



CTHULHU HACK VF

Crédits et sommaire



Textes : Paul Baldowski
**Direction éditoriale, traduction
 et adaptation :** Jérôme Barthas
Couverture et illustrations :
 Maxime Plasse
Direction artistique et mise en page :
 Maxime Plasse
Scénario "Tout au fond" : Marcin Latallo
Relecture : Sébastien Célerin,
 Romain Doms, Nicolas Guérin

Cthulhu Hack VF © 2018 est un supplément édité
 par les XII Singes © 2006-2018 authorized translation of
 Cthulhu Hack © 2017 Paul Baldowski.

La marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack
 VF, la marque Rites nocturnes, la marque Dark Mon-
 keys, le logo Dark Monkeys, la marque Les XII Singes, le
 logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell ©.

La marque Cthulhu Hack, le logo Cthulhu Hack, la
 marque Just Crunch Games, le logo Just Crunch Games
 sont la propriété de Just Crunch Games ©.

Paul Baldowski remercie Richard August, Simon Tay-
 lor, Graham Spearing, Freddie Foulds, John Almack et
 Neil Benson.

ISBN : 978-2-37441-049-4

www.les12singes.com

Imprimé par Standartu Spaustuve
 (Dariaus ir Girėno g. 39, Vilnius 02189, Lituanie).

Système de jeu	2
Qu'est-ce que Cthulhu Hack ?	2
Les mécanismes principaux	3
Exemple de partie.....	12
La campagne	14
Personnages	15
Personnages archétypaux	15
Archétypes	16
Personnages à la carte.....	23
Points de Vie et Dé de Vie.....	27
Richesse et équipement	27
Expérience.....	28
Menaces	29
Le tour du joueur	29
Folie.....	35
Soins	38
Adversaires.....	39
Mythe	41
Un vaste univers de ténèbres.....	41
Les créatures du Mythe	42
La magie du Mythe	48
Scénario : Sauver Innsmouth	50
Scénario : Tout au fond	60
Feuille de personnage.....	77
Graines de l'investigation.....	78
OGL	80



Systeme de jeu

Qu'est-ce que Cthulhu Hack ?

Cthulhu Hack est un jeu de rôle traditionnel. Des amis s'assoient autour d'une table (ou se réunissent via internet) pour raconter des histoires, soit en tant que **joueur** qui interprète un personnage de l'histoire, soit en tant que **Meneur de Jeu** (MJ) qui met en place le contexte, met en scène l'histoire, incarne les personnages non-joueurs (PNJ) et s'assure du bon respect des règles.

Tout semble reposer sur les épaules du MJ. En réalité, l'ensemble des participants collabore au développement d'une histoire attrayante pour tous.

Les règles de *Cthulhu Hack* constituent un ensemble de mécanismes simples qui permettent de jouer des investigations au cours desquelles les personnages des joueurs se confrontent aux créatures inventées par **H.P. Lovecraft**. Dans ce jeu, les joueurs lancent toujours les dés et gèrent

des Ressources, tandis que le MJ se concentre sur l'histoire et sa mise en scène.

Les **joueurs** sont des investigateurs de l'Inconnu : des personnes ordinaires qui, par leur curiosité, leur héritage, ou à la faveur de circonstances particulières, se retrouvent embourbées dans un récit horrifique de dimension cosmique. Les joueurs imaginent le monde vu par leur investigateur. Lorsqu'un investigateur tente de découvrir un indice, ou se bat pour sa propre survie, le joueur lance un dé pour savoir si son personnage a réussi ou s'il subit les conséquences de l'échec de ses initiatives.

Le **MJ** prépare et raconte l'histoire. Il décrit le monde, les PNJ, les péripéties et fournit des détails lorsque les investigateurs utilisent leurs sens ou demandent des précisions sur le



contexte, la temporalité, les PNJ, le décor... tout ce qui ne relève pas de leurs personnages. Le **MJ** écoute les joueurs et collabore avec eux pour créer une histoire palpitante, souvent en

s'appuyant sur l'imagination fertile des joueurs et parfois même en retournant contre eux les idées et les craintes verbalisées pour leurs personnages.

Les graines de l'investigation

Vous trouverez en pages 78 et 79 des citations cryptiques. Elles viennent toutes de livres de H.P. Lovecraft. Ce sont des extraits de nouvelles qu'il a écrites, et beaucoup viennent d'histoires qu'il n'a jamais terminées. Si vous êtes en manque d'inspiration pour créer une aventure, utilisez une de ces citations comme source d'inspiration pour inventer une nouvelle histoire.

Les mécanismes principaux

Deux mécanismes fondamentaux régissent *Cthulhu Hack* : les **Sauvegardes** et les **Ressources**. Les deux demandent au joueur de lancer un ou plusieurs dés. Le jeu nécessite un set complet de dés polyédriques, commun à la plupart des jeux de rôle sur table, allant du dé à 4 faces au dé à 20 faces.

Lorsqu'une **Menace** peut entraver ou blesser un investigateur, le joueur effectue un test de **Sauvegarde** pour l'éviter (on dira « le joueur effectue une Sauvegarde de Force »).

Lorsqu'un investigateur utilise quelque chose pour l'aider à progresser ou à avancer dans son enquête, le joueur lance les dés pour vérifier l'état de ses **Ressources**, pour voir s'il les a trop sollicités.

Sauvegardes

N'importe quel élément que le MJ utilise contre les investigateurs, que ce soit pour les blesser ou pour gêner leur progression, est une **Menace**. Cela peut être un zombie essayant de les mordre, un bandit leur tirant dessus, ou un piège dissuadant des intrus d'aller plus avant, etc.

Les investigateurs ont six valeurs de **Sauvegarde**. Chacune permet de résister à différents types de Menaces. Le MJ détermine quelle **Sauvegarde** s'oppose à une **Menace** et le joueur lance un dé à 20 faces pour déterminer ce qu'il advient.

Vous pouvez regarder les feuilles de personnage à la fin de ce livre pour avoir des exemples rapides de **Menaces** auxquelles les investigateurs pourront être confrontés.

Exemples :

- Pour éviter d'être attrapé par un zombie, on fait une **Sauvegarde de Force**
- Pour plonger à couvert afin d'éviter une balle tirée par un bandit, on fait une **Sauvegarde de Dextérité**
- Pour résister à l'influence d'un hypnotiseur, on fait une **Sauvegarde de Charisme**

Une situation ne doit demander un test de **Sauvegarde** que lorsqu'un danger existe, et le MJ doit clairement expliquer les conséquences du succès comme de l'échec avant que les joueurs confirment leurs intentions pour leurs investigateurs.

- Si le résultat d'un dé lancé par le joueur est **strictement inférieur** à la valeur de **Sauvegarde** de son investigateur, ce dernier réussit : il blesse son adversaire, ou évite ce qui le menaçait.
- Si le résultat est **supérieur ou égal** à la **Sauvegarde**, l'investigateur concerné par ce test est blessé ou il rencontre une difficulté qui contrarie ses intentions.

S'il est touché, un personnage perd des **Points de Vie** (voir p. 27). Si un personnage perd tous ses Points de Vie, il est **Hors Jeu** (voir p. 9) (inconscient, ou trop blessé pour agir) jusqu'à ce

qu'il reçoive des soins ou soit amené à l'hôpital.

Si la **Menace** était une péripétie, le MJ décrit le retard catastrophique ou la complication qui éloigne le moment où les personnages atteindront leur but. Par exemple, le MJ explique comment l'ennemi prend le dessus sur les investigateurs et obtient un artefact rare, ou comment il contrecarre les investigateurs grâce à une ruse ou un piège, les obligeant à réfléchir à un moyen de poursuivre l'aventure.

Ressources

Les investigateurs utilisent leurs **Ressources** de trois manières : le **Matériel**, la **Santé mentale**, et l'**Investigation**.

Plutôt que garder un compte exact des ressources de chacun, les investigateurs lancent un dé pour savoir s'ils sont à cours de quelque chose. Chaque **Ressource** est représentée par un dé, qu'un joueur doit lancer lorsque le MJ le lui demande.

Un joueur doit toujours vérifier ses Ressources après les avoir utilisées. Si son investigateur tire avec un pistolet, cherche un indice, ou est le témoin d'une scène horrible... le MJ exige de lui le lancer d'un dé (voir l'*Exemple de partie*, p. 41).

Les dés

Sur la fiche de personnage, les dés sont représentés par des formes. Voici les dés possibles pour les Ressources, dans l'ordre décroissant.



Dé à 12 faces



Dé à 10 faces



Dé à 8 faces



Dé à 6 faces



Dé à 4 faces



Si le résultat du dé de Ressource est un « 1 » ou un « 2 », le dé change au profit d'un autre d'une taille immédiatement inférieure. Ainsi, si un dé à 6 faces (d6) a été lancé et que le résultat obtenu était un « 1 » ou un « 2 », le joueur lancera la prochaine fois un dé à 4 faces (d4). Si vous obtenez un « 1 » ou un « 2 » sur 1d4, cette Ressource est épuisée.

- Épuiser la **Santé mentale** signifie que le personnage a définitivement sombré dans la folie. Notez également que chaque fois que vous obtenez un « 1 » ou un « 2 » à un test de Santé mentale, le personnage souffre d'un accès de folie passagère (voir Santé mentale et Choc, pp. 35-37).

- Épuiser l'**Investigation** signifie que le personnage est à cours d'options. Votre investigateur ne peut plus progresser sans aide de la part de ses amis, ou se replier pour récupérer (voir ci-dessous).

- Épuiser le **Matériel** signifie qu'une Ressource est dépensée, cassée ou perdue (le pistolet est à court de munitions, la lampe torche s'éteint, ou vous avez mangé les dernières rations de survie).



Le Matériel représente n'importe quel équipement essentiel à un personnage, dont la perte le rendrait vulnérable.

Les joueurs lancent un dé de Matériel au premier moment calme après avoir utilisé un élément. En combat, cela signifie généralement à la fin de l'affrontement, et pas après chaque coup de feu. Cependant, dans certaines situations stressantes ou lors de l'utilisation de certaines armes à feu, comme une mitrailleuse, le MJ peut demander à un joueur de jeter un dé après chaque Moment (voir p. 29).

Santé mentale

Les investigateurs se mettent toujours en situation de faire d'horribles découvertes et de rencontrer des monstres bizarres. Évidemment, cela menace leur Santé mentale. Confrontée à des découvertes horribles, la Santé mentale d'un investigateur est testée.

Davantage de détails sur la perte et la récupération de la Santé mentale sont exposés à partir de la page 35.

Matériel

Les investigateurs peuvent facilement perdre de vue le détail de leur **Matériel**, or il s'agit des pièces d'équipement vitales au cœur de l'action. Les munitions, les bandages, l'eau potable, ou les allumettes qui éclairent le ce long de ce tunnel sombre, etc.

Investigation

Torche et **Bagou** sont des Ressources d'Investigation. *Cthulhu Hack* étant un jeu d'enquête, ces deux Ressources nécessitent donc des explications détaillées.

- Si un investigateur cherche à repérer quelque chose ou quelqu'un, s'il souhaite découvrir

quelque chose physiquement, il s'agit d'un test de **Torche**.

- Si un investigateur cherche à écouter les rumeurs, à interroger, séduire ou contraindre un PNJ, forger des liens, ou obtenir des informations au cours d'une interaction sociale ou financière, il s'agit d'un test de **Bagou**.

Exemple : *Vous vous introduisez dans la capitainerie à la recherche du journal d'enregistrement des navires. Après quelques minutes de recherche, vous trouvez qu'un étrange cargo, l'Expédition Pharaon, a accosté à un quai privé et n'a pas eu droit aux procédures habituelles d'enregistrement.*

*Dans ce cas, faites un test de **Torche**. Si le dé donne un « 1 » ou un « 2 », le joueur réduit la taille de son dé disponible. Il peut poursuivre sa recherche, mais lorsqu'il aura d4 en Torche, s'il fait un nouvel essai qui donne un résultat similaire, sa Ressource sera épuisée. Il ne pourra plus enquêter de cette manière.*

Chaque utilisation de **Torche** ou **Bagou** procure un indice substantiel. L'indice est révélé par le MJ **avant** le jet de dé, ainsi même un échec permet aux personnages de continuer.

Lorsqu'un personnage pose une question relevant de l'investigation, répondez « Oui, et », ou « Oui, mais ». En théâtre d'improvisation, on utilise la réponse « Oui, et... » pour donner une réponse positive et ouvrir la voie à de nouveaux développements, tandis qu'on utilise « Oui, mais » pour réduire les opportunités. Dans *Cthulhu Hack*, les joueurs obtiennent toujours un « Oui », et le jet de dé leur précise « et » (la plupart du temps) ou « mais » (seulement en cas de « 1 » ou de « 2 »).

La différence est principalement narrative. Plutôt qu'une punition (le joueur a déjà perdu un niveau de dé d'une **Ressource** capitale), le MJ peut utiliser un test raté comme une opportunité d'ajouter un peu de piment à l'histoire tout en ajoutant de nouvelles manières d'avancer. Cela permet de pallier à la perte de **Ressources** qui va en accélérant.

Exemple (suite) :

A) Les joueurs ont obtenu n'importe quel résultat à part un 1 ou un 2 :

Les investigateurs découvrent que l'Expédition Pharaon avait une étrange cargaison. Ils remarquent que le manifeste a été signé avec un gribouillage « L C Gilmore ». Encore une allusion à la famille Gilmore. Les investigateurs rassemblent les papiers puis les rangent. Le MJ interpelle les joueurs après ces explications : « Que faites-vous ? »

B) Les joueurs ont obtenu un 1 ou un 2 :

Les investigateurs découvrent que l'Expédition Pharaon dispose d'un étrange chargement. Ils remarquent que le manifeste a été signé avec un gribouillage « L C Gilmore ». Encore une allusion à la famille Gilmore. Alors qu'ils rassemblent les papiers, ils entendent un craquement, puis un rayon de lumière les éclaire à travers les fenêtres du bureau. Le MJ interpelle les joueurs après ces explications : « Que faites-vous ? »

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur n'a plus de **Torche** ou de **Bagou** ? Est-ce que cela signifie que son investigateur ne peut plus enquêter ? Oui, mais temporairement.

- Si un joueur n'a plus de **Torche**, son investigateur est fatigué, épuisé, en mal de concentration. Il ne voit plus l'arbre au milieu de la forêt et



il doit se recentrer pour continuer son enquête.

- Si un joueur n'a plus de **Bagou**, son investisseur perd ses mots et il s'est attiré des ennuis. Ou les habitants du coin commencent à se méfier de cet étranger qui pose toutes ces questions bizarres. Il doit se mettre en retrait, peut-être quitter la ville et partir sur une autre piste.

Regagner des Ressources d'Investigation

Torche et **Bagou** se regagnent à la fin d'un scénario. Un MJ généreux peut les restaurer avant la fin d'un scénario si celui-ci dure plusieurs sessions.

Par exemple, un investigateur peut regagner un niveau de **Bagou** en passant une soirée dans un bar louche, en jouant aux cartes dans un tripot, en reprenant contact avec d'anciens amis, etc.

Un joueur qui souhaite voir son investigateur regagner un niveau de **Torche** peut passer du temps dans la bibliothèque d'une institution académique à effectuer des recherches oisives, chez lui à cataloguer des timbres, prendre du temps pour méditer, etc.

Avantages et Désavantages

Un MJ peut décider qu'une action ou une tâche est plus ou moins difficile à réussir.

Par exemple, si un investigateur tente de s'en sortir en faisant une action en rapport avec son **Métier**, ou s'il attaque une cible endormie, il obtient un **Avantage**.

Dans ce cas, le joueur lance un d20 supplémentaire pour sa Sauvegarde et le joueur choisit le résultat qu'il préfère. Généralement, il s'agit du résultat le plus avantageux pour le joueur.


Inversement, si un investigateur se met en danger en faisant quelque chose d'inapproprié, comme se défendre d'une attaque avec un réveil, il obtient un **Désavantage**. Dans ce cas, le MJ demande au joueur de lancer un d20 supplémentaire, et le MJ choisit le résultat qu'il préfère. Le plus souvent, il s'agit du résultat le moins avantageux pour le joueur.

Plus rarement, le MJ (ou une Capacité spéciale) peut permettre au joueur d'utiliser une Ressource avec un Avantage. Par exemple, un investigateur peut faire particulièrement attention aux munitions qu'il utilise ou il peut avoir une Capacité spéciale qui améliore la recherche en bibliothèque.

Règles optionnelles

Tout au long de ce livre vous trouverez des règles optionnelles. Elles ne sont pas essentielles au bon déroulement du jeu. Généralement, elles offrent aux investigateurs de meilleures chances de survie.

Discutez de l'ajout de règles optionnelles avec vos joueurs, mais rappelez-vous qu'en tant que MJ, vous avez le droit de veto sur l'ajout de n'importe quelle règle.

Les règles optionnelles sont indiquées par le logo 

☯ Entraide

Un investigateur peut décider d'aider un camarade en danger. L'entraide met les deux personnages en danger, mais elle augmente les chances de succès de l'action entreprise. Une fois que le MJ a décrit la Menace et ses conséquences, n'importe quel joueur peut décider que son personnage en aide un autre, si l'entraide est plausible.

L'investigateur menacé fait face au danger, et le personnage **aidé** obtient un **Avantage**. Le personnage **aidant** fait un test de **Ressource**. Les descriptions du paragraphe Investigation (voir pp. 5-6) s'appliquent – par exemple, savoir ou remarquer quelque chose d'utile demande un test de **Torche**.

Si le joueur aidé réussit, alors les deux investigateurs évitent la Menace. Si le test échoue (c'est-à-dire si les deux dés obtiennent un résultat supérieur ou égal à la difficulté de Sauvegarde), les deux personnages subissent la Menace. En outre, si le joueur **aidant** obtient un 1 ou un 2, la **Ressource** utilisée baisse d'un niveau. Le MJ et les joueurs peuvent décider d'une explication appropriée.

Exemple :

Charles ressent une piqûre tandis que sa chair crépite. Ses pieds martèlent le sol alors qu'il tente d'échapper à l'étrange boule de feu éthérée flottant dans l'étude du vieux manoir. Virginia, qui traverse le lobby, entend une déflagration. Elle décide de s'arrêter et déclame d'étranges mots dans une langue ancienne, entonnant les paroles d'une protection magique contre la chaleur élémentaire.

Le MJ accepte l'entraide. Charles lance deux dés. La DEX de son investigateur est 12. Si Charles obtient 12 ou plus sur les deux dés, les flammes le rattrapent, et Virginia, qui s'est arrêtée un moment, s'expose également au danger. Indépendamment de ce test, la tentative magique de Virginia nécessite qu'elle réalise un test de Santé mentale (voir La magie du Mythe p. 30).

☯ Fortune

Les investigateurs ne doivent pas se faire d'illusions : leurs chances de succès sont faibles. La nature des événements auxquels ils font face implique que les personnages échouent souvent

ou soient broyés par la puissance de leurs adversaires, faibles mortels face aux créatures indicibles du Mythe.

Cependant, le MJ peut offrir aux joueurs une réserve de jetons de **Fortune** pour faciliter leur progression. Elle est égale au nombre d'investi-



gateurs plus un. Cela couvre l'ensemble de l'enquête ; n'importe qui peut dépenser un jeton de **Fortune** pour relancer un test de **Sauvegarde** ou de **Ressource** échoué.

Si la règle optionnelle de l'**Adrénaline** (voir p. 36) est jouée, un jeton de **Fortune** peut annuler un test forcé.

Hors Jeu

Un personnage sans Point de Vie est Hors Jeu (HJ). Il titube, chancelle, tant il souffre. Une fois hors de danger (généralement à la fin du combat), lancez 1d10 et appliquez le résultat du tableau **Conséquences du Hors-Jeu** ci-contre. Si le personnage survit, il récupère 1d4 Points de Vie.



Hors Jeu

Valeur	Conséquence	Effet
1	Mort	Le personnage n'est plus de ce monde.
2	Détruit	Enlevez définitivement 6 points parmi les valeurs de Sauvegardes. Choisissez deux Sauvegardes différentes.
3	Ravagé	Enlevez définitivement 4 points parmi les valeurs de Sauvegarde de personnalité.
4	Estropié	Enlevez définitivement 2 points parmi les valeurs de Sauvegardes de physique.
5	Os brisés	Toutes les valeurs de Sauvegardes de Physique sont réduites de 4 points jusqu'à la fin de la prochaine journée, ou jusqu'à la fin de cette session de jeu (le plus tôt des deux).
6	Inconscient	Le personnage est inconscient jusqu'à la fin de la Scène actuelle.
7	Commotion	Vous avez un Désavantage pour tous les tests que vous effectuez durant les 20 prochaines minutes de jeu.
8	Titubant	Vous avez un Désavantage pour tous les tests que vous effectuez durant les 10 prochaines minutes de jeu.
9+	Essoufflé	Vous avez un Désavantage pour tous les tests que vous effectuez durant la prochaine minute de jeu.

☞ Dé de Vie en tant que Ressource

Au lieu d'une valeur fixe, vous pouvez gérer les dégâts d'un personnage avec le Dé de Vie, comme n'importe quel autre dé de Ressource. Cette approche donne des personnages un peu plus résistants.

Lorsqu'un personnage est touché, son joueur lance le Dé de Vie, un « 1 » ou « 2 » réduit le Dé de Vie d'un niveau comme pour les autres Ressources. Un personnage est alors Hors Jeu lorsque le Dé de Vie est à d4 et doit réduire d'un niveau. En dehors de la Capacité spéciale « **Médecin de terrain** », le Dé de Vie remonte de 1 niveau par jour d'hospitalisation ou de 1 niveau pour trois jours successifs de faible activité.

Opposition puissante

Le Dé de Vie en tant que Ressource fonctionne bien lorsque les adversaires sont de puissance équivalente. Ce n'est pas le cas avec des armes lourdes ou des monstres. Si les investigateurs combattent un Shoggoth, il faut modifier légèrement les règles car les attaques de cette créature sont bien plus puissantes que celles d'un natif de la Terre.

Lorsqu'un investigateur est touché, prenez la ligne correspondant au Dé de Vie actuel du personnage dans le tableau **Opposition puissante**. Trouvez dans cette ligne la case des dégâts occasionnés par l'adversaire puissant. Le joueur doit lancer son Dé de Vie avec le modificateur indiqué en tête de colonne de cette case.

