quelques notes afin de se souvenir des actions tentées par les investigateurs; les actions réussies pourront en fin de séance donner lieu à une évolution des investigateurs concernés.

Si un investigateur a utilisé une compétence avec succès à plusieurs reprises, le meneur de jeu pourra le récompenser en fin de séance en lui allouant un point supplémentaire dans cette compétence. Il faut évidemment que le personnage ait réussi des tests de cette compétence plusieurs fois en cours de jeu et/ou à un moment critique du scénario. Une utilisation routinière d'une compétence ou d'une aptitude ne devrait normalement pas donner lieu à une évolution par l'expérience.

Exemple:

HP Wilcox et Harvey Walters sont poursuivis par une horde de cultistes déments. Leur unique chance est d'atteindre la route toute proche où ils ont laissé leur voiture.

Wilcox crie à Harvey de foncer jusqu'à la voiture tandis qu'il arme sa carabine. Il fait feu, faisant mouche à plusieurs reprises. Les poursuivants ralentissent l'allure et tentent de se mettre à l'abri comme ils peuvent.

Entretiens Harvey a atteint la voiture.

Dans l'action ci-dessus, Wilcox a utilisé sa compétence de Maniement des Armes à Feu avec succès, à plusieurs reprises et dans un moment critique de l'histoire. Le meneur de jeu pourra éventuellement lui donner un point supplémentaire pour cette compétence.

De la même façon, si en cours de partie un investigateur a appris une nouvelle compétence (une tierce personne peut lui avoir montré le fonctionnement de tel ou tel appareil), le meneur de jeu devra en tenir compte et éventuellement donner à ce personnage un score de +1 dans cette nouvelle aptitude.

Exemple:

Au cours de son périple en Europe, Harvey Walters a rencontré un érudit membre du groupe secret «L'Aube Dorée». Ce dernier l'a initié à de sombres secrets contenus dans un curieux manuscrit médiéval provenant de la Grande Bibliothèque de Prague.

Harvey y a gagné certaines nouvelles connaissances sur les cultes impies de Shub-Niggurath (et un point de Folie) et donc un point de compétence supplémentaire dans la connaissance des rituels et cultes anciens. Si Harvey ne possédait pas cette connaissance auparavant, le joueur l'ajoute simplement sur la fiche de personnage avec le score +1.

Dans la mesure où on apprend généralement plus de ses échecs que de ses réussites, surtout lorsqu'il s'agit de domaines mal connus et non maîtrisés au départ, le meneur de jeu pourra proposer de nouvelles compétences aux personnages ayant fait de gros efforts pour faire des choses dont ils n'avaient au départ aucune maîtrise.

Exemple:

Harvey Walters n'est pas ce qu'on peut appeler un randonneur aguerri, loin de là.

Pourtant, au cours d'une aventure, il a participé à une expédition archéologique dans les montagnes himalayennes. Cette épreuve fut très dure pour lui mais au terme de cette expédition, il avait beaucoup appris dans plusieurs domaines comme l'orientation en montagne ou certaines techniques de survie.

Bien que Harvey ait échoué de nombreuses fois à certains tests (il est tombé plusieurs fois, s'est écorché un peu partout, s'est tordu une cheville et n'a réussi à allumer un feu qu'après plusieurs essais), Harvey a beaucoup appris.

Le meneur de jeu décide de donner au personnage une nouvelle compétence «Survie (en montagnes)» au score +1.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES ET SOURCES

L'Appel de Cthulhu

Jeu de rôle édité par Chaosium et traduit en français par Descartes

Le site TOC <http://www.tentacules.net>

Référence online de l'AdC

Goominet

<http://www.macguff.fr/goomi> (image de couverture)

Les nouvelles et romans d'Howard Philips Lovecraft

Les illustrations pour l'édition d20 de l'Appel de Cthulhu, éditée par WoTC

Illustrations trouvées sur le site Nottsuo's THING

<http://homepage3.nifty.com/nottsuo/>

Relecture et correction: Cyprien PanzerKunst77@aol.com

Licence Creative Commons

Cette création est mise à disposition sous un contrat Creative Commons

Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale 2.0 Belgique

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/be/>



La vérité sur l'expédition au Tibet (MJ only)

L'expédition de Thomas Robertson a découvert les vestiges d'une cité très ancienne, datant sans doute d'avant l'humanité. Hélas, les ruines servaient également de base à un groupe de Mi-Go (à l'origine des légendes locales sur des monstres dans la montagne). Seul Thomas a réussi à leur échapper, emportant avec lui plusieurs objets dont une étrange pierre gravée.

De retour en Amérique, Thomas a été repéré par deux agents des Mi-Go qui se sont débrouillés pour se faire engager l'un comme domestique et l'autre comme chauffeur.

Ainsi Edouard le chauffeur et le vieil indien qui sert de domestique à Robertson sont des agents des Mi-Go. Pour l'instant, ils attendent les directives de leurs maîtres et surveillent leur «patron».

Le plan des Mi-Go est simple : mettre hors d'état de nuire Robertson et tous ceux qui pourraient mettre en péril le secret de leurs bases sur la Terre.

Bien entendu, les PJ ainsi que la voyante Irma Slovenish seront également pris pour cible par les plans des Mi-Go.

SCÉNARIO : LES COLLINES DE LA TERREUR

Librement inspiré de la nouvelle Celui qui chuchottait dans les ténèbres

Synopsis :

Les Personnages-Joueurs (PJ) sont invités par un ami commun dans sa maison du Vermont pour une séance de spiritisme.

L'ami en question est le célèbre archéologue et anthropologue Thomas Robertson, récemment de retour d'une expédition dans les montagnes de l'Himalaya.

Est également conviée à la dite séance une voyante de Boston nommé Irma Slovenish.

Personnages prêtirés :

Pour ce scénario qui se veut une introduction à l'univers de Lovecraft et une première expérience de jeu à Cthulhu Fhtagn, il est conseillé d'utiliser les personnages prêtirés décrits ci-dessous. Les fiches complètes sont également disponibles en annexes.

Les personnages prêt-à-jouer sont:

- Harvey Walters, professeur d'université
- Howard Philips Wilcox, écrivain
- Miranda Davenport, dillettante
- Le Colonel Richard Watson, officier à la retraite

Prologue :

Les PJ sont en route pour le Vermont; leur ami commun, le célèbre archéologue et anthropologue Thomas Robertson, les a conviés à une séance de spiritisme dans sa propriété près du village de Townshend.

