

CTHULHU HACK VF

RÉÉDITION

Collection DARK MONKEYS

Crédits et Sommaire

Direction éditoriale et traduction :
Jérôme Barthas

Textes :
Paul Baldowski

Scénarios de la campagne :
Nicolas Guérin

Relecture :
Laurent Lukaszewski

Direction artistique et mise en page :
Maxime Plasse

Illustrations :
Gabriel Bulik et Maxime Plasse

Illustration de couverture :
Maxime Plasse

Rejoignez la communauté Cthulhu Hack sur notre Discord : https://discord.gg/rXSJTuY

Achevé d'imprimer en septembre 2024 par Standart Impressa (Dariaus ir Girėno g. 39, Vilnius 02189, Lituanie).

La marque Cthulhu Hack VF, le logo un supplément édité par les XII Singes © 2006-2024 authorized translation of Cthulhu Hack © 2023 Paul Baldowski.
La marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack VF, la marque Dark Monkeys, 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 Taylor, Graham Spearing, Freddie Foulds, John Almack et Neil Benson.

Version classique
ISBN : 978-2-37441-620-5
Référence : DMKL01B

Version collector
ISBN : 978-2-37441-700-4
Référence : DMKL01C

Version numérique
ISBN : 978-2-37441-696-0
Référence : DMKL01BPDF

www.les12singes.com

Crédits, sommaire et remerciements.... 1

Introduction.... 4

Guide de la gamme.... 5
Guide de la gamme.... 5
Un mot des XII Singes.... 6

Conseils au MJ.... 7

Informer.... 7
Confronter.... 7
Clarifier.... 7
Décrire.... 8

Conseils aux joueurs.... 8

Être présent.... 8
Découvrir.... 8
Enquêter.... 8
Survivre.... 9

Le monde.... 9

Scénarios.... 10
Mystère.... 11
Incertitude.... 11
Défaite.... 11

Jouer en campagne.... 12

La continuité.... 12
Connexions.... 13
Tirages aléatoires.... 13
Découvertes.... 22

Système de jeu.... 24

Sauvegardes.... 25

Ressources.... 27

Investigation.... 28
Santé mentale.... 29
Matériel et Richesse.... 33

Règles complémentaires.... 41

Avantages et Désavantages.... 41
Compétences.... 41
Entraide.... 41
Fortune.... 42
Faiblesses.... 43

Combat.... 44

Le tour du joueur.... 44

Le temps.... 44
Mouvements et distances.... 45
Initiative et actions.... 45
Combattre.... 45
Attaques multiples.... 46
Dégâts en combat.... 48
Dégâts naturels.... 48
Hors Jeu.... 50
Soins.... 51
Armure et couvert.... 51

Adversaires.... 52

Ennemis communs.... 54
Ennemis du Mythe.... 57

Personnages.... 63

Créer un personnage.... 63

Étape 0 : archétypes.... 64

Artiste.... 65
Aventurier.... 66
Brute.... 67
Philantrope.... 68
Savant.... 69
Voyou.... 70

Étape 1 : Sauvegardes.... 71

Aléatoire total.... 71
Aléatoire maîtrisé.... 71
Maîtrisé.... 71

Étape 2 : Ressources.... 73

Étape 3 : Métier et compétences.... 74

Étape 4 : Capacités spéciales.... 80

Liste des Capacités spéciales.... 81

Étape 5 : finitions.... 86

Points de vie.... 86
Équipement.... 86

Expérience.... 87

Le Mythe.... 88

Un vaste univers de ténèbres.... 88

Les Contrées du rêve.... 90

La magie du Mythe.... 91

Exemple de Sortilèges.... 91

Campagne : les secrets de Milo.... 96

Les personnages.... 99

Scénario 1 : Manigances d'Arlequin.... 106

Scénario 2 : Mystères en Italie.... 132

Scénario 3 : Voyage en Mésopotamie.... 154

Fiche de personnage.... 176

Merci aux souscripteurs qui ont permis cette nouvelle édition de Cthulhu Hack :