Une attaque puissante peut impliquer de devoir lancer le Dé de Vie avec un **Désavantage** ou un **Double désavantage**. Dans ce dernier cas, le joueur lance trois fois les dés, puis retient le

résultat le plus faible. Inversement, lorsqu'un adversaire faible attaque un investigateur, cela peut permettre de lancer le Dé de Vie avec un **Avantage** ou un **Double avantage**. Auquel cas, le joueur lance trois fois les dés, puis considère le résultat le plus élevé.

Avoir une armure ou être à couvert modifie les dégâts reçus (voir p. 33) **avant** de lire le tableau.

Exemple : *Un investigateur robuste (Dé de Vie 12) affronte un Shoggoth qui l'écrase de tout son poids gélatineux (dégâts 18). Sans aucune armure ou protection pour réduire le choc, on lit dans le tableau sur la ligne Dé de Vie à 12+ que tout dégât de 12+ demande de jeter le Dé de Vie avec un Double Désavantage. Cependant, l'investigateur a réussi à plonger derrière une section de mur en ruine incrusté d'étranges métaux iridescents (offrant 9 Points d'Armure), réduisant les dégâts de 9. Cela réduit les dégâts du Shoggoth à 9. Sur le tableau, on lit que l'investigateur doit lancer le Dé de Vie avec un seul Désavantage.*

Personnage contre personnage

Si les investigateurs de vos joueurs s'affrontent entre eux (ce qui implique de jeter les dés pour connaître les dégâts au lieu de valeurs fixes comme dans un combat classique) ou si vous préférez jeter les dés lorsqu'un adversaire réussit à toucher un personnage, vous pouvez opter pour l'une des techniques suivantes.

1) Jeter les dés pour les dégâts : Après avoir jeté les dés pour connaître les dégâts, comparez le résultat aux valeurs dans la table **Opposition puissante**.



Opposition puissante

Dé de Vie	Double avantage	Avantage	Aucun modificateur	Désavantage	Double désavantage
4	-	1	2	3	4+
6	-	1	2-3	4-5	6+
8	-	1-2	3-4	5-7	8+
10	1	2-3	4-6	7-9	10+
12+	1-2	3-4	5-7	8-11	12+

Exemple : *Un adorateur avec une arme à feu attaque une Brute (6 en Dé de Vie). Si le MJ obtient un « 6 » sur le d6 pour les dégâts de l'arme à feu, le joueur de l'investigateur doit lancer son Dé de Vie avec un Double désavantage.*

2) Diviser par deux le type de dé : Une attaque infligeant des dégâts de d6 fera 3 dégâts, une attaque infligeant des dégâts de D10 fera 5 dégâts. Si un joueur doit lancer des dégâts avec

plusieurs dés, ajoutez toutes les tailles de dés et divisez le total par deux, puis ajoutez la moitié du nombre de dés à lancer.

Exemple : *Un investigateur a trouvé un affreux fusil Mi-Go qui occasionne 4d4 dégâts. Avec l'option Dé de Vie en tant que Ressource, l'arme inflige $((4 + 4 + 4 + 4) / 2)$ (toutes les tailles de dés ajoutées et divisées par deux) + 2 (la moitié du nombre de dés lancés) = 10 dégâts. Contre un adversaire ayant 10 en Dé de Vie, cela l'oblige à jeter son Dé de Vie avec un Double désavantage.*



Exemple de partie

En suivant une piste du bureau des douanes concernant l'envoi illégal de colis jusqu'à un entrepôt privé, voici le docteur Allen Farthing (joué par Audran), l'aventurière Victoria Covey (jouée par Sarah) et l'archiviste Marcus Palmer (joué par Alexandre) en train de fouiner autour du bâtiment. Dehors, ils trouvent une caisse de chargement recouverte d'une bâche.

Alexandre : Est-ce que je peux regarder le sol autour de la caisse ?

MJ : Pour voir quoi ?

Alexandre : N'importe quoi. Des empreintes de pas, par exemple.

MJ : Ok. Tu remarques une traînée de tâches sombres le long des pavés, depuis la caisse bâchée jusqu'au portail d'accès des camions de l'entrepôt. Fais-moi un test de Torche.

Alexandre obtient un « 2 » sur son d8. Il note sur sa fiche qu'il n'a plus que d6 en Torche.

MJ : Tu taches tes vêtements avec du sang. Son origine est inconnue. Il est peut-être frais ou bien c'est la pluie récente qui l'a détaché des pierres alentours.

Sarah : Je monte sur la caisse. Je vais enlever la bâche pour regarder ce qu'il y a dessous, dans la caisse.

MJ : Quand tu soulèves la bâche, une puanteur de sang et d'urine t'assaille. Dans la caisse gît un cadavre à moitié dévêtu. Il est tordu et mutilé. Il y a du sang à moitié sec un peu partout. Fais un test de Santé mentale.

Sarah obtient un « 3 » sur son d10.

Sarah : Écœurée, mais maîtresse de mes émotions, je replace la bâche puis je m'éloigne. Je fais

un signe aux autres pour les avertir qu'il ne faut pas regarder. « Ils ont tué quelqu'un. C'est brutal. Horrible. Ne regardez pas... »

Audran : « Tout va bien ? »

Sarah : « Oui. Oui. Ne regardez pas. »

Alexandre : Okay, je voudrais pénétrer dans l'entrepôt. Avant qu'on y aille, « hey, est-ce qu'on peut savoir s'il y a du monde dedans ? »

MJ : Tu ne sais pas si les fenêtres du rez-de-chaussée ont été peintes ou si elles sont juste sales. Tu n'arrives pas à distinguer ce qui se trouve à l'intérieur. Cependant, une lueur vacillante, peut-être une flamme venant d'une torche de fortune ou d'un feu dans un barril, éclaire l'étage au-dessus de toi. Tu le vois à une fenêtre du coin nord-ouest. Fais un test de Torche.

Alexandre obtient un « 4 » sur son d6.

Alexandre : Est-ce que la flamme a l'air normale ? Je veux dire... naturelle ? Ou est-ce que c'est une lueur qui viendrait d'une sorte de rituel ?

MJ (renfrogné et secouant la tête) : Non, ça semble normal. Après, c'est peut-être un peu étrange d'avoir une flamme dans un bâtiment mais...

Le MJ hausse les épaules.

Audran : Okay. On va rentrer. Est-ce qu'on peut utiliser la porte des camions ? Est-ce qu'il y a une porte de service pour le personnel ?

MJ : Ouais. Il y a une porte dans le portail. Elle est entrouverte.

Sarah : Il n'y a pas de vigile ? Est-ce qu'il ne devrait pas y avoir un garde ?

MJ : Est-ce que tu as vérifié ? Est-ce que tu as en parlé à quelqu'un ?

Sarah : Oui. Allen et moi, enfin nos person-



nages ont passé pas mal de temps dans les bars et les cafés du coin. Est-ce que je peux faire un test de Bagou ?

MJ : Ouais... Vous avez appris que l'endroit est plus sécurisé que le reste des docks. En plus d'avoir employé pas mal de monde supplémentaire pour des travaux en journée, celui qui possède le site a embauché une demi-douzaine de types du coin pour garder un œil sur l'entrepôt jour et nuit.

Sarah obtient un « 1 » sur son d8, elle note que Bagou tombe à d6.

Sarah : Bien. On entre dans l'entrepôt.

MJ : Quand tu pousses la porte, tu entends des voix faibles, étouffées.

Sarah : Mince. Je donne un coup de pied dans la porte, puis je sors mon flingue, prête à tirer.

MJ : Tu dois faire une Sauvegarde de Dextérité. Tu pousses la porte, puis tu mets un grand coup de pied dedans. Cela laisse le temps à quiconque à l'intérieur de réagir. Si tu échoues, un adversaire aura l'opportunité de te frapper alors que la porte s'ouvrira, et avant que tu aies eu le temps de tirer.

Sarah obtient un « 16 » pour une Dextérité de 11.

MJ : Quelqu'un frappe ton bras du tranchant de la main. Il cherche à te faire lâcher ton arme. Ton revolver tombe au sol. Tu perds 2 points de Vie.

Alexandre : Voyant qu'il y a du grabuge, je plonge à l'intérieur en espérant prendre quelqu'un au dépourvu grâce à une attaque de mêlée.

Alexandre obtient un « 20 » pour une Force de 13, hélas.

MJ : Aucun problème. Pour eux, en tout cas. Tu trébuches en entrant, et un autre assaillant te frappe au sol en fermant la porte dans un claquement métallique. Allen, tu es à l'extérieur.

Marcus, tu perds 2 Points de Vie et tu es étendu par terre. Tu peux voir qu'il y a trois personnes (deux hommes et une femme), tous portent des vêtements de ville, ainsi qu'une étrange écharpe jaune sur leur épaule droite. Il y a un symbole sur l'écharpe... Tout va si vite, personne n'a le temps de l'examiner.

Audran : Je tente d'ouvrir la porte.

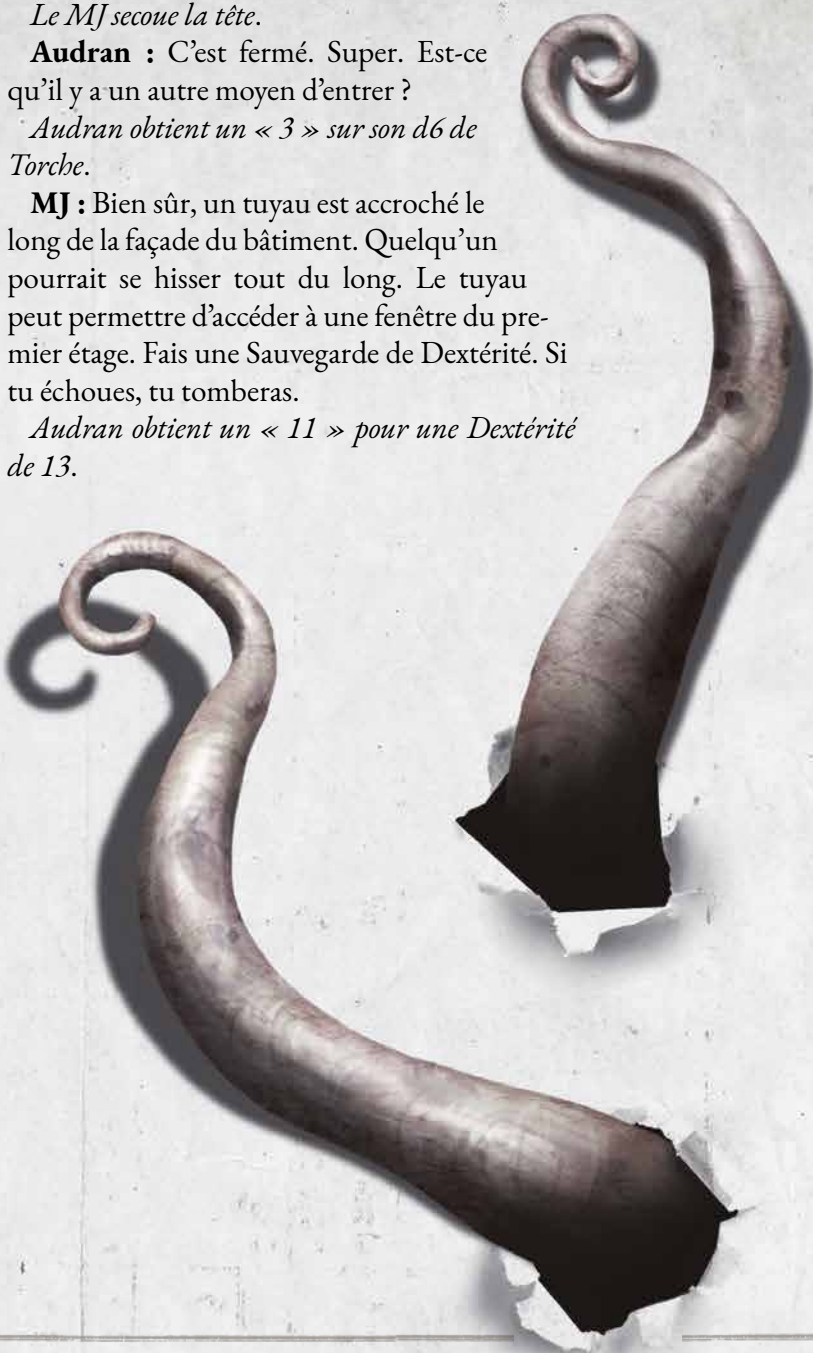
Le MJ secoue la tête.

Audran : C'est fermé. Super. Est-ce qu'il y a un autre moyen d'entrer ?

Audran obtient un « 3 » sur son d6 de Torche.

MJ : Bien sûr, un tuyau est accroché le long de la façade du bâtiment. Quelqu'un pourrait se hisser tout du long. Le tuyau peut permettre d'accéder à une fenêtre du premier étage. Fais une Sauvegarde de Dextérité. Si tu échoues, tu tomberas.

Audran obtient un « 11 » pour une Dextérité de 13.



MJ : Tu te hisses jusqu'à la fenêtre. À travers la vitre barbouillée de crasse, il est possible de voir une demi-douzaine de personnes réunies autour de ce qui semble être une porte. La porte est en plein milieu de la pièce. Une lueur orangée dé-

borde de l'encadrement. Des personnes psalmodient : « *Wza-y'ei ! Wza-y'ei ! Y'kaa haa bho ii ! Rhan-Tegoth ! Cthulhu fhtagn !* ». Qu'est-ce que vous faites ?

La campagne

Cthulhu Hack est un jeu d'horreur reflétant la fragilité et la mortalité des « héros » des histoires de H.P. Lovecraft. Les luttes et les révélations qui les attendent leur permettront de déjouer les plans de cultes mortels et fous plutôt que de déloger Azathoth de son trône dans l'œil de la création.

Les investigateurs meurent plus souvent qu'ils ne survivent dans leur recherche de la vérité. Leurs succès leur permettent de déjouer un plan, de détrôner un gourou néfaste ou d'obtenir un artefact ou un livre rare.

Pour le MJ, une campagne de *Cthulhu Hack* fonctionne mieux lorsqu'elle est conçue comme un plan d'action d'un ennemi, c'est-à-dire par une présentation de ses intentions, les bénéfices qu'il obtiendrait à chaque étape de son plan en l'absence d'une intervention extérieure.

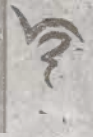
Les actions et les interférences des investigateurs vont gâcher ce plan, affaiblir le pouvoir de ses instigateurs, et repousser le jour de la fin de l'humanité (les cafards hériteront de la Terre... cela a été prédit).

Cthulhu Hack permet de créer rapidement des personnages, cela signifie que vous pouvez remplacer les pertes dans votre groupe de personnages en quelques minutes. Cela signifie aussi que la campagne se fera plus grâce à ce que

les personnages laissent derrière eux (dans leur journal, leur correspondance et leur testament) que grâce à une présence en continu d'individus précis (voire, s'ils existent, grâce à une continuité des conseils de PNJ).

Une campagne sera motivante grâce à la coopération entre le MJ et les joueurs pour créer une grande histoire. Les joueurs devraient travailler dur pour créer des relations fortes et positives dans leur groupe de personnage, afin de leur donner quelque chose sur lequel compter dans un univers empli d'incertitudes et d'indifférence. Bien entendu, tout le monde peut avoir de sombres secrets, mais le frisson du jeu devrait venir de ce que les personnages arrivent à accomplir tous ensemble, les petites victoires personnelles n'étant que la cerise sur le gâteau.





Personnages

Personnages archétypaux

Un investigateur est défini par sa capacité à survivre et son talent pour tirer le meilleur parti de son expertise, ses possessions et ses relations.

Dans *Cthulhu Hack*, on mesure cela par les **Sauvegardes** et les **Ressources**, basé sur le choix d'**Archétype**.

Les **Sauvegardes** déterminent la manière dont les investigateurs évitent les **Menaces**, dues à des opposants ou à des obstacles. Elles recouvrent les capacités physiques (**Force**, **Dextérité** et **Constitution**) et la personnalité (**Sagesse**, **Intelligence** et **Charisme**).

Les joueurs génèrent chaque valeur de **Sauvegarde** en lançant trois dés à 6 faces. Ils assignent les valeurs aux sauvegardes dans l'ordre. Après avoir jeté les dés six fois, ils peuvent échanger

deux valeurs. Une méthode alternative est possible. Le MJ peut donner plus de contrôle aux joueurs en leur permettant de réaliser six jets de trois dés, puis d'assigner les résultats obtenus aux **Sauvegardes**.

Quelle que soit la méthode employée, si le joueur obtient une **Sauvegarde** avec une valeur de 15 ou plus, il ne lance que deux dés à 6 faces pour son prochain jet et ajoute deux points au résultat obtenu. Après cela, il réalise à nouveau un jet de 3 dés à 6 faces, sauf s'il obtient de nouveau 15 ou plus.

La table page suivante est un guide pour déterminer quelle **Sauvegarde** s'applique contre quelle **Menace** en cours de jeu.

Les **Archétypes** déterminent tout concernant tout le reste concernant le personnage. Chaque

Le joueur est libre de déterminer l'histoire personnelle de son investigateur.

Chaque Archétype (voir section suivante) détermine les valeurs des **Ressources** et liste

quelques **Capacités spéciales** avec une présélection dans laquelle le joueur réalise des choix.

Le joueur doit reporter toutes les informations concernant son personnage sur une fiche de personnage (disponible en page 7).

Sauvegarde et menaces

Sauvegarde	Menaces
Force	Dégâts physiques ou obstacle qu'on ne peut pas esquiver. Combat à mains nues, tenir une bête dégoulinante à bout de bras, ou soutenir un mur en train de s'effondrer.
Dextérité	Dégâts physiques ou obstacle qu'on peut esquiver. Esquiver pour éviter des balles ou des flèches, courir à travers la circulation pour rattraper un train, ou sauter d'un toit à un autre.
Constitution	Éviter les blessures ou les entraves, que ce soit à cause de poison, de maladie, de torture ou de dégâts inévitables, comme une explosion.
Sagesse	Menace ou obstacle en rapport avec la distorsion des sens grâce à la tromperie, les illusions, les drogues psychotropes. Les défis qui nécessitent du sens commun ou de l'instinct.
Intelligence	Menace ou obstacle en rapport avec la propagande, la magie, les gadgets aliens, ou la manipulation de concepts scientifiques. Les défis qui nécessitent de comprendre une connaissance obscure ou un puzzle diabolique.
Charisme	Menace ou obstacle en rapport avec le contrôle mental, la séduction, le charme, ou les pouvoirs qui peuvent altérer ou écraser la personnalité de quelqu'un. Paroles convaincantes ou en rapport avec l'émotion visant à retarder ou rendre confus.

Archétypes

Afin de commencer rapidement à jouer, ou lors d'une première partie, chaque joueur, à l'exception du MJ, choisit un Archétype pour son personnage. Chaque Archétype procure un squelette de valeurs pour un investigateur :

- ♦ Ressources d'Investigation ;

- ♦ Santé Mentale ;
- ♦ Dé de Vie et Points de Vie ;
- ♦ Capacités spéciales, qui peuvent simplifier ou améliorer les tests de Sauvegarde ou ceux de Ressources ;
- ♦ Richesse de départ.



Le joueur peut choisir un **Archétype** qui lui convient, ou le MJ peut guider son choix. Chaque Archétype favorise une ou plusieurs **Sauvegardes**, ainsi un joueur devrait choisir l'**Archétype** en rapport avec ses meilleures valeurs de **Sauvegarde**.

Les Archétypes et le style de jeu sont liés. Si vous souhaitez jouer des parties axées sur les enquêtes, comme les histoires de H.P. Lovecraft, vous devriez orienter vos joueurs vers des personnages de type Savant ou Philanthrope. Si vous souhaitez jouer des aventures plus « pulp », qui

mettent en avant des scènes de combats et des activités tant physiques que cérébrales, un mélange d'**Archétypes** fonctionnera bien. Vous devez orienter les choix d'Archétypes selon ce que vous réservez dans les parties à venir.

Après avoir choisi un **Archétype**, chaque joueur choisit un métier et deux pièces d'équipement de départ.

- ♦ **Métier** : Lorsqu'un joueur teste une **Sauvegarde** de son investigateur et que le métier de ce dernier est approprié, il obtient un **Avantage**. C'est-à-dire qu'il lance deux dés de même nature et conserve le résultat le plus favorable.

- ♦ **Équipement** : Chaque joueur sélectionne des éléments uniques et personnels en lien avec son personnage, le métier, les motivations, les croyances et l'histoire de cet alter ego en accord avec le MJ.



Remarques concernant les archétypes

Un archétype est un projet de personnage clé en main. C'est pourquoi les choix sont limités à un nombre réduit d'options : ils permettent de créer ou remplacer rapidement un personnage.

Sauvegardes : Chaque Archétype a une **Sauvegarde primaire** et deux **Autres sauvegardes**. Ces recommandations peuvent évidemment être ignorées. Lorsqu'un joueur valide l'**Expérience** (voir p. 28) de la **Sauvegarde primaire**, il lance un dé supplémentaire, comme s'il avait un **Avantage**.

Pour se remémorer quelle Sauvegarde primaire, mettez un astérisque (*) à côté de son score.

Capacités spéciales : Chaque Archétype a une Capacité spéciale. En plus de cela, le joueur choisit deux Capacités supplémentaires. Les investigateurs qui survivent à un scénario étendent leurs Capacités spéciales (voir **Expérience**).

Aventurier

*Détective, explorateur, archéologue,
détective privé, soldat de fortune*



Torche : d8
Bagou : d6
Dé de Vie : d8
PV de départ : 1d8 + 8
Richesse : CHA x 3 (dé de Richesse : d8)
Dé de Santé mentale : d8
Dégât(s) : 1d6 armé, 1d4 sans arme
Sauvegarde primaire : DEX
Autres sauvegardes : CON, FOR

Capacités spéciales

Agile : le personnage bénéficie d'un Avantage pour les Sauvegardes nécessitant des capacités athlétiques, comme grimper, sauter ou se balancer.

Choisissez-en **deux** parmi les suivantes :

Fuyant comme une anguille : une fois par session votre nature suspicieuse vous permet de répercuter les conséquences d'un échec de Sauvegarde d'Intelligence ou Sagesse sur quelqu'un d'autre.

Main sûre : une fois par heure de jeu, vous réussissez automatiquement un test d'attaque à distance.

Profiteur : vous pouvez annuler la perte d'un équipement suite à un test de Matériel raté en perdant à la place un niveau dans une Ressource d'Investigation.