Pour l'heure, les PJ ont fait connaissance dans le train et après une voyage de plusieurs heures, ils descendent finalement sur le quai de la gare de Brattleboro où les attend un homme se présentant comme le chauffeur de Monsieur Thomas Robertson.

L'individu en question se nomme Edouard.

Il invite les PJ à le suivre, leur désignant une spacieuse ford noire. Il s'empresse de porter les quelques valises qu'il répartit entre le coffre et une galerie porte-bagage fixée sur le toit du véhicule.

Une dizaine de minutes plus tard, la voiture traverse le village de Townshend et file à vite allure sur la route de la forêt.

La maison de Thomas Robertson se trouve en effet à une dizaine de kilomètres du village, le long de la route du nord, quelque part dans les collines boisées du Vermont.

Si les PJ questionnent un peu Edouard sur la séance de spiritisme organisée par Monsieur Robertson, il prétend ne pas savoir grand chose de tout ça, hormis qu'il a déjà amené une dame, Madame Irma Slovenish, une voyante à ce qu'il paraît, à la propriété. Elle est arrivée par le train du matin.

Mis à part cela, Edouard semble ne rien connaître des affaires de son patron.

Par contre, tout le monde sait qu'Irma Slovenish est une voyante très connue sur la côte est des Etats Unis.

Elle possède un cabinet à Boston.

Quelques mots sur Thomas Robertson :

Thomas Robertson est un passionné d'occultisme et d'anciennes religions. Archéologue et anthropologue de formation, il a profité de la fortune que lui a léguée son père pour se consacrer à ses passions : l'étude des rituels et des croyances anciennes.

Il a beaucoup voyagé et travaille pour de nombreuses universités de par le monde.

De sa dernière expédition au Tibet, il a ramené de curieux artefacts qu'il voudrait montrer à ses amis (les PJ).

A vrai dire, cette dernière expédition dans les montagnes de l'Himalaya connut un dénouement tragique avec la mort de tous les membres de l'expédition, excepté Thomas Robertson qu'on retrouva dans un état d'épuisement et de déshydratation extrême.

De cette expérience traumatisante et des circonstances exacts du drame, les journaux internationaux n'ont rien dit mais les PJ espèrent bien que le célèbre explorateur sera en mesure de leur fournir quelque explication.

Les journaux locaux par contre ont attribué la disparition des membres de l'expédition à d'étranges créatures malfaisantes dont parlent les légendes de l'endroit.

Quelques mots sur la voyante Irma Slovenish

Madame Irma Slovenish est originaire de Russie. Elle a fui sa patrie peu avant la Révolution et s'est d'abord installé à Paris puis a immigré en Amérique.

Elle fait partie des connaissances de Thomas Robertson et semble posséder de «vrais» dons de voyance.

Ce sont ces dons qui l'ont rendue célèbre sur toute la côte est en l'espace de seulement quelques mois.

Notes (MJ only)

Ce sont également à cause de ces dons que les Mi-Go la surveillent depuis un moment.

En effet, elle a aperçu les ruines cyclopéennes de R'lyeh dans certaines de ses visions.

Elle a même déjà prononcé certains incantations qui doivent rester secrètes tant que les étoiles ne sont pas propices.

Bref, les Mi-Go comptent bien profiter de l'occasion pour neutraliser Robertson et Irma Slovenish en même temps.

Qui dort où?

Normalement, TR a mis une chambre à la disposition de chacun de ses invités. Bien entendu, les PJ sont libres de prendre d'autres dispositions dans la mesure de la bienséance.

Le chauffeur, Edouard, et le domestique (un vieil indien originaire des territoires du nord) logent dans les dépendances qui se trouvent derrière la maison.

Arrivée à la propriété de Robertson :

Les PJ arrivent en vue de la propriété de Robertson en début de soirée.

C'est une ferme isolée que le riche explorateur a fait transformer selon ses goûts.

Ainsi il a fait transformé la grange en garage et a aménagé les dépendances afin d'y loger les domestiques et d'y installer les cuisines.

Le corps de logis a été agrandi afin d'accueillir une large bibliothèque et un bureau.

Il y a aussi un salon spacieux, un plus petit pour les intimes, une salle à manger et un large hall assorti d'un vestiaire.

L'étage a lui aussi été transformé afin de permettre de loger des invités (il y a six chambres en tout).

L'ancienne ferme a pris des airs de maison de maître, presque d'un hotel particulier.

La voiture emprunte une allée bien entretenue et vient se garer près du perron en bois à colonnes (dans le plus pur style victorien).

Un homme sort de la maison et vient à la rencontre des PJ tandis que le chauffeur décharge les bagages et les rassemble aux pieds des marches.

Thomas Robertson accueille les PJ.

Pour ceux qui le connaissent, il a l'air en bonne santé quoiqu'un peu fatigué (il ne faut pas oublié qu'il est revenu tout récemment d'une expédition dans l'Himalaya; les PJ se souviennent sans doute des articles contant les circonstances dramatiques de cette tragique expédition).

Après les retrouvailles et les éventuelles présentations qui s'imposent, Thomas Robertson fait visiter sa demeure aux PJ.

Le chauffeur se charge de porter les valises de chacun dans les chambres prévues par leur hôte. Les PJ sont tous logés à l'étage, chacun dans une chambre confortable et meublée avec goût. En plus des PJ, deux autres personnes logent dans la maison: Thomas Robertson (évidemment) et Irma Slovenish (la voyante invitée par Robertson).

Après s'être débarrassés dans le vestiaire, les PJ sont invités à passer dans le salon où les attend la dernière invitée, la voyante Irma Slovenish.

Robertson fait les présentations.

Une soirée sans histoire :

L'heure du repas approche.

En hôte prévenant, Thomas Robertson invite tout le monde à le suivre dans la salle à manger. Le repas est servi par un domestique, un vieil homme d'origine indienne (des territoires du nord).

Durant le souper, Thomas Robertson évoque sa tragique expédition dans les montagnes du Tibet. Il parle brièvement et avec émotion de la disparition des membres de son expédition et de la chance qu'il a eu d'en réchapper.

Aux questions des PJ, il tente de répondre du mieux qu'il peut.

D'après lui, une avalanche aurait emporté l'entièreté de la cordée, les porteurs et même les animaux de bât. Il ne doit sa survie qu'à la chance.