Yolaitte ABDELKADER, Patrick ABITBOL, Ludovic ALEXANDRE, Gaël ALIX, Malik ALLAOUA, Vincent ALTER, Jean-Cyril AMIOT, Sharif ANDOURA, Sébastien ANDRE, Christian ANDRE, Van Malder ANDRE, Philippe ANGIBERT, Antoine ARAGONES, Sébastien ARTOUS, Pierre AUBERT, Samuel AUBREE, Pierre AUBRY, David AUDRA, Cedric AULNOIS, Gilles AVIGNON, Christophe BABAYOU, Aurélien BACONAT, Arnaud BALL, Valentin BANCE, Armel BARBAS, Denis BARDIAU, Sezni BARDOU, Maude BARME, Christophe BARNIER QUER, Michel BARTHOMEUF, Thomas BASTIDE, Christophe BAUTISTA, Aymerie BEATRIX, Bruno BEAUCHAMP, Anouck BEAUFILS, Coralie BEAUJEAN, Guillaume BEAUVOIS, Stéphane BECK, Mathieu BELLANGE, Lionel BELLER, Patrice BENECH, Paul BENGHERBI, Franck BENOIT, Jérémy BENSAUDE, François BERLOUIN, Raphael BERNABE, Laurent BERNASCONI, Raphael BERTHOLET, Thibault BESSON, Stephane BEZIER, Francois BIGET, Serge BILLARANT, Anthony BILLOET, Thomas BIZET, Maxime BLADE, Jonathan BLOQUET, Guillaume BLOSS, Sebastien BOESPFLUG, Xavier BONNEAU, Benjamin BONNES, Jerome BORDIN, Jérémie BOUCHARD, Florent BOUCLE, Jean BOUR, Benoît BOURGEOIS, Nicolas BOURGEOIS, Thierry BOUSSAGEON, Vincent BOYE, Thomas BOYER, Vincent BOZZO, Fabrice BRADFER, Roberto BRAVO SANCHEZ, Mathieu BRUNEAU, Jordan BURSSENS, Jérôme CADIOU, Léa CALBRIX, Claudie CAMARD, Jean-Philippe CAMILLO, Roberto CAMPELO, Romain CAMPIONI, Christophe CANDIO, Philippe CANITROT, Martin CARAYOL, Matthieu CARBON, Vincent CARLEN, Jean-Guillaume CARLES, Clément CARPENTIER, Cédric CASSAM-CHENAI, Benoit CASSIGNOL, Benoît CASTELLO, Laurent CATINAUD, Julien CAVALIER, Claude CELEJOWSKI, Servan CHAILLOT, Régis CHAMPIN, Wilfried CHANTELOUP, Patrick CHAPALAIN, Thierry CHAUCHEYRAS, Pierrick CHEVALLAY, Olivier CHEVILLON, Thomas CHIARI, Frédéric CHIPAULT, Jesse CLAVEL, Michael CLOUPET, Jean COCHARD, Arnaud COLIN-VILLECROIX, Benoit CONNAN, Yann COOREN, Pierre COPPET, Arthur COPPIN, Yves COSSART, François-Romain COUETDIC, Pascal COURSIER, Sébastien CRETE, Christophe CREVAUX, Matthieu CRONNIER, Adrien CRUCHON, Christophe CURTO, Eric D'AMBRA, Thomas DA SILVA PERRET, Jean-François DABOMPRE, Nicolas DANTE, Maxime DARDY, Frederic DAUBA, Frédéric Et Carla DAUBER, Xavier DAUTREPPE, Fabian DAVENEL, Triregno DAVID, Vivien DAVID, Vivien DAVID, Peyron DAVID, Olivier DE BROYER, Geoffroy DE MONTIGNY, Cédric DE PESTEL, Olivier DEBIZE, Olivier DEBUIRE, Alexis DECRETTE, Laurent DECRUYENAERE, Stéphan DEFRANCE, Yves DEHAIS, Julien DELABRE, Sylvestre DELACOUR, Mickael DELATTRE, Fabrice DELCOURT, Arnaud DELHOVE, Geoffrey DELMÉE, Philippe DELMOTTE, Romain DERAS, Allan DEREGNAUCOURT, Eric DEROO, Gregory DEYRE, Olivier DIFFERDANGE, Alexandre DIOT, Nathalie DOLIN, Fabien DONADIO, Bilal DOPPIA, Alberto DOS SANTOS, Jeremiah DOURNEAU, Olivier DOUTRELLOT, Maxime DROUOT, Hugues DUBOIS, Benoit DUBOSCQ, Vincent DUCROCQ, Frédéric DUFOUR, Alexis DUFRENOY, Jimi DUHAMEL, Olivier DUJEU, Julian DUMEZ, Adrien DUPONT, Sébastien DURAND, Arnaud DUROY, Arthur DUTHOO, Jean-Pierre DUVIGNEAU, Frédéric EDLINE, Rodolphe EGRET, Lomig Guillaume ENFROY, Virginie ENGGIST, Paul ENGUEHARD, Gilles ESCOUBOUÉ, Jonathan FALCK, Quentin FALGAS, Stéphane FALIERE, Cyril FEDERICO, Mathieu FERRANDIZ, Laurent FERREBOEUF, Thomas FERREIRA, Benoit FERRIERES, Eric FLOQUET, Nicolas FLORANCE, Pierre FLORES, Nathan FLUCKIGER, Laurent FOULON, Olivier FRANCQ, Florian FREIDIG, Camille FROEHLICHER, Arthur FRUH, Fabien Ou Bernard FRUIT, David GACHET, Micaël GAMBA, Antoine GANDILHON, Franck GARCIA, Mickael GASPAROL, Fabrice GATILLE, Allan GAUTRON, Pierre-Marie GAVAT, Oliver GAVROIS, Benjamin GAY, Nicolas GAZI, Didier GAZOUFER, Emmanuel GHARBI, Didier GICQUEL, Audrey GILLET, Karina GINESTA, Jean-Damien GIROD, Maeva GIRODOT, David GLOOR, Fabien GOASCOZ, Gilles GOETTMANN, Jean-Luc GOMEZ, Bruno GOMIERO, Pascal GOSSART, Jean-Paul GOURDANT, Jeremy GRAND, Ludovic GRANDGENEVRE, Sylvain GRANJEAN, Hugo GRAVOUEILLE, Loic GRELAUD, Laurent GRIMBERT, Nicolas GROS, Rémi GROUBERT, Thomas GUARD, Julien GUERMOND, Julie GUETTA, Nicolas GUIBERT, Jérémy GUILBON, Olivier GUILLEMINOT, Ludovic GUILMARD, Raphael HAMIMI, Stéphane HAMPARTZOUMIAN, Alain HANDLEY-CORNILLET, Olivier HANICOTTE, Cyril HANNON, Laurent HANSEN, Michel HARDY, Guillaume HATT, Sebastien HAUGUEL, Julien HAVET, Ludovic HEINRICH, Jean-Pierre HENIN, Gael HERBIN, Frédéric HERMAND, Julien HERMITTE, Eric HETZEL, Pierre-Emmanuel HLADIK, Jonathan HOLLEMAERT, Hugues HORLAIT, Antoine HORTAL, Fabrice HUBERT, Steven HUMM, Denis HUNEAU, Clément HUNEAU, Julien IGHIL, Didier ILLAN, Kerim ISOZEN, Nicolas JACQUEMARD, Philippe JANDOT, Patrick JANNIAUD, Cantet JEAN-BAPTISTE, Sébastien JEANNE-BROU, Jordan JIVKOV, Jean JOANNY, Jérôme JOCAL, Frederic JOLY, Jean-François JOUANNETEAU, Camille JOUANNY, Aisling JOURDANT, Maëlle JOUVE, Camille Et Stefan JUILLERAT, Bruno JUNQUE, Luc KAHL, Ludwig KARAKEYAN, Gwenael KECK PARAIRE, Yann KERNEN, Laurent KLOETZER, Philippe KONEN, Steve KUBAN, Roman KUCINSKI, Didier KURTH, Erwan KUZNIK, Jolan LACROIX, Joëlle-Dorcas LAFFITTE, Serge LAGIER, Jérôme LAI HOK TIM, Yannick LALAGUE, Denis LALEVEE, Denis LAMBOTTE, Gael LANDREAU, Laurent LANTY, Jean-Michel LAPOINTE, Aurelien LAROULANDIE, Dylan LARRUE, Morgan LATERRADE, Christophe LAUDON, Nicolas LAUMONDAIS, Julien LAURENT, Joshua LAVAUD, Christophe LAVIGNASSE, Charles-Maxence LAYET, Tanguy LE BERRE, Ludovic LE BRAS, Norbert LE GARREC, Phat-Long LE HUYNH, Stéphane LEBONNOIS, Thierry LEBUGLE, Clotilde LEFEBVRE, Richard LEFRANC, Benoit LEFRANCOIS, Claire LEGER, Michaël LÉONARD, Sébastien LEPONT, Michel-Vincent LERICHE, Mickaël LETERTRE, Yann LEVENEUR, Didier LEVEQUE, Guy LEVI-BOCHI, Olivier LEVIEILS, François LÉVIN, Alexandre LEVY, Simon LEYSS, Julien LLANAS, Maxime LLOBET, Frederic LOCHEGNIES, Frédéric LOULERGUE, Thomas LOURDET, Eric MACHAT, Guillaume MAERKERKE, Jean-François MAJOUR, Christophe MANDIN, Claude MANGIN, Clément MANNOURY, Rémi MANTOVANI, Michael MARCIA, Philippe MARICHAL, Christelle MARIN, Pierre Alain MARQUAILLE, Romain MARTIN, Etienne MARTIN, Freddy MARTINEZ, Stephanie MARTY, Dr Julien MASSET, Laurent MASSOTTE, Serge MATAKIAS, Fredy MATHEZ, Esteban MATHIEU, Hervé MAUGIS, Audrey MAZOYER MOREAU, Mike MEIER, Vincent MELOCCO, Mickael MENARD, Jean-Christophe MENIOUX, Fabrice MERLE-REMOND, Patrice MERMOUD, Nicolas MESSELET, Frédéric MEURIN, Matthieu MHAMDI, Amaury MICHAUX, Julien MICHEL, Thomas MICHELIN, Maxime MIERMONT, Martin MILENKOVIC, Marc MILEUR LE PLAINE, Laurent MILLET, Laurent MIQUEL, Mourad MOHAMMEDI, Renaud MOISSON, Jean-Marc MOLET, Fabrice MOLLO, David MONTOYA, Lisa MORARD, Nicolas MORGANT, Antoine MORICE, David MOT, Patrice MOURGUE, Nicolas MOUSSET, Laurent MOUTON DORLEANS, Pierre NATOLI, Schont NICOLAS, Jean-Philippe NICOT, Mathieu NOEL, Sylvie Et Philippe NONNON, Olivier NOSAL, Dogan OGRETEN-WEISS, Franck OLIVIER, Pierre-Alain ORDAS, Alexandre PAPIN, Cyril PAPON, Frédéric PAPON, Cédrique PAYET, Patrick PAYSANT, Alexy PECRET, Olivier PEETERS, Raphael PEETERS, Romain PELISSE, Jeremyah PELLEGRINI, Thibaud PELLISSIER MARTINEZ, Michel PERLES, Olivier PERRONNY, Christophe PESNEAU, Patrick PETIT, Pappaert PHILIPPE, Simon PICHELIN, Cedric PICHOFF, Jerome PIERSOTTE, Richard PIPEAU, Aldric PLISSON, Romain POCACHARD, Frédéri POCHARD, Patrick POIROT, Aurélien PONCON, Sasha PONS, Thierry PONS, Yanick PORCHET, Alexandre POUCHET, Thibaud POULLAOUEC, Benjamin PRUVOST, Christophe QUILLATEAU, Laurent RABOTEAU, Stéphane RACZ, Stéphane RAILLARD, David RAMOND, Benoit RAMOS, Dimitri RAU, Loïc RAYNEAU, Stephane RENARD, Thomas RENAUDIER, Jean-Charles RENOSI, Alain RENZ, Théo RENZ, Arnaud RIBAUD, Julien RIBOU, Jean-Luc RICHARD-MARTET, François RIQUIER, Joris RIVIERE, François ROBERT, Stephane ROCHAT, Christophe RODO, Cédric ROMBA, Quentin ROQUIER, Thomas ROSIER, Mathieu ROUCHOUSE, Nicolas ROUGIER, Lionel ROUJEAN, Julien ROULIC, Geoffroy ROUSSEAU, Frederik ROUSSEAU, Quentin ROUTIER, Stéphane ROY, Florent RUARD-DUMAINE, Thomas SAELS, Mehdi SAHMI, Philippe SALLERIN, Bruno SALVADOR, Yann SALVADOR, Jérôme SALVAREZZA, Eric SARG, Sébastien SARKISSIAN, Laurent SAUGUET, Severin SCHAEFER, Philippe SCHALL, Eric SCHALLER, Mathieu SCHEID, Aubin SCHEIDEGGER, Tanguy SCHINLDER, Eric SCHMID, Guillaume SCHNEIDER, Benjamin SCHVENT, Claude-Nathanaël SCIBOZ, Raffaele SCUNCIO, Vergoz SEBASTIEN, Nicolas SENK, Cedric SERT, David SETAN, Samuel SEYS, Jonathan SICARD, Matthieu SIEJA, Julien SILVY, Alexandre SIMERAY, Patrick SIMOENS, Olivier SIMPERE, Samuel SLACHETKA, Rémy SLOVE, Nicolas STEIS, Sebastien STEMLER, Gabriel STEVENS, Eric STEVENS, Fabre SYLVAIN, Didier SZYMANEK, Nicolas TACKIAN, Martin TARDIF, Laurent TAUPIAC, Manuel Brice TEIXEIRA, Roland TERVER, Régis THÉRER, Ludovic THIEBAULT, Stéphane TIREL GOMARD, Steeve TISSOT, Fabrice TONELLI, Anthony TORT, Flora TRIPOLI, Cédric TRONCHET, Mathieu TURIOT, Tom VALADE BERTHON, David VAN DEN BOSCH, Christophe VAN ROSSOM, Mickaël VANDEMOÈRE, Cedric VANDENBROECK, Adrian VANDERGOOTEN, Jan VANPEENE, Olivier VANTALON, Arnaud VASSELIN, Olivier VAUDELET, Cyrille VEAU, Frederic VELASCO, Renaud VELTER, Arnaud VERGE-BRIAN, David VERGEZ, Stéphane VERONS, David VIAL, Frederick VIALA, Julien VICENTINI, Franz VINCENT, Fabrice VINCENT, Boris VLAMYNCK, Alexandre VOILLEMIN, Sébastien WAIN, Cyril WARMBERG, Laurick WATTE, Loïc WEISSBART, Denis WICHER, Axel ZANONI, François ZOLEZZI

Merci aux boutiques qui nous ont soutenu pour cette nouvelle édition :

Philibert
Le Mans
L'Antre du Blup
Sycko

Black Book Éditions
Sycko
La Règle du Jeu
La Crypte du Jeu

L'oeuf cube Sortilèges
Le Temple du Jeu Nantes
Agorajeux



Introduction



Au-dessus de ce qui, apparemment, était des hiéroglyphes, se trouvait une figure, placée là dans une intention d'illustration évidente, même si l'exécution impressionniste n'autorisait pas que l'on se fît une idée très nette de sa nature. On aurait dit une sorte de monstre, ou de symbole représentant un monstre, d'une forme telle que seul un esprit morbide avait pu le concevoir.

– *L'Appel de Cthulhu.* H.P. Lovecraft

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.

Les **joueurs** interprètent 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 assument le rôle d'enquêteurs éveillés à ces menaces qui tentent de lutter contre elles, même si cela corrompt leur âme et les condamne généralement à un destin funeste. 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, en se basant sur un scénario, qu'il aura préalablement préparé, soit en l'inventant de toutes pièces, soit en utilisant un scénario de ce livre ou d'autres suppléments. Le MJ 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.

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

L'univers de jeu s'appuie sur les écrits de Howard Phillips Lovecraft – souvent abrégé en H. P. Lovecraft. Les nouvelles qu'il a écrites se déroulent principalement dans les années 1920 et 1930, aux États-Unis, mais *Cthulhu Hack* va plus loin et vous propose un jeu qui n'est pas lié à une période particulière. Les scénarios de la gamme se déroulent principalement dans les années 1920 aux États-Unis, mais ils se passent parfois en France ou dans d'autres pays, et à d'autres époques. Vous trouverez ci-dessous un QR code (et un lien) vers un guide de la gamme actualisé. Si vous recherchez surtout des scénarios, le QR code (ou l'url ci-dessous) vous permet d'accéder à leur liste détaillée.

