



Terres de l'Etrange

**Un jeu de rôle d'investigation et d'horreur
cosmique au début du XXème siècle**

Y
OCTO

AVANT-PROPOS	2
Crédits et licence	3
LES INVESTIGATEURS	4
Concept et Traits	4
Matériel	5
Ressources monétaires et niveaux de vie	5
Création d'un investigateur	6
Exemples de personnages	6
Quelques astuces	6
Évolution des personnages	7
Acquérir du matériel	7
SYSTEME DE JEU	8
Résolution des actions	8
Confrontations	8
Nouvelles tentatives et coopération	9
Utilisation des Traits par les joueurs	9
Utiliser des traits d'investigateur en sa faveur	9
Utiliser des traits d'investigateur en sa défaveur	10
Utiliser des traits de ses adversaires en leur défaveur	10
Santé & Blessures	11
Stress et santé mentale	12
Santé mentale	12
Stress	12
SORCELLERIE	13
Sortilèges de magie noire	13
Exemples de sortilèges	13
Grimoires du Mythe de Cthulhu	14
CREATURES ET ADVERSAIRES	15
Adversaires mortels	15
Créatures fantastiques	16
Créatures du Mythe de Cthulhu	16
Entités du Mythe de Cthulhu	18
QUELQUES CONSEILS AU GARDIEN	20

Avant-propos

« Toutes mes histoires, même si elles n'ont aucun rapport entre elles, se rattachent à une tradition, une légende fondamentale selon laquelle ce monde a été peuplé autrefois par les êtres d'une autre race ; adeptes de la magie noire, ils ont perdu leur emprise sur cet univers et en ont été bannis mais ils continuent à vivre au dehors et sont toujours prêts à reprendre possession de la Terre. » - H.P. Lovecraft

Terres de l'Etrange est un court jeu de rôle qui vous permettra d'incarner des gens ordinaires confrontés à l'horreur cosmique, à la magie noire et à la sombre réalité qui se cache derrière les superstitions les plus anciennes. Le cadre de jeu est laissé volontairement flou : il peut s'agir de la Nouvelle Angleterre des années folles, de la campagne Française à l'aube de la Première Guerre Mondiale ou même de Londres sous le Blitzkrieg allemand, rien ne vous limite dans l'absolu. L'ambiance du jeu fonctionnera cependant sans doute mieux si vous vous concentrez sur les premières décennies du XXème siècle, et particulièrement sur l'avant 1914 et sur les années 20 et 30. Au cours de leurs péripéties, les personnages joueurs, appelés affectueusement investigateurs, seront amenés à faire face à des créatures sorties tout droit du folklore et des légendes populaires (la Bête du Gévaudan, l'Ankou, la Dame Blanche...), du bestiaire gothique traditionnel (loup-garous, momies, vampires...) ou même du Mythe de Cthulhu, créé par H.P. Lovecraft et ses successeurs au cours des décennies qui nous intéressent. En cela, **Terres de l'Etrange** se veut être un successeur modernisé aux grands classiques du jeu de rôles que sont **Maléfices** et **l'Appel de Cthulhu**.

Le meneur de jeu, appelé ici Gardien des Arcanes, aura la charge de faire vivre cet univers oscillant entre l'exubérance des Années Folles, la noirceur de la Grande Dépression, les troubles de la Prohibition, l'horreur de la Der des der et de mettre à mal la santé mentale des investigateurs lorsque ceux-ci seront confrontés à l'horreur.

Le système de jeu est basé sur **Yocto**, le système de jeu générique narrativiste écrit par Sedna. Comme dans chez son grand frère, vous n'y trouverez qu'une mécanique unifiée pour gérer toutes les situations et donc ni sous-systèmes ni exceptions. Au cours de vos parties, l'accent sera donc mis sur les choix des joueurs et leurs répercussions sur l'histoire.

Ce jeu ne contient presque aucune indication de background en dehors de quelques noms et créatures. Si vous cherchez de l'inspiration, n'hésitez pas à reprendre les anciens scénarios de **Maléfices** ou à vous promener sur les portails dédiés à la Mythologie et au Paranormal sur Wikipédia. Si c'est l'univers de H.P. Lovecraft qui vous intéresse plus particulièrement, le mieux est encore de vous plonger dans les nouvelles du reclus de Providence. *L'Appel de Cthulhu*, *La Couleur tombée du ciel*, *Le Cauchemar d'Innsmouth*, *Les Montagnes hallucinées* et *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* sont particulièrement recommandées pour mettre un premier pied dans le Mythe de Cthulhu. Pour aller plus loin et si vous tenez absolument à avoir un background figé et formalisé, vous pouvez vous référer aux deux jeux de rôles traitant du sujet sortis dans le commerce : **Cthulhu** (*Trails of Cthulhu* en VO) sorti chez le 7^{ème} Cercle et le classique **Appel de Cthulhu** sorti chez les éditions Sans Détours.

- Julien "Selpoivre" Rothwiller, en direct de R'lyeh

Crédits et licence

Terres de l'Etrange est une production du Studio Gobz'Ink réalisée dans le cadre de l'édition 2011 du **Concours des Vieux Pots** (version du 14/08/11).



<http://gobzink.shamzam.net/>



Le texte de ce jeu est publié sous licence Creative Commons BY-SA. Cette licence vous autorise à modifier et redistribuer ce fichier à condition d'en citer la paternité et de distribuer la version modifiée sous la même licence. Pour plus d'informations, visitez la page suivante : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Paternité du système de jeu et des textes par Julien "Selpoivre" Rothwiller (selpoivre@gmail.com) d'après un travail de Damien "Sedna" Sornette (damien.sornette@gmail.com).

D'après l'univers et les personnages créés par H.P. Lovecraft et ses successeurs.

Relectures, playtest et conseils : Damien "Sedna" Sornette, Benjamin "Muad'Dib" Cambron

Paternité des illustrations (hors domaine public) : propnomicon, Pahko, Tracy O (*Licence Creative Commons*).



Les photos ainsi que certaines illustrations utilisées pour illustrer ce texte appartiennent au domaine public, à ma connaissance. Si ce n'est pas le cas et que vous reconnaissez l'une de vos œuvres, envoyez-nous un e-mail et nous retirerons la photo en question si vous le souhaitez.

Les investigateurs

Dans une partie de *Terres de l'Etrange*, chaque joueur incarne un investigateur créé par ses soins. Les investigateurs sont des gens presque ordinaires qui peuvent être issus de toutes les strates de la société. Ils peuvent être des amis, de proches collaborateurs ou partager des liens de sang, mais ce qui les rassemble le plus c'est un état d'esprit ouvert au surnaturel, entre crédulité et scepticisme.

Concept et Traits

Les personnages-joueurs, aussi appelés investigateurs, sont définis par leur Concept et par leurs Traits.