Philanthrope

Aliéniste, docteur, dilettante, pasteur, chanteur



Torche : d6

Bagou : d10

Dé de Vie : d8

PV de départ : 1d8 + 8

Richesse : CHA x 4 (dé de Richesse : d10)

Dé de Santé mentale : d10

Dégât(s) : 1d6 armé, 1 sans arme

Sauvegarde primaire : SAG

Autres sauvegardes : CHA, CON

Capacités spéciales

Indomptable : vous bénéficiez d'un Avantage pour les Sauvegardes contre la tromperie, le contrôle mental ou lorsque votre investigateur tente de tromper son interlocuteur.

Choisissez en **deux** parmi les suivantes :

Force de caractère : une fois par session de jeu, vous pouvez relancer les dés pour un test de Hors-Jeu ou de Santé mentale / Choc. Choisissez le résultat de votre choix.

Médecin de terrain : une fois par heure de jeu, en dehors d'un combat vous pouvez soigner la perte de 1d6 Points de Vie perdus.

Verbe blessant : vous pouvez utiliser Charisme pour les attaques (au lieu de Force ou Dextérité), du moment que les adversaires peuvent entendre le personnage et le comprendre. Lancez les dégâts comme si le personnage était armé. Si la victime tombe à 0 Point de Vie, elle est Hors Jeu mais n'est pas tuée.



Voyou

*Charlatan, criminel, esclavagiste,
contrebandier, trafiquant d'armes*



Torche : d6
Bagou : d10
Dé de Vie : d6
PV de départ : 1d6 + 8
Richesse : Spécial
Dé de Santé mentale : d8
Dégât(s) : 1d6 armé, 1d4 sans arme
Sauvegarde primaire : CHA
Autres sauvegardes : SAG, DEX

Capacités spéciales

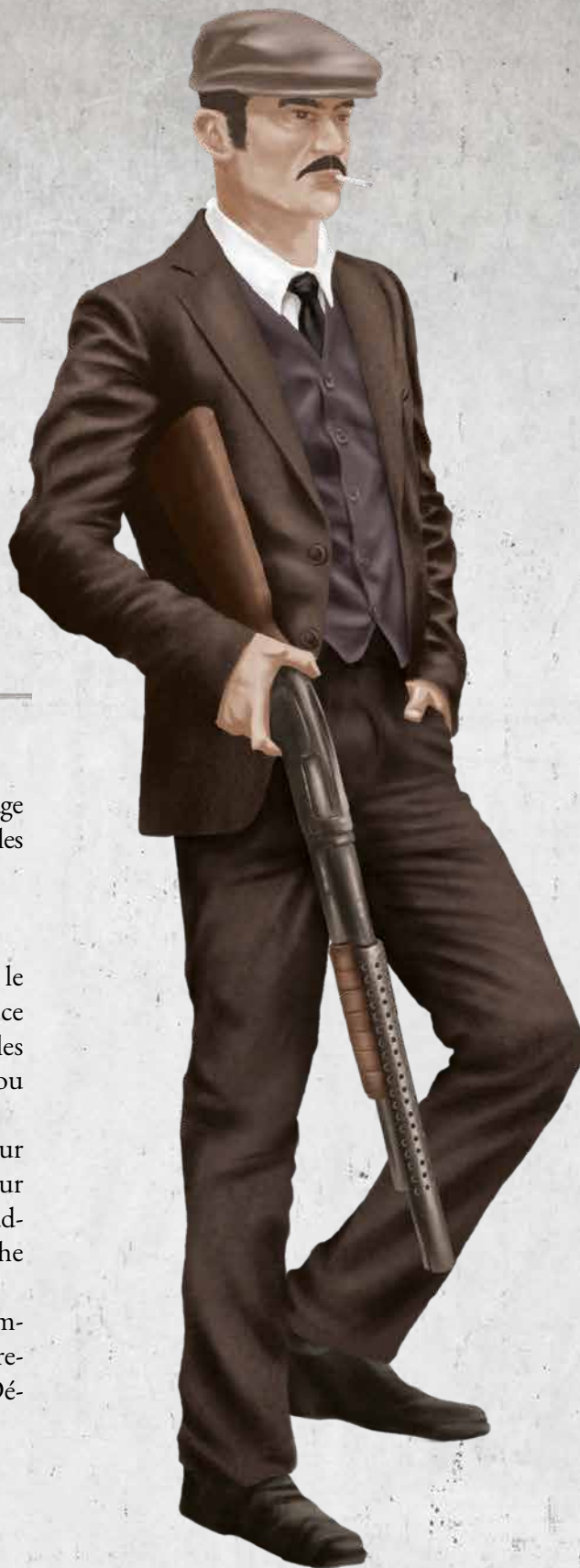
Sens du danger : Vous bénéficiez d'un Avantage lors des Sauvegardes visant à éviter les pièges ou les machines pouvant vous blesser ou vous entraver.

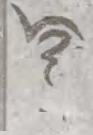
Choisissez en **deux** parmi les suivantes :

Château de cartes : une fois par partie, le personnage peut trahir (vous devez expliquer ce qui se passe) un allié, PJ ou non, afin d'éviter les conséquences d'une Sauvegarde de Sagesse ou Charisme ratée.

Jauger l'ennemi : le personnage a l'œil pour repérer les faiblesses. Il a un bonus de + 1 pour toucher et pour calculer ses dégâts contre un adversaire à condition d'effectuer un test de Torche après l'attaque.

Loup solitaire : lorsque le personnage combat sans allié (PJ ou PNJ), il gagne temporairement 2 points d'Armure et inflige + 2 en Dégât(s) armé avec les armes de mêlée.





Savant

Professeur, archiviste, employé de bureau, infirmière, créateur de jeu de société



Torche : d8, d10 ou d12

Bagou : d12, d10 ou d8

Dé de Vie : d4

PV de départ : 1d4 + 8

Richesse : CHA x 2 (dé de Richesse : d6)

Dé de Santé mentale : d8

Dégât(s) : 1d4 armé, 1 sans arme

Sauvegarde primaire : INT

Autres sauvegardes : CHA, SAG

Capacités spéciales

Déduction : Une fois par session de jeu, cette capacité peut être revendiquée afin que le MJ à vous donne un indice à propos de la prochaine étape de l'enquête.

Choisissez en **deux** parmi les suivantes :

Débrouillard : une fois par session de jeu, le personnage peut improviser une solution à un problème avec ce qu'il a sous la main (objets, outils, machines).

Érudit : une fois par heure de jeu, vous réussissez automatiquement une Sauvegarde d'Intelligence ou de Sagesse.

Mental d'acier : le personnage bénéficie d'un Avantage pour les Sauvegardes visant à résister à la magie, aux rituels occultes, aux malédictions ou à la possession.



Brute

Bourreau, assassin, boxeur, chasseur de primes, joueur de football américain



Torche : d4
Bagou : d4
Dé de Vie : d10
PV de départ : 1d10 + 8
Richesse : Spécial
Dé de Santé mentale : d8
Dégâts : 1d8 armé, 1d6 sans arme
Sauvegarde primaire : FOR
Autres sauvegardes : DEX, CON

Capacités spéciales

Tactique : Durant votre action, vous pouvez faire une attaque supplémentaire contre la même cible ou une autre. Vous pouvez choisir cette Capacité spéciale plusieurs fois.

Choisissez **deux** parmi les suivants :

- ♦ **Échappée belle** : une fois par session de jeu, vous pouvez décider que votre personnage casse un équipement (vous devez raconter comment cela se produit) afin d'éviter des dégâts suite à une Sauvegarde de Force ou de Dextérité ratée.

- ♦ **Musclé** : le personnage bénéficie d'un Avantage pour les Sauvegardes lorsqu'il utilise sa force pour soulever, déplacer ou lutter.

- ♦ **Poussée d'adrénaline** : une fois par heure de jeu, en combat, lancez votre Dé de Vie et ajoutez la valeur obtenue aux Points de Vie actuels du personnage (cela ne peut pas vous permettre de dépasser vos Points de Vie maximum). Si vous utilisez l'option *Dé de Vie en tant que Ressource* (voir p. 10), vous regagnez à la place un niveau de Dé de Vie.





Personnages à la carte

Créer des personnages en utilisant un Archétype permet de commencer rapidement. Cependant, si vous prévoyez une série d'aventures, les joueurs apprécieront probablement de pouvoir créer des personnages uniques. Cette section propose un système de création de personnage modulaire. En dehors de quelques dés pour les Sauvegardes, le joueur est libre de déterminer son investigateur dans les moindres détails.

Sauvegardes

Le joueur lance trois dés à 6 faces et ajoute chaque résultat pour obtenir une valeur. Si le total obtenu est supérieur ou égal à 15, il ne lancera que deux dés à 6 faces pour la prochaine valeur et ajoutera deux points à la nouvelle somme. Après cela, il pourra continuer avec trois dés à 6 faces, sauf s'il obtient de nouveau 15 ou plus.

Le joueur assigne les six valeurs ainsi obtenues aux Sauvegardes de son choix. Il choisit l'une des Sauvegardes comme étant la **Sauvegarde primaire** de son investigateur. Lorsque son personnage survit à un scénario, il peut lancer les dés pour l'expérience de cette Sauvegarde **avec un Avantage**. Le joueur doit mettre un astérisque à côté du score de sa Sauvegarde primaire pour l'identifier en tant que telle.

Dés

Chaque joueur répartit ensuite 14 niveaux de dés entre les caractéristiques de base : **Dé de Vie**, **Santé mentale**, **Torche**, **Bagou**, **Dégât(s) armé**, **Dégât(s) sans arme**. Vous devez dépenser au

moins un niveau dans chaque caractéristique de base, à l'exception de **Dégâts sans arme**. Si vous ne mettez aucun niveau dans **Dégâts sans arme**, votre personnage inflige seulement un point de dégâts sur une attaque non armée réussie. Déterminez les **Points de Vie** de votre investigateur en lançant **Dé de Vie** et en ajoutant 8 points.

Capacités spéciales

Votre personnage commence par trois **Capacités spéciales** de la liste suivante. Il gagne une Capacité spéciale supplémentaire chaque fois qu'il survit à une aventure (voir **Expérience** p. 28).

- ♦ **Agile** : le personnage bénéficie d'un Avantage pour les Sauvegardes nécessitant des capacités athlétiques, comme grimper, sauter ou se balancer.
- ♦ **Artiste** : le personnage bénéficie d'un Avantage lorsqu'il divertit un auditoire ou joue un rôle afin d'éviter des dégâts ou des répercussions de ses actes.
- ♦ **Attaque surprise** : si votre investigateur est armé lorsqu'un combat commence, il inflige deux fois les dégâts habituels avec l'arme qu'il a en main lors de sa première action si elle vise à blesser quelqu'un.
- ♦ **Déduction** : une fois par session de jeu, cette capacité peut être revendiquée afin que le MJ vous donne un indice à propos de la prochaine étape de l'enquête.

♦ **Château de cartes** : une fois par partie, le personnage peut trahir (vous devez expliquer ce qui se passe) un allié, PJ ou non, afin d'éviter les conséquences d'une Sauvegarde de Sagesse ou Charisme ratée.

♦ **Comme un roc** : tant que le personnage est debout, il bénéficie temporairement de 2 points d'Armure et d'un bonus de + 2 aux dégâts de mêlée. Les Sauvegardes de Dextérité subissent en revanche d'un malus de -2.

♦ **Crochetage** : le personnage peut déverrouiller n'importe quelle serrure ou cadenas grâce à un test de Torche.

♦ **Crochetage amélioré** : Nécessite d'avoir la *Capacité spéciale* « Crochetage ». Lorsque vous effectuez un test de Torche afin que votre personnage déverrouille une serrure ou un cadenas, vous bénéficiez d'un Avantage.

♦ **Débrouillard** : une fois par session de jeu, le personnage peut improviser une solution à un problème avec ce qu'il a sous la main (objets, outils, machines).

♦ **Dressage** : vous bénéficiez d'un Avantage lorsque votre personnage s'occupe, monte ou affronte un animal.

♦ **Échappée belle** : une fois par session de jeu, vous pouvez décider que votre personnage casse un équipement (vous devez raconter comment cela se produit) afin d'éviter des dégâts suite à

une Sauvegarde de Force ou de Dextérité ratée.

♦ **Érudit** : une fois par heure de jeu, vous réussissez automatiquement une Sauvegarde d'Intelligence ou de Sagesse.

♦ **Force de caractère** : une fois par session de jeu, vous pouvez relancer les dés pour un test de Hors Jeu ou de Santé mentale / Choc. Choisissez le résultat de votre choix.

♦ **Fuyant comme une anguille** : une fois par session le personnage peut répercuter les conséquences d'un échec de Sauvegarde d'Intelligence ou Sagesse à quelqu'un d'autre.

♦ **Gros bras** : augmentez les dégâts de mêlée du personnage d'un niveau (si les dégâts sont actuellement à 1, augmentez-les à d4).

♦ **Héritage** : ajoutez un niveau en **Richesse** (**Richesse en tant que Ressource**, voir p. 28). Vous pouvez choisir cette capacité spéciale plusieurs fois. Une fois par scénario, vous réussissez automatiquement un test de Richesse.

♦ **Indomptable** : vous bénéficiez d'un Avantage pour les Sauvegardes contre la tromperie,





le contrôle mental ou lorsque votre investigateur tente de tromper son interlocuteur.

- ♦ **Influent** : ajoutez un niveau en Bagou. Vous pouvez choisir cette Capacité spéciale plusieurs fois.

- ♦ **Jauger l'ennemi** : le personnage a l'œil pour repérer les faiblesses. Il a un bonus de + 1 pour toucher et pour calculer ses dégâts contre un adversaire à condition d'effectuer un test de Torche après l'attaque.

- ♦ **Jugeote** : ajoutez un niveau en Torche. Vous pouvez choisir cette Capacité spéciale plusieurs fois.

- ♦ **Loup solitaire** : lorsque le personnage combat sans allié (PJ ou PNJ), il gagne temporairement 2 points d'Armure et inflige + 2 Dégâts armés avec les armes de mêlée.

- ♦ **Mécanicien** : le personnage bénéficie d'un Avantage lorsqu'il répare des machines ou des véhicules endommagés.

- ♦ **Médecin de terrain** : une fois par heure de jeu, en dehors d'un combat vous pouvez soigner la perte de 1d6 Points de Vie perdus.

- ♦ **Mental d'acier** : le personnage bénéficie d'un Avantage pour les Sauvegardes visant à résister à la magie, aux rituels occultes, aux malédictions ou à la possession.

- ♦ **Musclé** : le personnage bénéficie d'un Avantage pour les Sauvegardes lorsqu'il utilise sa force pour soulever, déplacer ou lutter.

- ♦ **Main sûre** : une fois par heure de jeu, vous réussissez automatiquement un test d'attaque à distance.



♦ **Main sûre améliorée** : *Nécessite d'avoir la capacité spéciale « Main sûre »*. Vous n'avez pas besoin de faire une Sauvegarde de Dextérité pour toucher avec une arme à distance (à moins d'avoir un Désavantage), mais vous devez faire un test de Matériel immédiatement.

♦ **Œil de lynx** : augmentez les dégâts à distance d'un niveau (si les dégâts sont actuellement à 1, augmentez-les à d4).

♦ **Œil de lynx amélioré** : *Nécessite d'avoir la Capacité spéciale « Œil de lynx »*. Si le personnage prend le dessus (voir p. 32) l'adversaire tombe au sol.

♦ **Poussée d'adrénaline** : une fois par heure de jeu, en combat, lancez votre Dé de Vie et ajoutez la valeur obtenue aux Points de Vie actuels du personnage (cela ne peut pas vous permettre de dépasser vos Points de Vie maximum). Si vous utilisez l'option *Dé de Vie en tant que Ressource* (voir p. 10), vous regagnez à la place un niveau de Dé de Vie.

♦ **Prestidigitation** : le personnage bénéficie d'un Avantage pour les tâches nécessitant une bonne coordination entre la main et l'œil, comme les tours de passe-passe, le vol à la tire et la manipulation de petits objets fragiles.

♦ **Profiteur** : vous pouvez annuler la perte d'un équipement suite à un test de Matériel raté en perdant à la place un niveau dans une Ressource d'Investigation.

♦ **Profiteur amélioré** : *Nécessite d'avoir la capacité spéciale « Profiteur »*. Lorsque vous faites un test de Matériel pour vérifier si votre personnage est à court de munitions, vous bénéficiez d'un Avantage.

♦ **Pugiliste** : augmentez les Dégât(s) non armés d'un niveau (si les dégâts sont actuellement à 1, augmentez-les à d4).

♦ **Pugiliste amélioré** : *Nécessite d'avoir la capacité spéciale « Pugiliste »*. Si le personnage prend le dessus (voir p. 32) un membre de votre adversaire est paralysé (brisé ou bloqué par exemple).

♦ **Réseau** : une fois par session de jeu, vous pouvez éviter les conséquences d'une Sauvegarde de Charisme ou de Sagesse ratée, en tirant parti de votre réseau d'amis, d'associés ou de faveurs que l'on vous doit.

♦ **Retour de flamme** : une fois par heure de jeu, vous réussissez automatiquement une Sauvegarde défensive et retournez les dégâts de l'attaquant contre lui (il subit les dégâts de sa propre arme).

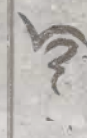
♦ **Robuste** : le personnage bénéficie d'une protection naturelle dans les combats de mêlée, réduisant les dégâts des armes de mêlée contre lui d'1 point (ou d'un niveau si vous jetez les dés pour les dégâts). Vous pouvez choisir cette Capacité spéciale plusieurs fois.

♦ **Sens du danger** : le personnage bénéficie d'un Avantage lors des Sauvegardes visant à éviter les pièges ou les machines pouvant le blesser ou l'entraver.

♦ **Tactique** : lorsqu'il effectue une action, le personnage peut faire une attaque supplémentaire contre la même cible ou une autre. Vous pouvez choisir cette Capacité spéciale plusieurs fois.

♦ **Verbe blessant** : vous pouvez utiliser Charisme pour les attaques (au lieu de Force ou Dextérité), du moment que les adversaires peuvent entendre votre personnage et le comprendre. Lancez les dégâts comme si le personnage était armé. Si la victime tombe à 0 Point de Vie, elle est Hors Jeu mais n'est pas tuée.

♦ **Vigoureux** : vous bénéficiez d'un Avantage lorsque vous testez une Sauvegarde pour éviter les effets de poisons, de drogues ou de l'alcool.



Points de Vie et Dé de Vie

Les Points de Vie indiquent les coups que votre personnage peut encaisser sans que sa vie ne soit en jeu. ceux de départ sont calculés comme suit :

- Pour les **Archétypes** : Dé de Vie + 8.
- Pour les **personnages à la carte** : d8 + 8.

Richesse et équipement

Tous les investigateurs commencent avec un peu d'argent. Cette somme de départ se calcule en appliquant le multiplicateur indiqué par leur archétype à leur **Sauvegarde de Charisme**.

Les personnages à la carte, les Brutes et les Voyous lancent **1d6** sur le tableau **Richesse de départ** pour connaître leurs biens à la création.

Si un personnage requiert un équipement particulier, cherchez le coût pour cet équipement de nos jours. Si vous jouez dans les années 20, divisez le coût par 50. Ce n'est pas très précis, mais vous serez près du prix de l'époque.

Vous trouverez sur internet un grand nombre de sites qui estiment la valeur relative d'une monnaie selon une année donnée. Cependant, ce n'est qu'un jeu, vous pouvez estimer cela à vue de nez.

Devise

La colonne « Monnaie » indique une valeur en dollars américains et suppose que vous jouez dans les années 20 ou 30, l'époque associée aux histoires de H.P. Lovecraft. Si vous jouez à l'époque contemporaine, multipliez toutes les valeurs de Monnaie par 50.

Exemple : *Au cours d'une aventure contemporaine en Angleterre, un Aventurier avec CHA 10 commence avec 1500 £. Le joueur veut un fusil à pompe. Une vérification sur la toile permet de trouver qu'un fusil à pompe tout neuf coûte autour de 1000 £, ou bien il peut en récupérer un pour moitié prix au marché noir.*

Richesse de départ

1d6	Monnaie	Dé de richesse
	CHA x 1	D4
	CHA x 2	D6
	CHA x 3	D8
	CHA x 4	D10 et a une dette

☞ Richesse en tant que Ressource

Vous pouvez décider de rendre la richesse abstraite en ajoutant une nouvelle Ressource pour la gérer. En utilisant cette méthode, un investigateur commence par un dé de Richesse basé sur son Archétype (voir la valeur entre parenthèses).

Lorsqu'un investigateur achète un bien, lancez le dé de Ressource. Un « 1 » ou « 2 » indique qu'il a acheté le bien, mais qu'il n'a plus de mon-

naie sur lui. Obtenir « 1 » ou « 2 » en ayant d4 indique que le personnage n'a plus d'argent sur son compte et qu'il ne peut plus emprunter.

À la fin d'un scénario au cours duquel un personnage a atteint 0 en Ressource, le joueur doit lancer son dé de Ressource. Sur un « 1 » ou « 2 », le dé de Ressource baisse définitivement d'un niveau.

Un personnage peut augmenter son dé de Ressource à la fin d'un scénario en choisissant la capacité spéciale appropriée.

Expérience

À la fin de chaque aventure, les investigateurs progressent. Entre deux scénarios, en plus de récupérer tous leurs Points de Vie et d'avoir l'opportunité de regagner de la santé mentale (voir p. 38), les joueurs peuvent :

- **Lancer leur Dé de Vie et ajouter 8 :** Le joueur peut alors soit prendre le résultat pour qu'il devienne sa nouvelle valeur de Points de Vie, soit conserver l'ancienne valeur. S'il a obtenu la plus haute valeur du dé précédemment et obtient de nouveau cette valeur sur le dé, son Dé de Vie augmente d'un niveau.

- **Choisir une Sauvegarde et lancer d20 :** Si le résultat est strictement supérieur à la Sauvegarde, augmentez la Sauvegarde d'un point. Notez que choisir la Sauvegarde primaire (indiquée par un astérisque) permet de lancer avec un Avantage.

- **Choisir une nouvelle Capacité spéciale :** À sélectionner parmi la liste pp. 23-26.

Note : Les joueurs devraient garder une trace des investigations auxquelles leur personnage a survécu.





Menaces

Le tour du joueur

Confronté à une Menace prolongée, le rythme de la partie change. Même si les bagarres et les échanges de coups de feu ne sont pas très présentes dans les histoires de H.P. Lovecraft, les joueurs trouvent parfois qu'un combat permet de relâcher la pression entre deux scènes d'enquête entraînant la partie dans une ambiance typiquement pulp.