Guide de la gamme
(www.les12singes.com/bonus/ch_gamme.php)

Guide des scénarios
(www.les12singes.com/bonus/ch_scenarios.php)

Cthulhu Hack est un système de jeu conçu pour émuler les nouvelles de Lovecraft. Certains joueurs connaissent cet univers, via d'autres jeux de rôles, des films, des séries ou encore des jeux vidéos. D'autres sont moins familiers ou n'ont aucune connaissance à son propos. Ce qui importe, c'est que les parties à votre table de jeu soient amusantes, engageantes, excitantes et mémorables. Si vous souhaitez, en tant que MJ, lire des nouvelles ou regarder des films ou des séries, voici une sélection d'œuvres qui vous permettront de vous mettre dans l'ambiance :

- **Nouvelles :** *Le Cauchemar d'Innsmouth*, *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*, *Les Montagnes hallucinées*, *L'Appel de Cthulhu*, *Les Rats dans les murs*, *La Couleur tombée du ciel* (qui a inspiré le scénario *Terra Insana* du supplément *Aventures strasbourgeoises*, disponible en vente séparément).
- **Films :** *Event Horizon* (1997), *Le Rituel* (2017), *The Endless* (2017), *Annihilation* (2018), *Color Out of Space* (2019) (adaptation directe de la nouvelle *La Couleur tombée du ciel*), *Underwater* (2020), *The Empty Man* (2020).
- **Séries :** *True Detective* Saison 1 (2014) (les enquêteurs découvrent des indices liés à Carcosa et au Roi en Jaune, deux éléments qui sont reliés au Mythe de Cthulhu), *The Terror* Saison 1 (2018), *Chapelwaite* (2021) (on y évoque *De Vermis Mysteriis*, un Écrit interdit lovecraftien), *Archive 81* (2022), *Le Cabinet de curiosités de Guillermo del Toro* (2022) (les épisodes 5 et 6 sont directement adaptés de nouvelles de Lovecraft).

Un mot des XII Singes

Cthulhu Hack nous a séduits par sa mécanique redoutablement simple et efficace : des Sauvegardes pour déterminer si les PJ évitent les dangers, ainsi que des Ressources qui s'épuisent inexorablement et poussent à la répartition des tests entre les PJ.

En outre, que les joueurs réussissent ou pas les tests d'enquête (Bagou et Torche), leurs personnages obtiennent dans tous les cas les informations permettant de progresser dans le scénario. Rater ces tests apporte simplement une péripétie ou une complication que le MJ doit improviser. Ainsi, la progression n'est jamais bloquée par un échec suite à un jet de dés malheureux. Ce système de jeu nous a semblé parfait pour des scénarios d'enquêtes, qu'ils soient liés au Mythe de Cthulhu ou plus traditionnels.

Ce livre est une nouvelle édition de *Cthulhu Hack*. Pour ceux qui ont connu la première édition, en couverture souple, voici la liste des différences :

- **Un nouvel archétype est disponible :** l'Artiste.
- **Les compétences** sont une nouveauté de cette édition. Elles fonctionnent de la même manière que les métiers, en donnant un **Avantage** à certains tests, et en permettant au MJ de délivrer des informations selon la possession de certaines compétences.
- **De nouvelles Capacités spéciales** font leur apparition, afin d'ajouter de la diversité. Elles sont classées par catégories pour faciliter le choix.
- **De nouveaux sortilèges** ont été ajoutés et certains ont été mis à jour.
- **Des ajustements sur les Folies passagères** ont été faits.
- **L'expérience a été modifiée,** notamment pour tenir compte des compétences.
- **Les règles de Fortune** sont un mélange des anciennes règles d'Adrénaline et de Fortune. Elles sont similaires à celles des campagnes Dark Monkeys *Les Encagés* ou *La Lisière*.
- **Le Matériel est plus détaillé,** avec une liste d'équipements et des conseils pour utiliser ces Ressources. Un paquet de cartes *Équipement* est également disponible dans le commerce.
- **Des conseils sont également ajoutés** dans ce livre, pour le MJ et les joueurs, ainsi que des outils pour jouer en campagne.
- **Une campagne** remplace les scénarios divers de la précédente édition. Elle est constituée de trois aventures et commence en Italie dans les années 1920.

Les pages suivantes présentent des conseils simples pour le MJ et les joueurs, afin de vous aider à améliorer votre expérience de jeu. Pour commencer, le MJ doit être descriptif, attentif et dynamique, prêt à mettre les Investigateurs des joueurs en danger. Les joueurs, de leur côté, doivent écouter, s'engager dans la fiction, ignorer leurs éventuelles connaissances de Lovecraft et du Mythe, et chercher à utiliser les outils à leur disposition pour que leurs personnages survivent.

Conseils au MJ

En tant que MJ, gardez en tête quatre principes : **informer** vos joueurs (ne pas être avare en indices), **confronter les personnages à des menaces claires**, **clarifier** les possibilités si les joueurs sont perdus, **décrire les créatures plutôt que les nommer**.

Informer

Vos parties seront plus fluides si vous distribuez les indices avec parcimonie et sans les retenir. Soyez honnête et précis sur ce que découvrent les investigateurs. Mais, en même temps, évitez de donner trop d'informations lorsque les joueurs ne font aucun effort pour réfléchir ou s'impliquer.

Lorsque vous démarrez un scénario ou décrivez une nouvelle scène, fournissez des descriptions généreuses en informations sensorielles – pas seulement ce que l'on voit : parlez aussi des odeurs, des sons, des sensations et des goûts.

Considérez les Ressources et les Compétences dont disposent les Investigateurs, et tenez-en compte pour donner des informations appropriées. Un médecin découvrant une scène peut remarquer immédiatement quelque chose qui ne serait pas évident pour un bibliothécaire, un comptable ou un soldat. Il est essentiel de rendre la profession des investigateurs aussi intéressante que les autres éléments de la fiche de personnage.

Confronter

Cthulhu Hack oppose des gens ordinaires à des forces inconcevables. Ils peuvent être confrontés à un risque réel de blessures physiques voire de mort, à chaque rencontre. Ainsi, même si vous ne devriez pas condamner les Investigateurs sans une perspective d'évitement, ne vous retenez pas face à l'ampleur des menaces auxquelles ils peuvent être confrontés.

Énoncez les détails du danger, définissez les enjeux, et demandez : « Comment comptez-vous survivre ? » Cela devrait devenir une expression incontournable tout au long des histoires que vous racontez.

Offrez aux joueurs suffisamment d'opportunités pour répondre et exposer leur intention, mais empêchez-les de s'étendre trop dans une analyse. Le danger ne restera pas en suspens pendant que les investigateurs ont une longue discussion sur ce qu'ils vont faire. Si les joueurs ne prennent pas de décisions, faites agir la menace pour accroître la tension.

Clarifier

Proposez aux joueurs des options claires pour qu'ils déterminent leurs prochaines étapes. S'ils ont du mal à prendre une décision, énoncez un choix clair (« vous allez ici ou là ? ») pour faire avancer le jeu.

N'hésitez pas à résumer les informations qu'ils ont apprises, et les possibilités qu'ils ont. La surcharge d'informations peut causer une paralysie d'analyse et faire retomber la dynamique de la partie. Il n'y a aucun mal à étouffer ce problème dans l'œuf en offrant un choix simple aux joueurs.

Décrire

Lovecraft a mis dans ses histoires des descriptions colorées et étranges, dans un festin sensoriel de prose ampoulée. Vous devez offrir à vos joueurs la même expérience pour capturer l'essence des histoires lovecraftiennes.

L'abondance d'informations sensorielles peut contribuer à rendre vos scènes vivantes, à améliorer l'investigation et à vous aider à décrire l'indescriptible. À l'inverse, une série de comparaisons farfelues mais banales avec des créatures ordinaires peuvent contribuer à renforcer la difficulté de comprendre les entités du Mythe : « Ce n'était pas tout à fait des corbeaux, ni des taupes, ni des buses, ni des fourmis, ni des chauve-souris, ni des êtres humains décomposés, mais quelque chose dont je ne peux pas et ne dois pas me souvenir. Ils avançaient mollement, à moitié avec leurs pattes palmées, à moité avec leurs ailes membraneuses» (H.P.Lovecraft, *Le Festival*).

Conseils aux joueurs

En tant que joueur, gardez en tête quatre principe : **soyez présent** en évitant toute distraction (téléphone, bavardage), **tentez de découvrir avec votre personnage** plutôt que réfléchir en tant que joueur, **enquêter** pour tenter de résoudre la situation, **tenter de survivre** en mettant toutes les chances de votre côté.

Être présent

Soyez fan du jeu, des autres personnages et de l'intrigue qui se déroule. Éloignez toute distraction. En vous concentrant sur l'histoire et sur les actions de vos compagnons pour faire avancer l'enquête, vous augmentez votre plaisir et votre engagement.

Posez des questions à tout le monde autour de la table, non seulement par instinct de conservation mais pour montrer l'intérêt que vous portez aux actions des autres joueurs.

Découvrir

Demandez-vous ce que ferait votre investigateur ou ce que vous feriez à sa place. Ensuite, soyez créatif dans les limites des connaissances et des outils de votre personnage.

Évitez d'obscurcir le jugement de votre personnage avec de la prévoyance ou votre connaissance de Lovecraft. Par exemple, vous pourriez deviner ce que signifie un son particulier ou une couleur étrange, mais à moins que votre Investigateur n'en ait été témoin, acceptez son ignorance et jouez avec.

Courez vers chaque nouvelle expérience avec curiosité. Les investigateurs cherchent à embrasser l'inconnu pour en apprendre davantage. Alors mettez de côté votre instinct de survie et continuez votre route – après tout, ce n'est qu'un jeu !

Enquêter

Aucune aventure n'a qu'une voie ou une solution unique – il y a souvent une ligne direc-

trice, mais elle constitue généralement une voie idéale et non une voie unique à travers le labyrinthe que constitue une enquête.

Posez des questions et prêtez attention à chaque détail. Puis posez plus de questions sur ce que vous venez de découvrir. Poser des questions peut vous donner accès à des options auxquelles le MJ n'avait pas pensé ou au moins vous donner une échappatoire lorsque tout part en vrille !

Prenez des notes. Des choses qui semblent fortuites maintenant pourraient prendre leur sens plus tard.

Survivre

Lorsque vous considérez toutes les options de votre Investigateur, combattre devrait être la dernière sur la liste, en particulier contre les entités du Mythe.

Cthulhu Hack n'est pas un jeu où les combats sont censés être équilibrés. Si vous sortez les armes à feu, les chances ne seront pas toujours de votre côté. Pensez à des moyens d'atteindre vos objectifs sans violence.