Le **Concept** est une description en quelques mots de l'essence du personnage, de ce qu'il est au quotidien. Il se doit de tenir en quelques mots. C'est généralement un nom commun suivi de quelques adjectifs. Un personnage réussira facilement les actions qui correspondent à son Concept.

Par exemple : Riche héritier dilettante, Avocat minutieux, Professeur d'anthropologie, Archéologue globe-trotteur, Vieil agriculteur, Journaliste, Industriel paternaliste...

Les **Traits** sont des éléments scénaristiques récurrents liés au personnage. Ils peuvent, selon les situations, agir en sa faveur ou en sa défaveur. Ce sont eux qui distinguent deux personnages avec le même concept l'un de l'autre. Ils décrivent ses contacts principaux, ses ennemis, ses forces, ses faiblesses, le matériel hors-norme dont il dispose, ses croyances, etc.

Les traits possédés par les personnages peuvent être regroupés dans des grandes catégories pour aider le joueur à s'y retrouver mais cela n'a rien d'obligatoire.

Les **traits personnels** regroupent les aspects physiques et mentaux marquants chez le personnage.

Par exemple : *Maigre comme un clou, Santé fragile, Epileptique, Alcoolique, Fort comme un bœuf, Visage barré d'une cicatrice, Quelques kilos en trop...*

Les **traits de vécu** regroupent à la fois le passé, la profession ainsi que les hobbies et passe-temps du personnage.

Par exemple : *Agent de police, Licence de détective, Carte de presse, Féru d'architecture, Linguiste, Passionné de généalogie, Peintre, Photographe, Musicien...*

Les **traits de contacts** représentent chacun un contact marquant du personnage. Il peut s'agir d'un ami, d'un membre de la famille, d'un collègue de travail ou d'un inconnu rencontré lors d'un voyage. En cours de jeu, ces contacts pourront aider le personnage ou au contraire lui réclamer des services dus voir le trahir.

Les **traits d'équipement** décrivent le matériel exceptionnel possédé par le personnage. Il peut s'agir d'un objet de grande valeur, d'une merveille technologique ou d'un vieil héritage. Si ce matériel est détruit, perdu ou volé, le Trait correspondant disparaît.

Par exemple : *Ancien pendentif de famille, Revolver fétiche, Héritier de la collection archéologique Barrett, Appareil photographique couleur, Bibliothèque ésotérique...*

Les **étranges traits** décrivent à la fois la relation qu'entretient le personnage avec le paranormal, l'occulte et le Mythe. Il peut s'agir d'une famille aux origines pas très claires, d'un esprit capable de résister aux pires horreurs ou d'un étrange destin.

Par exemple : Une bien étrange famille, Lignée douteuse, Marqué par le destin, Chance insolente, Cartésien convaincu, Volonté de fer...

Chaque Trait est caractérisé par un **Niveau**, allant de 1 à 5, qui définit à la fois son importance dans le récit et le **nombre de fois où il pourra être utilisé** au cours d'un scénario. Les Traits permettent soit de gagner des Points de Narration lors d'utilisations défavorables au personnage, soit d'obtenir des effets favorables en échange d'un Point de Narration.

Enfin, chaque personnage possède une **réserve de Points de Narration (PN)**. Au début d'un scénario, chaque personnage dispose de 5 PN, quel que soit la taille de sa réserve à la fin du scénario précédent.

Matériel

Tout le petit matériel lié au Concept personnage est de manière générale considéré comme acquis, et n'a pas d'autre effet en terme de jeu que de lui permettre d'utiliser ses compétences. Il s'agit uniquement de matériel basique.

Le matériel plus important (c'est à dire généralement celui qui se paye hors du niveau de vie) donne lieu à la création de traits comme décrit plus haut.

Ressources monétaires et niveaux de vie

Dans les nouvelles de Lovecraft, les protagonistes sont très fréquemment des universitaires, des ingénieurs ou des intellectuels. Par défaut, on considère donc qu'un investigateur n'ayant pas de traits particuliers appartient à la « classe moyenne supérieure ». Si vous souhaitez incarner un personnage plus riche ou plus pauvre, vous pouvez passer par des traits personnels (si votre fortune vous vient d'un héritage), de vécu (si vos ressources découlent de votre activité professionnelle) ou même par des traits de contact (si vous passez votre vie à emprunter de l'argent à un riche parent par exemple).

Pour simplifier la gestion des ressources financières, considérez simplement que les dépenses courantes incompressibles (comme le loyer, l'alimentation, les assurances...) sont couvertes par le métier exercé par l'investigateur (à moins que l'un de ses traits n'implique le contraire).



Création d'un investigateur

Lors de la création, un joueur dispose de 25 points à répartir entre les différents Traits de son personnage. Chaque point dépensé accorde 1 Niveau au trait.

Création au fil de l'eau : Au début d'une campagne, le Gardien des Arcanes peut autoriser les joueurs à ne pas dépenser tous les points dont ils disposent, et à créer des Traits à la volée. Cette flexibilité facilite la création pour un joueur peu inspiré, et augmente l'ancrage du personnage dans la campagne, puisque les Traits définis de cette manière seront forcément adaptés.

Exemples de personnages

Francis W. Thurston : Universitaire Bostonien. Traits personnels : *Trop curieux* 2, *Méthodique* 2, *Grand voyageur* 3, *Santé fragile* 2. Traits de vécu : *Professeur renommé* 3, *Spécialiste en cultures primitives* 3, *Photographe amateur* 1, *Linguiste* 2. Traits de contacts : *Inspecteur Legrasse, policier de la Nouvelle-Orléans* 1, *Henry Wilcox, artiste à Rhode Island* 1. Traits d'équipement : *Héritage du professeur Angell* 4.

Sophia Hapgood : Médium New-Yorkaise. Traits personnels : *Belle à se damner* 3, *Femme d'action* 2, *Oratrice captivante* 4, *Au-devant des ennuis* 3. Traits de vécu : *Célébrité mondaine* 1, *Ancienne archéologue* 2. Traits de contacts : *Henry Jones Jr., professeur d'archéologie* 2, *Alain Trottier, antiquaire* 3. Traits d'équipement : *Etrange pendentif de bronze* 4. Etranges traits : *Rêve d'une cité perdue* 1.

Jack Ryan : Ingénieur des ponts et chaussées. Traits personnels : *Passionné par les nombres* 3, *Quelques kilos en trop* 2, *Alcoolique* 2, *Tombeur de ces dames* 3. Traits de vécu : *Féru d'architecture* 2, *Passé trouble* 4, *Ancien espoir de baseball* 2. Traits de contacts : *Frank H. Pabodie, universitaire* 1, *Chaz Turner, fabricant d'alcool clandestin* 2, *Alexandra Holz, amour de jeunesse* 2. Etranges traits : *Ces voix dans ma tête* 2.