Lorsqu'un combat se déclenche, vous allez devoir gérer le temps d'une manière un peu plus abstraite.

Le temps

Il existe trois types de temporalité dans une partie : les Moments, les Minutes et les Scènes.

- ♦ Les **Moments** sont des scènes rapides et dangereuses, comme les combats. Ils représentent une activité qui se produit en une succession d'actions de quelques secondes : tirer un coup de feu, se jeter à couvert, crier des instructions à un allié, etc.

- ♦ Les **Minutes** sont le temps de l'exploration ou de l'enquête. Elles sont généralement utilisées lorsqu'une action demande un peu de temps pour se réaliser, comme traverser une ville pour atteindre un lieu, retrouver ses esprits après un méchant coup sur la tête, etc.

- ♦ Les **Scènes** couvrent une période nécessaire aux investigateurs pour triompher d'un défi, vaincre un adversaire, gérer une situation spécifique, etc. Le MJ peut volontairement laisser la

définition vague mais doit indiquer lorsqu'une Scène se termine et qu'une autre commence car cela a des conséquences sur la partie.

Un autre type de temps existe : le **temps réel**.

Certaines Capacités spéciales et sortilèges, par exemple, se réfèrent à des heures ou des sessions. Cela implique que vous devez garder un œil sur votre montre pour voir à quel moment un joueur pourra utiliser de nouveau une Capacité spéciale ou lorsqu'un effet se dissipera.

Une session de jeu indique le temps passé à jouer sur la même journée avant de faire une longue pause.

Évaluer les distances

Au contact (C)	Proche (P)	Loin (L)	Distant (D)
Jusqu'à 1 m 50	1 m 51 à 18m	19 m à 38 m	39 m et plus

Combattre

Lorsqu'un personnage attaque, son joueur effectue une Sauvegarde de Force en mêlée ou une Sauvegarde de Dextérité à distance.

Le fait que les joueurs lancent toujours les dés signifie que lorsqu'un investigateur tente une Sauvegarde, il essaie à la fois d'infliger des dégâts et d'éviter d'être touché par son adversaire (voir *Initiative et actions*, ci-dessous).

Le MJ peut demander d'autres tests de Sauvegarde (par exemple, une Sauvegarde de Sagesse pour résister à une attaque mentale).

Portée : Pour réaliser une attaque de mêlée, l'adversaire doit être Au contact. En revanche,

Mouvement et distances

Plutôt que de mesurer les distances avec exactitude, *Cthulhu Hack* considère des portées abstraites : Au contact, Proche, Loin et Distant.

Au cours d'un Moment, un personnage peut se déplacer pour atteindre un endroit Proche et réaliser une autre action, comme une attaque.

Un personnage peut renoncer à faire la moindre action pour atteindre un endroit Loin, et cela prend un Moment. Pour atteindre un endroit Distant, il faut y consacrer deux Moments.

Pour convertir les vitesses de déplacement ou les mesures (d'autres jeux ou scénarios), utilisez le tableau ci-dessous pour vous guider. Cependant, gardez à l'esprit que *Cthulhu Hack* n'est pas un jeu tactique.

les attaques à distance contre les opposants Au contact sont possibles, mais elles sont assorties d'un Désavantage.

Antagonistes : Les ennemis infligent des dégâts basés sur leurs Dés de Vie et leurs Capacités spéciales. Des dégâts sont infligés lorsqu'un personnage échoue à son test d'attaque. Si le nombre total des attaques qu'une créature (ou un groupe de créatures) peut infliger dépasse le nombre d'attaques des personnages, les joueurs doivent effectuer une Sauvegarde pour se défendre (voir *Attaques multiples*, p. 40).

Les adversaires puissants peuvent être difficiles à toucher, grâce à leur résistance et leur capacité à submerger leurs ennemis. Dans le tableau



Adversaires moyens

Dés de Vie	Dégâts	Armure	Malus au toucher
1	2 / d4	-	-
2	3 / d6	1	-1
3	4 / d8	2	-2
4	5 / d10	3	-3
5	6 / d12	4	-4
6	7 / 2d6	5	-5
7	8 / d6 + d8	6	-6
8	9 / 2d8	7	-7
9	10 / d8 + d10	8	-8
10	11 / 2d10	9	-9
11	12 / d10 + d12	10	-10
12	13 / 2d12	11	-11

ci-dessus, **Armure** modifie les dégâts que l'adversaire reçoit, **Malus au toucher** affecte le test de Sauvegarde pour affronter l'adversaire, le rendant plus difficile à toucher.

Initiative et actions

Qu'un personnage affronte un ennemi ou qu'il tente d'échapper à un piège, il fait face à une Menace. En pareille situation, tout le monde a une chance de s'en sortir.

Les joueurs sont libres de faire agir leur alter ego dans l'ordre de leur choix.

Chaque personnage peut réaliser une action simple, se déplacer sur une courte distance et dire quelques mots. Cela correspond à un Moment. Tout ce qui est plus complexe prend plus de temps.

La plupart des adversaires agissent généralement après les investigateurs. Ceux propres au Mythe et tout ennemi remarquable agissent

en même temps que les investigateurs (voir *Les créatures du Mythe*, p. 42).

Si une tâche prend plus de temps, notez-le ou mettez un dé en face du joueur concerné pour lui indiquer le nombre d'actions, et donc de Moments, qu'il lui reste pour terminer sa tâche. À son tour de jeu, ce joueur peut annoncer que son personnage poursuit ses efforts (et ainsi réduire d'un point la valeur affichée par le dé) ou qu'il fait autre chose. On parle alors de **Compte à rebours**.

Exemple : *Devant un entrepôt, les investigateurs sont cernés par un groupe de gangsters à couvert derrière des caisses. Ils échapperont à cette situation s'ils parviennent à démarrer leur vieille voiture.*

Le MJ décide que n'importe quel personnage peut tenter cette action au terme de trois Moments d'efforts et il pose sur la table un dé à 6

faces affichant « 3 ». Chaque fois qu'un personnage agit, il peut soit faire ce qu'il veut, soit se concentrer sur le démarrage de la voiture et diminuer alors la valeur du dé.

Dégâts

Les attaques infligent des dégâts basés sur la capacité martiale des combattants. Si un personnage a un dé d'attaque élevé, il est capable d'infliger des dégâts quelle que soit l'arme utilisée.

- Le **dé de Dégât(s) armé** représente les dégâts infligés avec une arme appropriée, qu'il s'agisse d'une arme de mêlée ou à distance.

- Le **dé de Dégât(s) non armé** représente les dégâts infligés à mains nues, ou avec une arme improvisée, comme un barreau de chaise ou une clé à molette.

Les joueurs jettent leur dé, annoncent le résultat obtenu, puis le MJ déduit le résultat des Points de Vie de l'adversaire, en tenant compte de l'Armure et du Couvert.

Si le joueur échoue à sa Sauvegarde contre une Menace, son personnage est blessé ou subit un revers. Le MJ peut choisir de contre-attaquer avec l'une des attaques de l'adversaire, ou il peut décider de ne pas blesser le PJ et de plutôt raconter comment la situation se retourne contre l'investigateur.

Les adversaires infligent des dommages basés sur leurs Dés de Vie et leurs Capacités spéciales. La table en page 31 indique les dégâts (un nombre fixe suivi par un ou plusieurs dés). Le MJ peut choisir d'infliger le nombre fixe de dégâts ou de jeter les dés.

Les créatures du Mythe (voir p. 42) infligent un nombre fixe de dégâts qui est indiqué sur leur fiche, ou à défaut les dégâts indiqués par la

la table si rien n'est précisé sur leur fiche. Le MJ peut créer des opposants à la volée en déterminant leurs Dés de Vie et en utilisant les informations du tableau **Adversaire moyen**. Un adorateur aura 2 Dés de Vie, tandis qu'un chien de l'enfer en aura 4.

Prendre le dessus

Certaines Capacités spéciales occasionnent des effets supplémentaires. Pour tester si un investigateur **prend le dessus**, le joueur lance le même dé que le dé de dégâts de l'adversaire (dans le tableau Adversaire moyen p. 31). Sur un « 1 » ou un « 2 », l'effet supplémentaire s'applique. Sinon, les dégâts normaux s'appliquent.

Exemple : *Lord Auguste attaque un Profond avec sa capacité **Ceil de lynx amélioré**. En plus d'augmenter les dégâts s'il obtient l'effet supplémentaire, la cible tombe au sol. Le Profond a 2 Dés de Vie. Le joueur lance 1d6 pour déterminer ce qu'il advient. Même s'il n'obtient pas un « 1 » ou un « 2 », les dégâts améliorés d'**Ceil de lynx** s'appliquent.*

Résultats (im)parfaits

Si un joueur obtient un « 1 » naturel sur le dé (sans modification), il **inflige le double** du résultat obtenu sur le dé de dégâts.

Si le joueur obtient un « 20 » naturel sur le dé (sans modification), il subit **deux fois** les dégâts de son adversaire, le Couvert et l'Armure s'appliquent normalement.



Armes spéciales

Les armes spéciales ont des particularités qui modifient les règles du combat. Il faudra lancer le dé de Matériel de l'arme plus souvent, consacrer une action à viser ou préparer de l'équipement additionnel, comme un trépied, pour utiliser l'arme au mieux.

Exemple : *Un investigateur avec 4 en dé de Dégât(s) armé utilise un fusil à pompe contre une goule Au contact. Le fusil à pompe, à cette distance, monte le dé de Dégâts armés à 1d8 (+ 2 niveaux) mais engendre un malus de -2 au test de Sauvegarde.*

Armes spéciales

Type	Dé de Matériel	Portée	Particularités
Revolver	d6	Proche	Dissimulable
Pistolet	d8	Proche	-
Fusil de chasse	d6	Loin	Avec un trépied amène la portée à Distant, et le dé de Dégât(s) armé à 1d10.
Fusil à pompe	d6	Proche	+ 2 niveaux de dégâts / -2 au test de Sauvegarde. L'Armure de la cible compte double.
Mitraillette	d8	Proche	Possibilité de tirer en rafale : la cible est automatiquement touchée, jeter le dé de Matériel.
Fusil de sniper	d6	Distant	Le personnage peut perdre une action pour toucher automatiquement à la prochaine action et passer à 1d12 en Dégât(s) armé pour ce tir.
Grenade	-	3 x Force	+ 3 niveaux de dégâts / -3 au test de Sauvegarde, touche 1d4 cibles aléatoires Proches.
Spray au poivre	d6	Proche	Protège contre les attaques (action défensive) avec un Avantage durant 1d3 Moments. Dissimulable.
Blaster	d8	Loin	Lancez 1d12 pour le dé de Dégât(s) armé, lancez le dé de Matériel avec un Désavantage.

Armure et Couvert

L'Armure et le Couvert sont deux moyens pour un investigateur de réduire les dégâts qu'il reçoit.

Armure

La possession d'une armure dépend du contexte du jeu et nécessite l'accord du MJ.

Les adversaires ont généralement une armure.

La section *créatures du Mythe* p. 42 liste les points d'Armure de chaque créature. Si vous créez vos propres adversaires, utilisez la valeur appropriée sur le tableau *Adversaires moyens* p. 31. La valeur maximum pour les points d'Armure est de 10.

L'Armure réduit les dégâts. Pour calculer les dégâts infligés, jetez les dés de dégâts et déduisez la valeur des points d'Armure.

Exemple : Les investigateurs ont tiré sur une goule avec un fusil à pompe. La goule a 3 Dés de Vie. Aucune indication n'est donnée concernant son armure, mais le tableau des Adversaires moyens indique 2 PA. La goule aura donc 2 PA. L'investigateur obtient un « 6 » sur ses dégâts, la goule perd 4 Points de Vie (6 - 2).



Armure

Type	Points d'armure	Points de Vie
Cuir, vêtements rembourrés	1	-
Armure renforcée	2	-
Armure de plates	3	5 (*)

(*) : Les armures les plus lourdes donnent également une réserve de Points de Vie supplémentaires qui se réduisent comme les Points de Vie classiques. Lancez 1d6 en tant que dé de Matériel après un combat. Sur un résultat de « 3 » à « 6 », les Points de Vie de l'Armure sont remontés à leur maximum. Sur un « 1 » et un « 2 », l'armure nécessite d'être réparée (ses Points de Vie ne remontent pas). La réparation d'une armure requiert du temps et probablement de la Richesse.

Couvert

Type	Points d'armure	Points de Vie
Bois	1	5
Brique	3	15
Verre renforcé	5	25
Métal	9	45

Couvert

Le Couvert octroie une protection comme l'Armure et une réserve supplémentaire de Points de Vie. En outre, un personnage bénéficie automatiquement d'un Avantage lorsqu'il fait un test de Sauvegarde pour se défendre s'il satisfait les deux conditions suivantes :

- Son corps est au moins à moitié à couvert (accroupi derrière une voiture ou un muret par exemple) ;
- L'attaquant contre lequel il se défend est plus loin qu'au contact.





Folie

La Santé mentale représente l'emprise d'un personnage sur ses sens et ce qu'il comprend de la réalité.

Confronté à des situations susceptibles de déshumaniser ou de faire perdre à un personnage son sens du réel, le joueur lance le dé de Santé mentale de son personnage. Sur un « 1 » ou un « 2 », ce dé baisse d'un niveau.

Occasions

Un personnage fait un test de Santé mentale lorsque l'un des événements suivants survient :

- Un étranger l'attaque sans raison, dans l'intention de le tuer ;
- Des amis ou des membres de sa famille l'attaquent sans raison, dans l'intention de tuer ;
- Il souffre de blessures corporelles traumatiques ;
- Il est témoin de la mort d'un étranger ;
- Il est témoin de la mort d'un ami ou d'un membre de sa famille ;
- Il est témoin d'un événement qui défie l'entendement ;
- Il rencontre un être surnaturel ou étrange ou une machine pensante
- Il découvre un corps démembré ou rencontre un survivant mutilé horriblement ;
- Il est témoin d'une agression particulièrement horrible ou bestiale.

Folie passagère

Lorsque le dé de Santé mentale baisse d'un niveau, le personnage est frappé d'un accès de folie

passagère. Lancez 1d6 sur la table *Folie passagère* page suivante. L'effet se prolonge jusqu'à la fin de la Scène ou pour la durée indiquée. La Santé mentale ne peut jamais être plus haute que le dé de départ.

Lorsqu'un joueur obtient un « 1 » ou un « 2 » sur 1d4 de Santé mentale, son personnage devient définitivement fou. Il peut lui dire au revoir. Avec l'accord du MJ, il peut conclure sur une scène émouvante qui ne doit pas servir de *Deus ex Machina* pour résoudre une situation épineuse ou un point de l'intrigue. Il s'agit seulement d'un dernier baroud narratif pour montrer comment le personnage plonge définitivement dans les abîmes de la folie.



⌘ Le poids de l'horreur

Les règles de Santé mentale considèrent que toutes les peurs se valent. En réalité, toutes les horreurs ne sont pas équivalentes. Le MJ devrait ajuster le test de Santé mentale selon la connexion entre l'événement et le personnage concerné.

Folie passagère

d6	Intitulé	Effet
☐	Amnésie	L'investigateur oublie un événement, un lieu ou un individu important, pas nécessairement lié à la source de la folie, ou relié de manière vague. Toutes les références à cet élément provoquent chez le sujet de l'amnésie une réaction émotive disproportionnée ou au contraire une totale indifférence.
◻	Évanouissement	L'investigateur s'évanouit. Il n'a plus aucune conscience de ce qui se déroule durant cet évanouissement. En situation de stress (toute perte potentielle de Santé mentale) durant la prochaine Scène, le personnage doit réussir une Sauvegarde de Constitution ou s'évanouir de nouveau.
◻◻	Paranoïa	L'investigateur ne croit plus rien ni personne. Tout le monde a un plan contre lui. La moindre action, le moindre mot ont des significations cachées.
◻◻◻	Hystérie	L'investigateur se met à hurler dans tous les sens, incapable de faire face à ce qui a provoqué son état. L'investigateur reçoit 2 points de dégâts. Quiconque est Au contact doit réussir une Sauvegarde de Dextérité pour éviter de recevoir 1 point de dégât. L'Hystérie dure une Minute.
◻◻◻◻	Paralysie	Le personnage se fige, paralysé de peur. Il ne peut plus se déplacer de lui-même durant une Minute. Les autres personnages peuvent tenter de le déplacer ou de le porter, mais le personnage est un poids mort jusqu'à ce qu'il retrouve ses esprits - ce qui implique de devoir réussir un test de Sauvegarde de Constitution. Un échec indique que le personnage paralysé est laissé dans une situation dangereuse.
◻◻◻◻◻	Délire	L'investigateur ne parvient plus à appréhender la réalité. Il remet tout en question et croit à des choses que les autres ne peuvent pas voir, comprendre ou accepter.

• **Horreur impersonnelle** : Faites un test de Santé mentale avec un Avantage.

• **Horreur personnelle** : Faites un test de Santé mentale classique.

• **Horreur incompréhensible** : Faites un test de Santé mentale avec un Désavantage.

☞ Choc

La règle de Santé mentale frappe les investigateurs de plein fouet et les affecte durablement. L'existence cosmique du Mythe en elle-même devrait défier la Santé mentale à chaque rebondissement.

Cependant, la folie peut sembler une punition extrême. Dans ce cas, utilisez les règles de Choc.

Lorsqu'un test de Santé mentale donne un

« 1 » ou un « 2 », la table Chocs est consulté au lieu de celle de Folie passagère.

La plupart des résultats durent seulement quelques Moments. Lorsqu'un personnage est Choqué, son joueur peut le noter avec des jetons. Lorsque son tour vient, il enlève un jeton et son personnage continue de souffrir. Lorsque le dernier jeton est enlevé, l'investigateur est rétabli.





Chocs

d6	Intitulé	Effet
☐	Tremblements	Modificateur de -1d6 pour les Sauvegardes de Dextérité durant autant de Moments que la valeur du modificateur. La pénalité réduit d'un point chaque Moment écoulé.
☐☐	Confus	Les Sauvegardes mentales ont un Désavantage durant 1d6 Moment.
☐☐☐	Immobile	Le personnage ne peut effectuer aucune action ou Sauvegarde physique durant le prochain Moment.
☐☐☐☐	Inconscience	Un autre personnage doit consacrer un Moment pour réveiller le personnage. Après le réveil, le personnage subit un Désavantage pour les Sauvegardes de Force, Dextérité, Intelligence durant 1d3 Moments.
☐☐☐☐☐	Frayeur	Le personnage ne peut effectuer aucune action autre que tenter de se dissimuler, durant les prochains 1d3 Moments.
☐☐☐☐☐☐	Hurllement	Le personnage crie. Cela attire l'attention.

☞ Adrénaline

Les protagonistes des histoires de H.P. Lovecraft flirtent souvent avec leurs peurs. Ils savent que l'horreur peut les submerger, mais ils persistent quel qu'en soit le prix. Vous pouvez faire de même dans *Cthulhu Hack*.

Les investigateurs débutent avec deux jetons Adrénaline. Utilisez des jetons ayant deux faces différentes (comme une pièce de monnaie ou des jetons d'Othello) et déterminez quelle face indique que le jeton est utilisé.

Un investigateur devant tester sa Santé mentale peut décider de faire monter l'adrénaline. Le test de Santé mentale réussit automatiquement et l'investigateur a un bonus de + 1 à sa prochaine Sauvegarde pour chaque jeton Adrénaline retourné. Un joueur ne peut dépenser qu'un jeton à la fois. Lorsqu'il dépense le second, il obtient donc un + 2 à sa prochaine Sauvegarde.

Conséquences

Utiliser l'adrénaline a un coût. Le MJ peut, à tout moment, retourner un jeton Adrénaline utilisé par un joueur et lui révéler une horrible vérité. Le MJ choisit l'un des effets suivants :

- Le joueur doit relancer un test de Sauvegarde qu'il vient de faire ;
- Le joueur doit relancer un test de Matériel pour une pièce d'équipement ou une arme ;
- Une nouvelle Menace s'ajoute à la Scène actuelle ;
- Un innocent est maintenant en danger ;
- Un personnage subit immédiatement un Choc (voir pp. 36-37), sans perdre de Santé mentale
- Un personnage doit raconter un sombre secret concernant son personnage.

Le jeton étant retourné, le joueur peut désormais de nouveau l'utiliser.

Soins

Les personnages regagnent leur santé grâce au repos et à la convalescence. Ils ne peuvent jamais avoir plus de Points de Vie que le maximum obtenu sur leur Dé de Vie (à la création ou lors de l'expérience). Ils ne descendent jamais en dessous de 0.

Récupération immédiate

Si un personnage Hors Jeu reçoit des soins médicaux et souhaite revenir en jeu, il passe plusieurs Moments à se remettre sur pied avant de pouvoir de nouveau agir. Ce nombre de moments est égal à 8 -(Valeur obtenue sur la table Hors Jeu (voir p. 9). Survivre au test de la table Hors Jeu laisse le personnage avec 1d4 Points de Vie. Il ferait mieux de se cacher quelque part !

Récupération journalière

Après huit heures de repos, un joueur lance le Dé de Vie de son personnage. Le résultat obtenu indique le nombre de Points de Vie regagnés. (Si vous utilisez la règle optionnelle Dé de Vie en tant que Ressource p. 10, le personnage regagne un niveau de Dé de Vie).

Récupération à long terme

La Santé mentale récupère plus lentement. Un personnage qui n'a pas perdu toute sa Santé mentale peut regagner un niveau après une semaine complète de repos, chaque niveau suivant nécessite 1d4 semaines de repos supplémentaires.

Un personnage n'ayant plus que d4 remontera

à d6 après une semaine, mais mettra peut-être un mois pour remonter à d8.

Tout comme Bagou et Torche, un MJ peut décider qu'un personnage ayant certaines activités appropriées peut regagner un niveau supplémentaire.

Enfermement

Un personnage qui a perdu toute sa Santé mentale doit recevoir un traitement approprié dans un sanatorium. Le joueur et le MJ doivent se mettre d'accord entre un futur retour du personnage ou la création d'un nouveau.





Adversaires

Dés de Vie des adversaires

Les Dés de Vie représentent la puissance d'un ennemi et sa capacité non seulement à infliger des dégâts mais également à les encaisser. Le MJ détermine les Points de Vie d'un adversaire en jetant autant de d8 que le nombre de Dés de Vie. Lorsque le MJ doit générer plus d'un adversaire, il peut utiliser les mêmes valeurs pour des entités similaires. Pour accélérer la création, vous pouvez considérer que les Points de Vie sont égaux à 4 fois la valeur de Dés de Vie.