Établissez des plans, réfléchissez à des moyens de vous protéger, à la fois physiquement et et psychologiquement, pour éviter que votre investigateur ne prenne trop de dommages.

Soyez subtil, examinez les lieux, récoltez des informations à propos de votre environnement,



notamment les sorties ! Il vaut parfois mieux battre en retraite maintenant plutôt que mourir. Vous n'êtes pas nécessairement des héros – personne ne chantera de chansons louant vos actes. Si votre personnage figure dans les journaux, ce sera généralement une brève entrée dans la rubrique nécrologie.

Le monde

Les histoires de H. P. Lovecraft ne se terminent pas toujours bien, et les histoires de *Cthulhu Hack* non plus. Certains scénarios sont pensés comme des nouvelles, notamment plusieurs scénarios du supplément *Wendigo.* Une fin tragique qui se solde par la mort de tout ou partie des personnages ou leur folie peut être satisfaisante en soi si l'histoire qui a été racontée a procuré des émotions intéressantes à votre table de jeu. Gardez à l'esprit qu'une histoire de *Cthulhu Hack* peut contenir du mystère, de l'incertitude et une défaite.

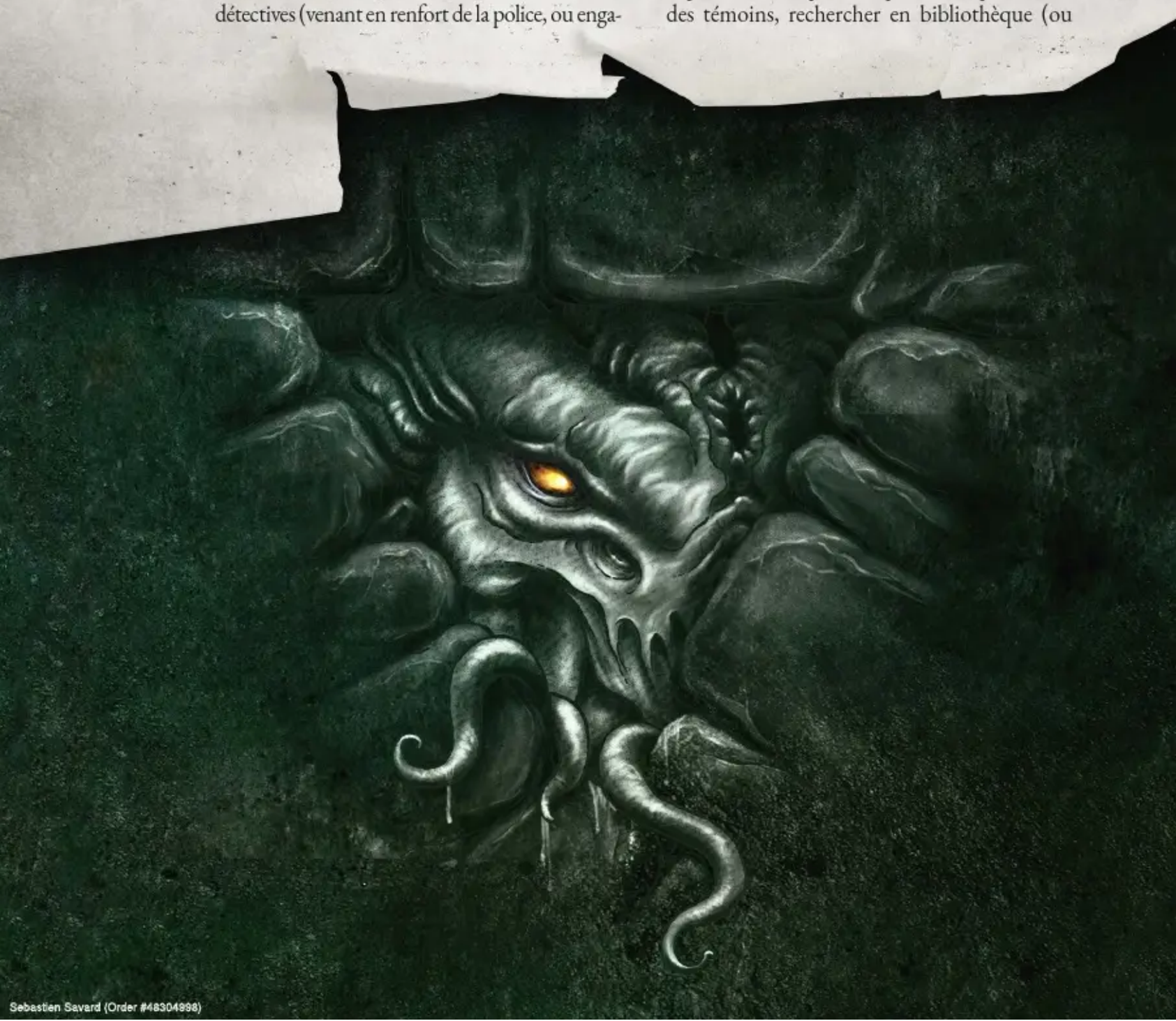
Scénarios

Chaque scénario a ses particularités, ses enjeux, ses rebondissements. Néanmoins, voici un exemple de trame d'un scénario typique de *Cthulhu Hack* :

• **Les personnages :** les joueurs interprètent des investigateurs de l'Inconnu (des hommes et des femmes à la recherche des mystères de ce monde), ou des agents (secrets, ou mandatés par une entreprise qui a ses propres intérêts), des détectives (venant en renfort de la police, ou engagés par un particulier), ou encore des quidams (qui vont plonger dans l'horreur malgré eux).

• **Le problème :** les personnages sont confrontés à un problème étrange. Cela peut être un évènement qui semble surnaturel, ou à des morts inexplicables, ou encore à quelque chose qui les affecte personnellement.

• **L'enquête :** l'investigation est un moment important dans la plupart des scénarios. Les personnages enquêtent pour en savoir plus sur le problème. Ils peuvent poser des questions à des témoins, rechercher en bibliothèque (ou



Sebastien Savard (Order #48304998)

sur Internet pour les scénarios contemporains), voyager en quête de réponses.

• **La résolution :** les personnages ont le fin mot de l'histoire. Ils comprennent pourquoi ils sont les victimes d'une malédiction, ou pourquoi la famille Black a été massacrée par une sorcière, ou pourquoi tous les habitants du petit village de Vaulnes ont disparu. Il leur revient alors de résoudre le problème (aller sauver des disparus, confronter le coupable, apporter des preuves aux autorités pour que le meurtrier soit enfermé, affronter la créature responsable de la distorsion temporelle).

Mystère

Si vous n'avez pas l'habitude des jeux de rôles d'horreur, préparez-vous à vivre une expérience où les intrigues se terminent parfois sans résolution parfaite, et où la survie n'est pas garantie. Les scénarios de *Cthulhu Hack* n'offrent pas toujours des explications simples et des motivations compréhensibles – comme les nouvelles de Lovecraft. Les joueurs peuvent découvrir toutes sortes d'informations et de demi-vérités, mais les scénarios n'auront pas nécessairement de conclusions heureuses ou permettant aux personnages de tout comprendre.

La découverte est importante, mais le mystère est essentiel. Beaucoup d'investigateurs tomberont en échange de quelques indices flous. *Cthulhu Hack* n'est pas un jeu où les objectifs atteints ou les secrets découverts sont à la hauteur des sacrifices que l'on fait : le monde est injuste.

Incertitude

En tant que joueur, essayez de planifier à l'avance, mais acceptez qu'aucune théorie n'est parfaite. Adaptez-vous et surmontez les imprévus, en essayant de comprendre la vérité en rassemblant les indices, pour les faire rentrer dans un schéma logique. En tant que MJ, écoutez et réagissez. Chaque session de jeu devrait offrir une cohérence (sans prévisibilité), un schéma global (sans forme figée), des moments forts (sans qu'ils soient toujours prévus) et des jalons (sans intrigue linéaire).

Le MJ devrait éviter que les joueurs aient trop de certitudes. Un Profond n'a pas toujours des yeux de poisson exorbités, pas plus qu'un Shoggoth n'est toujours caoutchouteux et bardé des tentacules.

Cthulhu Hack offre une multitude de variations de formes possibles dans le supplément *Shub-Niggurath,* où vous pouvez rendre méconnaissable ce qui est connu.

En tant que MJ, les histoires et les créatures du Mythe sont ouvertes à votre interprétation – il n'y a pas de vrai ou de faux ni de canon figé auquel vous devez adhérer. Depuis Lovecraft, aucun écrivain du Mythe ne s'est tenu à une forme ou à une motivation spécifique pour une quelconque entité. Vous êtes libre de diverger, en traçant votre propre voie.

Défaite

La mort n'est pas la fin. La vérité de l'horreur cosmique est que les manifestations du Mythe dans notre monde consistent en l'incursion d'entités incompréhensibles pour notre condition de simple mortels.

Pour les investigateurs, l'histoire importe plus que les personnages qui y sont impliqués. Des individus peuvent tomber en essayant de poursuivre leurs buts, chacun érodant une menace cosmique qui risquerait de détruire le monde. Rendez ces moments formidables et célébrez leurs réussites, et ne soyez pas trop tristes des investigateurs qui se sont sacrifiés : le tour des autres viendra.

Jouer en 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 le plan d'action d'un ennemi, c'est-à-dire comme une présentation de ses intentions, des 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.

La continuité

Comment jouer une suite de scénarios, une campagne, si les personnages de *Cthulhu Hack* meurent ou deviennent fous durant certaines sessions ? En tant que MJ, veillez à ce que l'intégralité du groupe ne meure pas durant un scénario... ou alors qu'ils aient eu le temps de laisser des notes au sujet de leur enquête, pour permettre à d'autres personnages de continuer l'investigation.

Reste la question de la continuité du groupe : pourquoi d'autres personnes viendraient continuer l'enquête de parfaits inconnus ? Le concept de **connexions** et celui de **découvertes** permet de répondre à cette question épineuse.

Les connexions sont facultatives mais vous permettent de donner un lien entre les personnages, et de servir de fil conducteur à une campagne de *Cthulhu Hack*. Ainsi, les joueurs interprètent des investigateurs reliés par un lieu ou un but commun, et si certains deviennent fous ou meurent durant une enquête, d'autres personnages liés à ce même lieu ou à ce but peuvent prendre la relève. Cela permet de remplacer un PJ par un autre nouvellement créé, sans que son intégration au groupe ne soit complexe à mettre en œuvre.