Il lui a fallu plusieurs semaines pour retrouver son chemin dans le dédale des vallées escarpées et des crevasses qui déchirent ces maudites montagnes. La faim et la soif lui ont fait perdre la raison et sans doute affecter de manière durable sa mémoire car il n'a de ce triste épisode qu'un souvenir vague et confu.

Les PJ voient bien que Thomas Robertson a été fortement éprouvé; il ne devrait pas insister, chaque question semblant être une véritable torture pour le pauvre homme.

A la fin du repas, Thomas Robertson montre aux PJ la fameuse pierre gravée qu'il a rapporté de son voyage tragique.

Les PJ peuvent l'examiner à leur aise. Robertson ne se souvient hélas plus des circonstances dans lesquelles il a trouvé ce curieuse artefact (encore des séquelles des privations) mais il a déjà eu le temps de l'étudier un peu. Si les PJ le désirent, il leur montrera ses notes.

La soirée se passe en discussions scientifiques et anthropologiques au sujet des origines de la pierre et des étranges runes qui la recouvrent.

Au cours du repas puis de la soirée, les PJ ont également l'occasion de faire la connaissance d'Irma Slovenish qui semble être une jeune femme charmante et cultivée.

Description de la Pierre

C'est une pierre taillée de forme pyramidale dont les coins ont été érodés par les années. Elle est couverte de runes et de glyphes étranges mais ce qui est encore plus bizarre, c'est la matière dans laquelle est faite cet objet.

Même avec des connaissances réduites en géologie, il est clair que cet artefact est fait d'un matériau inconnu.

Test de connaissances occultes ND 8

Plusieurs glyphes ne sont pas sans rappeler des symboles impis que les PJ auraient pu voir dans un manuscrit tel que le Nécronomicon.

Entendre la mélodie nocturne demande un test d'écoute : ND 5.

Repérer un sentier : ND 8

S'aventurer dans les bois

- ne pas trébucher : ND 7

- ne pas se perdre : ND 6

Si un PJ fait une chute, il y a une chance sur deux qu'il se blesse (foulure).

Trouver des traces sur la colline, en pleine nuit et sous une pluie battante: ND 8

Elle raconte aux PJ ses origines russes (ses parents faisaient partie de la noblesse russe) et son exil en France puis en Amérique.

Elle s'exprime dans un anglais un peu direct et avec un léger accent.

Bien que les propos scientifiques de son ami Robertson la dépassent quelque peu, elle fait de réels efforts pour prendre part à la conversation, parfois de manière un peu maladroite, ce qui détend quelque peu l'atmosphère.

A la fin de la soirée (il est tout près de minuit), Robertson propose aux PJ et à Irma une séance de spiritisme pour le lendemain soir, ainsi chacun sera frais et dispo.

Pour l'heure, il est sans doute temps pour chacun d'aller se coucher.

Tout le monde est fatigué.

Le vieil indien escorte les PJ à leur chambre respective avant de regagner les dépendances.

La grande horloge du salon sonne une heure du matin.

Première nuit dans le Vermont :

Vers 3 heures du matin, certains PJ sont réveillés par une espèce de chant, comme une mélodie venant des bois derrière la ferme.

Les PJ sensibles au surnaturel auront un sommeil agité et peuplé de rêves troublants de montagnes gelées.

Si les PJ s'aventurent dans la nuit à la seule lumière d'une lampe trouvée dans le hall de la maison, ils apercevront une lueur rougeâtre et miroitante, au sommet de la colline cernée de forêt qui s'élève derrière la ferme.

Le vent devenu plus fort porte l'écho d'un chant psalmodié sur un rythme étrange.

Un sentier se dessine dans l'obscurité à peine percée par la lumière de la lampe.

De là et à la seule lumière de leur lampe, les PJ devinent plus qu'ils ne voient un sentier monter à l'assaut de la colline en se perdant dans le sous-bois.

Personne dans la maison ne semble avoir été réveillé par la complainte nocturne, mis à part les PJ.

Les PJ peuvent s'aventurer dans les bois, au risque de se perdre, de trébucher dans le noir, le sentier n'étant qu'un passage à peine tracé dans les buissons et les fougères.

Pendant un moment, les PJ entendent encore le chant sinistre dans la nuit mais au fur et à mesure de leur progression dans les bois, le chant semble s'estomper.

Tout à coup, le vent se fait violent, secouant les branches des arbres.

Puis la pluie transperce la nuit, une pluie forte et drue.

Les PJ sont trempés jusqu'aux os en quelques minutes.

Ils finissent par arriver au sommet de la colline.

Le vent souffle toujours, fouettant les visages et dispersant les cendres encore chaudes d'un feu. L'endroit est désert.

Plus de chant et encore moins de traces de celui ou de celle qui le poussait.

Les PJ peuvent fouiller les alentours, à la lumière de leur lampe, sous le vent et la pluie battante. En cas de succès, ils découvriront des empreintes de bottes dans la boue... et d'autres traces étranges, inconnues et impossibles à identifier.

Les PJ peuvent rester sur la colline tout le reste de la nuit; rien ne se passe.

Le lendemain matin, ils peuvent essayer de trouver à qui appartiennent les bottes qui ont laissé des empreintes sur la colline. Ils découvriront assez vite une paire de bottes crottées; elles appartiennent au vieux domestique indien.

Si les PJ interrogent le domestique, il leur expliquera qu'il est sorti la nuit dernière pour s'assurer que tous les volets étaient bien attachés, à cause du vent.

Il niera être allé sur la colline pendant la nuit et ne se rappelle pas avoir entendu un quelconque chant (si les PJ l'interrogent sur le sujet). Il suggère que les PJ auraient entendu le bruit du vent dans les arbres.

Sur la colline, quelques traces subsistent encore, malgré la pluie de la nuit.

En plus des empreintes de bottes (dont il ne reste plus grand chose), il y a des empreintes bizarres, impossibles à identifier.

Les PJ peuvent peut-être en faire un moulage ou les photographier.

Trouver d'autres traces étranges près des grottes et des mines abandonnées :
ND 7

Notes (MJ only)

Le culte étrange dont il est question dans l'étude du XVIII^e siècle, c'est la religion impie de Mi-Go, les Fungi de Yuggoth. Et au travers de ce culte infâme, c'est le Dieu Extérieur Shub-Niggurath qui est invoqué.

Ce culte est également référencé dans les Cultes Innommables dont les quelques pages en latin sont les prémices d'une traduction inachevée.

Si les PJ prennent le temps de les étudier (une ou deux semaines devraient suffire pour se faire une idée générale), ils gagneront 2 point de Folie mais auront acquis des connaissances occultes importantes; ils auront découvert le secret des Mi-Go ou du moins devineront l'existence et les plans de ces créatures d'outre- espace.