Adversaires puissants

Pour chaque Dé de Vie au-delà du premier, enlevez 1 à la Sauvegarde des investigateurs (c'est le **Modificateur de toucher** du tableau p. 31).

Exemple : *Un investigateur avec 10 en Force se battant contre un monstre ayant 5 Dés de Vie devra réussir une Sauvegarde de Force avec un score de 6 (10-4).*

Réaction

Dans la plupart des scénarios, les adversaires auront des attitudes déterminées et des objectifs qui guident le MJ quant à leurs actions.

Lorsque le scénario ne donne aucune indication quant à l'attitude d'un PNJ, ou si vous créez un adversaire à la volée, vous pouvez lancer 1d8 sur la table Réaction pour déterminer une attitude ou une motivation au hasard.

Ennemis communs

Vous pouvez créer la plupart des personnages et ennemis communs à partir des informations du tableau **Adversaires moyens** p. 31.

Pour varier les plaisirs, vous pouvez leur octroyer plus d'une attaque, répartir les dégâts. La répartition n'est pas nécessairement précise. Ainsi, un grizzly à 4 Dés de Vie peut avoir deux attaques de griffes (3 dégâts), plutôt qu'une seule attaque qui inflige 5 dégâts.

Réaction

d8	Initulé
1	Fuit, timide, effrayé, éclaircur
2	Évite, se sent coupable, est démoralisé
3	Inquiet, méfiant, questionne
4	Marchande, échange, propage des rumeurs
5	Convertit, persuade, convainc
6	Mal intentionné, induit en erreur, mauvaise volonté
7	Vole, intimide, entrave
8	Déteste, tue, détruit, sacrifie

Vous pouvez également récupérer des idées de la section *Les créatures du Mythe* p. 42. Ainsi, le grizzly peut infliger une morsure (3 dégâts) si ses deux griffes touchent le même adversaire, de la même manière que l'attaque des Byakhees.

Ennemis du Mythe

Les créatures du Mythe sont extraordinaires. La plupart ont plusieurs attaques, ont accès à la magie, utilisent une technologie étrange ou encore d'autres aspects qui accentuent leur existence hors normes.

D'une manière générale, utilisez le tableau **Adversaires moyens** en augmentant les dégâts de 50 % à 100 %. Cela peut donner lieu à une seule attaque (comme l'écrasement du Shoggoth) ou à plusieurs.

Se battre contre n'importe quelle créature du Mythe ne devrait pas être facile. L'obscurité prévaudra et les investigateurs tomberont. Il vaut mieux équilibrer l'audace et la prudence, et savoir quand fuir.

Attaques multiples

Lorsqu'une créature (ou un adversaire humain ordinaire

avec la Capacité spéciale **Tactique**, voir p. 26) possède plusieurs attaques, il peut infliger des dégâts à plus d'un adversaire qui échoue sa défense.

Pour garder une trace, il peut être utile d'assigner aux antagonistes des jetons, pour mémoriser combien de fois il peut infliger des dégâts.

Chaque fois qu'un investigateur est confronté à un adversaire et effectue une Sauvegarde, défaussez un jeton d'attaque. Si la Sauvegarde réussit, l'investigateur inflige des dégâts. Dans le cas contraire, la créature inflige les dégâts selon l'arme utilisée.

Lorsque tous les investigateurs ont effectué leur action du Moment, toute attaque restante ciblera les survivants. Dans ce cas, les investigateurs doivent réussir des Sauvegardes seulement pour se défendre contre les dégâts.

La plupart des investigateurs n'ayant qu'une seule attaque par Moment, ils peuvent seulement espérer repousser les attaques supplémentaires de leurs adversaires.

Un adversaire ne peut attaquer en représaille que s'il n'a pas encore attaqué ni effectué d'autre action basique.

Note : *Des Capacités spéciales, des sortilèges, des mécanismes ou d'autres effets de jeu peuvent contredire cela.*





Le Mythe

Un vaste univers de ténèbres

Pour ceux qui sont les moins familiers avec les récits de Lovecraft, sachez qu'il était avant tout un auteur. Il n'avait pas de grand projet ou d'ambitions cachées au-delà d'écrire des histoires et de les faire publier. Ce sont principalement d'autres auteurs, plus tard, qui ont établi la structure du Mythe.

Utilisez les éléments les plus étranges des récits de H.P. Lovecraft pour rendre vos parties mémorables. Dans vos parties, vous devriez favoriser l'histoire et les forces occultes qui œuvrent dans l'ombre. *Cthulhu Hack* ne présente dans les pages qui suivent que des créatures mineures. Les entités qu'elles servent défient l'entendement, existant dans des dimensions non-euclidiennes - les apercevoir déchiquette l'esprit humain en oblitérant ses pensées avec des concepts incompréhensibles.

H.P. Lovecraft avait une demi-douzaine d'entités majeures, œuvrant à travers leurs fidèles et leurs serviteurs, sans qu'il soit possible de les classer en catégories. En jouant *Cthulhu Hack*, vous pouvez vous sentir perdu par le contexte, car vous n'aurez pas de compréhension totale de l'univers. Rassurez-vous : H.P. Lovecraft non plus ne l'avait pas ! Variez l'apparence et les moyens d'action de chaque adversaire. Si vous preniez au hasard cent personnes dans la rue et que vous deviez les catégoriser, vous auriez probablement des dizaines de possibilités de regroupements, aucun n'étant évident ou absolu. Pourquoi les créatures du panthéon lovecraftien devraient être différentes ?

Au sommet de l'échelle se trouvent **Azathoth** et **Yog-Sothoth**, des entités cosmiques liées à des concepts indescriptibles. Pour simplifier, imaginez Azathoth comme un mélange chaotique d'angles étranges qui se convulse au centre sombre et tordu de l'univers, et Yog-Sothot comme un conglomérat existant dans les interstices entre les dimensions de notre univers.

Shub-Niggurath est soit leur mère soit une de leurs épouses, même si aucune de ces définitions n'a d'importance. Ondulante et débordante de vie, elle est éternellement jeune et se nourrit d'elle-même et de la réalité, avant de se replier dans son infinie fécondité.

Dans des termes humains inappropriés, **Nyarlatotep** tient le rôle d'un joker, comme Loki ou Set, mais également celui de messager. Le goût de la liberté de l'humanité n'est rien pour ceux qui vénèrent le Pharaon noir à la recherche de pouvoir ou, imprudemment, de l'amour. Nyarlatotep a un plan, ou peut-être est-ce le plan qui a Nyarlatotep. Quelle que soit

sa parenté, il interfère avec les activités de tout le monde, depuis la cour d'Azathoth jusqu'aux plans désespérés de simples mortels.

Ces Grands Anciens interagissent avec les mortels de la même manière que le font les orages ou les trous noirs : leur existence impacte l'humanité par les contrecoups de leurs passages. Les Grands Anciens se tordent, aveugles et indifférents, quelque part dans les impasses vides entre les mondes. Ceux qui décident de les vénérer tendent à faire de leurs propres croyances et désirs le but de leur existence. Ils deviennent guidés en tout point par leur sacerdoce.

Cthulhu est à la fois un prêtre et un prédicateur des Grands Anciens, et un sujet de vénération par certains humains. Il est comparable à un chef de religion mortelle. Communiquant à travers des rêves fiévreux et des cauchemars prophétiques, Cthulhu dort, probablement quelque part dans l'Océan Pacifique, dans la ville difforme de R'lyeh, attendant un alignement cosmique propice.

Les créatures du Mythe

Plusieurs créatures du Mythe sont décrites plus loin. Gardez à l'esprit les points suivants.

La taille compte

L'échelle variable de certaines créatures implique que leurs attaques et leurs défenses dépendent de leur taille. Sur certaines créatures, la mention « Dés de Vie + x » signifie que la valeur est égale au nombre de Dés de Vie de l'entité ajusté par le modificateur x.

Exemple : *Le Profond a comme attaque des Griffes, qui occasionnent « Dés de Vie + 1 dégâts ». Un Profond avec 5 Dés de Vie infligera donc 6 points de dégâts avec ses Griffes.*

Armes

Les créatures du Mythe infligent un nombre fixe de dégâts qui est indiqué sur leur fiche, ou à défaut les dégâts indiqués par la table *Adversaires moyens* p. 31 si rien n'est précisé sur leur fiche.



Certaines entités portent des armes ou des dispositifs d'apparence étrange, comme recouverts de nodules et de lambeaux de chair.

N'importe qui peut récupérer ces objets et les utiliser, avec une chance sur deux qu'il fonctionne : sur un « 1 » ou un « 2 » sur 1d4. Ces objets ont 1d8 en dé de Matériel dans les mains d'un investigateur.

Sortilèges

Même lorsque ce n'est pas indiqué, n'importe quelle créature peut connaître un sortilège. Le MJ peut sélectionner celui qu'il trouve approprié.

Byakhee

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 16

Points d'Armure : 2

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2, Mordre (2 dégâts)

Capacités spéciales :

- ♦ Si les deux attaques Griffes touchent, ajouter une attaque Déchirer (3 dégâts) ;
- ♦ Si la défense est un échec critique, ajouter une attaque Chute (6 dégâts).

Le Byakhee ressemble à un croisement entre une taupe à nez étoilé, une chauve-souris vampire, un grizzly, un vautour, un cheval et un primate zombi. Il peut se déplacer facilement dans n'importe quel milieu (l'air, la mer et même le vide de l'espace) et y survivre. Lorsqu'il n'est pas invoqué pour servir de monture, il voyage à travers l'espace pour atteindre ses propres buts. La survie des chevaucheurs de Byakhee dépend de leur propre préparation : les Byakhee ne se préoccupent pas du bien-être de ceux qui voyagent sur leur dos.

Celui-qui-hante

Dés de Vie : 9

Points de Vie : 33

Points d'Armure : 8

Attaques : Pointe osseuse (9 dégâts), Acide (3 dégâts par Moment à moins de passer un compte à rebours de 3 à ne rien faire pour nettoyer l'acide), Griffes (3 dégâts) x 3

Capacités spéciales :

- ♦ Tant que l'on ne sait pas où est Celui-qui-hante, toutes les attaques échouent automatiquement ;
- ♦ Les Sauvegardes ont un Désavantage si Celui qui hante est invisible mais localisable.

Invoqué pour assassiner, Celui-qui-hante est un limier vicieux et sans merci, capable de voler sur de courtes distances et doté d'une patience infinie. Il peut voyager entre les mondes clandestinement, son essence étant attachée à des cristaux d'obsidienne extra-dimensionnels. Un sorcier peut demander à Celui-qui-hante de traquer une proie à l'aide d'un sort qui doit inclure trois formes différentes de marqueurs biologiques, comme des cheveux, du sang, des ongles ou des larmes.

Chose très ancienne

Dés de Vie : 6

Points de Vie : 24

Points d'Armure : 3

Attaques : Tentacule (3 dégâts) x 4

Capacités spéciales :

- ♦ Si deux attaques Tentacule touchent, ajouter une attaque Déchirer (5 dégâts) ;
- ♦ Peut jeter 1d6 sortilèges choisis de manière aléatoire ;
- ♦ Vole.

Les Choses très anciennes ressemblent à des barils tronqués hérissés de tentacules sur sa circonférence et possédant une multitude de nœuds sensoriels sur leurs « têtes ». Les Choses très anciennes ont dominé de nombreuses planètes par le passé. Sur Terre, leurs scientifiques ont réalisé des prouesses en manipulations biologiques et technologiques, jusqu'à créer la vie (ce qui signa leur perte). Arrogantes et particulièrement véhémentes, elles se multiplient et se battent sans cesse.

Dhole

Dés de Vie : 8

Points de Vie : 36

Points d'Armure : 8

Attaques : Mordre (8 dégâts)

Capacités spéciales :

- ♦ Si la défense échoue de plus de 4 points, ajouter une attaque Engloutir (6 dégât / Moment) contre laquelle l'adversaire subit un Désavantage pour s'échapper ;
- ♦ Demander une Sauvegarde de Dextérité à chaque début de Moment pour éviter de chuter à cause des tremblements ;
- ♦ Immunité au feu.

Monstrueuses entités massives, moitié-sangsue moitié-taube, le Dhole a un don naturel pour creuser à travers n'importe quoi, même la réalité ou les rêves. Notre réalité est tellement absconse pour leurs sens surdéveloppés qu'ils semblent être des créatures stupides se débattant sans but lorsqu'ils sont invoqués dans notre monde.



Goule

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 1

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2, Morsure (2 dégâts)

Capacités spéciales :

- ♦ Leur visage est si horrible que, à moins de détourner le regard ou de se bander les yeux (ce qui octroie un Désavantage), il est nécessaire de réussir une Sauvegarde de Sagesse au début de chaque Moment afin d'éviter de subir un Choc.

Habitants immortels de royaumes souterrains, les goules sont en torpeur et n'émergent que pour chercher de la nourriture. Aucune goule ne ressemble à une autre. Elles ont quelquefois des ressemblances avec les êtres humains et des similitudes avec les ancêtres des *homo sapiens*. Omnivores, elles se nourrissent de morts ou de vivants. Leur apparence engourdit tant l'esprit et les sens que leurs victimes consentent à se faire dévorer.

Grande race de Yith

Dés de Vie : 9

Points de Vie : 36

Points d'Armure : 4

Attaques : Rayon laser (3 dégâts) qui cible tout ce qui est dans la ligne de vue

Capacités spéciales :

- ♦ Leur forme changeante cause un Désavantage pour les Sauvegardes de Dextérité ;
- ♦ Peut jeter 1d3 sortilèges choisis de manière aléatoire ;
- ♦ Peut Voyager dans le temps.



La grande race de Yith est formée de voyageurs temporels de forme conique, venus d'un lointain passé et ayant une grande soif de connaissance, qu'ils acquièrent en changeant de corps. Gardiens de bibliothèques-villes cachées dans le temps au commencement de notre univers, ils tentent de cataloguer toutes les choses et tous les moments. La grande race recherche la vérité à propos de leur propre destruction à venir et les moyens de l'empêcher.

Maigres bêtes de la nuit

Dés de Vie : 5

Points de Vie : 20

Points d'Armure : 4

Attaques : Piquer (3 dégâts), Cornes (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- Chaque adversaire qui échoue son attaque contre la Maigre bête de la nuit doit réussir une Sauvegarde de Force, ou être emporté dans les airs par la créature, ce qui occasionne un Désavantage pour agir. La bête lâche sa proie si elle continue à lutter dans les airs, causant autant de points de dégâts de chute que 2 fois le nombre de Moments depuis que la proie a été soulevé par la créature ;

- Voler.

Les Maigres bêtes de la nuit sont recouvertes d'une membrane et de tendons luisants. Leur tête sans visage est ornée de cornes. Asservies par magie, elles deviennent des gardiennes inconditionnelles.

Mi-Go

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 3



Attaques : Projecteur de brume (6 dégâts de froid, peut atteindre des cibles Distantes)

Capacités spéciales :

- Peut jeter 3 sortilèges choisis par le MJ ;

- Voler.

Accumulateurs d'artefacts en tout genre et de technologie, les Mi-Go ont une apparence foncièrement inhumaine. Ils vivent pour pos-

séder. Ils réduisent en esclavage les populations locales pour les aider à acquérir toute technologie ou ressource qu'ils découvrent. Les Mi-Go se livrent à d'immondes expérimentations sur leurs prisonniers.

Mort-vivant

Dés de Vie : 1 à 3

Points de Vie : 4 à 12

Points d'Armure : Dés de Vie + 2

Attaques : poings (2 dégâts)

Capacités spéciales :

- ♦ Quiconque se défend contre un mort-vivant a un Avantage, à cause de la lenteur de ses mouvements ;
- ♦ Immunisé à la douleur, à la séduction et à l'hypnose.

Les morts-vivants sont souvent des serviteurs de ceux qui pratiquent les arts sombres, mais ils peuvent également provenir de l'abus de drogues ou de technologie. Certaines cérémonies ou rituels relèvent les morts à partir des sels essentiels qui constituaient leur corps vivant. D'autres peuvent animer les carcasses et leur donner un semblant de vie à l'aide de produits chimiques, tandis que les mémoires résiduelles guident le corps à la recherche de chair fraîche.

Profond

Dés de Vie : 2+

Points de Vie : 8+

Points d'Armure : dés de Vie + 2

Attaques : Griffes (Dés de Vie + 1 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- ♦ Amphibie.
- ♦ Se défendre contre un Profond sous l'eau octroie un Désavantage ;
- ♦ Le Profond peut liquéfier et mouler le métal avec ses mains.

Prédécesseurs aquatiques de l'humanité, les Profonds sont des explorateurs et des conquérants plongés en torpeur sous les océans. Ils souhaitent répandre leur patrimoine génétique en subjuguant et en asservissant les autres espèces, car ils peuvent mélanger leur ADN avec les autres espèces. Ils sont peut-être à l'origine des mythes concernant les changelins. Les signes visibles de leur espèce deviennent en effet visibles à l'adolescence. Bien que doués de sentiments, ils sont violemment xénophobes.

Shoggoth

Dés de Vie : 12

Points de Vie : 48

Points d'Armure : 8

Attaques : Écraser (18) 4 cibles Proches (une Sauvegarde de Dextérité permet d'éviter la moitié des dégâts)

Capacités spéciales :

- ♦ Ne subit que le minimum des dégâts de toute attaque ;
- ♦ Immunisé au feu, à l'eau, à l'électricité, au poison, au froid ;
- ♦ Amphibie.

Soldat cuirassé et serviteur des Choses très anciennes, les Shoggoth assimilent, s'adaptent et surmontent tout obstacle, évoluant à chaque instant. Amorphe et malléable, l'apparence du Shoggoth a peut-être donné naissance aux légendes des sorciers invoquant des serviteurs



élémentaires obéissant à leurs ordres. Probablement la plus grande erreur de tout le règne des Choses très anciennes.

Vagabond dimensionnel

Dés de Vie : 5

Points de Vie : 20

Points d'Armure : 4

Attaques : Griffes (4 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- En cas d'échec à un test de Santé mentale, les adversaires doivent réussir un test de Sauvegarde de Sagesse ou se retrouver agrippés (attaque avec un Désavantage, compte à rebours de 3 après quoi le personnage est perdu dans une autre dimension) ;
- Vulnérable seulement à la magie ou à la science capable de rompre les dimensions.

Les vagabonds dimensionnels sont des hybrides dégoûtant de primate et d'insecte. Ils sont gris, chauves, et ont des yeux enfoncés rougeoyant comme des braises. Leurs membres incroyablement longs sortent d'un tronc boursoufflé cadavérique. Les vagabonds dimensionnels ont un lien ténu avec toutes les dimensions, leur apparence déchire le tissu de l'espace et du temps, leur permettant de voir tout lieu à toute époque. Ils se nourrissent de la pensée. En effet, ceux qui non seulement les voient mais ne parviennent pas à appréhender leur existence nourrissent leur faim.



La magie du Mythe

Le Mythe manifeste des capacités déformant et déchirant la réalité. Pour les humains, cela a l'apparence de la magie (mais cela pourrait bien être une technologie très avancée). Certains étudient cette magie, tentant de la codifier en formules ou en rituels.

Les investigateurs utilisent rarement la magie car ces concepts étrangers fracturent l'esprit humain. Connaître un sortilège réduit d'un niveau la Santé mentale d'un investigateur. Oublier un sortilège nécessite des thérapies, une médication lourde voire le recours à la chirurgie et cela permet de restaurer le niveau perdu.

En campagne, oublier un sortilège implique que le personnage disparaisse un temps long, comme celui d'un scénario.

Lancer un sortilège nécessite une action (généralement un Moment suffit) et implique que le joueur effectue un test de Santé mentale.

Les adversaires possédant des sortilèges peuvent en lancer un à la place d'une attaque. S'ils ont plusieurs attaques, ils peuvent donc attaquer et lancer un sortilège. Ils ne perdent pas de Santé mentale.

Tout personnage qui possède au moins un sortilège est dénommé sorcier.

Exemples de sortilèges

Voici une liste de sortilèges, n'hésitez pas à inventer les vôtres.

- ♦ **Appel du vide** : une sphère de ténèbres absolues apparaît autour d'une cible (personne ou objet) englobant tout ce qui est Proche pendant

une heure. L'expérience est traumatisante et donne lieu à un test de Santé mentale pour toute personne à l'intérieur, et il est impossible de voir ce qui se passe dans la sphère.

- ♦ **Aversion** : 2d3 cibles Proches les unes des autres subissent un Désavantage sur toutes leurs Sauvegardes pendant une Minute.

- ♦ **Bruits de pas des Anciens** : tout personnage Proche doit réussir une Sauvegarde de Sagesse (pour les créatures, vérifiez si le sortilège **prend le dessus**, voir p. 32). Celles qui échouent doivent immédiatement jeter les dés sur le tableau Hors Jeu (voir p. 9).

- ♦ **Colère des Grands Anciens** : 1d4 créatures Proches les unes des autres subissent 1d12 dégâts. Aucune armure ni aucun couvert ne protègent de ces dégâts.

- ♦ **Contact de la clef d'argent** : le personnage désigne une cible, qui est immédiatement téléportée dans un lieu Distant aléatoire. Lancez 1d8 pour déterminer la direction, puis 1d20 + 40 pour la distance (en mètres).

- ♦ **Corruption** : toute nourriture ou boisson Proche périt et engendre la nausée si elle est consommée.

- ♦ **Enchantement d'Ephraïm** : réduit au silence une cible Proche. Le sorcier peut parler avec la voix de la cible pendant une heure.

- ♦ **Enchantement du grand imposteur** : le personnage obtient un Avantage pour sa prochaine Sauvegarde contre un protagoniste humain.

- ♦ **Gueule de Yog-Sothot** : le temps s'arrête dans une zone Proche pendant 1d4 + 1 Moments.

- ♦ **Invocation de l'horreur ailée** : invoque un serviteur qui récupère un objet ou une personne Distant(e).



♦ **Invocation des êtres extra-dimensionnels :** convoque pour 10 Minutes 2d4 entités semi-physiques volantes et affamées (1 Dé de Vie chacune) capables d'obéir à des ordres simples.