Anastasia Cullen : Etudiante dilettante texane. Traits personnels : *A la pointe de la mode* 1, *Enjouée* 2, *Inconsciente du danger* 3, *Débrouillarde* 2. Traits de vécu : *Apprentie actrice* 3, *Habituée des clubs de jazz* 2, *Amoureuse de New-York* 2. Traits de contacts : *H.R. Cullen, mon millionnaire de père* 3, *Lloyd O'Connor, patron de club à Harlem* 2, *Marvin Sheppard, amour interdit* 2. Etranges traits : *Spirite* 3.

Alexander G. Mercer : Occultiste Londonien. Traits personnels : *Flegme britannique* 2, *Passionné par les cultes primitifs* 3, *Esprit ouvert* 2, *Dévoré par les remords* 2. Traits de vécu : *Vétérant d'Afghanistan* 1, *Immigré New-Yorkais* 1. Traits de contacts : *Howard Carter, journaliste* 2, *Rupert Smith, ancien frère d'armes* 1, *Carl Schumann, bibliothécaire Juif en exil* 3. Traits d'équipement : *Bibliothèque occulte* 4. Etranges traits : *Expérience de mort imminente* 2, *Etrange dague ramenée d'Afghanistan* 2.

Quelques astuces

Équilibrer ses traits : Bien que les Traits soient neutres par nature, il est conseillé de créer un personnage disposant de quelques traits majoritairement négatifs, qui sont plus faciles à faire intervenir dans une histoire au désavantage du personnage que les Traits à tendance fortement positive.

Les traits comme accroches de scénarios : Sur les Terres de l'Etrange, les choses ne sont jamais ce qu'elles semblent être. Lorsqu'ils créent un étrange trait pour leurs personnages, les joueurs sont encouragés à laisser la formulation de ce trait le plus vague possible, afin de permettre au meneur de rebondir dessus en cours de jeu et de les surprendre.

Évolution des personnages

Entre chaque scénario, un joueur peut augmenter ou diminuer d'un point le niveau des Traits de son personnage, si celui-ci a survécu au scénario précédent et tant que cela sert l'histoire, se justifie par les événements passés ou par les évolutions à venir du personnage. Un Trait dont le Niveau tombe à 0 disparaît de la feuille du personnage. A contrario, un Trait qui n'existe pas peut être créé au Niveau 1.

De manière générale, il est préférable de ne pas faire évoluer plus d'un ou deux Traits entre chaque scénario, afin de préserver une continuité crédible, sauf, bien sûr, si plusieurs années s'écoulent entre les deux histoires.

Acquérir du matériel

Lorsqu'un joueur souhaite obtenir du matériel ou des services, il doit réussir une Confrontation avec le Gardien (voir page 8). En cas d'échec, l'objet ou le service n'est pas disponible ou dans des délais trop longs et l'investigateur devra s'en passer. En cas de réussite, l'investigateur obtient ce qu'il souhaite. S'il s'agissait d'un objet qu'il souhaite conserver durablement, un nouveau trait est créé sur la fiche du personnage au Niveau 1.

Note : Ce nouveau trait est évidemment déduit du nombre maximum de traits que l'investigateur pourra faire évoluer à la fin du scénario.



Système de jeu

Résolution des actions

Lorsque le Gardien des Arcanes se demande si un personnage est capable de réaliser une action ou non, il se réfère d'abord au Concept du personnage et à son historique. Si l'action rentre bien dans le Concept et qu'elle est de difficulté modérée, le personnage la réussit sans encombre. Si l'action ne colle pas au Concept ou est difficile, le Gardien des Arcanes lance une Confrontation avec le joueur.

Confrontations

Une Confrontation est un tirage de cartes du Tarot de Marseille entre les parties concernées, généralement le Gardien des Arcanes et un joueur, mais parfois deux joueurs. Les enjeux en cas de réussite et d'échec sont définis à l'avance.

Lors d'une confrontation, le joueur de l'investigateur et le Gardien des Arcanes tirent chacun une première carte du Tarot Divinatoire. A cet instant, le joueur peut éventuellement tirer des cartes supplémentaires en activant des traits. De son côté, le Gardien tire des cartes supplémentaires si un score de Danger, de Menace, d'Horreur ou de Démence est applicable (voir pages 13 et 15 pour plus d'informations sur ces scores). Il peut également donner un Point de Narration au joueur pour activer un trait libre éventuellement applicable.

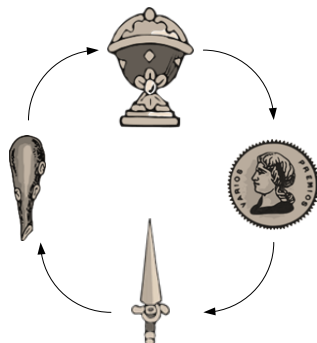


Lorsque tout le monde a tiré ses cartes, chaque participant en conserve une seule puis tout le monde abat sa carte devant lui simultanément (les cartes surnuméraires sont jetées à la défausse). On résout alors la confrontation en comparant les cartes posées.

Dans la plupart des cas, on compare simplement la valeur des cartes tirées par chacun pour déterminer qui emporte la confrontation. Il existe cependant certains cas où la couleur des cartes tirées influe la lecture du résultat.

Tout d'abords, une carte d'Arcane Mineure (les Coupes, les Deniers, les Epées et les Batons) gagne systématiquement lorsqu'elle est face à une carte de la couleur opposée (on dit qu'elle « coupe ») :

- L'Eau bat la Terre, donc les Coupes battent les Deniers
- La Terre bat l'Air, donc les Deniers battent les Epées
- L'Air bat le Feu, donc les Epées battent les Bâtons
- Le Feu bat l'Eau, donc les Bâtons battent les Coupes



Une carte d'Arcane Majeure « coupe » toute carte d'Arcane Mineure à laquelle elle est opposée. Lorsque deux Arcanes Majeures s'opposent, celle ayant la plus haute valeur l'emporte.



De plus, lorsqu'une créature abat une carte d'une couleur avec laquelle elle possède une affinité, elle gagne automatiquement la Confrontation, à moins que l'investigateur ne puisse abattre une carte plus haute de la même couleur.

Occultisme oblige, ce tirage est loin d'être innocent et les cartes tirées résonnent chacune avec un élément alchimique et/ou un aspect du personnage. Pour plus d'ambiance, il est également recommandé d'utiliser ces associations pour colorer la description de la confrontation (particulièrement lors de confrontations magiques).

Carte tirée	Elément alchimique	Aspect du personnage
Arcanes Majeures	Ether	L'Ame
Deniers	Terre	L'Intellect
Bâtons	Feu	Le Style
Epées	Air	Le Corps
Coupes	Eau	Le Courage

Nouvelles tentatives et coopération

De manière générale, à moins que l'objectif à atteindre ne soit abordé de manière complètement différente, il n'est pas possible de faire une nouvelle tentative. En effet, laisser faire autant de tentatives que souhaité revient à attribuer une réussite automatique au personnage. Or, ce n'est pas le but d'une Confrontation, qui se doit de présenter un réel embranchement dans l'histoire.