Les PJ peuvent aussi raconter leur aventure nocturne à leur hôte.

Thomas Robertson n'a rien entendu, ni Irma d'ailleurs. Par contre, elle a très mal dormi et a fait des rêves désagréables. Elle n'en dit pas plus.

Au sujet des sorties nocturnes du vieil indien, Robertson ne s'en étonne pas. D'après lui, il subsiste encore chez ces peuplades primitives d'étranges croyances et bien entendu, le vieil homme n'avouera jamais à des étrangers qu'il se rend la nuit dans la forêt pour prier les esprits. Robertson leur affirme qu'il ne faut pas s'en alarmer.

Journée d'investigation :

Les PJ peuvent mettre à profit la journée pour faire quelques recherches et se familiariser avec l'endroit.

Ils peuvent explorer les alentours, de jour cette fois.

Ils peuvent aussi faire plus amples connaissances avec Irma Slovenish, la voyante, ou discuter avec leur hôte, Thomas Robertson qui les invitera à examiner quelques curieux ouvrages qu'il a la chance de posséder (les PJ ont pu apercevoir une fort belle bibliothèque la veille au soir).

Si les PJ choisissent d'explorer les alentours, libre à eux de se rendre sur la fameuse colline. Hormis les traces de bottes, la piste étrange et les cendres d'un feu, il n'y a rien. La région autour est totalement déserte. La ferme la plus proche est à une dizaine de kilomètres, ainsi que le village de Townshend.

La maison de Robertson est vraiment isolée.

Quelques sentiers grossièrement tracés dans les bois mènent encore à quelques mines désaffectées; il y a aussi pas mal de cavernes et autres cavités naturelles.

Peut-être les PJ découvriront-ils d'autres traces étranges à proximité des cavernes et des puits de mines abandonnées?

Explorer les mines et les cavernes sans matériel adéquat est plutôt hasardeux. Sans doute Robertson possède-t-il quelques lampes, cordes et piolets afin de visiter ces cavités obscures. Dans le cas contraire, les PJ devront se rendre à Townshend pour y acheter le matériel adhoc.

Les PJ ont sans doute préféré rester à l'ombre de la véranda de la demeure Robertson afin de faire la conversation à Irma Slovenish, qui ne manque certes pas de charme.

C'est une personnage très cultivée et de noble origine. Sa famille faisait partie de l'aristocratie russe avant la Révolution. Elle a quitté sa patrie peu avant les tragiques événements de 1917 et s'est installée à Paris. Peu de temps après, elle a immigré en Amérique. Elle possède un cabinet de consultation à Boston et s'est fait un nom dans le milieu. Elle connaît Robertson à cause de sa curiosité pour l'occulte.

Si un des PJ demande à Robertson s'il croit aux visions d'Irma, il avoue avoir été troublé par certaines d'entre elles. Depuis plusieurs années, il étudie un culte inconnu jusqu'ici, une religion oubliée, plus vieille que l'humanité.

MAIS il ne peut encore rien affirmer; les visions d'Irma présentent un rapport certain avec cette antique croyance. Et la pierre ramenée du Tibet est également liée à ce culte dont parlent plusieurs ouvrages occultes que Robertson a eu la chance de pouvoir consulter (notamment le Nécronomicon).

Il avoue aux PJ que ses convictions rationalistes ont été fortement ébranlées par ce qu'il a vécu au Tibet; malgré le voile qui embrume encore sa mémoire, il est persuadé que la séance de spiritisme de ce soir aura un effet bénéfique et décisif sur toute cette histoire...

Peut-être les plus cultivés des PJ auront-ils préféré rester à la demeure pour examiner la bibliothèque de Robertson. Celle-ci est réduite mais néanmoins fort intéressante.

Il y a un grand nombre de traités d'archéologie et d'anthropologie bien sûr.

Mais les ouvrages les plus intéressants sont une étude faite par un érudit du XVIII^e siècle sur un étrange culte, ainsi qu'un fin cahier contenant une dizaine de pages; il s'agit d'une traduction inachevée en latin d'un exemplaire des Cultes Innommables.

Hélas, les PJ manquent de temps pour étudier ces manuscrits.

Robertson les assure qu'ils pourront les consulter à loisirs lorsque ces propres hypothèses auront trouver une confirmation, espérons-le, lors de la séance de spiritisme de ce soir.

La séance de spiritisme :

La séance de spiritisme débute peu après le repas du soir.

Irma Slovenish est calme et annonce aux PJ et à leur hôte que les conditions lui semblent propices pour un contact avec le monde des esprits.

La prière de Yuggoth

L'étrange prière prononcée par la voyante lors de la séance de spiritisme est un vieux rituel d'invocation repris dans le Nécronomicon; il est lié au culte impi de Shub-Niggurath.

Cette entité est une divinité païenne dont les serviteurs viendraient d'une étoile lointaine et glacée, toujours d'après le Nécronomicon.

Cet astre est nommé Yuggoth.

Découvrir cette information fait gagner 1 point de Folie aux PJ (même si le test de Folie est réussi).

Au loin un orage gronde.

La nuit est zébrée d'éclairs sporadiques.

Une brise légère amène une odeur d'ozone.

L'atmosphère a quelque chose d'électrique, à moins que ce ne soit un effet de l'étrangeté de la situation.

Les PJ s'installent autour d'un grand guéridon, dans le salon de la demeure.

Irma explique brièvement comment les choses doivent se passer; chacun prend place autour de la table et y pose les mains, paumes vers le bas.

Pour que le «charme» opère, il faut que les pouces de chaque participant touche le petit doigt du voisin, l'assemblée formant ainsi un cercle. Les mains doivent être placées paume vers le bas mais sans toucher la table. Elles doivent être à quelques centimètres de la table sans la toucher (Irma insiste sur ce point). Il ne faut pas qu'il y ait une interférence physique avec le monde des esprits.

Afin de favoriser le contact spirituel, des bougies ont été allumées aux quatre coins de la pièce. L'éclairage (électricité ou gaz) moderne semble éloigner les esprits.

Irma demande le silence.

On n'attend plus que le murmure des respirations, le crépitement ténu des chandelles et le grondement lointain d'un orage.

Au dehors, le vent est tombé.

Irma entame alors une étrange mélodie (elle a expliqué que c'est par ce rituel qu'elle se plonge en transe et entre progressivement en contact avec les esprits).