Les découvertes sont également facultatives. Elles constituent des points communs, des étrangetés, qui peuvent souder un groupe de personnages par une expérience.

Vous êtes libre d'utiliser ces deux concepts, seulement l'un des deux, ou aucun.

Connexions

Le MJ peut utiliser les listes suivantes comme inspiration, afin de trouver une raison pour laquelle les investigateurs se sont associés, de sorte qu'un remplaçant peut être ajouté naturellement au groupe, si un joueur se rajoute en cours de campagne, ou en cas de mort d'un personnage. Ces listes peuvent également servir de point d'ancrage pour une campagne, en déterminant qui est le mécène ou le commanditaire des personnages.

Lancez un d66 (voir ci-dessous) pour la Connexion et un d12 pour le point de Découverte afin de déterminer comment quelque chose devient un centre d'intérêt. La Connexion est le dénominateur commun, tandis que la Découverte est le catalyseur.

Les descriptions ci-dessous décrivent l'objectif et parfois les méthodes d'une connexion donnée, mais c'est à votre groupe de déterminer comment cette connexion relie les investigateurs et pourquoi leurs motivations concordent.

Chaque entrée comprend des suggestions de domaines d'expertise définis par des Compétences spécifiques que les investigateurs peuvent choisir (lors de la création de personnage, voir p. 74) ou qu'ils peuvent développer avec l'expérience.

Tirage aléatoire

Lancez deux dés à six faces (par exemple un rouge et un bleu) et lisez le rouge comme des dizaines et le bleu comme des unités. Si vous obtenez  par exemple, vous avez une Connexion liée à un organisme public, et la sous-catégorie est groupe de soutien.

Connexions

Dés	Connexion
11	Organisme public – Bibliothèque
12	Organisme public – Université
13	Organisme public – Marché
14	Organisme public – Église
15	Organisme public – Hôpital
16	Organisme public – Groupe de soutien
21	Organisme privé – Club
22	Organisme privé – Entreprise
23	Organisme privé – Secte
24	Organisme privé – Branche du gouvernement
25	Organisme privé – Journal
26	Organisme privé – Ordre ancien
31	Lieu – Prison
32	Lieu – Hôtel
33	Lieu – Forêt
34	Lieu – Endroit isolé
35	Lieu – Cimetière
36	Lieu – Tour de signalisation
41	Ailleurs – Rêves
42	Ailleurs – Lettres
43	Ailleurs – Télépathie
44	Ailleurs – Carcosa
45	Ailleurs – Drogue
46	Ailleurs – Nexus

Dés	Connexion
51	Parenté – Rite
52	Parenté – Accident
53	Parenté – Secret de famille
54	Parenté – Mèmes mystérieux
55	Parenté – Détour
56	Parenté – Cabane

Dés	Connexion
61	Entités – Grande race de Yith
62	Entités – Choses très anciennes
63	Entités – Nyarlathotep
64	Entités – Sorcier
65	Entités – Mi-Go
66	Entités – Roi en jaune

Organisme public

Les personnages appartiennent à une organisation ouverte et accessible, et non un organisme financé par le gouvernement, bien que les deux concepts ne s'excluent pas mutuellement. Un organisme public peut avoir un ou plusieurs bienfaiteurs qui peuvent influencer les activités des enquêteurs.

L'organisation a un siège physique, et potentiellement des locaux dans plusieurs autres lieux. Le siège, s'il existe, peut être le seul endroit qui n'est pas facilement accessible, dont la localisation n'est peut-être même pas publique, même pour ses membres.

En tant qu'organismes publics, il n'y a pas de conditions d'entrée drastique pour avoir accès à leurs services ou leurs installations. Il peut y avoir un processus d'enregistrement ou quelques papiers à remplir, mais la partie publique de l'organisme accepte facilement de nouveaux membres ; ceux-ci ne seront pas nécessairement au courant de ses secrets ou de ses activités occultes.

Concernant la lutte contre des créatures, un organisme public tend vers la philanthropie. La recherche de la compréhension du Mythe découle d'une bienveillance profondément enracinée, du moins en apparence, potentiellement motivée par un dicton archaïque ou un objectif qui sert de socle à la structure.

Bibliothèque

Ce lieu permet à ses membres de collectionner, cataloguer, conserver et protéger un volume d'ouvrages. En apparence, il s'agit d'une collection de livres, de manuscrits, de cartes, d'essais. La bibliothèque a été fondée dans un but obscur ou singulier – elle amasse ou protège des ouvrages sur un thème particulier. La bibliothèque peut être unique ou ramifiée en de nombreux endroits, elle peut également être mobile, dans un train, un bus ou un navire.

Compétences : déchiffrement, conservation, impression.

Université

Un lieu constituant un foyer de théories et de débats où l'on cherche à comprendre en encourageant l'étude et la réflexion. L'université propose un large éventail de cours, finance la recherche et organise le travail sur le terrain. Elle a été fondée par un érudit ou un mécène unique ayant un intérêt particulier. Elle dispose d'un campus central qui a un certain rayon d'action.

Compétences : critique, débat, connaissance académique spécifique à déterminer.

Marché

Un lieu central pour le commerce, où se déroulent la spéculation, l'achat et la vente. Les changements de propriétaires, les transactions financières, les évolutions de valeurs boursières ont une signification mathématique et des éléments qui peuvent rendre le tout étrangement ésotérique. Banques, maison de ventes aux enchères, bourse, la portée de ces lieux et leur type d'accès varie.
Compétences : négociation, commerce, probabilités.

Église

Chaque foi cherche à enseigner, soutenir et construire des croyances, à convertir et parfois à subvertir. Le Mythe nourrit un amas de pensées et de concepts sombres, l'Église cherche à fournir un guide et une lumière réparatrice, que la foi soit issue de religions du Livre ou d'autres théologies. Un réseau d'adhérents embrasse la même mission.
Compétences : influence, noms sacrés, théologie

Hôpital

Préserver la santé est un objectif fondamental depuis l'Antiquité. La maladie dépouille le corps de ses défenses, le submerge et l'érode. L'étude nécessite la collecte d'échantillons. Les installations et les services de proximité sont nombreux.
Compétences : diagnostic, pathologies, chirurgie.

Groupe de soutien

Ces organismes soutenus par la charité ou par des fonds privés offrent assistance, soutien et conseils aux personnes confrontées à des difficultés, à une dépendance, une détérioration de leur état de santé ou à d'autres problèmes similaires. Dans des locaux de taille modeste, des bénévoles portent assistance à ceux que d'autres ne peuvent pas ou ne veulent pas aider.
Compétences : art, organisation, réconfort.

Organisme privé

Certaines institutions ont un accès fermé, restreint ou en lien avec des grades. Quelques-unes peuvent être financées en partie par une source publique mais l'essentiel vient du privé. Elles peuvent avoir un local accessible au public, ne serait-ce qu'à titre d'exposition ou d'information – un exemple de modèle sur lequel l'entreprise travaille, ou une façade pour recruter de nouveaux membres.

L'appartenance à l'organisme exige un niveau d'engagement qui permet de valider l'intérêt du nouveau venu. Cela peut demander une contrepartie financière mais ce ne sera jamais le seul critère – un groupe trouvera rarement une véritable loyauté auprès d'individus ayant suffisamment d'argent pour acheter tout ce qu'ils veulent, mais ils tireront certainement le meilleur parti de cet argent.

L'attitude du groupe à l'égard du Mythe est intéressée, dans une certaine mesure, bien qu'il ne s'agisse pas d'une intention malveillante. Si les membres n'ont pas d'argent, les fonds doivent venir de quelque part, quitte à monnayer leurs services occultes – pensez à S.O.S. Fantômes, où le bien-être public a une valeur monétaire.

Club

Les membres du club constituent un groupe d'information, discutant dans des lieux tenus à l'écart de la vue du public. Accéder à leurs réunions nécessite un carton d'invitation, une

initiation permet de rejoindre véritablement l'organisation, et les frais d'adhésion sont élevés – de quoi tenir à l'écart la plupart des gens, pour leur plus grand bien ! Pour ses membres, l'aventure va de pair avec l'étude.
Compétences : gastronomie, chasse ou sport, chansons et histoires.

Entreprise

Vu de l'extérieur, cette société fabrique ou distribue des produits. Elle peut avoir des magasins ou des points de vente. Mais son argent réside dans l'innovation, l'exploration et le dépassement des limites. Et au-delà des limites, on peut aller très loin, semble-t-il.
Compétences : comptabilité, logistique, science (quelque chose d'avant-gardiste).

Secte

Ce groupe regroupe des gardiens de connaissances et de croyances rares, et des enseignements transmis de génération en génération. La compréhension peut être issue du sang ou de l'allégeance à un fondateur unique. Les sectes rassemblent, sécurisent et protègent les artefacts et le savoir, citant souvent des passages de textes secrets ou offrant des révélations à ses membres. Ceux-ci s'efforcent de maintenir leur foi.
Compétences : folklore, mythologie, traditions occultes.

Branche du gouvernement

Ce groupe a été initié pendant la guerre. Quelle guerre ? Quelle importance ? Quelle que soit son origine, l'organisation a vu le jour avec un objectif précis, puis, au fil du temps, il a été réécrit ou effacé. Aujourd'hui, en plus de la paperasse, vous faites d'autres choses.
Compétences : bureaucratie, informatique, Open-source Intelligence (OSINT).

Journal

Qu'il soit régional, national ou mondial, le journalisme contribue largement à la recherche de la vérité, quel qu'en soit le prix. Qu'il s'agisse d'un sujet sérieux ou léger, il y a des reportages à faire et des articles à rédiger. Avec suffisamment d'informations, des schémas peuvent être entrevus, et des fils peuvent se dénouer. Même un article de fond peut laisser entrevoir quelque chose de plus, une vérité étrange qui n'est pas commune et qui mérite d'être creusée.
Compétences : commérages, photographie, écriture.

Ordre ancien

Cet ordre est issu d'une cause philanthropique ou caritative née de siècles de traditions et de coutumes étranges. Une histoire revêtue d'armures ou drapée de robes, aujourd'hui remplacée par des dîners annuels et des braderies. Pourtant, la cause persiste, ancrée dans les origines de l'Ordre, et elle renvoie à des actes historiques et des destins inachevés.
Compétences : beuverie, artisanat, énigmes.