Lorsque plusieurs personnages coopèrent à la réalisation d'une tâche, le Gardien des Arcanes peut soit décider que cela transforme une Confrontation potentielle en réussite automatique, soit, s'il pense qu'une Confrontation est toujours souhaitable dans son histoire, permettre de tirer une carte supplémentaire au personnage qui mène la Confrontation par autre personnage l'aidant.

Jouer sans tarot de Marseille : Il est parfaitement possible de remplacer les cartes du tarot de Marseille par un jeu de tarot ordinaire.

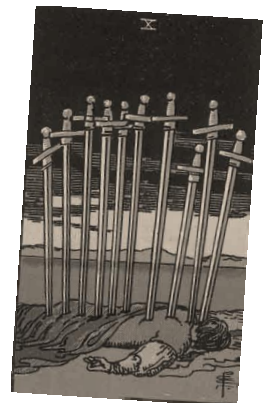
Dans ce cas, les atouts remplacent les Arcanes Majeures, les Trèfles remplacent les Bâtons, les Cœurs remplacent les Coupes, les Carreaux remplacent les Deniers et les Piques remplacent les Epées. Considérez également que l'Excuse est un atout d'une valeur de 0 points.

Utilisation des Traits par les joueurs

Utiliser des traits d'investigateur en sa faveur

Un joueur peut invoquer un trait possédé par son investigateur pour en retirer l'un des bénéfices suivants :

- Rendre possible une action autrement impossible (par exemple, un personnage peut invoquer son trait *Pilote* pour prendre les commandes d'un avion et le poser sans encombres). Cette action peut déclencher une confrontation avec le Gardien si celui-ci estime qu'elle comporte des risques (par exemple, si l'avion en question se trouve être pris dans une tempête de neige).



- Lors d'une confrontation, piocher une carte supplémentaires. Le joueur peut recourir à cette possibilité plusieurs fois, au prix d'une « coche » d'utilisation du trait concerné par carte supplémentaire tirée (par exemple, un trait ayant un score de 4 peut être utilisé pour tirer 3 cartes supplémentaires au prix de 3 utilisations).

Pour pouvoir invoquer un trait en sa faveur, le joueur doit cependant justifier l'utilisation du trait en question vis-à-vis de la scène et expliquer comment celui-ci intervient. Il **doit** ensuite dépenser un Point de Narration et cocher une utilisation du trait sur sa fiche. Lorsque le nombre d'utilisations d'un trait cochées sur la case dépasse le niveau de ce trait, celui-ci est alors inutilisable pour le reste de la partie.

Utiliser des traits d'investigateur en sa défaveur

De même, pour une action que le Gardien des Arcanes considère comme faisable, le Gardien des Arcanes ou le joueur peuvent faire intervenir un Trait de manière négative pour obtenir l'un des effets suivants :

- Lancer une confrontation qui n'aurait normalement pas lieu d'être.
- Rendre une action impossible à réaliser ou faire échouer une Confrontation automatiquement.

Lorsqu'un trait est utilisé en sa défaveur, le joueur ajoute un Point de Narration à sa réserve et coche une utilisation du trait sur sa fiche.



Utiliser des traits de ses adversaires en leur défaveur

Certains adversaires ou créatures rencontrés par les investigateurs possèdent des traits libres en plus de leurs scores de Menace et d'Horreur. Lorsque leur personnage a conscience de l'existence de ces traits, les joueurs peuvent utiliser ces traits en leur faveur pour pénaliser leurs adversaires comme s'il s'agissait de leurs propres traits utilisés positivement.

Par exemple, un personnage connaissant l'**Allergie à l'ail** des vampires (trait niveau 1) affrontant un descendant de Dracula peut dépenser un Point de Narration pour tirer une carte supplémentaire.

Santé & Blessures

Un personnage peut être dans trois états de santé différents : *Indemne*, *Blessé*, ou *Mourant*.

Lorsqu'un personnage subit des traumatismes physiques, le Gardien des Arcanes détermine s'il devient Blessé ou Mourant. Un personnage blessé qui subit un nouveau traumatisme devient généralement mourant, alors qu'un personnage indemne devient généralement Blessé, sauf si le traumatisme est vraiment violent, comme par exemple être blessé par une arme antichar, chuter du haut d'une falaise, etc. Dans ce cas il devient immédiatement Mourant.

Un personnage Indemne jouit de toutes ses facultés, alors qu'un personnage Blessé voit systématiquement son adversaire tirer une carte supplémentaire lors d'une Confrontation, comme s'il activait un Trait de manière négative (par contre, il ne gagne pas de PN pour cela). De plus, le Gardien des Arcanes est susceptible d'engager plus de Confrontations avec ce personnage, en fonction de la nature des blessures et du handicap qu'elles imposent par rapport à l'action à réaliser.

Un personnage Mourant est généralement incapable de la plus simple action, car il est au sol, en train de se vider de son sang. La mort ou la survie du personnage dépend désormais de la rapidité à laquelle les soins salvateurs lui seront procurés, si tant est que cela soit possible. De fait, cela revient à dire que le personnage est entre les mains du Gardien des Arcanes. C'est à lui de considérer si la mort du personnage fait avancer l'histoire, ou s'il vaut mieux le faire survivre, quitte à ce qu'il en paye le prix (acquisition d'un nouveau Trait lié à ses blessures par exemple).



Stress et santé mentale

Le stress et la santé mentale sont deux choses bien distinctes, bien qu'il existe des liens entre ces deux aspects du mental d'un investigateur.

Le **stress** représente l'état des nerfs de l'investigateur. Il augmente lorsque celui-ci est exposé à une grande pression psychologique, par exemple lorsqu'il est traqué ou qu'il explore un endroit profondément inquiétant. La **santé mentale** représente l'équilibre psychologique de l'investigateur. Elle se dégrade lorsque celui-ci est confronté à l'indicible horreur du Mythe (créatures, rituels magiques, visions impossibles...).

Santé mentale

La Santé mentale est un moniteur utilisé pour gérer les crises de folie passagères (ou définitives) des personnages face à l'indicible. Un personnage peut être **Sain d'esprit**, **Choqué** ou **En crise**. Ces trois états sont gérés de la même manière que les blessures.

Un personnage Choqué est très perturbé pendant quelques temps, jusqu'à ce qu'il surmonte ses démons et qu'il se calme un peu. En règle générale, quelques instants de repos, une bonne rasade de whisky ou les bras d'une prostituée permettent de redevenir Sain d'esprit.

Un personnage En crise est généralement hors service pour le reste du scénario. Il peut redevenir Sain d'esprit après avoir passé quelques temps en institution psychiatrique. Ce temps dépend du nombre de crises déjà vécues au total :

Nombre de crises	Temps de récupération
1	1 semaine
2	1 mois
3	6 mois
4	1 an
5	5 ans
6	N'espérez pas sortir un jour, l'Asile d'Arkham est votre nouvelle demeure

Lorsqu'il sort de l'asile, l'investigateur est à nouveau pleinement opérationnel mais conservera des séquelles de sa crise : son joueur choisit soit d'augmenter l'un de ses traits de folie d'un point soit, plus rarement et avec l'accord du Gardien, d'acquérir un nouveau trait de folie avec un score de 1.