Au terme de plusieurs minutes, la table semble bouger; d'abord doucement, un mouvement à peine perceptible. Un éclair coupe le ciel en deux et un fracas effroyable retentit soudain.

La table se soulève à plusieurs reprises.

Irma est en parfaite concentration.

Les participants n'osent bouger, et encore moins parler.

Chacun est attentif, sur le qui-vive.

Irma parle; elle s'exprime d'une voix étrange, gutturale et bourdonnante:

«...des abîmes de la nuit jusqu'aux gouffres de l'espace, et des gouffres de l'espace aux abîmes de la nuit, que retentissent à jamais les louanges du Grand Cthulhu, de Tsathoggua et de Celui-que-l'on-ne-doit-pas-nommer!

Que retentissent à jamais Leurs louanges et que soit accordée l'abondance au Bouc Noir des Forêts!

Iä Shub-Niggurath ! Le Bouc aux Mille Chevreux !

Iä Shub-Niggurath, Le Bouc Noir des Forêts aux mille chevreux...»

Après un silence de quelques secondes, elle reprend:

«... Nyarlathotep, Grand Messenger, Toi qui apporte d'étranges joies dans Yuggoth, à travers le vide de l'espace, Père de millions d'élus...»

L'orage s'approche.

Les éclairs se font plus proches et plus réguliers.

Le tonnerre est assourdissant.

La table se soulève une fois encore puis une bourrasque fait trembler la maison.

Irma tend une main hésitante vers le crayon et la feuille de papier posée près d'elle.

De plusieurs gestes brusques, elle trace quelque chose sur le papier.

Ses mouvements sont rapides, violents.

Le crayon casse sous sa main.

Elle lâche les morceaux et retombe sur sa chaise, poussant un profond soupir.

Ses traits se relâchent doucement.

Elle se détend.

Dehors, l'orage et le vent faiblissent.

La séance est terminée.

Quelques instants plus tard, Irma reprend conscience du monde extérieur.

Elle semble ne pas avoir gardé de souvenirs de ce qui vient de se passer.

Thomas Robertson est enchanté par la séance.

Le signe des Anciens

Le symbole tracé par Irma Slovenish est connu sous le nom de signe des Anciens.

Se rappeler cette information demande un test d'occultisme assorti d'un niveau de difficulté de 7.

Retrouver des références à cette glyphe dans les grimoires de Robertson est surtout une question de chance (1 chance sur 3).

Le symbole des Anciens est à la fois un signe de ralliement pour les adorateurs des Anciens et une malédiction pour les ennemis de ces derniers.

Découvrir cette information fait gagner un point de Folie aux PJ (sauf test de Folie réussi).

Prière à Cthulhu

Les mots étranges prononcés par la voyante forment une invocation plus vieille que l'humanité elle-même.

Le Nécronomicon apporte une traduction approximative de cette prière au Grand Cthulhu.

«...Dans sa demeure de R'lyeh la morte, Cthulhu attend en rêvant...»

Se rappeler cette information demande un test de connaissances occultes d'un niveau de difficulté de 6.

Il a rapidement pris note des curieuses paroles prononcées par la voyante.

Tous examinent avec intérêt le symbole tracé par Irma.

Quelques instants plus tard, Irma reprend conscience du monde extérieur. Elle semble ne pas avoir gardé de souvenirs de ce qui vient de se passer.

Thomas Robertson est enchanté par la séance.

Il a rapidement pris note des curieuses paroles prononcées par la voyante.

Tous examinent avec intérêt le symbole tracé par Irma.



Peut-être un des PJ connaît-il ce symbole?

Thomas Robertson affirme l'avoir déjà vu dans un de ses livres.

Il propose aux PJ d'examiner les ouvrages en question.

Thomas Robertson propose une autre séance pour le lendemain soir.

Bien évidemment, la voyante accepte.

Seconde séance de spiritisme :

Lors de la seconde séance de spiritisme, Thomas Robertson propose de placer au centre de la table la fameuse pierre gravée qu'il a rapporté de son expédition tragique dans l'Himalaya.

Peut-être cela aura-t-il un effet sur les esprits, d'autant que le symbole des Anciens apparaît plusieurs fois dans les runes couvrant la pierre.

La séance débute comme la veille.

Par contre, pas d'orage cette fois. Juste une brise légère fait bruisser le feuillage des arbres autour de la maison.

Après sa prière rituelle, Irma entre en transe.

Quelques minutes plus tard, d'une voix neutre, Irma prononce une série de sons étranges, sans doute des mots issus d'une langue inconnue ou très ancienne.

«...Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn...»

Alors qu'elle prononce ces mots étranges, de lointains battements d'ailes se font entendre dans la nuit, suivis par un choc venant d'en haut...

Quelque chose vient de se poser lourdement sur le toit de la demeure.

Les PJ sont libres de rompre le cercle et de se précipiter dehors pour voir la source de ces bruits nocturnes.

Edouard, le chauffeur

Edouard est un serviteur des choses ailées de Yuggoth et un adorateur de Shub-Niggurath.

Ses connaissances occultes ne sont pas très grandes; il est avant tout un serviteur.

Il est sous l'emprise des Fungi de Yuggoth.

Il sait conduire (+2) et manie bien les armes à feu (+3).

Du fait de sa folie liée aux choses de Yuggoth, il ne craint rien ni personne.

En combat rapproché, il se battra jusqu'au bout.

Il n'est guère possible de le raisonner.

PV: 8

PF : 8

Fusil de chasse +3 (4)

L'indien

Le domestique indien est un véritable fanatique, oeuvrant pour les choses de Yuggoth et la gloire de Shub-Niggurath.

Il est encore plus fou que le chauffeur et ne connaît ni la peur ni la douleur.

Il manie le couteau (+3) et connaît certains rituels d'invocation (qu'il tient de son père qui les tenait du père de son père et ainsi de suite).

En fait, la tribu dont est originaire l'indien adorait Shub-Niggurath et les esprits de la montagne (ceux de Yuggoth) depuis plusieurs siècles, bien avant l'arrivée de l'homme blanc.

PV: 6

PS: 5

Couteau +3 (2)

Fusillade dans la nuit :

Dehors, sur le toit, à la lumière blafarde de la Lune, une créature rampe...

«C'étaient des créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés; une espèce d'ellipsoïde couvert d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête... Parfois, elles marchaient sur toutes leurs pattes, et parfois, uniquement sur la paire postérieure...», HP Lovecraft, Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres.