Lieux

Les lieux vibrent d'histoire et d'expérience, ils sont le témoin d'une tradition riche et vivante. Parfois, visiter un lieu marque un personnage d'une manière ou d'une autre et le pousse à embrasser des causes défendues par d'autres visiteurs de cet endroit. De nombreux lieux resteront intacts au cours d'une campagne, même si tous ne bénéficient pas forcément de mesures de préservation. Dans quelques cas, un lieu

peut être important car il a été détruit ou a disparu. Parfois, il peut y avoir un code d'appartenance ou d'accès, lié à un organisme privé qui occupe le lieu, mais le sentiment d'appartenance et de groupe des personnages dépend moins de cela que du lieu et de son passé. Le lien qui unit les investigateurs peut naître de souvenirs et d'histoires : visions partagées, cauchemars récurrents ; ils pourraient même s'en prendre aux occupants ou aux propriétaires actuels qui ne partagent pas le même attachement à cet endroit.

Un lieu associé aux horreurs cosmiques du Mythe a presque toujours des traditions sous une forme ou une autre – un souvenir de propriété, d'évènements, de pactes, de malheurs ou de désastres. Les actions au nom d'un lieu cherchent à réparer le passé et à tout remettre en ordre – parfois à tout prix, d'autres fois jusqu'à ce que le mal soit réparé.

Prison

Ce lieu est une communauté fermée de criminels, qu'elle soit isolée et confinée, ou surpeuplée et accablée. Chaque prisonnier laisse sa marque au milieu des peintures écaillées et des ombres ; certains errent comme des fantômes, d'autres cherchent à s'échapper dans leur tête. Des rires désincarnés et des pas flegmatiques hantent les couloirs. Que reste-t-il ?

Compétences : troc, contrefaçon, langage de la rue.

Hôtel

Que l'on parle d'un hôtel à l'architecture majestueuse de style colonial ou d'un motel à la peinture écaillée, les deux peuvent avoir une connotation inquiétante. Des pièces qui n'existent pas, des étages perdus, des histoires locales à propos d'étranges crimes ou des messages gravés sur des tableaux anciens, ce lieu est-il un lieu de repos ou un seuil vers un autre monde ?

Compétences : réconfort, cuisine, travail de nuit.

Forêt

Ce lieu peut être une étrange forêt, ou des arbres effrayants nappés d'un brouillard angoissant. On peut y faire des rencontres, étranges ou extraterrestres, il peut y avoir des portails vers d'autres mondes ou menant à des paysages vestiges d'éternités passées. Des voyageurs ont vécu d'étranges expériences, ils en ont été affectés ou modifiés.

Compétences : camouflage, survie, pistage.

Lieu isolé

Cela peut être une retraite en pleine nature, un laboratoire spécialisé sur une île, une structure oubliée ou un lieu coupé du monde par les éléments naturels. Quelle que soit la nature de ce lieu isolé, il suscite l'intérêt pour des raisons spécifiques ou bien des gens en entendent parler par hasard. Mais il abrite des éléments importants.

Compétences : architecture, orientation, fouille.

Cimetière

Qu'ils soient petits ou grands, ruraux ou urbains, décrépits ou bien entretenus, les cimetières vibrent de leurs propres histoires, gravées sur les pierres tombales. Certaines épitaphes évoquent davantage des prophéties que des souvenirs. Certaines tombes plongent à plus de deux mètres de profondeur.

Compétences : antiquité, maçonnerie, excavation.



Tour de signalisation

Que ce soit pour avertir ou pour faire signe, toutes les civilisations ont construit des lieux pour livrer des messages simples bien avant notre époque. Situées dans des lieux désolés ou difficiles à atteindre, les tours de signalisation remplissent une fonction bien particulière, qui n'est pas nécessairement celle que l'on croit.
Compétences : escalade, mécanique, signaux intelligents.

Ailleurs

Certains lieux ne sont accessibles qu'avec le bon état d'esprit, avec le bon moyen de transport, ou lorsque le temps est venu et que les étoiles sont alignées. Dans ces circonstances spécifiques, des gens ordinaires peuvent se retrouver mêlés, par choix ou par hasard, à des lieux situés « ailleurs ». Leur présence physique dans notre monde est limitée et éphémère : une rue qui n'apparaît qu'à une heure précise de la journée, le pollen d'une floraison qui ne persiste que quelques instants, ou un bourdonnement subsonique spécifique sur une chaîne de

radio qui n'émet qu'au cœur de la nuit. Mais, une fois que vous avez franchi le seuil et établi la connexion, le passage devient plus facile – vous connaissez la clé ou le bon état d'esprit à avoir. Ce n'est jamais simple, mais le rituel de passage deviendra un processus plutôt qu'une expérience ou un accident.

Les voyageurs connaissant un « ailleurs » peuvent se rencontrer durant une de leurs excursions, ou tomber par hasard sur des références qui leur font penser à leur propre expérience, et leur donnent un point commun. En reconstituant leurs pérégrinations, les investigateurs trouvent une cause commune, souvent une menace pour notre monde.

Rêves

Les Contrées du rêve sont un monde parallèle à notre Terre. Étranges et fantastiques, civilisées mais brutales. Notre monde façonne les rêves, comme des marionnettistes involontaires jouant avec des pièces qu'ils ne voient même pas. Comme l'effet papillon, chaque décision anodine peut avoir un impact monumental. Les personnages arpentant les Contrées du rêve cherchent à créer des changements bénéfiques.
Compétences : infiltration, rumeurs, psychothérapie.

Lettres

Des correspondances – éparses ou intenses – se déroulent en une myriade de fils de discours, éparpillant des mots et décrivant des mondes ennuyeux et familiers, ou imaginatifs et fertiles. Une carte postale bon marché, une liste griffonnée, une missive sur papier ou un e-mail inattendu sauvé des courriers indésirables. Une étincelle, un appel aux armes, une promesse.
Compétences : flatterie, éloquence, écriture.

Télépathie

Tout a commencé par un murmure, le son lointain d'une musique d'antan, des visions fugaces de lieux que vous ne connaissiez pas. Des conversations entendues dans la foule, parsemées de mots étranges et d'accents inconnus. Un paysage mental partagé, un monde aux dimensions dévoyées, un fragment d'histoire inédite.
Compétences : symbolisme, linguistique, écoute.

Carcosa

Le paysage désolé et stérile d'un monde mort, ou le siège primordial d'une culture bien au-delà de notre compréhension. Ou ni l'un ni l'autre. Au lieu de cela, peut-être une sorte de singularité, Hastur ayant joué une mascarade dans une géographie dramatique, grâce à son incarnation : le Roi en Jaune. Quoi qu'il en soit, Carcosa nous infecte, nous change et nous remodèle.
Compétences : danse, voyage, théâtre.

Drogue

Au-delà de simples composés chimiques, certaines potions étranges ou remèdes curieux peuvent ouvrir les sens et permettre de voir le Mythe. Perdus sous l'emprise de médicaments étranges, des utilisateurs peuvent accéder et interagir avec des dimensions effrayantes, où se côtoient démons et merveilles.
Compétences : chimie, pharmacie, énigmes.

Nexus

Quelque part, des stèles paisibles chuchotent au milieu d'un abîme crépusculaire rugissant, teinté de violet et grêlé de gueules lointaines affamées faites d'obscurité. Une montagne de cristal étincelant, une forêt de roseaux en mou-

vement, un château musical ; un lieu régi par d'étranges lois de structure et de raison. Libéré de la science, un endroit entre les sphères, accessible par des angles étranges.
Compétences : négociation, déguisement, orientation.

Parenté

Le lien de parenté donne une origine commune, ou des ancêtres en commun, ce qui cimente le groupe. Les liens qui nous unissent peuvent être simples – comme une parenté littérale – ou plus nuancés, voire étranges.

De tous les types de liens, ceux-ci sont les moins susceptibles d'être nés d'un choix. Vous ne pouvez pas, comme on dit, choisir votre famille. Même si une parenté ne peut pas être « obtenue », les investigateurs peuvent y être accueillis d'une manière ou d'une autre.

Bien qu'il puisse y avoir un bâtiment physique où les membres peuvent se rendre, il s'agit probablement de résidences privées ou d'endroits secrets de lieux publics. Les personnages peuvent connaître chaque membre de leur famille dès le début, ou les découvrir en cours de jeu.



Rite

Une centaine de personnes dans un parc chantant à l'unisson des paroles inconnues ; un groupe de collègues préparant un travail d'initiation pour les nouveaux ; une chanson obsédante qui tourne en boucle dans la tête. Vous avez été pris dans un rituel, et cela vous a marqué. Mais quel était le but de tout cela ?
Compétences : astrologie, science (géométrie), savoirs occultes.

Accident

Dans un moment dramatique, tout s'est arrêté. Alors que l'avion plongeait, que le train déraillait, que les voitures entraient en collision... alors que la fin semblait si proche, tout a changé. Dans une lueur violette, une fissure d'obscurité est apparue et quelque chose d'horrible s'est faufilé. Mais vous avez survécu.
Compétences : réconfort, dissimulation, équipement.

Secret de famille

Des lettres d'inconnus, des photos manquantes dans les albums de famille, un étrange sentiment d'appartenance, un héritage inattendu... La famille que vous connaissez est une chose, mais celle qui vous appelle, qui vous réclame, c'est autre chose... Qu'est-ce qui vous relie ? Quels squelettes se cachent dans les placards ? Quels sombres secrets sont enfouis sous les toiles d'araignées du grenier ?
Compétences : héraldique, histoire, rumeurs.

Mèmes mystérieux

Une blague légère, un slogan inventé, un cliché de famille détourné, une seconde tournant en boucle sur un GIF. Votre visage parmi d'autres, sur une image vous montrant amusé par ce divertissement fugace, sans que vous vous souveniez d'avoir été pris en photo – ni d'avoir été dans cette foule. Les âmes de toutes ces personnes ont-elles été capturées dans un moment d'hilarité face au même ?
Compétences : art (au choix), informatique, nostalgie.

Détour

La route principale est fermée et vous êtes sous une pluie battante ; le pont est effondré, pas d'autre choix que de prendre le chemin de campagne ; des inondations ou un effondrement vous mènent à réserver dans un hôtel de fortune, un motel, ou un restaurant. Le lieu est accueillant et étrangement familier, vous partagez un moment avec d'autres personnages, présents à cause d'un barrage routier, d'une batterie à plat ou parce qu'ils se sont égarées.
Compétences : conduite, électronique, orientation.