Pour vous aider dans votre choix, voici quelques exemples de traits de folie : **Obsession, Fugue, Vocalisation, Paranoïa, Phobie, Trouble obsessionnel compulsif, Maniaco-dépression, Hallucinations, Boulimie, Anorexie, Dépression**

Stress

Le stress est géré via trois états, qui fonctionnent également comme les états de santé : **Calme**, **Agité**, **Stressé**. Lorsqu'un personnage Stressé se retrouve face à une créature possédant un score d'Horreur supérieur à 0, il devient automatiquement Choqué (ou En crise) sans avoir la possibilité de recourir à une confrontation pour éviter cet état. L'état de stress d'un personnage revient automatiquement à Calme à la fin de la scène, lorsque la tension narrative redescend et que les investigateurs sont à l'abri.

Sorcellerie

Sortilèges de magie noire

Sur les Terres de l'Etrange, la magie noire est une force terriblement réelle, et généralement pratiquée par les créatures surnaturelles ou leurs serviteurs mortels. Ici, point de boules de feu ou d'éclairs divins : la magie sert principalement à entrer en contact avec des créatures ou à enchanter des objets.

Pour créer un sortilège, il vous suffit de lui affecter une cible précise (un type de créature, un objet, une victime en particulier), un rituel à réaliser et l'une des actions suivantes :

- **Contacter** une créature ou une entité (rentrer en communication avec elle).
- **Invoquer** une créature ou une entité (la faire venir sur Terre).
- **Contrôler** une créature.
- **Bannir** une créature.
- **Enchanter** un objet ou une personne (ou *maudire* cette cible).

Pour lancer un sort ou exécuter un rituel, rien de plus simple : il suffit de disposer d'un grimoire ou d'une transcription de la marche à suivre. A partir de là, le lancement du sort est géré par une confrontation a moins que le concept du personnage n'implique que celui-ci soit habitué à recourir à ce genre de choses (occultiste, prêtre païen, cultiste repent...).

Si la confrontation est une réussite, le sortilège est lancé et fonctionne comme prévu. En revanche, si l'imprudent échoue dans la confrontation, le sortilège est également lancé mais les effets ne sont pas exactement ceux escomptés et les conséquences peuvent se révéler être dramatiques.

Mais quoi qu'il arrive, employer la magie n'est jamais sans conséquences pour le fou qui s'y risque. Que le lancement du sort soit une réussite ou non, les énergies impies déversées dans le corps du personnage font vaciller sa raison. Il acquiert immédiatement l'état de santé mentale Choqué (ou En crise, s'il était déjà Choqué).

Effet techniques des sortilèges : Dans la plupart des cas, il est inutile de définir un effet technique précis pour un sortilège donné : le fait de savoir qu'un sort permette de contacter Hastur ou de contrôler un esprit est suffisant. Le seul cas qui soit limite est celui des sortilèges d'enchantement et de malédiction. Si vous tenez à leur donner une représentation technique, traitez le résultat comme un simple trait.

Exemples de sortilèges

Questionner le 22^{ième} esprit : Ce sort permet de Contacter Ayperos, le Prince Démon, vingt-deuxième démon de la Clé de Salomon et détenteur des secrets du passé et de l'avenir pour lui poser trois questions. Le sortilège empêche Ayperos de mentir lorsqu'il y réponds mais rien en l'empêche d'omettre certains faits ou de se montrer plus qu'évasif. Pour lancer ce sort, le sorcier doit psalmodier l'incantation pendant une heure assis au milieu d'un cercle tracé avec du sel et son propre sang.

Arracher à l'Ankou : Ce sort permet d'Invoquer l'esprit d'un défunt et de le forcer à se manifester. Pour arriver à ses fins, le sorcier doit rassembler quelques effets personnels du défunt et les placer au milieu d'un cercle formé par lui-même et ses acolytes puis réciter à une formule écrite en ancien breton. L'âme du défunt prend alors la forme d'une voix désincarnée entendue par les seuls

membres du cercle. Une fois la cérémonie terminée, l'esprit ne retourne pas à l'Ankou mais est condamné à errer sur Terre. Si le sorcier souhaite s'en débarrasser et ainsi éviter de devenir la cible d'une hantise, il devra exécuter un autre rituel pour le bannir.

Exorcisme : Ce sort prend la forme d'une prière chrétienne oubliée qui doit être chantée en Latin. A l'issue de cette prière, le magicien doit s'entailler les paumes des mains avec un clou et se signer à l'aide de son propre sang en récitant le nom de l'esprit malin qu'il souhaite Bannir a jamais.

Grimoires du Mythe de Cthulhu

Les ouvrages impies du Mythe de Cthulhu sont caractérisés par un score de **Danger** (variant selon l'ancienneté et la qualité de la traduction), mesurant le risque que représente une étude détaillée du texte pour la santé mentale de l'investigateur mais aussi la puissance mystique du texte ou la masse d'informations fiables contenues dans ces pages.

Ouvrage	Danger d'un exemplaire typique
Necronomicon	5
Les Cultes Sans Noms	4
Les Manuscrits Pnakotiques	4
De Vermiis Mysteriis	3
Le Roi en Jaune	2
Le Livre d'Eibon	2
Le Culte des Goules	1



Lorsque celui-ci se lance dans une lecture approfondie du texte, il doit réussir une confrontation pour ne pas acquérir immédiatement un point de trait de folie. Lors de cette confrontation le Gardien peut tirer une carte supplémentaire pour chaque point que le grimoire possède dans son score de Danger.

Si l'investigateur réussit cette confrontation, il peut récolter les bénéfices de son étude. Il gagne immédiatement un nouveau trait d'ouvrage dont le niveau est égal au score de Danger du grimoire. Ce trait pourra être utilisé pour obtenir de nouvelles cartes lors du lancement d'un sort ou d'une confrontation servant à identifier une créature ou un artefact traité dans le grimoire.

Le livre qui rend fou : Une petite précision s'impose sur ce point : ce n'est pas la lecture d'un grimoire du Mythe qui entraîne l'imprudent dans les méandres de la folie. Après tout, un texte n'a jamais poussé quiconque dans le salon d'un psychiatre.

Non, ce qui condamne l'investigateur s'intéressant de trop près à ces écrits, ce sont les révélations qu'ils contiennent : celles-ci sont si profondes, si universelles et si véritables qu'elles transforment la vision du monde du lecteur et vont le pousser à voir le surnaturel et ses agents partout autour de lui. C'est cette confusion graduelle entre la réalité profane et le Mythe de Cthulhu qui va menacer l'équilibre mental de celui qui se penche un peu trop sur les textes maudits.