♦ **Invocation du traqueur invisible :** convoque un monstre d'une autre dimension (dés de Vie 8, points d'Armure 2, Griffes (4 dégâts) x 2, inflige un Désavantage pour l'attaquer tant qu'on ne le voit pas) pour la réalisation d'une tâche incluant, si souhaité, la chasse d'une cible spécifique.

♦ **Morceau du voile :** le personnage pose trois questions à un cadavre Proche, celui-ci répond honnêtement selon ce qu'il a perçu.

♦ **Poudre d'Ibn-Ghazi :** le sorcier voit tout ce qui est invisible, jusqu'à une portée Proche, pendant 1 Minute.

♦ **Poupée du Pharaon :** un cadavre intact est animé pour devenir un Mort-vivant ayant au maximum 2 dés de Vie (voir p. 46).

♦ **Protection :** le personnage gagne 2 points d'Armure durant une Minute.

♦ **Réanimation :** ramène un personnage mort à la vie. La mort doit remonter à 2d6 jours maximum. Réduisez toutes les valeurs de Sauvegarde du personnage ranimé d'1 point.

♦ **Regard de l'œil à trois lobes :** piège une zone Proche qui stoppe tout mouvement. Une Sauvegarde de Charisme permet de sortir du piège : en cas de succès, il faut une Minute pour en sortir, une heure (ou au moins le temps de générer une situation désavantageuse) dans le cas contraire.

♦ **Signe de Voor :** le joueur évoque une action. Le MJ doit lui dire, le plus honnêtement possible, si c'est une bonne ou une mauvaise idée et lui révéler un aperçu des conséquences possibles dans le futur.

♦ **Signe des Anciens :** fige un monstre sur place, il devient incapable d'agir ou de se déplacer. Chaque tour lancez 1d6, sur un « 1 » ou un « 2 » la créature brise la protection du symbole magique.



♦ **Sommeil :** oblige 4d6 dés de Vie de créatures à effectuer une Sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elles dorment durant 2d4 heures.

♦ **Téléportation :** transporte une cible Proche dans n'importe quel lieu connu par le lanceur du sortilège, du moment que le lieu a un angle plus grand que 120°.

♦ **Transformation :** le personnage revêt la forme physique d'une créature ayant 5 Dés de Vie, tout en gardant ses propres capacités intellectuelles. Le personnage a un Avantage sur toutes les Sauvegardes physiques et obtient + 4 points d'Armure pendant une heure.

♦ **Trouble :** 2d6 cibles Proches font immédiatement un test sur la table Réaction (voir p. 39).



Sauver Innsmouth

Une aventure moderne

Introduction

J'ai écrit Sauver Innsmouth comme un moyen d'introduire de nouveaux joueurs aux mécanismes de Cthulhu Hack et l'univers brutal de H.P. Lovecraft. Les protagonistes du maître de Providence survivent rarement à leurs aventures, et ceux qui y parviennent en sortent transformés à jamais. Les esprits et les corps se brisent facilement en combattant les monstres et leurs maîtres tapis dans l'ombre.

Ce scénario peut être joué, en incluant l'introduction au système de jeu, en l'espace de deux heures, comme ce fut le cas lors de la GenCon 2017. Ce parti pris revient à malmener les personnages, comme sur des montagnes russes, pour les conduire jusqu'à la révélation finale. Vous pouvez également animer ce scénario d'une manière plus calme et contemplative à la manière des « héros » de Lovecraft qui ruminent leurs pensées.

Bien que ce scénario soit un moyen facile d'introduire de nouveaux joueurs à Cthulhu Hack, il demande un peu de préparation de votre part.

- *Si vous avez seulement deux heures, allez vite et commencez in media res, quitte à réveiller les investigateurs alors que leurs souvenirs sont encore brumeux.*

- *Si vous avez trois ou quatre heures, jouez le circuit du bus, d'Ipswich à Falcon Point. Utilisez le voyage de la péninsule jusqu'à Innsmouth pour introduire les personnages, mettre l'accent sur leurs relations et développer le contexte de l'histoire.*

En principe, Sauver Innsmouth est le Chapitre Zéro d'une campagne plus grande, qui met en jeu le retour d'une ancienne civilisation.

— Paul Baldowski



L'histoire

Lors des derniers jours de l'hiver 1928, le *Bureau of Investigation* (l'ancêtre du *FBI*) multiplia les arrestations contre les violations de la Prohibition dans le port d'Innsmouth. Déjouant une opération criminelle de grande envergure basée dans des maisons et des entrepôts abandonnés, ce service de renseignement intérieur réalisa des douzaines d'arrestations et dynamita la plupart des propriétés concernées.

Vestige en décomposition d'un âge révolu, Innsmouth ne se remit jamais de cette intervention fédérale. Durant près de quatre-vingt ans, ce village tomba peu à peu en désuétude jusqu'à être quasiment abandonné.

Au milieu de l'année 2005, Pine Reach Renewal Holdings (une initiative soutenue par plusieurs investisseurs spéculatifs et promoteurs) racheta la ville dans le cadre d'un programme de soutien à la régénération du Massachusetts et de toute la Nouvelle Angleterre. Hélas, PPR Holdings fit faillite fin 2008 lors de la crise des *subprimes*. Les travaux s'arrêtèrent.

Innsmouth est désormais dépeuplée et abandonnée. Les médias locaux parlent d'un acheteur qui aurait obtenu l'autorisation de construire un village sportif. Il aurait pour objectif de raser le site.

Pour cette raison, un petit groupe d'étudiants arrive à Innsmouth pour prendre des photos et des vidéos de ce dernier bastion de l'Amérique d'antan.

La vérité

Le lien fort entre les humains et les Profonds à Innsmouth a cessé lorsque le *Bureau of Investigation* a réalisé ses arrestations. En 1928, les prisonniers hybrides furent capturés et enfermés dans des prisons militaires et des centres de recherches, condamnés à ne plus jamais voir le jour. Le torpillage du Récif du Diable causa des dommages mineurs à la cité cyclopéenne de **Y'ha-nthlei**.

Tous les Profonds ne sont pas morts en prison ou sous les scalpels curieux des scientifiques de l'armée américaine. Si l'immortalité a doté les Profonds d'un don, c'est celui de la patience. La plupart de ces créatures se retirèrent. Quelques Profonds restèrent dans les tunnels sous Innsmouth. Cependant, ils ne survécurent pas longtemps, privés de tout soutien. Peu nombreux, ils tombèrent en désaccord avec l'un de leurs propres serviteurs, le Shoggoth Saltwater. Un siècle plus tard, les habitants de Y'ha-nthlei sont affamés. Ils souhaitent revenir sur la côte.

Abiah Debden est un hybride désespéré. Il est retourné à Innsmouth après avoir ressenti comme un appel qui l'attira sous les décombres de la ville. Sur place, il n'a pas trouvé les réponses qu'il espérait, mais il est persuadé qu'une chose ancienne vit tapie et affamée. Cette idée l'obsède, l'inquiète et parfois même lui suscite la peur. Pensant qu'il s'agit d'un avatar de Dagon, il pense cette chose comme le seul lien avec ses ancêtres. Au cours de ses recherches, Abiah capture des randonneurs qu'il sacrifie.

Mise en place

Ce scénario traite de survie. Gardez en tête les deux thèmes suivants.

- ♦ **Gestion des ressources :** Les investigateurs ne commencent avec par aucun objet utile, et ils ne doivent compter que les uns sur les autres et sur ce qu'ils réussiront à glaner.

- ♦ **Course contre la montre :** Les investigateurs découvriront que les cavernes dans lesquelles ils seront enfermés finiront par être totalement inondées. Dix minutes avant la fin de votre session de jeu, une vague arrivera. Toute personne présente dans ces souterrains se noiera. Tout rescapé rescapé servira de nourriture au Shoggoth.

Rallumer la balise

« ... une importante série de rafles et d'arrestations, suivie de l'incendie volontaire... »

Alors que les journaux sensationnalistes à sensations rapportaient que le FBI avait détruit des pans entiers de la ville côtière, quelques histoires parlèrent parlaient d'un étrange feu qui brûlait. En lisant les dossiers des agents de l'époque, on pourrait remarquer des notes concernant un incendie étrange et sans chaleur qui sévissait brûlait tandis que le FBI se retirait. Une flamme qui continue encore aujourd'hui de brûler.

Créer les personnages

Lisez la situation suivante à haute voix.

Vos personnages sont des étudiants de la prestigieuse Miskatonic, l'université d'Arkham. Entre deux semestres, ils ont décidé de partir en randonnée après avoir appris via des reportages télévisés et les journaux locaux qu'une luxueuse station thermale sera construite sur la côte au nord-est. Pour ce faire, une ancienne ville, préservée depuis l'époque de la Prohibition, sera rasée. C'est leur dernière chance de voir l'endroit avant que l'Homme n'efface un autre héritage américain au nom du progrès.

Laissez les joueurs créer leur personnage. Posez-leur les questions suivantes pour les guider.

- ♦ Qu'étudie ton personnage à l'université Miskatonic ?
- ♦ Pourquoi ce voyage est-il important pour ton personnage ?
- ♦ Qu'a fait le personnage du joueur à ta gauche pour que tu aies confiance en lui ?
- ♦ Quel petit luxe t'es-tu accordé pour cette randonnée ? Que tu transportes-tu avec ton équipement de camping et ton kit de randonnée ? Les personnages de ce scénario sont équipés de quelques objets adaptés pour un voyage jusqu'à un village isolé. Autorisez tout objet qui vous semble raisonnable pour une longue et fatigante randonnée à travers une nature sauvage et des marécages humides.



Ajouter du hasard dans les relations

Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier légèrement la manière de déterminer la confiance entre les personnages. Écrivez sur un bout de papier les chiffres de 1 jusqu'à... nombre de joueurs. Faites le tour de la table et assignez à haute voix un chiffre à chaque joueur. Mélangez les papiers, puis laissez chaque joueur en prendre un au hasard. Le personnage du joueur a confiance envers le personnage du joueur dont le chiffre a été tiré. Les joueurs partagent cette information. Si le joueur a tiré son propre numéro, demandez-lui de décrire une raison positive qui explique pourquoi il a choisi de faire ce voyage alors qu'il n'a confiance en personne.

Au commencement

Lisez ceci au début de la partie.

Vos personnages se réveillent. Une douleur lancinante vrille leurs têtes. Une puanteur de saumure et de poisson pourri emplit l'air iodé.

Le sang chaud suintant des blessures de vos personnages a formé des flaques dans la boue parsemée de débris coupants. Ils sont ensemble, au fond d'un trou dissimulé dans une cave en briques. Une faible lumière parvient depuis le palier du sous-sol. Un tissu claque dans le lointain, ballotté par le vent.

Une toux rauque et douloureuse retentit soudain.



Chaque joueur doit enlever 3 Points de Vie à son personnage. Il n'existe qu'une seule sortie praticable à six mètres au-dessus d'eux.

Ce que savent les investigateurs

Demandez aux joueurs ce que leurs personnages souhaitent faire. Inventez les détails nécessaires sur leur environnement immédiat. S'ils demandent pourquoi leurs investigateurs sont là, donnez-leur quelques informations de *L'histoire*. Soyez assez vague car les personnages sont paniqués et blessés.

D'autres informations peuvent demander un test d'**Investigation**. Utilisez les détails suivants soit pour faire vivre des scènes qui se sont déroulées plus tôt, soit pour raconter ce qui s'est passé si vous commencez *in medias res*.

- Les investigateurs ont voyagé depuis l'université Miskatonic d'Arkham à bord d'un bus

pour Newburyport (au nord). Ils ont voulu se rendre à Innessmouth, mais aucune ligne de bus d'Ipswich ne va plus loin que Falcon Point.

- ♦ Le **voyage en bus depuis Ipswich jusqu'à Falcon Point** n'avait aucun autre passager. Le chauffeur a eu l'air déçu (si ce n'est carrément bouleversé) de devoir faire le trajet.

- ♦ Le voyage entre Falcon Point et Innessmouth a nécessité une randonnée sur une route marécageuse étroite. Les habitants de Falcon Point ont tenté de décourager les personnages de voyager jusqu'aux ruines d'Innessmouth. Ils ont suggéré de plutôt marcher le long des falaises aux environs de l'Essex Bay, au sud-ouest. Ils ont insisté pour leur donner des dépliants touristiques poussiéreux montrant les plages ensoleillées des environs.

- ♦ un test de **Torche** permet de remarquer un panneau d'affichage à Falcon Point avec une vue d'artiste du village sportif et thermal Healthy In. Le groupe Dunold, possédé par le magnat Pat Dunold, est le commanditaire des travaux.

- ♦ **Innessmouth** est abandonné depuis que le FBI est intervenu durant la Prohibition. La moitié des habitations avaient alors été rayée du front de mer. La région a peu à peu été marginalisée. Plus grand monde ne s'y rend.

- ♦ Récemment, un homme d'affaires a remporté un **appel d'offres**. Il a le projet de transformer le site en un spa luxueux ou quelque chose dans ce goût-là.

- ♦ un test de **Bagou** permet d'avoir brisé la glace avec des locaux méfiants au bar *The Castle*. Les personnages ont entendu dire que des randonneurs se sont dirigés vers la côte, malgré les avertissements. De toute évidence, ils n'ont pas tenu compte des conseils des habitants et ne sont d'ailleurs jamais revenus à Falcon Point.

- ♦ Au-delà du sentier marécageux, le paysage

devient grisâtre et maladif, avec des arbres sans feuilles griffant les cieux au milieu de dunes d'herbe et de sable.

- ♦ un test de **Torche** permet de remarquer l'absence d'animaux à Innessmouth et dans les environs (pas même des rats ni des mouettes).

- ♦ Au plus proche d'Innessmouth, les dunes s'effacent au profit des restes squelettiques d'anciennes fermes et de quelques machines de construction abandonnées. Les enseignes accrochées aux clôtures endommagées arborent le logo décoloré de PRR Holdings basé à Boston.

- ♦ Dans Innessmouth, des bâtiments squelettiques donnent un aperçu des États-Unis d'Amérique des années 20, avec des maisons, des écoles, des magasins et même les restes noircis par le feu d'une église. Près du centre-ville, une cabane abandonnée porte le logo de PRR Holdings.

- ♦ En explorant la ville, les investigateurs aperçoivent une sorte de feu de joie.

- ♦ Un **test de Sauvegarde de Sagesse échoué** indique que le personnage pense voir une illusion d'optique sur les vitres des bâtiments.

- ♦ Un **test de Sauvegarde de Sagesse réussi** oblige le joueur à effectuer un test de **Santé mentale** car son personnage réalise qu'il voit une étrange flamme à *travers* les arbres et les bâtiments ! Alors que les investigateurs approchent du centre-ville, trouver la flamme devient comme chercher l'extrémité d'un arc-en-ciel.

- ♦ Un pont traversant une rivière étroite parsemée de débris mène jusqu'à une place semi-circulaire au centre de la ville. Sur la droite, un grand bâtiment surmonté d'une coupole arbore les restes d'une peinture jaune. Une enseigne à



moitié effacée indique qu'il s'agit de la Gilman House, un hôtel d'autrefois qui sera le centre du complexe hôtelier et balnéaire. Le bâtiment devrait inciter les personnages à l'explorer, même si le piège du chauffeur de bus peut avoir lieu dans n'importe quel bâtiment. Les voix dans sa tête lui ont dit où mettre le piège.

Trouver des bâtiments spécifiques dans la ville nécessite un test d'Investigation avec la possibilité de récupérer des objets ménagers anciens. Des personnages déterminés peuvent trouver un revolver (**dé de Matériel 1d6**) ou un couteau de cuisine. Plus tard, dans les souterrains, un test d'Investigation permet de trouver du matériel de camping abandonné, ce qui peut inclure des objets utiles comme armes improvisées, par exemple un pistolet de détresse.



Les tunnels

Lorsque les personnages commencent à chercher autour d'eux, ils trouvent un passage jonché de débris qui permet de sortir de la cave aux murs de briques. Le trou au-dessus d'eux est scellé avec une lourde dalle (probablement du béton ou du métal). Rien ne permettra de la faire bouger, même si les personnages trouvent un moyen de l'atteindre.

Les tunnels labyrinthiques sous Innsmouth résonnent du bruit distant des vagues. Parfois, un sifflement étrange surgit du lointain, probablement dû à des gaz souterrains. Le sol des tunnels

Au fond du trou

Si les personnages crient à l'aide depuis le fond de leur trou, quelqu'un remue près du bord du trou au-dessus, envoyant quelques débris en contrebas dans une pluie de poussière.

Après une quinte de toux glaireuse, une ombre apparaît dans la pénombre : le chauffeur de bus. Il semble triste tandis qu'il observe vos personnages. Ses yeux réfléchissent étrangement une source de lumière à sa hauteur.

Si les personnages tentent d'entamer la conversation ou le supplient pour de l'aide, il relève la tête, renfrogné. Des larmes coulent le long de ses joues charnues. Dans un murmure à peine audible, presque une excuse, il dit « La tradition est chose puissante ». Il s'éloigne du trou et, dans un tonnerre assourdissant, quelque chose de particulièrement lourd tombe dans le trou et obstrue la source de lumière.

change fréquemment d'angle ou de niveau, ce qui nécessite une attention constante pour se déplacer en évitant de glisser ou de chuter.

Les tunnels croisent d'autres tunnels, ce qui pourrait laisser penser que l'érosion a fait son œuvre, mais une analyse plus attentive montre des traces d'artisanat. Il y a quelque chose de profondément inhumain dans les formes et le polissage des pierres. Un bas-relief représente une scène grotesque et écoeurante, racontant une histoire de nature maligne et répugnante. Quiconque étudie cette représentation ou toute

autre décoration blasphématoire doit réussir une Sauvegarde de Sagesse :

- **En cas d'échec**, l'étude de la sculpture n'apporte aucune révélation, le personnage ne saisit pas le sens des gravures primitives ;

- **En cas de succès**, le joueur doit faire un test de **Santé mentale**. Le mur gravé représente une vision complexe, sur plusieurs couches. Elle s'étend sur plusieurs surfaces. En regardant du bon (ou

peut-être du mauvais) angle, les images suggèrent l'existence de quelque chose possédant des sens inhumains. Les schémas dévoilent des images de sacrifices sauvages et d'unions inter-espèces pour servir des entités monstrueuses qui dévoient tout ce qui est connu de l'humanité. La manière dont les personnages sont représentés sur les gravures suggère que les humains étaient volontaires pour réaliser ces actes obscènes.

Souvenir d'une visite au musée

Un test d'**Investigation** rappelle une visite au musée de l'université Miskatonic d'Arkham. Les sculptures font écho à du travail artisanal réalisé sur des bijoux retrouvés en eaux profondes près des côtes, présentés dans l'exposition permanente du musée. D'après les rumeurs locales, les bijoux viendraient de l'épave d'un navire pirate, mais les analyses n'ont pu les rapprocher d'aucun travail artisanal de la moindre civilisation de n'importe quelle époque.



Un test de **Torche** permet de remarquer que, dans la plupart des tunnels et des cavités, le sol et le plafond semblent polis et lisses. Tous les débris et les débris gisent près des murs, comme s'ils y avaient été poussés (peut-être sous l'effet de vagues s'étant faufilees jusque-là).

Une inspection plus poussée avec **Torche** révèle une nette variation dans l'âge des sculptures. La clarté et la précision des formes et les traces d'érosion laissent penser que le travail a commencé il y a quelques siècles, jusqu'à ces dernières années (peut-être même ces derniers mois).

Ci-après sont listés les points intéressants dans les cavernes et quelques rencontres que peuvent faire les personnages. Insistez sur le fait que



toutes les cavités (sauf mention contraire) ont des marques indiquant que l'eau est parfois montée jusqu'au plafond. Des restes de pierres lisses, des coquilles, des algues et du sable jonchent le sol partout, avec parfois quelques détrit.

À un moment durant leur exploration, les personnages remarquent (sans que cela nécessite

un jet de dé) que les sortes de sifflements en bruit de fond ont cessé. Marquez ensuite une pause pour souligner cet absence de bruit, puis demander aux joueurs ce que veulent faire leurs personnages. Laissez-leur un moment pour répondre, puis coupez-leur la parole avec un cri de batracien !

Un bruit de batracien crédible

Vous souhaitez peut-être vous entraîner pour produire un cri de batracien crédible. Je vous recommande de trouver sur YouTube une vidéo *Screaming Toad*, cela vous fera un bon point de départ. Si vous ne trouvez pas cela convainquant, vous pouvez également préparer un son sur un ordinateur ou une tablette et l'envoyer au bon moment.

Le sacrifice

Au fond d'un tunnel se trouve un mur troué en son milieu. De l'autre côté, les personnages parviennent à une cavité aux murs rugueux, jonchée d'écaillés de poissons, de morceaux de pierres et de déchets blanchâtres éparpillés. Observer de plus près les déchets permet de remarquer qu'ils sont légers et poreux. Les personnages doivent faire une **Sauvegarde de Sagesse** :

- **En cas de succès**, le personnage doit tester sa **Santé mentale** tandis qu'il comprend que les déchets sont des os brisés ;

- **En cas d'échec**, le personnage trouve une vertèbre humaine intacte et plusieurs dents parmi les déchets. Chaque personnage présent doit alors réussir une **Sauvegarde de Constitution** ou être pris de nausées (Désavantage sur tous les tests durant 1d6 minutes).

La tanière

Il y a un corps ici, abandonné par le Shoggoth. Les restes semblent montrer qu'il y a eu une décompression explosive et de nombreux morceaux du corps sont manquants ou réduits en purée. Tous semblent avoir été projetés, comme si le corps avait explosé. Chaque joueur doit faire un test de **Santé mentale**.

Un test de **Torche** révèle quelque chose utilisable immédiatement, qu'un randonneur pourrait raisonnablement avoir sur lui (une torche, des piles de rechange, un kit de premiers soins ou un téléphone). Un portefeuille en toile maculé de sang contient de nombreux billets, une carte d'identité et un ticket de bus.

La cellule d'accouplement

De petites cellules contiennent des rochers plats et lisses. Chacun a deux paires de cavités, à l'avant et à l'arrière, et des menottes métalliques usées. Les gravures sur les murs évoquent explicitement les activités monstrueuses perpétrées par les Profonds sur ceux qui étaient enfermés dans ces rochers, ce qui nécessite un test de **Santé mentale**.