Cabane

Des rêves perturbent vos nuits chaque fois que vous pensez à ces longs étés passés dans la nature. Cultiver, chasser pour se nourrir, travailler jusqu'à l'épuisement. Qui organisait ces sorties ? Qui vivait là-bas quand vous n'y étiez pas ? Quels étaient ces signes, sur les rochers et les arbres, tout autour des lieux ?
Compétences : agriculture, herboristerie, chasse.

Entités

Certaines connexions ne nous appartiennent pas. Depuis des éons, des entités tentent d'établir un contact avec l'humanité. L'interaction est brève : des rêves, des visions, des flashbacks, des moments de déjà-vu déconcertants. Un investigateur qui entre ainsi en contact avec une entité peut sembler parler tout seul, ou avoir une voix différente, comme un ventriloque. Si tout un groupe a un lien commun avec une entité, alors le groupe entier peut penser avoir eu une hallucination – ou peut-être qu'ils ont partagé un même voyage mental au travers de l'un d'eux. Quel prix sera payé pour ce lien ? Seul le temps le dira. Mais il y aura un prix à payer.

Note : *ce paragraphe évoque des entités issues des différents écrits de Lovecraft. Si vous débutez dans cet univers, nous vous conseillons de relancer le dé rouge pour choisir une autre Connexion. Vous trouverez plus de détails sur Nyarlathotep, la Grande race de Yith, les Choses très anciennes et les Mi-Go dans le supplément* Bestiaire. *La campagne* La Ville en Jaune *met en scène le Roi en Jaune. Le supplément* Magie *présente en détail la sorcellerie du Mythe de Cthulhu et contient un générateur de sorciers.*

Grande race de Yith

Des gens oublient parfois des pans entiers de leur vie. Ils cherchent souvent du soutien, essayant de retrouver la mémoire, de trouver des réponses. Ils parcourent les journaux, fouillent d'anciennes possessions, passent au crible leurs notes. La vérité est enfouie dans des éons avant notre ère, un plan pour échapper à l'oubli – les amnésiques sont des victimes d'une guerre ancienne.
Compétences : culture générale, perception, signes.

Choses très anciennes

Le personnage a été l'objet d'un enlèvement, est sujet à des amnésies, a des blessures inexplicables et des compulsions étranges. Des trous de mémoire déconcertants coïncident avec des moments de vigueur et de concentration inouïs. Les médecins n'arrivent pas à l'expliquer, mais vous vous êtes senti à la fois meilleur et pire lors de cette expérience. Et vous voyez les choses plus clairement maintenant.
Compétences : anatomie, technologie, provocation.

Nyarlathotep

Plus qu'un gourou, et bien plus qu'un simple influenceur, quelqu'un a pénétré votre âme et y a trouvé plus que vous n'auriez pu espérer. Vous avez changé votre style de vie, votre régime, vos amis. Vous avez opté pour une nouvelle orientation, fondée sur des concepts simples, des mantras, des slogans efficaces.
Compétences : commandement, administration, politique.

Sorcier

La première fois qu'on lit une histoire parlant de sorcellerie, on pourrait penser que ce ne sont que des légendes. Qu'il s'agit d'une époque révolue peuplée de gens qui servent désormais de nourriture aux vers ou sont retournés à l'état de poussière. Mais, dans des croquis, des carnets et des notes griffonnées, vous avez trouvé des schémas, des choses qui pouvaient expliquer votre propre existence. Comment ont-ils pu savoir ?
Compétences : alchimie, astrologie, mathématiques.

Mi-Go

Des lettres envoyées par la poste, des voix au téléphone, quelqu'un dans une cabine mitoyenne qui commence une étrange conversation. Les discussions avaient un sens, il ne s'agissait pas de bavardages inutiles mais d'un discours ayant un but et un sens plus élevé. Enfin, une sorte de sens. Et une direction à suivre : des lieux à visiter, des plans à élaborer, des objets à acquérir.
Compétences : animaux, cambriolage, exploitations minières.

Roi en jaune

Une phrase banale entendue par hasard. Une répétition observée dans une arrière-salle. Une discussion écoutée à travers un mur adjacent. Une fois que vous en avez entendu un échantillon, vous avez voulu en savoir plus, mais vous n'avez pas réussi à obtenir d'informations. Alors vous avez commencé à creuser, à poser des questions, à vous rendre dans des lieux étranges, juste pour entendre plus à ce sujet.
Compétences : comédie, tromperie, généalogie.

Découvertes

Voici une série d'accroches qui peuvent servir de point de départ à une enquête, ou pouvant représenter un lien entre des personnes ou des événements. Combiné à une Connexion aléatoire, une Découverte peut servir de point de départ : la manière dont le personnage a pris conscience de son lien.

Les personnages peuvent combiner différentes découvertes qui les mènent au même résultat, par exemple l'un d'entre eux peut découvrir un journal caché dans un tonneau, un autre une carte dans une mallette abandonnée, tandis qu'un troisième reçoit la lettre d'un oncle éloigné. Tous les indices mènent les enquêteurs à une chambre de motel, occupée par le docteur Griffin qui a disparu il y a soixante-dix ans – et qui s'avère être l'enveloppe physique d'une étrange entité du Mythe.

1. Appel à l'aide : un appel à l'aide ou d'urgence, une demande d'informations, d'attention ou de réconfort, attire l'attention sur quelque chose d'inquiétant.

2. Boîte aux lettres morte : un casier oublié, une boîte aux lettres, un grenier, un abri, contient un indice, un message, un paquet, un livre ou quelque chose en lien avec l'ésotérisme.

3. Impasse : un voyage, une expérience, des recherches, une relation, un rôle ou une course-poursuite arrive à un cul-de-sac obligeant à emprunter un nouvel itinéraire offrant une vision nouvelle et inattendue.

4. Objets : entrer en possession de souvenirs insignifiants, de trophées étranges, de papiers personnels ou de biens d'une personne décédée, disparue, internée ou oubliée.

5. Inspiration : des rêves éveillés, des cauchemars persistants, des révélations soudaines, ou l'effet secondaire d'un traitement donnent un nouveau point de vue inédit qui va à l'encontre de tout ce qui avait été envisagé ou expérimenté auparavant.

6. Perturbations : une page mal imprimée, un signal qui en chevauche un autre, une photo mal cadrée, un colis perdu, ou une interférence ; quelque chose est interrompu de manière inattendue et fait apparaître une révélation étrange ou troublante.

7. Rien à voir : des images de sécurité effacées, des documents biffés, des pages déchirées, des images retouchées pour faire disparaître quelque chose. Personne d'autre ne s'en est aperçu ?

8. Découverte prometteuse : des théories discréditées, des conclusions non étayées, des preuves égarées, des objets non catalogués, ou quelque chose dans un box de stockage.

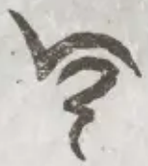
9. Hantise : un dîner annuel, un arrêt de bus, un groupe de soutien, un cours de soutien des beaux arts... pourquoi personne n'est venu cette fois-ci ?

10. Détour imprévu : Un virage involontaire, une brèche dans une clôture, un train en avance, un raccourci vers le 13e étage, ou un chemin de désir dans un parc.

11. Survivants : Les survivants d'un avion abattu, les rescapés de l'inondation ou de l'incendie, le groupe contrôle d'un test de médicament à qui l'on a inoculé un placebo, ou les réfugiés d'un conflit passé sous silence.

12. Scoop inattendu : Présenté comme un article de fond, une distraction amusante, un article sensationnaliste, ou une petite annonce déroutante ; un article de journal ou un site web montre les choses sous un autre angle – étrange, absurde ou troublant.





Système de jeu



Je me rendis à La Nouvelle-Orléans, m'entretins avec Legrasse et d'autres membres du groupe de l'expédition d'autrefois ; je vis l'effrayante figurine et interrogeai même les prisonniers métis qui survivaient encore.

– *L'Appel de Cthulhu.* H.P. Lovecraft

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.

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 sollicitées.

Un système facile à adapter

Les règles du livre que vous tenez entre les mains forment un socle de base. Vous constaterez que certains paragraphes vous proposent telle ou telle variante, selon que vous voulez jouer en campagne, ou dans un mode plus aventure qu'horreur. La collection *Dark Monkeys* propose par ailleurs des campagnes basées sur le système *Cthulhu Hack*. Dans plusieurs de ces ouvrages, vous trouverez des adaptations ou des modifications de règles pour traiter certains aspects spécifiques aux scénarios proposés. À votre table, sentez-vous libre d'adapter les règles selon votre pratique.

Sauvegardes

Le MJ utilise des Menaces contre les investigateurs, pour les blesser ou pour gêner leur progression. 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. Notez que le joueur peut suggérer l'utilisation d'une autre Sauvegarde qu'il trouve appropriée, c'est alors au MJ de déterminer s'il accepte cette proposition alternative.

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 **inférieur ou égal** à la valeur de **Sauvegarde** de son investigateur, ce dernier réussit : il évite la menace.

• Si le résultat est **strictement supérieur** à la **Sauvegarde**, l'investigateur concerné par ce test est blessé ou il rencontre une difficulté qui contrarie ses intentions.

En situation de combat ou confronté à un piège, le personnage peut perdre des **Points de Vie** (voir p. 86), ou bien son adversaire peut se rapprocher de lui. Si un personnage perd tous ses **Points de Vie, il est Hors Jeu** (inconscient, ou trop blessé pour agir, voir les détails p. 50) jusqu'à ce qu'il reçoive des soins ou soit amené à l'hôpital. Un chapitre complet est dédié au combat, p. 44.

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 le piège se referme sur le groupe, les forçant à chercher une solution pour s'échapper du puits abrupt rempli d'eau dans lequel ils sont tombés.

Le tableau ci-contre est un guide pour déterminer quelle **Sauvegarde** s'applique contre quelle **Menace** en cours de jeu.

Autres tests de Sauvegardes

L'intention de Paul Baldowski, l'auteur original de Cthulhu Hack, est de confronter les personnages à des situations d'où ils ont peu de chances de ressortir sains et saufs. Dans ce cadre, utiliser les Sauvegardes uniquement pour des menaces fonctionne parfaitement. Pour des campagnes au long cours, il peut être intéressant de proposer des tests de Sauvegardes pour savoir si un personnage réussit une action spécifique, pas pour réagir à une menace. Nous avons ainsi ajouté dans le tableau ci-contre des actions, en plus des menaces.