Créatures et adversaires

Les personnages non-joueurs que les investigateurs seront amenés à affronter sont caractérisés par un score de Menace, un score d'Horreur et éventuellement quelques traits libres.

La **Menace** mesure le danger physique posé par l'adversaire (ses capacités de combat, ses armes, sa capacité surnaturelle à encaisser les blessures). Lors d'une confrontation relatant un combat direct avec un investigateur, un adversaire peut tirer une nouvelle carte pour chaque point qu'il possède dans son score de Menace.

L'**Horreur** mesure le danger que représente la simple vue de l'adversaire pour la santé mentale de l'humain moyen. La première fois qu'un investigateur contemple une créature ayant au moins 1 point dans cet indice, il doit immédiatement réussir une confrontation pour ne pas devenir Choqué. Lors de cette confrontation l'adversaire peut tirer une nouvelle carte pour chaque point qu'il possède dans son score d'Horreur.

Petite précision : Lorsque plusieurs créatures effrayantes sont présentes en même temps, l'investigateur ne doit réussir qu'une seule confrontation, contre la créature ayant le score d'Horreur le plus élevé.

Les **traits libres** représentent les autres capacités des adversaires, qui ne sont ni une part de sa Menace ni de son Horreur (par exemple, la capacité des Profonds à vivre sous l'eau comme sur terre, la nature éthérée des esprits frappeurs, le talent de la Bête du Gévaudan pour se trouver toujours là où on l'attend le moins...). Lorsqu'un trait libre s'applique à une confrontation au cours de laquelle ni l'Horreur ni la Menace n'interviennent, le Gardien peut l'invoquer pour tirer un nombre de cartes supplémentaires égal au score de ce trait en échange d'un Point de Narration donné au joueur.

Adversaires mortels

Cette section vous présente quelques types d'individus humains que les investigateurs seront probablement amenés à rencontrer voire à affronter.

Agent de police : Se balader avec un coffre rempli de dynamite et de cartouches de fusil n'a jamais été très légal. Au cas où les joueurs feraient un peu trop de vagues, voici les caractéristiques d'un agent de police typique. **Menace 1, Horreur 0, Du bon côté de la Loi 1**

Cultiste : Prenez un homme ordinaire, retirez lui tout soupçon de santé mentale, enrôlez le dans un culte à la gloire des Grands Anciens et donnez-lui un couteau. Bravo, vous venez d'obtenir votre premier cultiste ! **Menace 1, Horreur 0**

Gourou : Le problème avec les cultistes ordinaires c'est qu'ils obéissent généralement à un chef. Et ce que ce chef possède généralement quelques connaissances en magie noire qu'il sera ravi de mettre en pratique sur les investigateurs. **Menace 1, Horreur 0, Sorcier 2**

Homme de main : Le genre de gorille pas très causant que l'on croise souvent au fond d'une ruelle mal éclairée ou en compagnie de mafieux un peu trop serviables pour être honnêtes. **Menace 1, Horreur 0, Intimidant 1.**

Créatures fantastiques

Les créatures fantastiques suivantes n'appartiennent pas au Mythe de Cthulhu mais cela ne les empêchera pas de mettre des bâtons dans les roues des investigateurs, histoire de surprendre les joueurs de temps à autre.

Bête du Gévaudan : « *Ce fléau extraordinaire, ce fléau qui nous est particulier et qui porte avec lui un caractère si frappant et si visible de la colère de Dieu.* » La Bête est un animal légendaire qui sema la terreur dans la campagne lozérienne au XIIIème siècle et dont le mystère des origines n'a toujours pas été résolu. Dans de telles conditions, qui peut garantir avec certitude que la Bête ne peut pas revenir et recommencer son carnage ? **Menace 3, Horreur 1, Légendaire 2, Là où on ne l'attend pas 2.**

Cadavre animé : Un cadavre animé par magie noire. Peut passer son temps à gémir « cervoooo » ou pas, c'est comme vous le sentez. **Menace 1, Horreur 1**

Fantôme : Qu'il s'agisse d'un esprit frappeur, d'une âme en peine ou d'une apparition, le résultat est le même : les investigateurs sont face à quelqu'un qui refuse d'accepter sa propre mort. **Menace 0, Horreur 2, Esprit désincarné 4, Hanté par ses regrets 2.**

Momie : Avec la découverte du tombeau de Toutankhamon par Howard Carter en 1922, l'Égyptologie est en plein Âge d'Or. Malheureusement pour les archéologues en

quête de fortune et de gloire, la malédiction des pharaons frappe sévèrement les profanateurs de sépultures. La plupart des momies animées par la magie noire se contentent de garder leur tombeau, avec une efficacité redoutable. **Menace 1, Horreur 1, Endurance surnaturelle 1 ou Sorcier 2** (selon la vie passée de la momie en question).

Loup-garou : De manière très classique, Le loup-garou est un homme maudit par Dieu condamné à se changer en homme-loup à chaque nuit de pleine lune. Il ne garde généralement aucun souvenir précis des crimes perpétrés lors de ces nuits de terreur, ce qui le pousse généralement dans le gouffre de la folie. **Menace 3, Horreur 1, Allergique à l'argent 2, Lié à la pleine lune 2.**

Vampire : Véritable seigneur de la nuit, le vampire est un mort vivant se nourrissant de sang humain, avec une grosse préférences pour les jeunes femmes vierges. Capable d'imposer sa volonté aux simples mortels, un vampire n'est jamais une menace à prendre à la légère. **Menace 2, Horreur 1, Allergique à l'ail 1, Créature de la nuit 2, Hypnotique 2.**

Créatures du Mythe de Cthulhu

Les créatures suivantes appartiennent toutes au Mythe de Cthulhu et sont tirées des nouvelles de Lovecraft et de ses successeurs. Elles sont plus rares mais aussi plus terrifiantes. Les plus puissantes d'entre elles ont également une affinité avec une couleur du tarot, leur donnant un avantage significatif lors d'une confrontation.

Byakhee : Les Byakhee sont des créatures ailées servant Hastur vivant dans les profondeurs de l'espace aux environs d'Aldébaran. Elles peuvent être invoquées lors d'un rituel impliquant un sifflet magique et un fluide étrange et servir de monture

pour le sorcier. **Menace 2, Horreur 1, Vol 2.** Affinité avec les Épees.

Chiens de Tindalos : Créatures habitant un lointain passé et capables de voyager dans les angles du temps (alors qu'un humain ne

vit que dans les courbes du temps). Ils ne représentent pas une menace sauf peut-être pour les sorciers ou scientifiques tentant d'observer le futur ou le passé. Ils traquent alors leur cible en apparaissant dans n'importe quel angle. Ils ne peuvent donc pas entrer dans une pièce dont toutes les surfaces sont courbes. *Menace 2, Horreur 2, Angles du Temps 1.*

Choses très anciennes : Entités en partie végétales et animales ayant vécu sur Terre dans d'anciens temps et combattu contre les larves de Cthulhu et les mi-go. Les Choses très anciennes formaient un peuple de scientifiques et semblent avoir créé l'humanité par simple jeu ou comme source de nourriture. Suite à la révolte des Shoggoths, il semblerait qu'elles aient abandonné leurs cités sur l'Antarctique pour vivre dans les fonds marins. *Menace 1, Horreur 3, Amphibien 1.* Affinité avec les Deniers.