La colonie de crapauds

Des crapauds à la peau grise, dotés d'yeux blancs aveugles, nichent dans le sol. Ils se reposent et coassent paisiblement. Des pas précautionneux, et une **Sauvegarde de Dextérité** (ou un plan astucieux) permet aux personnages de passer au-delà de la colonie sans perturber le nid. En cas d'échec, les personnages dérangent les crapauds, ou en écrasent certains, déclenchant une cacophonie de cris gutturaux, qui attirent l'attention

Le Shoggoth

Le Shoggoth est une monstruosité bleu-gris pâle de forme changeante. Son corps est doté de tentacules sineux, d'yeux inhumains et de membres qui agrippent ici ou là des adversaires dont les bouches hurlent de douleur et d'effroi. Un personnage frappé par le Shoggoth doit réussir une **Sauvegarde de Constitution** pour éviter de se noyer (il a un Désavantage sur toutes ses actions jusqu'à ce que quelqu'un le libère en y consacrant une action).

du Shoggoth. Demandez aux joueurs ce que leurs personnages font, et pressez-les pour obtenir une réponse. Ensuite décidez ce qui se passe.

La cavité inondée

Le tunnel s'immerge dans des eaux noires tourbillonnantes, avec comme seule alternative de faire demi-tour. Les personnages doivent faire une **Sauvegarde de Force** et une **Sauvegarde de Constitution** :

- **S'ils échouent la Sauvegarde de Force**, ils ne parviennent pas à nager avec suffisamment de force pour progresser dans les eaux tourbillonnantes. Ils restent dans la cavité inondée et subissent un Désavantage sur tous les tests de **Sauvegarde de Force** jusqu'à la fin de la scène.

- **S'ils réussissent leur Sauvegarde de Force mais échouent leur Sauvegarde de Constitution**, ils atteignent l'autre côté, mais se blessent et perdent 1d4 Points de Vie. Le sang dans l'eau va attirer le Shoggoth. Lancez 1d6. Si vous obtenez 1, le Shoggoth arrive.

La meilleure tactique est d'éviter le Shoggoth. Vous devez éviter de mettre en scène une confrontation directe, sans quoi le groupe de personnages serait détruit. Ayez recours à des suggestions : un tentacule surgit et agrippe un bras, une masse frôle une jambe sous la surface de l'eau, etc. En un instant, le Shoggoth peut arracher un membre ou briser un os. Les joueurs doivent clairement indiquer que leurs personnages ont l'intention de s'enfuir ou accepter l'issue fatale de cette scène !



Résolution

La fin de cette aventure dépend des actions et de la chance des personnages.

La fin la moins idéale

Lisez ce qui suit aux joueurs.

Des vagues venues du large viennent se briser sur les rochers en contrebas des maisonnées à l'abandon. Ça et là, elles pénètrent dans des cavités qui sont autant de bouche sur les souterrains de la

bourgade abandonnée. Soudain, un cri humain, qui ne couvre ni le fracas du ressac ni les coassements des derniers habitants d'Innsmouth.

La fin idéale

Les personnages s'échappent, blessés, épuisés et traumatisés.

Demandez aux joueurs ce que font leurs personnages dans les semaines et mois qui suivent. S'ils ne font rien pour empêcher la construction du complexe hôtelier, lisez-leur *La fin la moins idéale* ci-dessus, remplacez seulement les ruines d'Innsmouth par un complexe thermal de luxe.





Tout au fond



C'est parmi les animaux empaillés, bêtes immenses figées dans l'éternité de la mort, parmi les immenses squelettes des dinosaures, ossements blanchis venus du fond des temps, dans les couloirs remplis de poussière et de toiles d'araignée du Musée des Sciences Naturelles du Jardin des plantes, à Paris, que les personnages vont passer leur mois de juillet. Étudiants, ils ont, par l'intermédiaire d'un professeur, trouvé un emploi pour les vacances : ils travaillent à la restauration des pièces du Musée des Sciences Naturelles, que le gouvernement a décidé de rouvrir à la rentrée.

À cette occasion, tout le personnel du musée est parti en expédition au Kenya où on a découvert des fossiles et des squelettes qui devraient venir s'ajouter à la collection déjà exposée. Seul, le conservateur du musée, le professeur François Blanchard, et les personnages sont présents. Ils passent leur temps à épouseter, à raccommoder les animaux empaillés dévorés par les mites, et

ensuite à trier les pièces qu'André Morel, le directeur de l'expédition, et les membres de l'équipe ont découvertes et expédiées.

Évènement I Premier télégramme

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages à 9h du matin.

Déroulement : en arrivant, les personnages verront le professeur Blanchard examiner le courrier et s'exclamer : « Ah ! un télégramme de Morel ! » : ils peuvent tous en lire le texte (voir **Aide de jeu 1**).

Blanchard se montrera surpris, sans plus.



Aide jeu 1

Taxe principale..... Réponse payée..... TOTAL.....	INDICATIONS DE RÉCEPTION. A B	Télégramme 	INDICATIONS DE TRANSMISSION.		
NATURE DU TÉLÉGRAMME ET DESTINATION.	ORIGINE.	NUMÉRO.	NUMÉRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE.
AVONS DECOUVERT VALLEE TOTALEMENT INEXPLOREE -STOP- INSTALLONS					
CAMP ICI -STOP-FOUILLES COMMENCENT DEMAIN - STOP - SENS POTENTIEL					
IMMENSE - STOP - MOREL -----					

AVIS. — Dans les télégrammes imprimés en caractères romains par l'appareil télégraphique, le premier nombre qui figure après le nom du lieu d'origine est un numéro d'ordre, le second indique le nombre des mots taxés; les autres désignent la date et l'heure du dépôt. Dans le service intérieur et dans les relations avec certains pays étrangers, l'heure de dépôt est indiquée au moyen des chiffres de 0 à 24.

Évènement II

Deuxième télégramme

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, lorsque les personnages arrivent, trois jours après le télégramme annonçant la découverte de la vallée.

Déroulement : un nouveau télégramme arrive (voir **Aide de jeu 2**).

À la lecture de cette lettre, le professeur Blanchard sera de plus en plus surpris, et dorénavant, il sera tout le temps anxieux de voir arriver les premières trouvailles.

Évènement III

Troisième télégramme

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages, trois jours après le second télégramme.

Déroulement : le contenu du troisième télégramme est dans l'**Aide de jeu 3**.



Aide jeu 2

Taxe principale..... Réponse payée..... • TOTAL.....	INDICATIONS DE RÉCEPTION. A B	Télégramme 	INDICATIONS DE TRANSMISSION.		
NATURE DU TÉLÉGRAMME ET DESTINATION.	ORIGINE.	NUMÉRO.	NOMBRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE.
DECOUVERTES FANTASTIQUES - STOP - VESTIGES DE FORMES DE VIE ENCORE INCONNUES - STOP - RUINES D'UNE CIVILISATION INCONNUE - STOP - AVONS APERÇU DES ANIMAUX NON IDENTIFIÉS - STOP - ESPERONS EN CAPTURER - STOP - MOREL-----					
N° 700. — Ém. jeune 064. — 34114 AVIS. — Dans les télégrammes imprimés en caractères romains par l'appareil télégraphique, le premier nombre qui figure après le nom du lieu d'origine est un numéro d'ordre, le second indique le nombre des mots taxés les autres désignent la date et l'heure du dépôt. Dans le service intérieur et dans les relations avec certains pays étrangers, l'heure de dépôt est indiquée au moyen des chiffres de 0 à 24.					

Aide jeu 3

Taxe principale..... Réponse payée..... • TOTAL.....	INDICATIONS DE RÉCEPTION. A B	Télégramme 	INDICATIONS DE TRANSMISSION.		
NATURE DU TÉLÉGRAMME ET DESTINATION.	ORIGINE.	NUMÉRO.	NOMBRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE.
AVONS CAPTURE PLUSIEURS FORMES DE VIE INCONNUES - STOP - SORTES D'ARACHNIDES - STOP - REPTILES DE PLUSIEURS TYPES DIFFÉRENTS - STOP- ESPECE DE CHAUVÉ-SOURIS INCONNUE - STOP - SPECIMENS DECOUVERTS DANS DANS DES CATACOMBES SOUS LES RUINES - STOP - INTENSE EXCITATION AU CAMP - STOP - EXPÉDITIONS TOUT PAR LA VOIE LA PLUS RAPIDE - STOP - MOREL-----					
N° 700. — Ém. jeune 064. — 34114 AVIS. — Dans les télégrammes imprimés en caractères romains par l'appareil télégraphique, le premier nombre qui figure après le nom du lieu d'origine est un numéro d'ordre, le second indique le nombre des mots taxés les autres désignent la date et l'heure du dépôt. Dans le service intérieur et dans les relations avec certains pays étrangers, l'heure de dépôt est indiquée au moyen des chiffres de 0 à 24.					



Évènement IV

Premier arrivage

Cause : l'envoi des premières découvertes de l'expédition.

Lieu : le musée, vers 9h du matin, quatre jours après le troisième télégramme.

Déroulement : plusieurs caisses viennent d'arriver du Kenya. Elles contiennent des ossements

ainsi qu'une lettre du professeur Morel expliquant que grâce aux rumeurs locales, ils ont pu découvrir une vallée accessible uniquement par une rivière souterraine, où ils ont aperçu des animaux qu'ils n'ont pu identifier. Ils ont planté le camp à proximité d'une sorte d'édifice en ruines, qu'ils n'ont pu associer à aucune civilisation connue. Ils y ont découvert des squelettes, et des catacombes qu'ils n'ont à cette date (à l'époque du troisième télégramme) pas encore explorées. Une pellicule est jointe au paquet.

Information I - Les squelettes

Source : les ossements.

Accès : convaincre le professeur Blanchard d'analyser les squelettes (test de Bagou) et commencer à rassembler les squelettes.

Contenu : un personnage doit consacrer une demi-journée pour recomposer un squelette. Tirez lequel des six il a assemblé (entre parenthèses, des informations obtenues si le personnage effectue un test de Torche pour mieux comprendre ce qu'il a assemblé) :

- ☐ : quadrupède de la taille d'un grand chien (il s'agit d'un félin, sans doute un lion).
- ☐ : quadrupède de la taille d'un poney (le quadrupède n'a pas de canines normales, à la place il a deux os immenses qui pourraient bien être ses canines : il s'agit d'un Smilodon, ou tigre à dents de sabre)
- ☐ : bipède anthropomorphe de la taille d'un enfant de 12-13 ans (il s'agit d'un orang-outang).
- ☐ : sorte de crâne énorme (il s'agit du crâne d'un éléphant)
- ☐ : bipède anthropomorphe de petite taille (il s'agit d'un spécimen d'Homo Erectus)
- ☐ : bipède anthropomorphe, plus grand qu'un homme, plus trapu, une carrure plus importante, un crâne très allongé, une mâchoire carrée munie d'une dentition impressionnante (le spécimen est totalement inidentifiable, ne se situant nulle part dans l'échelle de l'évolution, n'appartenant ni à la famille humaine, ni simiesque.)

Information II - Les photos de l'expédition

Source : la pellicule jointe aux caisses envoyées par Morel.

Accès : la faire développer (il y a une cinquantaine de photos).

Contenu : les photos représentent des ruines ou la forêt. Lorsqu'un personnage en examine une, il doit indiquer le type de photo qu'il regarde, puis lancez 1d10 selon la catégorie.

Photos des ruines

1-2 : vue de loin des ruines. Un test de Torche permettra aux personnages de se rendre compte que c'est un type d'architecture complètement inconnu.

3-4 : photographie de la cour centrale de l'édifice. Un test de Torche permettra au personnage de deviner qu'il s'agit sans doute d'un temple.

5-6 : la photo représente un des multiples bas-reliefs qui ornent les ruines. Il représente des créatures simiesques s'occupant à une des tâches suivantes : danses, cannibalisme, construction d'édifices étranges, accouplements, guerres. L'examen minutieux entraîne un test de Santé mentale avec un Avantage.

7-8 : la photo représente une des frises de l'édifice, couverte de hiéroglyphes inconnus. Effectuer des recherches en bibliothèque pour retrouver cette langue (test de Torche) permet de déterminer qu'il s'agit d'un alphabet, et non d'idéogrammes.

9-10 : la photo représente un couloir d'entrée des catacombes. En l'examinant minutieusement (test de Torche), on apercevra une silhouette, une ombre qui semble fuir le flash du photographe (sur une seule photo).

Photos de la forêt

1-2 : simple photo de la jungle, sans indice.

3-4 : si le personnage réussit un test de Torche, il aperçoit un arbre qui a théoriquement disparu depuis 3 000 ans !

5-6 : la photo, prise de loin, représente un fauve en train de dévorer une gazelle. Analyser précisément l'animal et se renseigner dans des livres de zoologie (test de Torche) permet d'identifier un Smilodon ! (sur une seule des photos, sur les autres c'est un lion).

7-8 : la photo représente le haut des arbres. Un test de Torche permet d'apercevoir une silhouette, et d'identifier un Pteranodon (sur une seule des photos, les autres sont inidentifiables).

9-10 : vue d'ensemble de la vallée, prise d'un arbre haut. On aperçoit une rivière qui sort de la montagne. Un test réussi de Torche permet de remarquer que les montagnes sont volcaniques.



Évènement V

Quatrième télégramme

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, vers 9h du matin.

Déroulement : un nouveau télégramme arrivera, le lendemain de l'arrivée des caisses (voir Aide de jeu 4).

Le professeur Blanchard peut expliquer qu'Éric Cochin et Olivier Delorme sont deux collaborateurs du professeur Morel, membres de l'expédition.

Ceci est le dernier télégramme que l'expédition Morel envoie : ensuite, l'équipe disparaît corps et biens, et la vallée restera introuvable.

Aide jeu 4

Taxe principale..... Réponse payée..... TOTAL.....	INDICATIONS DE RÉCEPTION. A B	Télégramme 	INDICATIONS DE TRANSMISSION.		
NATURE DU TÉLÉGRAMME ET DESTINATION.	ORIGINE.	NUMÉRO.	NOMBRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE.
AVONS CAPTURE SORTES DE SINGES DANS LES CATACOMBES - STOP - PLUSIEURS MEMBRES BLESSÉS PAR CES SINGES - STOP - COCHIN DOIT ÊTRE RAPATRIÉ D'URGENCE - STOP - ATMOSPHÈRE NERVEUSE AU CAMP - STOP - DES BRUITS ÉTRANGES NOUS REVEILLENT LA NUIT, DES OBJETS DISPARAISSENT - STOP - DELORME A DISPARU EN PLEINE NUIT - STOP - AVONS RELEVÉ TRACES DE PASSAGE HUMAIN - STOP - RETROUVE UN JOURNAL - STOP - PRENEZ RENSEIGNEMENTS SUR COMTE D'ERLETTE - STOP - ENVOYONS MANUSCRITS ET TROIS SINGES PAR VOIE LA PLUS RAPIDE - STOP - PRENEZ PRECAUTIONS MAXIMALES AVEC LES SINGES - STOP - MOREL-----					
<small>AVIS. — Dans les télégrammes imprimés en caractères romains par l'appareil télégraphique, le premier nombre qui figure après le nom du lieu d'origine est un numéro d'ordre, le second indique le nombre des mots taxés, les autres désignent la date et l'heure du dépôt. Dans le service intérieur et dans les relations avec certains pays étrangers, l'heure de dépôt est indiquée au moyen des chiffres de 0 à 24.</small>					

Information III - Le comte d'Erlette

Source : les connaissances occultes du personnage.

Accès : réussir un test de Torche, si aucun personnage ne le réussit, le professeur Blanchard s'en souviendra.

Contenu : le comte d'Erlette est un écrivain auquel on doit un ouvrage d'occultisme, écrit dans les années 20, et mort dans des circonstances mystérieuses.

Information IV - Autorisation nécessaire

Source : la Bibliothèque Nationale de Paris (le professeur Blanchard pourra obtenir un laissez-passer pour le personnage).

Accès : examiner les fichiers, où on ne trouve pas le comte d'Erlette (ni à C (comte), ni à D (d') ni à E (Erlette), puis parler au bibliothécaire.

Contenu : l'ouvrage est à la Bibliothèque Nationale, mais il n'est possible de l'examiner qu'avec autorisation spéciale, obtenue en écrivant à la direction de la Bibliothèque Nationale, et en indiquant qui on est, le livre que l'on désire consulter et pourquoi. Si les personnages informent le professeur Blanchard de ces faits, il s'occupera personnellement d'obtenir l'autorisation.

Évènement VI

Deuxième arrivage

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, à l'arrivée des personnages, trois jours après l'arrivée du dernier télégramme.

Déroulement : des livreurs apportent une série de caisses percées de trous, d'où émane une odeur animale, et quelques bruits bizarres, sifflements, frottements, etc... Les caisses sont au nombre de 4, et elles contiennent :

- ♦ **Caisse numéro 1 :** trois lézards noirs, couverts de tâches rouge vif.
- ♦ **Caisse numéro 2 :** deux chauve-souris, aux ailes pratiquement translucides, et aux oreilles vraiment démesurées.
- ♦ **Caisse numéro 3 :** une vingtaine d'araignées (3-7 cm de diamètre de corps, 12-13 cm avec les pattes) d'une espèce inconnue.
- ♦ **Caisse numéro 4 :** cinq serpents noirs, ainsi que le squelette d'un sixième qui a été dévoré par les autres.

Dans toutes les caisses, il y a une sorte de masse grise violacée, qui émane une odeur nauséabonde et semble recouverte d'une sorte de bave collante.

Une lettre est incluse, expliquant que tous ces animaux ont été capturés dans les catacombes. Ils présentent tous quatre caractéristiques en commun : ils sont noirs, démunis de tout pelage, très sensibles à la lumière et semblent se nourrir de cette masse grise.





Information V - Analyses

Source : les différents animaux découverts par l'expédition Morel.

Accès : pour chaque animal, le soumettre à une série de tests, l'observer, puis en disséquer un.

• Chaque phase nécessite un laps de temps.

Contenu :

Les lézards

• **Observation (2 jours) :** la peau de l'animal s'éclaircit à la lumière, qu'il supporte très mal. Il ne semble pas avoir d'instinct agressif, sauf quand la mousse grise lui est enlevée. À la lumière, il court dans tous les sens ; dans le noir, il dort en permanence. Il accepte de la viande, mais ni verdure, ni animaux vivants. S'il est privé de mousse et qu'on lui envoie un petit animal, il le tue, mais attend plusieurs heures avant de le manger. En cas d'échec à une Sauvegarde de Dextérité, le personnage se fait mordre par un lézard et tombe malade ; il effectue ses tests de Sauvegarde physiques avec un Désavantage durant 3 jours après la fin de la phase d'observation.

• **Tests (1 jour) :** à travers divers tests, le personnage peut constater que l'animal ne semble se nourrir que de charogne ou de mousse, qu'il n'a aucun appétit sexuel, que la coloration de sa peau est artificielle, et qu'il n'a pas de système pileux.

• **Dissection (1/2 journée) :** le lézard est tout à fait normalement constitué, mis à part quelques détails importants : les organes de reproduction et le cerveau sont atrophiés et inutilisables. En cas d'échec à une Sauvegarde de Constitution, l'odeur toxique du sang des lézards brouille les sens du personnage. Son prochain test de Torche se fera avec un Désavantage.

Les chauves-souris

• **Observation (1 jour) :** les chauve-souris, si elles sont exposées à la lumière, tombent en catalepsie. La nuit, elles volettent dans tous les sens, mais sans chercher de nourriture ; elles refusent de se nourrir d'insectes. Seule, la mousse grise les satisfait. En cas d'échec à une Sauvegarde de Force, un personnage laisse échapper une chauve-souris, elle brise une vitre et le professeur Blanchard insiste pour retrouver l'animal. Il faudra un test de Torche pour le retrouver et le ramener dans le musée.

• **Tests (1 jour)** : là encore, l'animal ne répond pas aux stimuli hormonaux, ne se nourrit que de mousse, est totalement démuné de système pileux, et un autre fait apparaît : le sens radar de l'animal s'est atrophié, au profit d'une véritable vision nocturne. En cas d'échec à un test de Torche, le personnage perd de vue l'animal lors d'un test lumières éteintes. Lorsqu'il rallume la lumière, la chauve-souris lui fonce dessus et le blesse (1d4 dégâts).

• **Dissection (1/2 journée)** : Les chauve-souris sont normalement constituées, mis à part l'atrophie totale du cerveau et des organes de reproduction.

Les araignées

• **Observation (1 jour)** : à la lumière, les araignées semblent gênées mais sans plus. La nuit, elles se mettent à tisser frénétiquement. Leur alimentation est normale : insectes, larves, etc... Elles ne semblent pas disposer d'un poison très puissant. En cas d'échec à une Sauvegarde de Sagesse, le personnage oublie une boîte d'œufs près d'un évier. Le lendemain, la salle est infestée de moucheron. Il faut consacrer 1 jour pour les traiter, avant de reprendre les observations et les tests.

• **Tests (1 jour)** : les araignées se comportent en tout point comme des araignées normales. Durant les tests, le personnage laisse échapper plusieurs araignées sans prendre garde. En cas de succès à un test de Torche, il parvient à en récupérer la plupart. En cas d'échec, il n'en récupère que deux, et les tests prennent 1 jour supplémentaire.

• **Dissection (1/2 journée)** : les araignées sont dotées de tous les attributs normaux y compris un poison très faible. Un seul détail est étrange : elles sont hermaphrodites (comme les escargots) et leurs glandes reproductrices sont situées à l'embouchure de l'organe qui leur permet de tisser leur toile. Si quelqu'un pense à analyser la toile, celle-ci révèle contenir des substances vivantes, et le personnage peut en conclure que les araignées seraient capables de parthénogenèse, d'auto reproduction. La toile se désagrège au bout de quatre jours, et se transforme en mousse grise...

Les serpents

• **Observation (2 jours)** : dans la nuit, les serpents rampent au hasard, et se nourrissent de mousse grise. À la lumière, les serpents deviennent comme fous, se tortillant dans tous les sens sifflant, hissant, et mordant tout ce qui passe à leur portée, (et qui n'est pas un autre serpent). Leur poison semble très dangereux (tuant instantanément une



souris). Le personnage les observant se fait mordre durant l'observation. En cas d'échec à une Sauvegarde de Constitution, il est févreux durant une semaine (tous ses tests de Sauvegarde mentaux subissent un Désavantage).

- **Tests (1 jour)** : les serpents ne répondent pas aux stimuli hormonaux, la coloration de leur peau est artificielle, et ils semblent quasiment aveugles ; par contre, ils repèrent leur proie grâce à sa chaleur (c'est-à-dire qu'ils mordent une ampoule, par exemple).