Les PJ qui découvrent la chose sur le toit gagne automatiquement un point de Folie.

Soudain, un coup de feu claque dans la nuit. On tire en direction de la maison à partir des dépendances; des éclats de bois et un bruit mat d'un impact, tout près des PJ...

La créature disparaît dans l'ombre... quelques battements d'ailes... puis plus rien.

La chose est partie.

Accourant des dépendances, le chauffeur armé d'une carabine de chasse s'avance.

Arrivant près des PJ, il s'arrête, indécis.

Thomas Robertson arrive sur les lieux de la fusillade.

Il interroge les PJ du regard puis interpèle sans ménagement son domestique.

Celui-ci affirme avoir aperçu un animal sur le toit et avoir fait feu pour le faire fuir.

Si un des PJ prend la peine d'examiner les lieux, il se rendra compte que le coup de feu visait moins le toit qu'eux-mêmes... c'est presque une chance que le chauffeur ne sache pas tirer ou que la mire de la vieille carabine de chasse soit faussée.

Le chauffeur leur a vraisemblablement tiré dessus; ou a-t-il seulement essayé de leur faire peur.

Si un des PJ accuse ouvertement le chauffeur, ce dernier prétendra qu'avec l'obscurité, il est difficile de tirer juste et qu'il ne s'était pas rendu compte que les PJ étaient si proches de l'endroit où se trouvait l'animal...

Alors que tout le monde discute devant la maison, cherchant des traces du prétendu animal nocturne, un cri s'élève, venant de l'intérieur... c'est Irma.

Le cri est suivi d'un bruit de fenêtre qu'on brise.

Tout le monde se précipite dans le salon.

Irma est là, étendue sur le sol, sans connaissance.

La pierre gravée a disparu et une vitre a été brisée; la fenêtre est béante. Le voleur est sans doute entré et s'est enfui par là, emportant l'artefact avec lui.

Sous la fenêtre, des traces de pas semblables à celles relevées sur la colline lors de leur première nuit chez Robertson... ce sont celles des bottes du serviteur indien.

Les traces vont vers la forêt.

Les PJ peuvent se lancer à la poursuite du voleur s'ils le veulent mais la sagesse leur dicte plutôt d'attendre le matin.

Irma, toujours inconsciente, est transportée dans sa chambre.

Un examen médical rapide indique qu'elle est plongée dans un profond sommeil. L'avis général est d'attendre le lendemain matin pour se prononcer sur son état de santé. Ses jours ne semblent pas en danger.

La fenêtre brisée est condamnée avec quelques planches fixées à la hâte.

Thomas Robertson a ordonné à son chauffeur de s'enfermer dans les dépendances pour le reste de la nuit.

Il ferme soigneusement les portes de la maison et prend un revolver avant de verrouiller la porte de sa chambre derrière lui.

Les PJ s'enferment également dans leur chambre respective jusqu'au matin.

Fracas dans la nuit... les choses ailées reviennent :

Peu avant l'aube, un effroyable fracas de volet brisé réveille la maisonnée (si certains PJ étaient arrivés à s'endormir).

Quelques instants plus tard, tout le monde est dans le couloir, certains l'arme à la main.

Le bruit venait de la chambre d'Irma.

L'instant d'après, un bruit déjà entendu au cours de la soirée alerte les PJ: quelque chose rampe sur le toit de la maison.

La fenêtre de la chambre d'Irma a été fracassée ou plutôt arrachée de l'extérieur. Des traces sur le plancher attestent du passage de «quelque chose».

Si un PJ vient à la fenêtre, une décharge d'arme à feu (fusil de chasse) fait éclater ce qui reste du cadre de la fenêtre.

Si un des PJ sort de la maison, il est également pris pour cible.

C'est le chauffeur. Et cette fois, il n'y a pas de doute possible.

Il tire (volontairement) vers la maison, prenant pour cible toute personne s'aventurant au dehors, couvrant peut-être la fuite de la chose qui a enlevé Irma.

Les PJ vont devoir mettre hors d'état de nuire le chauffeur s'ils veulent sortir de la maison. Une fois le tireur neutralisé, ils pourront se lancer à la poursuite de la chose qui a enlevé Irma Slovenish.

Poursuite dans la nuit :

Non loin de la maison, des traces de bottes (l'indien disparu depuis la veille).

La piste semble mener à la colline où les avaient amenés les chants rituels l'avant-veille au soir. Cette fois, il n'y a pas à hésiter; la vie de la voyante est sans doute en danger.

Thomas Robertson suggère de se munir de lampes mais aussi d'armes.

La chose qui a enlevé la malheureuse Irma est peut-être dangereuse.

Les PJ peinent à suivre la piste de l'indien mais finalement et suivant leur première estimation, les traces les guident bien à la fameuse colline.

Alors qu'ils gravissent la colline au sommet de laquelle ils ont aperçu les lueurs d'un feu, une ombre surgit d'un buisson.

Les PJ n'ont le temps que de tirer (ou d'esquiver un coup de couteau mortel).

L'homme (car il s'agit bien d'un homme) s'écroule, foudroyé par le coup fatal.

C'est l'indien.

Il tient encore dans sa main crispée un couteau; ses traits sont déformés par la rage et la colère; ses yeux sont révulsés, laissant apparaître le blanc des globes oculaires.

Il a la bave aux lèvres.

La folie ailée :

Au sommet de la colline, un feu termine de s'éteindre.

La pierre gravée est là.

Il y a aussi d'étranges traces sur le sol, des empreintes semblables aux marques étranges laissées par la chose qui a enlevé Irma, les mêmes que celles relevées autour de la maison de Robertson.

Soudain, un bourdonnement agite l'air nocturne tandis que de furieux battements d'ailes membraneuses annoncent l'approche d'une ou plusieurs choses volantes.

Au moment où un nuage laisse paraître la lune, les PJ aperçoivent dans le ciel noir trois silhouettes impies de créatures inconnues et terrifiantes.

A la lueur vacillante des lampes, ils ne peuvent que discerner quelques formes, des têtes faites de protubérances rosâtres, des griffes et des pinces semblables à celles des crustacés, des paires d'ailes membraneuses battant l'éther nocturne.

L'attaque se passe comme dans un mauvais rêve.

Certains parmi les PJ auront peut-être la présence d'esprit de faire feu mais le sentiment le plus fort est la peur, une peur panique et une envie irrépressible de fuite éperdue dans la nuit.