Couleur Tombée du Ciel : Entité immatérielle, aux couleurs indescriptibles. La créature démarre son cycle de vie sous la forme d'un embryon ressemblant à une sphère apparemment creuse. Une fois sur un sol suffisamment fertile, l'embryon se développe jusqu'à devenir une larve qui devient alors réellement immatérielle. Elle commence à se nourrir de la substance vitale de toute matière vivante située à proximité de son antre.

Au fur et à mesure que la larve se nourrit de la moindre essence vitale dans sa zone de chasse, elle se développe jusqu'à devenir, au bout de quelques mois, une jeune Couleur. Dès qu'elle a accumulé l'énergie nécessaire pour quitter la planète où elle a élu domicile,

elle part laissant derrière elle une zone ravagée, corrompue pour des siècles. *Menace 4, Horreur 2, Immatériel 4.*

Grande Race de Yith : Créatures sans véritables formes physiques et capables de voyages temporels, les Yithiens sont arrivés sur Terre il y a des millions d'années dans des corps en forme de cônes surmontés de quatre tentacules au bout desquels se trouvent deux pinces, une tête et des bouches évoquant des trompettes. Les Yithiens peuvent envoyer leurs esprits dans le futur et échanger leur conscience avec des habitants de cette époque. Ils se servent généralement de cette capacité dans le cadre de recherches scientifiques mais il est arrivé qu'ils voyagent en masse pour conquérir des planètes. Dans leur forme habituelle: *Menace 1, Horreur 2.* Affinité avec les Arcanes Majeures.

Mi-go/Fungi de Yuggoth : Etres volants évoquant à la fois le crustacée et le champignon originaires de Yuggoth, connue des hommes depuis peu sous le nom de Pluton. Ils viennent sur Terre pour y récolter des minéraux ou des cerveaux humains. Ils peuvent vénérer Nyarlathotep ou Shub-Niggurath mais semblent suivre leurs propres plans et motivations. *Menace 1, Horreur 2, Vol maladroit 1, Technologie supérieure 2.*

Larves stellaires de Cthulhu : Créatures ressemblant à une version réduite de Cthulhu. La plupart sont prisonnières de R'lyeh. La plupart... *Menace 4, Horreur 4.* Affinité avec les Coupes.

Peuple Serpent : Le peuple Serpent était jadis une grande race de sorciers et de

conquérants qui régnait sur de vastes empires lors de l'âge Hyboréen. De nos jours, ils usent de magie pour se cacher des humains. Leurs descendants dégénérés ont donné naissance aux mythes féériques et aux légendes sur le "petit peuple". Ils ne servent aucun dieu mais semblent avoir un penchant pour Yig. **Menace** 3, **Horreur** 1, **Sorcier** 1. Affinité avec les Bâtons.

Profonds : Créatures sous-marines ressemblant au croisement d'un homme avec un poisson ou une grenouille. Les Profonds peuvent s'accoupler avec des humains, donnant naissance à des hybrides qui paraissent humains au cours des premières années de leur vie, avant qu'une longue dégénération ne les transforme en profonds. Les profonds vénèrent Père Dagon, Mère Hydra et le Grand Cthulhu. **Menace** 1, **Horreur** 1, **Amphibien** 1.

Entités du Mythe de Cthulhu

Les Entités du Mythes sont des créatures dont les talents et pouvoirs dépassent de loin ce que l'esprit humain est capable de concevoir. Elles regroupent les Grands Anciens, les Dieux Extérieurs et les Anciens Dieux évoqués à demi-mot par les personnages des nouvelles de Lovecraft.

Cette mécanique fonctionne très bien pour les Grands Anciens et les Dieux du Mythe de Cthulhu mais si le cœur vous en dit, vous pouvez également l'utiliser pour mettre en scène des anges déchus ou des créatures similaires issues du folklore ou des légendes chrétiennes.

Les Entités du Mythe n'ont ni score de Menace, ni score d'Horreur. Leur affecter de telles valeurs n'aurait pas de sens dans la mesure où leur puissance dépasse de loin celle de l'arme humaine la plus meurtrière et où leur seule vision est la garantie d'un aller simple vers l'asile. Elles possèdent en revanche un score de **Démence**.

La Démence qui émane d'une Entité du Mythe représente la pression brute qu'elle exerce sur la santé mentale des témoins humains par sa seule présence. Elle ne dépend pas de l'Entité elle-même mais de sa présence sur la scène.

Shoggoths : Les shoggoths sont d'immenses entités protoplasmiques créées par les Choses très anciennes comme serviteurs. Ils ont ensuite évolué, se sont rebellés et multipliés, menant les Choses à leur perte. La plupart ont été détruits lors de cette guerre, mais quelques shoggoths ont survécu et hantent désormais les ruines des cités des Choses très anciennes ou travaillent désormais avec les profonds. **Menace** 2, **Horreur** 4, **Polymorphe** 2.

Sombre Rejeton de Shub-Niggurath : Les chevreaux de Shub-Niggurath sont de redoutables créatures ressemblant à des arbres dotés de trois pattes munies de sabots, de tentacules remplaçant les branches et de gueules garnissant son tronc. **Menace** 3, **Horreur** 3. Affinité avec les Deniers.

Situation	Score de Démence
L'Entité est présente de manière indirecte ou diffuse (murmures obsédants, sortilège de Contact)	1
L'Entité est présente mais n'est pas visible par les investigateurs (cachée dans les ombres, aperçue furtivement au coin d'une ruelle, forme dans la brume)	3
L'Entité est manifestée directement et physiquement, dans toute sa monstrueuse grandeur	6

Lorsqu'un investigateur se retrouve directement en contact avec une Entité, il doit immédiatement réussir une confrontation. En cas d'échec à cette confrontation, l'investigateur devient immédiatement En crise. En cas de réussite, il devient Choqué et tombera automatiquement En crise au début de la prochaine scène.

Lors de cette confrontation, le Gardien peut tirer une nouvelle carte pour chaque point de Démence possédé par l'Entité. Au cours de cette confrontation l'Entité bénéficie également d'une affinité avec l'une des couleurs du Tarot, ce qui facilitera encore sa tâche.