- **Dissection (1/2 journée)** : les serpents ont un cerveau et des organes de reproduction complètement atrophiés.

La mousse grise

Un PJ peut penser à analyser la mousse grise. Réussir un test de Torche permet de déterminer que la mousse ne contient pas de chlorophylle, et que les substances qu'elle contient sont des organismes morts et en décomposition.

Note pour le meneur de jeu : c'est la toile vivante des araignées qui, en mourant, se désagrège et forme cette mousse grise. Cette mousse constitue le principe d'existence des goules kényanes. Un homme normal qui se nourrit de cette mousse durant Constitution x 10 jours, se transforme progressivement en goule, et « meurt » littéralement.

Évènement VII

Troisième arrivage

Cause : les découvertes de l'expédition Morel.

Lieu : le musée, cinq jours après l'arrivée des animaux.

Déroulement : 3 nouvelles caisses arrivent du Kenya, bien plus grandes (2 m x 2 m), recouvertes de bâches épaisses, solidement retenues par des filins, porteuses d'étiquettes comme « haut », « bas », « fragile », etc... En outre, l'une des caisses est pourvue d'une enveloppe agrafée à la bâche, sur laquelle est écrit en rouge : *ATTENTION, lire ceci avant d'ouvrir les caisses !*

L'enveloppe contient une lettre du professeur Morel, expliquant les circonstances dans lesquelles les « singes » ont été capturés, dans les catacombes, avec des filets en fer. Morel relate la capture d'un premier singe, qui blesse à coups de griffes un des membres de l'expédition, et qui amené à la lumière du jour, commence à hurler et à se couvrir de pustules jaunes qui finissent par le recouvrir entièrement. Ensuite, la créature se désagrège littéralement sous leurs yeux, ainsi que toutes les plantes poussant à l'emplacement du décès du singe. Après cet incident, les autres animaux furent, à leur capture, recouverts d'une bâche. Morel conseille donc de n'enlever les bâches des cages que dans le noir.

Évènement VIII

Le livre du comte d'Erlette

Cause : la demande de personnages pour lire un livre du comte d'Erlette.

Lieu : le musée, le jour même de l'arrivée des « singes ».

Déroulement : une lettre de la Direction de la Bibliothèque Nationale informe qu'un personnage est autorisé à consulter le livre du comte d'Erlette.

Information VI - Le Culte des goules

Source : le livre *Culte des goules* du Comte d'Erlette.

Accès : lire le livre (ceci prend 70 heures au total, la Bibliothèque Nationale ouvrant de 9h à 18h).

Contenu : le livre parle de cultes mystérieux vénérant les goules, et de leur nature dans différents lieux.

Le Comte semble avoir été un grand voyageur, et il parle des variations de ce culte en Hongrie, en Russie, en Angleterre, en Espagne, en Arabie Saoudite, en Nouvelle Angleterre, au Mexique et au Pérou, et aussi au Kenya et dans d'autres pays africains. La nature du culte varie grandement, mais la dernière partie du livre concerne la nature même des goules (cette partie sera découverte au bout de 50 heures de lecture).

D'Erlette les décrit comme des créatures blanches, grandes mais voûtées, le corps recouvert de boursoufflures, les bras très longs et musclés, ornés de griffes, et les yeux rouges comme des braises. De ce qu'il a pu observer de leurs habitudes, il les décrit comme nécrophages, incapables de supporter la lumière du jour, et se terrant dans de vastes galeries souterraines ; ayant une haine du vivant, puisqu'elles ne sont ni vivantes, ni mortes. D'Erlette suppose que les goules sont à l'origine des êtres vivants tout à fait normaux, et qui, par un processus qu'il comprend mal et qu'il attribue à une sorte de mimétisme lors d'un contact prolongé avec les goules, se transforment eux-mêmes en goules. Il émet alors une théorie très dérangeante disant que si certains être humains restent assez longtemps au contact des goules, c'est que, à un moment de leur vie, ils commencent à se sentir attirés par les cimetières, les ténèbres, comme une sorte « d'appel de la nature ».

D'Erlette expose alors deux théories pour expliquer ce comportement : que les goules émettent peut-être une sorte d'appel télépathique irrésistible, ou alors qu'elles substituent des nouveaux-nés (qu'elles dévorent) à leur propres enfants. (D'Erlette s'étonne ici de leur capacité de reproduction et émet une idée trop scabreuse pour être reproduite ici).

Il pense que seule une goule adulte est incapable de supporter la lumière.

Note pour le meneur de jeu : Seule, la première théorie est exacte. Le livre contient en outre deux sortilèges, *Contacter une goule* (voir ci-après) et *Signe des anciens* (voir p. 49).



Sortilège : Contacter une goule

Le sorcier contacte la goule la plus proche. La créature peut répondre dans un délai allant de quelques heures à quelques jours. Elle approchera du sorcier mais n'ira pas forcément jusqu'à le rencontrer. Elle peut manifester sa présence par un hurlement, amenant le sorcier jusqu'à son antre ou un lieu où elle se sent à l'aise pour communiquer. La créature n'est pas forcément bienveillante vis à vis du sorcier, elle peut tout aussi bien être ouverte à l'échange de services ou au contraire attaquer le sorcier.



Information VII - Les goules

Source : les « singes ».

Accès : les examiner, voir ci-dessous.

Contenu : vous l'avez deviné, et vos joueurs peut-être aussi : il ne s'agit pas de singes, mais de goules.

Ces goules sont incapables de supporter la lumière du jour (qui leur inflige 1d6 de dégâts par round) et les transforme en une sorte de magma jaunâtre qui se dissout en une demi-heure. Le contact de ce magma tue toute végétation pour une dizaine d'années, et sur un être humain, il pourrit la partie touchée irrémédiablement.

L'analyse de cette substance révèle qu'il s'agit d'un organisme en décomposition qui constitue un « poison » extrêmement dangereux. Par ailleurs, les goules possèdent un pouvoir télépathique qui s'exerce de la façon suivante : lorsqu'une goule aperçoit un humain, elle le repère télépathiquement, et ceci seulement si l'humain n'a pas aperçu la goule. Pour cela, il faut que l'humain échoue à une Sauvegarde de Charisme. Ensuite, la goule, ou plusieurs goules, se rassemblent pour attirer le personnage dans leurs rangs. Celui-ci commencera par craindre de plus en plus la lumière, à sombrer doucement dans la folie, et à s'intéresser de plus en plus à l'occultisme, aux cimetières, à la mort, etc... Il commencera même à se modifier physiquement (crâne qui s'allonge et s'aplatit, étrange lueur dans les yeux qui deviennent globuleux et se renfoncent dans les orbites, bras qui s'allongent et griffes qui se développent, teint qui devient livide, etc.).

En termes de jeu, un PJ qui côtoie des goules ressent intuitivement qu'il devrait s'intéresser à l'occultisme, aux cimetières, à la mort. Si le joueur décide que son PJ plonge dans ces thèmes, il doit effectuer chaque jour un test de Santé mentale avec un Désavantage. Si

le joueur du PJ choisit de ne pas s'intéresser à ces thèmes, il doit effectuer chaque jour un test de Santé mentale. Si le joueur du PJ choisit de s'intéresser à des thèmes totalement opposés, il doit effectuer chaque jour un test de Santé mentale avec un Avantage (si en plus le personnage est conscient de l'existence des goules, il obtient deux Avantages à ses tests de Santé mentale).

L'unique moyen de se débarrasser de la goule est de jeter un sort de *Contacter goule* et de négocier un marché, par exemple un terrain où les goules peuvent vivre, ou un sacrifice (mais les goules n'ont pas forcément le sens de l'honneur) ou encore de tuer la goule.

Les personnages ne peuvent pas tirer grand chose des goules qui semblent complètement moroses, fixant les personnages d'un air méchant. Si quelqu'un s'amuse à en disséquer une (libre de lui faire ce qui lui chante), il doit d'abord la tuer (le Professeur Blanchard exigera qu'au moins une des goules, pardon, des singes, soit gardé vivant).

La goule se conforme aux caractéristiques des créatures envoyées précédemment, c'est-à-dire cerveau et organes génitaux atrophiés, coloration de peau artificielle (mais dans la couleur inverse) absence de système pileux. L'ossature est très légère mais robuste, et l'estomac contient des restes de mousse et de charogne. Ce genre d'examen entraîne un test de Santé mentale, car le personnage pourra constater que certains organes vitaux (le cœur, les poumons) ne fonctionnent plus depuis longtemps.

Les goules

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 10

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -1

Attaque : griffes (3 dégâts) x2,
morsure (5 dégâts)



Évènement IX

Le départ des goules

Cause : le rapport du professeur Blanchard aux autorités.

Lieu : le musée, dès que les personnages auront fini d'examiner les « singes ».

Déroulement : le conservateur du musée informe les personnages que l'examen de ces créatures leur est retiré. Un camion viendra chercher les « singes » survivants, vers 5 heures du matin. Ceux-ci sont enchaînés par un des six CRS présents, puis poussés vers une camionnette blindée, sous la



menace de 6 fusils-mitrailleurs. Les « singes » se montrent dociles, et entrent dans le camion.

Quinze minutes après, le téléphone sonne, et Blanchard, au fur et à mesure de la conversation, devient de plus en plus pâle. Il apprend aux personnages qu'une des créatures a réussi à s'enfuir (les

autres, s'il y en a, auront été abattues), et a, en déchiquetant la grille, pénétré dans le métro, à Trocadéro.

Les personnages doivent donc essayer de retrouver la goule. Le Professeur Blanchard leur demande la plus grande discrétion, puisque *personne* ne doit savoir ce qui se trouve dans le métro parisien.

Information VIII - Le personnel de la RATP

Source : la Régie Autonome des Transports Parisiens (RATP).

Accès : se renseigner au sujet d'éventuels machinistes ou de rames passant sur l'une des lignes à Trocadéro (Charles De Gaulle - Étoile/Nation ou Pont de Sèvres/Mairie de Montreuil), et réussir un test de Bagou (et éventuellement soudoyer l'employé).

Contenu : les investigateurs apprennent le nom et l'adresse d'un conducteur dont la rame est passée à l'heure où la goule s'est évadée, et le nom de 10 machinistes qui examinaient les voies à la même heure. Donnez-leur également l'**Aide de jeu 5**.

Information IX - Le conducteur de la rame

Source : Georges Pauls, le conducteur de la rame.

Accès : aller le voir, réussir un test de Bagou.

Contenu : le conducteur n'a rien aperçu de particulier, mis à part trois clochards qui dormaient à Trocadéro.

Information X - Les machinistes

Source : les machinistes qui examinaient la voie.

Accès : un test de Bagou auprès des machinistes.

Contenu : l'un des machinistes signalera qu'il a découvert une espèce de grosse araignée dans l'un des couloirs, et qu'il l'a écrasée. Il a ensuite aperçu une demi-douzaine de ces araignées qui fuyaient, et il a été frappé par la quantité de toile qu'elles avaient fabriquée.

Information VI - Un témoin

Source : un clochard à Trocadéro.

Accès : lui payer une bouteille de rouge.

Contenu : il se souviendra avoir dormi là avec deux amis, le soir où la goule s'est évadée. Il ne se souvient que de l'un, un dénommé Marcel, qui « loge » d'habitude à Raspail (10 stations plus loin, sur la même ligne) et qui, depuis ce soir, a décidé de ne plus boire.

Information VII - Marcel

Source : Marcel, un clochard.

Accès : le retrouver et le convaincre (test de Bagou).

Contenu : il finira par raconter qu'il a entendu un bruit au milieu de la nuit, sur le quai d'en face. Il s'est réveillé à temps pour voir une créature toute blanche, aux grands yeux de feu, se glisser sur la voie et se diriger vers Charles de Gaulle-Etoile.

Évènement X

Accidents

Cause : la goule.

Lieu : les journaux, la radio, la télévision.

Déroulement : au fur et à mesure de leur enquête, les personnages entendent parler de différents accidents mystérieux survenus dans le métro, disparitions, interruption de service sur une ligne, « hallucinations », etc... qui se situent au début sur le Réseau Express Régional (RER), entre Charles de Gaulle-Etoile et Auber, ou sur les lignes de métro voisines, puis aux alentours de la gare Saint-Lazare.

Évènement XI

Meurtre

Cause : la goule.

Lieu : les journaux et la station Miromesnil, si les personnages tardent trop à entreprendre la procédure décrite dans l'**Évènement XII** – **Chasse à la goule.**

Déroulement : les personnages lisent dans le journal qu'un meurtre affreux a eu lieu à la station Miromesnil, une jeune fille a été littéralement déchiquetée et retrouvée un peu plus loin dans le tunnel. La police pense que c'est là l'œuvre d'un sadique. Tous les personnages doivent effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.



Aide jeu 5



Évènement XII

Chasse à la goule

Cause : les personnages doivent lancer le sort *Contacter goule*, dans les souterrains du métro, près de St-Lazare. Pour cela, ils doivent se faire enfermer dans le métro durant la nuit.

Lieu : les couloirs du métro.

Déroulement : une fois le sort lancé, il faut

attendre une heure (n'oubliez pas que le métro ferme à 1h30 et ouvre à 5h30 du matin). Alors, résonne au loin un hurlement de loup, mais cent fois plus déchirant et plus angoissant, l'appel de la goule !

Tous les personnages doivent effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage. Il doivent alors suivre l'appel, dans les couloirs du métro. Mettez en place un **compte à rebours de 8**. Chaque test de Torche réduit le compte à rebours d'un point. Déclenchez alors l'effet ci-des-

sous, en commençant par le 7 après le premier test de Torche :

7 : un cri retentit au loin, un mécanicien trop curieux est tombé aux mains de la goule. Les personnages doivent effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.

6 : une rame nocturne passe. Chaque personnage doit réussir un test de Sauvegarde de Dextérité ou subir 1d12 dégâts en étant bousculé par la rame.

5 : un groupe de quatre mécaniciens s'approche. Les personnages doivent réussir une Sauvegarde de Dextérité ou bien ils devront s'expliquer de leur présence.

4 : rien ne se passe.

3 : le cri semble être plus proche.

2 : les PJ aperçoivent des araignées et des toiles autour d'eux. La goule n'est pas loin.

1 : rien ne se passe.

Lorsque le compte à rebours atteint 0, les aventuriers découvrent la goule, au milieu de différents cadavres. Ils doivent effectuer un test de Santé mentale. Il est temps d'affronter le monstre (prenez les caractéristiques p. 72) !

Évènement XIII

Vision dérangement

Cause : la victoire des personnages sur la goule.

Lieu : le métro, à la sortie des personnages.

Déroulement : lorsque les PJ gravissent l'escalier qui les mène à la surface, demandez à chacun de lancer un d10. Prenez-les ensuite un par un, à part, et faites-leur regagner un niveau de Santé mentale, sauf à celui qui a obtenu la valeur la

plus basse sur le dé. Si plusieurs personnages ont obtenu la même valeur la plus basse, choisissez le PJ qui a la plus faible Santé mentale. En cas de nouvelle égalité, choisissez au hasard.

Informez le joueur que juste avant de sortir, son personnage s'est retourné, et là, dans les ténèbres du couloir du métro, il a eu une véritable vision d'horreur : des centaines d'yeux rouges qui le fixaient intensément, plus d'une centaine de créatures immondes qui regardaient ceux qui avaient tué leur « sœur », plus d'une centaine, bien plus d'une centaine de goules ; peut-être une infime fraction de toutes celles qui vivent depuis des années dans ces galeries sombres, une « vie » grouillante juste en-dessous de nos pieds, une véritable civilisation qu'était allée rejoindre la créature capturée au Kenya, et dont les investigateurs avaient tué un membre, croyant naïvement qu'il s'agissait du même qu'ils avaient vu.

Le PJ doit effectuer un nouveau test de Santé mentale avec un Désavantage, et ne sera jamais capable de parler de ce qu'il a vu (et arrangez-vous pour qu'il soit le *seul* à voir cela). Si le PJ tombe à 0 en Santé mentale, son personnage devra être enfermé quelque temps, pour peut-être revenir un jour, avec l'accord du meneur de jeu. Son personnage sera désormais claustrophobe et aura une peur panique du métro !









CTHULHU HACK

Nom :

Métier :

Archétype :

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
					
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort, torture, explosions	contre la tromperie, les illusions, les drogues	contre la magie, les gadgets aliens	contre le contrôle mental, la séduction, le charme, l'influence

Torche
(Repérer, chercher physiquement)



Bagou
(Écouter les rumeurs, séduire, contraindre)



Santé Mentale
(Éviter de sombrer dans la folie)



Description :

.....
.....
.....
.....


Points de Vie




Dé de Vie



Dégât(s) armé



Dégât(s) sans arme



Histoire :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Équipement et matériel :

.....
.....
.....
.....

Richesse



Capacités spéciales et sortilèges

.....
.....
.....
.....
.....

Une industrie utilise d'étranges incantations pour donner forme à de la fumée ou de la brume. Des merveilles ou de l'horreur.

Société secrète affreuse – très répandue ; fait référence à un ancien texte, vénéré mais jamais lu.

Attention, certains terrains sont maudits ; cette maison ou cette ville ne devrait pas être construite dessus.

Une personne dessine paresseusement des images bizarres ; rejet car dégoûtant. Quelque chose persiste.

Commencez in medias res ; les investigateurs vivent une scène totalement étrange et terrifiante.

Après un orage ou des perturbations étranges, les statues publiques et d'anciennes gargouilles se retrouvent transposées.

Les habitants d'une région, sur lesquels l'étoile Canopus s'élève tous les soirs, vivent sans peine.

À travers la fenêtre on peut voir un monde sombre, mort (ou étrangement changé) au-dehors.

Les habitants d'un ancien domaine font tout pour mettre en place une cérémonie antique ; ils ne trouvent rien de nouveau.

Une porte mystérieusement ouverte, ou fermée de manière frustrante, ou inexplicablement présente ; terrifiant.

Un cabinet en bois de calamandre rare (« chambre noire ») mis en vente aux enchères attire l'attention.

Deux âmes semblent s'être assassinées l'une l'autre ; elles se retrouvent enfermées dans une pièce improbable.

Un chat avec une âme immortelle narre des contes dans d'anciennes langues et prononce des énigmes dignes du Sphinx.

Une âme cherche la cause de la disparition de ses partenaires ; elle descend toutes les nuits hanter le cimetière.

Animal étrange et immortel qui parle dans un langage horrible et révélatrice.

Images noircies, sujets indéchiffrables. Restauration = Révélation.

La main d'un homme mort écrit.

Langage secret, presque oublié, parlé par les anciens d'un pays sauvage, mène à des merveilles dissimulées.

Un accident monstrueux laisse un trou béant, hanté, abandonné ; une chose invisible peut être sentie ou aperçue dans l'épave.

Des sons – peut-être de la musique – entendus dans la nuit depuis d'autres mondes ou des domaines habités.

Mémoire d'un rêve dans lequel la scène est altérée et le climax est la surprise hideuse de se voir soi-même.

Lumières vagues ou visions d'un autre monde ou d'un autre endroit, lorsqu'on ferme les yeux ; connecté, terrible.

Structure éloignée vue depuis la fenêtre ; survolée par des oiseaux de nuit. Condamné à la fascination.

Des habitants préhistoriques conservés parfaitement congelés dans de la glace sibérienne.

Qu'est-ce qui sort d'un œuf primordial ?

Tout comme les dinosaures furent surpassés par les mammifères, l'homme sera surpassé par les insectes ou les oiseaux.

De nuit, une structure s'élevant dans toute sa magnificence ; de jour il ne reste que l'abandon et la ruine.

Des démons cherchant à prendre forme humaine à des fins malveillantes s'attaquent aux corps de condamnés.

Des membres d'un culte de sorcières furent enterrés face contre terre. Un associé enquête sur la tombe familiale ; trouve des conditions d'inhumation inquiétantes.

Perte de mémoire suite à un accident ; les choses vues ont une familiarité vague et inquiétante.

Des paragraphes ayant une signification terrible dans un étrange livre ; plus tard on est incapable de trouver et de vérifier le texte.

Une personne a été observée – et signalée – avec des caractéristiques (ou des possessions) d'une personne morte depuis longtemps.

Une expédition perdue retrouvée ; caméras utilisées mais films non développés. La personne qui les trouve les développe ; découvre une horreur étrange.

Îles désolées ; abritant des horreurs ; des choses d'influence cosmique en sortent. Accès intermittent.

L'animal domestique d'un académicien excentrique mort est légué à un de ses amis ; montre des signes de personnalité et d'intelligence.

Les cauchemars d'un rêveur prennent forme dans une autre dimension ; d'autres s'y retrouvent piégés. Besoin d'aide ?

Manuscrit décrit comme trop terrible pour être lu – quelqu'un le lit et est retrouvé mort. Texte disparu.

Journée hivernale perdue – j'ai dormi ; je l'ai néanmoins vécue au-travers de mes sens, c'est étrange de ce souvenir de ce détail 20 ans plus tard.

Une chose ailée noire vole dans la maison la nuit ; ne peut être trouvée ou identifiée. Affaire à suivre.

On ressent quelque chose d'invisible – ou dont on ne voit que les empreintes – sur une hauteur inaccessible ou un lieu sûr.

Brume ou fumée ; prend forme grâce aux incantations.

Ruelle maléfique ou cour fermée dans une ancienne ville ; jamais cartographié, jamais vue, mais recherchée par certains.

Monde hideux en surimpression du monde visible ; comme une distorsion de lumière ou une hallucination collective.

Souvenirs biologiques héréditaires d'autres mondes ou univers.

Chose vivante amorphe formant un noyau au cœur d'un bâtiment ou d'une construction, but inconnu.

Structure dans un bassin – réfléchit une image figée à travers les siècles ; le miroir révèle l'état de ruine d'un lieu.

Des êtres spéciaux avec des sens spéciaux venus d'autres univers ; des visions laissent entrevoir des mondes étranges.

Open Gaming Licence

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: The Cthulhu Hack logo, The Cthulhu Hack and Just Crunch Games are all trademarks of Paul Baldowski. All trademarks, artwork, logos and layout are product identity. All text not related to game mechanics descriptions is Product

Identity, including Mythos 101. Elements specifically in the public domain or previously designated Open Game Content are not included in this declaration.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this product are Open Game Content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor

to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor.

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a chYYYYge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. THE BLACK HACK, Copyright 2016, Gold Piece Publications;

Author: David Black.

ADDITIONAL THINGS, Copyright 2016, Author: David Black

THE CTHULHU HACK, Copyright 2016, Just Crunch Games; Author: Paul Baldowski.