Comme dans un rêve :

Les PJ émergent d'un rêve étrange, plutôt un cauchemar brumeux et froid.

Ils sont dans la maison de Robertson, chacun dans leur chambre respective.

Ils ne semblent pas blessés mais ressentent des douleurs lancinantes dans les membres, dans le dos et à la base du cou; ils se sentent tous courbaturés.

Lorsqu'ils essayent de se lever, ils sont saisis d'une violente douleur à la tête; la pièce vacille quelques secondes tandis que des flashes passent devant leurs yeux.

Attaque des choses ailées

L'attaque des Fungi de Yuggoth est impossible à éviter. Outre la terreur induite par l'apparition d'entités issues du Mythe, les Fungi assaillent leurs proies d'ondes mentales.

Bref, les PJ gagneront tous un point de Folie et perdront connaissance.

Pour des raisons qui échappent à l'entendement humain, les PJ seront épargnés. Ils se réveilleront à l'aube dans la maison de Robertson.

Irma Slovenish et leur hôte, Thomas Robertson, ont disparu, enlevés par les choses de Yuggoth.

Analyse de la substance des cylindres

Le liquide jaune et malodorant contenu dans les cylindres est composé une solution aqueuse et de plusieurs éléments nutritifs tels que des protéines et des graisses. Le liquide est une espèce de soupe nutritive...

Puis la douleur s'estompe après quelques instants. Leur cou leur fait moins mal; ils se lèvent, un peu sonnés.

Ils sont revenus à la demeure de Thomas Robertson mais n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé après l'attaque sur la colline.

Robertson n'est pas là.

Irma Slovenish a disparu.

Leurs chambres sont vides.

Les PJ peuvent fouiller la maison; ils ne trouveront rien, hormis d'étranges traces un peu partout dans la maison, des traces de reptation semblables à celles découvertes à plusieurs reprises les jours précédents... les traces des créatures ailées de Yuggoth.

Dans les heures qui suivent, les PJ fouillent la propriété et ses abords... en vain.

L'un d'eux fait une découverte pourtant: de curieux cylindres fait d'un métal inconnu, léger. Les cylindres d'environ 20 centimètres de diamètre et 50 cm de long sont creux.

Leur couvercle s'ouvre d'une simple pression.

La surface des cylindres est lisse sauf à trois endroits où elle présente de petits creux triangulaires.

A l'intérieur, un liquide visqueux et jaunâtre, à l'odeur très désagréable (une analyse pourrait être faite par un des PJ).

Il y a autant de cylindres que de PJ.

Ces cylindres étaient cachés sous une bâche à l'arrière de la grange. Autour de la grande, il y a de nombreuses traces des choses ailées.

Il ne reste plus aux PJ qu'à prévenir la police et fouiller les collines à la recherche de Thomas Robertson et d'Irma Slovenish.

Dans les semaines qui suivent cette aventure étrange, plusieurs PJ font des rêves surprenants de voyage dans l'éther obscur du cosmos, d'un astre froid et lointain peuplé de choses ailées et rampantes...

Les recherches menées par la police dans les collines du Vermont n'ont rien donné. Pourtant, chaque vallon, chaque cavité, chaque mine, chaque caverne ont été fouillés autant que cela était possible.

Aujourd'hui, tout cela semble n'avoir été qu'un rêve...

Pluton, la neuvième planète

Un mois après cette aventure, un article du Boston Advisor fait état de la récente découverte d'une neuvième planète, aux confins de notre système solaire.

Cette planète a été baptisée Pluton.

Les grimoires de Robertson

Après une étude approfondie des livres et manuscrits de la bibliothèque de Robertson, il apparaît que notre planète serait visitée (voire même habitée en permanence) par d'étranges créatures ailées crustacéennes nommés Mi-Go; ces choses seraient plus apparentées aux champignons qu'aux crustacés bien qu'ils possèdent un corps articulé couvert de chitine et plusieurs pincés-griffes.

Leurs ailes ne leur permettent pas de voler dans notre atmosphère (ou seulement de courtes distances); elles leur permettent de franchir l'éther cosmique jusqu'à leur monde, un astre lointain et glacé nommé Yuggoth.

Epilogue

Tout cela associé à la découverte d'une nouvelle planète à la frange de notre système solaire ne peut être une coïncidence.

Mais qui voudra croire à cette histoire? Même les PJ eux-mêmes commencent à douter de la réalité de leur surprenante aventure.

A suivre...

Ce scénario peut servir d'introduction à l'univers de Lovecraft.

Il peut à votre guise être joué en one-shot ou donner lieu à une suite.

Les recherches de la police n'ont rien donné.

Robertson et la voyante ont disparu.

Pourtant, il reste peut-être encore des choses à découvrir dans les cavernes secrètes, dans les obscurs tunnels que les policiers n'ont sans doute pas osé explorer et fouiller.

Les collines du Vermont n'ont pas encore livré tous leurs secrets.

Les notes de Roberston

Dans un cahier de notes retrouvé par les PJ, Thomas Robertson fait le lien entre les fameuses créatures qu'il a baptisées les Fungi de Yuggoth et les diverses légendes concernant des monstres gardant des domaines interdits et secrets (comme l'abominable homme des neiges, le fameux Yeti).

D'après ses recherches, les Mi-Go auraient des colonies sur Terre depuis bien avant l'apparition de l'homme.

Les Mi-Go vouent un culte à différents dieux dont Shub-Niggurath, entité citée dans l'hideux Nécronomicon.

Qu'a découvert exactement Thomas Robertson dans les régions inhospitalières de la lointaine Himalaya? Les PJ peuvent se rendre dans ces contrées inconnues, monter eux aussi une expédition.

Ils peuvent aussi tenter d'oublier toute cette aventure qui semble plus irréelle à chaque jour qui passe... Comment continuer à vivre normalement alors qu'une menace d'outre-espace peut surgir des profondeurs cosmiques à tout moment.

Autant de questions qui méritent sans doute des réponses...