Entité	Apparence typique	Couleur du Tarot
Cthulhu <i>Le Dieu Endormi, le Maître de R'lyeh</i>	Humanoïde gigantesque verdâtre doté d'ailes membraneuses et d'une tête de poulpe	Coupes
Hastur <i>L'Innommable, le Roi en Jaune, le Seigneur des Espaces Interstellaires</i>	Peut apparaître sous la forme d'une silhouette drapée dans des robes de soie jaune au visage masqué. Sa véritable forme reste un mystère.	Epées
Nyarlathept <i>Le Chaos Rampant, l'Emissaire des Dieux Extérieurs, le Pharaon Noir</i>	Nyarlathept possède une multitude de Masques qui sont autant d'apparences potentielles, parmi lesquels on peut citer le Pharaon Noir, la Langue Sanglante, et le Chaos Rampant.	Arcanes Majeures
Shub-Niggurath <i>La Chèvre Noire des bois aux Mille Chevreux, la Sombre Mère</i>	Une énorme masse nuageuse en ébullition répandant une odeur de putréfaction et dans laquelle on devine des pattes de boucs, des gueules béantes et des tentacules visqueux	Deniers
Yog-Sothoth <i>Le Rôdeur sur le Seuil, la Clé et la Porte, Celui qui ouvre la voie</i>	Un conglomerat de globes iridescents toujours fluctuants, s'interpénétrant et se brisant.	Bâtons

Quelques conseils au Gardien

Petite liste de thèmes à mettre en scène : La littérature fantastique et horrifique du début du siècle tourne essentiellement autour de quelques axes simples : le progrès scientifique (psychanalyse comprise), les anciennes légendes et l'exotisme. Vous pouvez dériver ces axes pour obtenir des thèmes à mettre au cœur de vos scénarios, comme :

- La folie et ses conséquences
- Une étrange maladie
- L'irruption d'une créature surnaturelle dans la vie d'un innocent
- Des rêves étranges
- L'exploration d'un lieu bizarre ou inconnu
- La rencontre avec un être étrange
- Une conspiration de mystiques ou un culte étrange
- Un voyage vers une destination exotique
- Un meurtre ou une disparition étrange
- Des signes annonçant la fin du monde
- La petitesse et insignifiance de l'Humanité face à l'immensité de l'univers
- La science devenue folle

Létalité de l'univers : Lorsqu'un joueur fonce tête baissée dans un combat avec une créature bien plus forte que lui, tuez son personnage sans aucune pitié, où laissez le vivant mais irrémédiablement fou. N'hésitez pas à leur rappeler que leurs personnages ne sont ni des soldats ni des super-héros capables de sauver le monde en jouant des poings.

L'art de bien choisir l'antagoniste des investigateurs : Lorsque vous préparez une partie et que vous souhaitez mettre en scène des monstres ou créatures surnaturelles, tenez-vous en à un unique type créature par scénario (ou mieux : à une seule créature si c'est possible), à moins que leurs histoires soient intimement liées, comme c'est le cas pour les shoggoths et les Choses très anciennes dans le Mythe de Cthulhu. Au-delà de cette limite, les créatures perdent de leur superbe et deviennent simplement une ligne de plus dans le bestiaire.

De même, faire intervenir une Entités du Mythe est loin d'être une obligation. Lorsqu'elles sont liées au scénario, le mieux est encore de les laisser en toile de fond et de se contenter de les évoquer (comme c'est le cas pour Shub-Niggurath dans la nouvelle *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*). Si elles doivent intervenir en personne dans le scénario et que les investigateurs décident de leur faire face directement, ne cédez surtout pas à la tentation de laisser vos joueurs s'en sortir indemnes. A ce titre, la scène finale de la nouvelle *l'Appel de Cthulhu* (où une poignée de marins arrive à vaincre temporairement Cthulhu lui-même en l'éperonnant avec leur bateau) est l'exemple type de ce qu'il ne faut pas faire sous peine de désamorcer complètement l'horreur que ces entités doivent inspirer.

Name-dropping : En tant que Gardien des Arcanes, votre travail consiste principalement à plonger les joueurs dans un environnement étrange et mystérieux et dont l'ampleur les dépasse. Pour cela, n'hésitez pas à citer des listes entières de noms aux consonances occultes au détour d'une description, surtout si ces noms n'ont qu'un rapport lointain avec l'histoire. H.P.Lovecraft lui-même était un grand adepte de cette technique, comme le montre cet extrait de *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* :

Je lut des noms que j'avais déjà entendu ailleurs et que je savais avoir trait aux mystères les plus hideux : Yuggoth, le Grand Cthulhu, Tsathoggua, Yog-Sothoth, R'Iyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, le lac de Hali, Bethmoora, le Signe Jaune, L'mur-Kathulos, Bran et le Magnum Innominandum.

Dans cette interminable liste de noms de créatures et de lieux, seuls Yuggoth a un rapport direct avec l'histoire de cette nouvelle. Tous les autres appartiennent à la mythologie de Lovecraft et sont là pour une seule raison : permettre au lecteur de s'identifier au personnage lorsque celui-ci découvre qu'il est perdu et démun face à l'immensité de l'horreur du Mythe.

Naturellement, rien ne vous empêche d'employer cette technique dans un scénario n'ayant aucun rapport avec le Mythe de Cthulhu : par exemple, si les Investigateurs sont aux prises avec une secte satanique, n'hésitez pas à plonger dans *The Lesser Key of Solomon* d'Aleister Crowley pour dénicher une liste de ducs, barons et autres comtes des enfers à citer en pagaille au détour d'un grimoire.

En revanche, résistez à tout prix à la tentation d'expliquer cette longue citation au cours du scénario ou même après la partie, sous peine de désamorcer la sensation de mystère.



Terres de l'Etrange

Nom	Joueur
Concept	

Traits

[illegible]

Santé et blessures

- Indemne ☐
- Blessé ☐
- Mourant ☐

Santé mentale

- Sain d'esprit ☐
- Choqué ☐
- En crise ☐

Nb. de crises

Stress

- Calme ☐
- Agité ☐
- Stressé ☐



Ouvrages et Folie

Traits d'Ouvrages	Niv.	Utilisations
		□□□□□
		□□□□□
		□□□□□
		□□□□□
		□□□□□
Traits de Folie	Niv.	Utilisations
		□□□□□
		□□□□□
		□□□□□

"La peur est la plus ancienne et la plus puissante des émotions humaines. La plus ancienne et la plus puissante des peurs est la peur de l'inconnu."
- H.P. Lovecraft
- H.P. Lovecraft



Un vieil oncle meurt subitement, vous laissant son vieux manoir et sa collection d'objets primitifs ramenés des confins du monde pour seul héritage.

Des visions d'une cité engloutie aux proportions cyclopéennes vous harcèlent dans votre sommeil.

Votre voisin a cessé de sortir de chez lui en plein jour depuis quelques semaines et une odeur de poisson pourri se dégage continuellement de son appartement.

La peau de votre visage pèle de plus en plus et commence à ressembler à des écailles séchées.

Vous connaissez tous ces signes.

Vous n'êtes pas fou. Du moins pas encore...

Nous sommes au début du XXème siècle et vous êtes simplement arrivé sur les Terres de l'Etrange.