CTHULHU FHTAGN

FICHE D'INVESTIGATEUR

Nom :

Date et lieu de naissance :

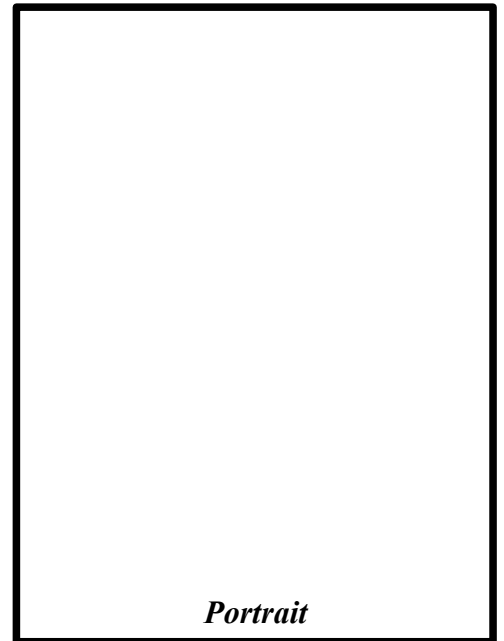
Sexe :

Taille :

Poids :

Profession :

Description :



Portrait

Points de Vie : /

Points de Fatigue : /

Points de Folie :

Phobie(s) :

Compétences :

Equipement :

CTHULHU FH T A G N

FICHE D'INVESTIGATEUR

Nom : Harvey Walters

Date et lieu de naissance : Né à Providence en 1890

Sexe : Masculin

Taille : 1,78 m

Poids : 85 Kg

Profession : Professeur d'université

Description : Jeune professeur à l'université de Boston, célibataire, passionné d'archéologie et surtout d'égyptologie, homme réservé, membre de plusieurs cercles d'archéologie, opiniâtre; son sérieux est connu et apprécié dans le milieu universitaire.

Harvey Walters ne pratique aucun sport (physique relativement anodin.

Il a des revenus honnêtes qui lui permettent de se consacrer entièrement à ses recherches. Il possède une automobile.

Il loge actuellement dans une pension de famille à Boston.

Points de Vie : 10 / 10

Points de Fatigue : 8 / 8

Points de Folie : Aucun

Phobie(s) : Aucune

Compétences :

Histoire +3

Archéologie +2

Bibliothèque +2

Relations dans les milieux universitaires +2

Maniement des armes à feu -2

Maniement des armes blanches -3

Equipement :

Une automobile



Portrait

CTHULHU FH T A G N

FICHE D'INVESTIGATEUR

Nom : Howard Philips Wilcox

Date et lieu de naissance : Né à Arkham en 1875

Sexe : Masculin

Taille : 1,85 m

Poids : 78 Kg

Profession : Ecrivain et poète

Description : Ecrivain et poète connu, d'origine modeste, bonne éducation, fréquente les milieux littéraires d'Arkham et de l'université de Miskatonic, travaille comme journaliste pour le « Arkham Telegraph »; physique imposant, bien bâti, robuste, plutôt séduisant. Connus et appréciés dans la haute société.

HP Wilcox a approché l'étrange et le surnaturel dans un village côtier près d'Innmouth (d'où son point de folie); depuis, il a changé: taciturne, renfermé, sombre. Il fait partie du club d'Hypnos, un groupe occulte étudiant le mythe.

Points de Vie : 10 / 10

Points de Fatigue : 12 / 12

Points de Folie : 1 point

Phobie(s) : Aucune

Compétences :

Arts (poésie) +3

Bibliothèque (recherche) +2

Littérature (connaissances) +3

Relations dans les milieux littéraires +2

Équipement :

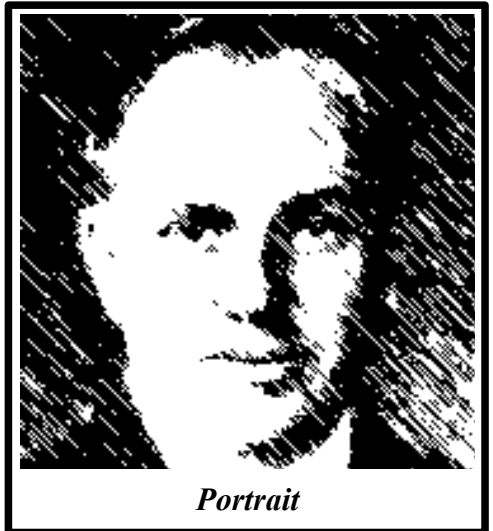
Un fusil de chasse

Astronomie +1

Photographie +1

Sens de l'orientation +1

Armes à feu (fusil de chasse) +1



CTHULHU FH T A G N

FICHE D'INVESTIGATEUR

Nom : *Miranda Davenport*

Date et lieu de naissance : *Né à Boston en 1895*

Sexe : *Féminin*

Taille : *1,60 m*

Poids : *51 Kg*

Profession : *Dilletante*

Description : *Miranda est la fille d'un riche industriel de Chicago. La fortune paternelle lui autorise un train de vie fastueux et de grands voyages autour du monde.*

C'est une jeune femme gaie et extravertie. Ses excès et ses frasques sont bien connus dans la haute société (mais il faut bien que jeunesse se fasse). Elle est passionnée par le spiritisme (un truc à la mode) et profite d'un compte en banque bien garni pour acheter aux quatre coins du monde des ouvrages «occultes»

D'un naturel enthousiaste, elle est prête à se lancer dans toutes les aventures...

Elle est sensible au surnaturel (à son insu bien évidemment).

Points de Vie : *10 / 10*

Points de Fatigue : *10 / 10*

Points de Folie : *Aucun*

Phobie(s) : *Aucune*

Compétences :

Ressources financières +5

sensibilité au surnaturel +3

Relations dans la haute société +3

Armes à feu -3

sens de l'observation +4

Equipement :

Derringer (mais elle ne sait pas tirer)



CTHULHU FHTAGN

FICHE D'INVESTIGATEUR

Nom : Colonel Richard Watson

Date et lieu de naissance : Né à Washington en 1860

Sexe : Masculin

Taille : 1,75 m

Poids : 80 kg

Profession : Militaire à la retraite

Description : Militaire à la retraite (après 30 années de carrière); homme âgé mais en bonne santé, pragmatique et expert en armes à feu et armes blanches (il pratique encore l'escrime).

sa carrière militaire l'a amené à visiter plusieurs pays (notamment l'Asie).

il se méfie des journalistes et ne croit que ce qu'il voit. Malgré son âge, il est encore bel homme et passe pour quelqu'un de cultivé bien qu'un peu bourru.

il n'est pas marié (sa carrière militaire ne lui a jamais laissé le temps pour ça).



Points de Vie : 8 / 8

Points de Fatigue : 8 / 8

Points de Folie : 1 point

Phobie(s) : Aucune

Compétences :

Armes à feu +3

Armes blanches +2 (+3 pour les épées et sabres)

stratégie militaire +4

survie +3

Equipement :

Canne épée

Revolver