Gardez à l'esprit qu'un test doit cependant toujours avoir une conséquence : ne faites pas jeter les dés s'il n'y a pas d'enjeu. Lorsqu'un joueur effectue un test de Sauvegarde, prévoyez ce qui se passe en cas de réussite et en cas d'échec.



Sauvegardes

Sauvegarde	Menaces et actions
Force	Dégâts physiques ou obstacle qu'on ne peut pas esquiver. Combat de mêlée, tenir une bête dégoulinante à bout de bras, ou soutenir un mur en train de s'effondrer. Soulever un objet lourd ou défoncer une porte sans se blesser.
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. Parvenir à une manipulation complexe sans commettre d'erreur.
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. Endurer la fatigue sans s'endormir, marcher longtemps sans repos.
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. Détecter le mensonge sans faire de mauvaise déduction.
Intelligence	Menace ou obstacle en rapport avec la propagande, la magie, les gadgets aliens, ou la manipulation de concepts scientifiques. Réussir un défi qui nécessite de comprendre une connaissance obscure ou résoudre une énigme 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. Faire un discours émouvant ou en rapport avec l'émotion.

Ressources

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

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

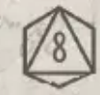
Un joueur doit toujours vérifier ses Ressources après les avoir utilisées. Si son investigateur tire avec un pistolet, cherche un indice, ou est le témoin d'une scène horrible... le MJ exige de lui le lancer d'un dé.

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 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 doit se replier pour récupérer (voir ci-après).

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, ainsi que le nombre de jets moyens au total qu'un joueur va pouvoir effectuer avant que sa ressource soit à 0.

Dé	Dé à 12 faces	Dé à 10 faces	Dé à 8 faces	Dé à 6 faces	Dé à 4 faces
Forme					
Utilisations	20	14	9	5	2

Exemple : *si un investigateur a un score de d8 en Torche, il pourra en moyenne effectuer 9 tests avant de tomber à 0 et de devoir récupérer.*

• 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 *Folie passagère* et *Choc*, p. 30-31).

• 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).

Investigation

Torche et **Bagou** sont des Ressources d'Investigation. *Cthulhu Hack* étant un jeu d'enquête, ces deux Ressources nécessitent 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, 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 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 personnage n'a plus de **Torche** ou de **Bagou** ? Est-ce que cela signifie qu'il ne peut plus enquêter ? Oui, mais temporairement.

- Si un personnage n'a plus de **Torche**, il 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 personnage n'a plus de **Bagou**, il 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 intégralement 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 se changeant les idées : une soirée dans un bar, jouer aux cartes dans un tripot, reprendre contact avec d'anciens amis, etc.

Un joueur qui souhaite voir son investigateur regagner un niveau de **Torche** en effectuant des tâches rassurantes : passer du temps dans la bibliothèque pour lire, chez lui à cataloguer des timbres, prendre du temps pour méditer, effectuer du rangement pour se vider la tête, etc.

Santé mentale

La Santé mentale représente l'emprise d'un personnage sur ses sens et ce qu'il comprend de la réalité. Les investigateurs se mettent toujours en situation de faire d'horribles découvertes et de rencontrer des monstres bizarres, ce qui menace leur Santé mentale. Confronté à des découvertes horrifiques, à des situations susceptibles de le déshumaniser ou de lui faire

perdre son sens du réel, un personnage effectue un test de Santé.

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 pour la première fois :

- 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 extraterrestre 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.

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 et dans certains cas les investigateurs expérimentent un Choc plutôt qu'une Folie

Le poids de l'horreur

En réalité, toutes les horreurs ne sont pas équivalentes. Le MJ peut ajuster le **test de Santé mentale** selon la connexion entre l'événement et le personnage concerné.

- **Horreur impersonnelle :** faites un **test de Santé mentale avec un Avantage** **(voir p. 41)**.
- **Horreur personnelle :** faites un **test de Santé mentale** classique.
- **Horreur incompréhensible :** faites un **test de Santé mentale avec un Désavantage** **(voir p. 41)**.

L'horreur dépend également du vécu du personnage. Une infirmière ayant fait la guerre et voyant un cadavre dans une rue ne fera pas nécessairement de test de Santé mentale, contrairement à un adolescent parti chercher du pain à la boulangerie du coin et qui fait la même découverte.

Folies passagères

d6	Intitulé	Effet
⚀	Amnésie	(Lancez 1d6 : 1-2 Rétrograde ; 3-5 Antérograde ; 6 Dissociative). L'investigateur fait face à des difficultés de mémorisation. Dans tous les cas, l'événement déclencheur est perdu. L'amnésie rétrograde signifie qu'il ne parvient plus à se souvenir d'événements antérieurs. L'amnésie antérograde signifie qu'il ne parvient pas à former de souvenirs postérieurs à cet événement. L'amnésie dissociative provoque une dislocation de tous les souvenirs. Dans tous les cas, l'amnésie dure 1d10 heures.
⚁	Évanouissement	L'investigateur s'évanouit. Il n'a plus aucune conscience de ce qui se déroule durant cet évanouissement. Le joueur doit effectuer une Sauvegarde de Constitution pour éviter que son personnage s'étouffe (en cas d'échec, perte de 1 PV). L'évanouissement dure 1d20 minutes (sur un 20, lancez un nouveau d20 et additionnez les résultats, et ainsi de suite), ou jusqu'à la fin de la scène (le plus long des deux).
⚂	Paranoïa	L'investigateur ne croit plus rien ni personne. Il devient méfiant, tendu, et pense que tout le monde complote contre lui. La moindre action, le moindre mot ont des significations cachées. L'épisode de paranoïa dure 1d10 heures, pendant lesquelles les Sauvegardes liées à la perception sont lancées avec un Avantage – mais étant donné l'état d'esprit du personnage, il peut considérer que tout ce qu'il remarque, même inoffensif, est une menace.
⚃	Hystérie	Certaines fonctions sensorielles et motrices de l'investigateur s'arrêtent, submergées par la panique. Lancez 1d8 : [1-2] Lancez 1d6+ 2 deux fois et appliquez les deux ; [3] *Vue* ; [4] *Équilibre* ; [5] *Ouïe* ; [6] *Voix* ; *[7] Toucher* ; *[8] Goût et odorat*. L'effet dure 1d6 heures et octroie un Désavantage à toutes les Sauvegardes en rapport avec le sens affecté.
⚄	Paralysie	Le personnage n'a plus aucune réaction aux stimulus extérieurs, il est totalement figé durant 1d6 Minutes. 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.
⚅	Délire	L'investigateur ne parvient plus à appréhender la réalité et s'invente une réalité alternative (lancez 1d6) : [1] *Il est aimé par quelqu'un* ; *[2] Quelqu'un le jalouse* ; *[3] Il est persécuté* ; *[4] Il participe à quelque chose de grand* ; *[5] Il a des sensations bizarres* ; *[5] Tout ce qu'il voit autour de lui est surnaturel.* Il remet tout en question et croit à des choses que les autres ne peuvent pas voir, comprendre ou accepter, en lien avec sa réalité alternative. La durée est calculée de la même manière que pour *Évanouissement*.

Chocs

d6	Intitulé	Effet
⚀	Tremblements	Modificateur de -1d6 pour les Sauvegardes de Force et de Dextérité durant autant de Moments que la valeur du modificateur. La pénalité réduit d'un point chaque Moment écoulé.
⚁	Confus	Les Sauvegardes d'Intelligence, Sagesse et Charisme ont un Désavantage durant 1d6 Moments.
⚂	Immobile	Le personnage ne peut effectuer aucune action ou Sauvegarde physique pendant 1d3 Moments.
⚃	Inconscience	Le personnage s'évanouit pendant 1d2 Moments. Un autre personnage doit consacrer un Moment pour réveiller le personnage.
⚄	Frayeur	Le personnage ne peut effectuer aucune action autre que tenter de se dissimuler, durant les prochains 1d3 Moments.
⚅	Hurlement	Le personnage crie. Cela attire l'attention.

passagère. Dans ce cas, lorsqu'un **test de Santé mentale** donne un « 1 » ou un « 2 », consultez la table des Chocs au lieu de celle de Folies passagères. 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.

Fin du personnage ou séquelle mentale ?

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. Son esprit est brisé, il est catatonique ou dément, au choix du joueur qui l'interprète. 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.

Vous pouvez décider, en accord avec les joueurs, de donner une deuxième chance à un personnage devenu fou (soit parce que vous jouez en campagne et que vous ne souhaitez pas introduire de nouveau personnage, soit parce que vous souhaitez une ambiance plus pulp). Dans ce cas, déterminez une Séquelle, une particularité mentale qui affectera définitivement le personnage, sans contrepartie positive (par exemple une addiction, une peur irraisonnée de quelque chose, une lubie...). Il remonte alors à d6 en Santé mentale (sauf s'il a un maximum de d4, auquel cas il ne remonte qu'à d4).

Le personnage devra (re)monter à d8 en Santé mentale pour se débarrasser définitvement de sa Séquelle.

S'il obtient une nouvelle Séquelle sans avoir perdu la première, il devra (re)monter à d10 en Santé mentale pour enlever la seconde, et ainsi de suite.

Regagner en Santé mentale

La Santé mentale nécessite de longues périodes de repos au calme pour être récupérée.

Paquet de cartes Contrecoups

Le paquet de cartes *Contrecoups*, disponible dans le commerce, vous permet de gérer facilement les Chocs, les Folies passagères ou les Séquelles. Le paquet contient des cartes Contrecoup mental qui présentent chacune un effet. Lisez le texte correspondant au Choc (en jaune) ou à la Folie passagère (en violet) selon que vous choisissez d'appliquer l'un ou l'autre à votre table. Chaque carte indique également une Séquelle : si vous permettez à un joueur de garder son personnage en lui appliquant une Séquelle, le joueur pioche une carte, remonte à d6 en Santé mentale et applique désormais la Séquelle.

- Une semaine complète de repos pour remonter de d4 à d6 ;
- Un mois complet de repos pour remonter de d6 à d8 ;
- Un trimestre complet de repos pour remonter de d8 à d10 ;
- Un an complet de repos pour remonter de d10 à d12.

Un personnage qui est tombé à 0 en Santé mentale est définitivement fou et ne peut regagner de Santé mentale (à moins que vous utilisiez la règle de Séquelle, voir p. 32). Il doit recevoir un traitement approprié dans un sanatorium. Le joueur et le MJ doivent se mettre d'accord entre un futur retour du personnage dans quelques scénarios ou la création d'un nouveau.

Matériel et Richesse

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

Le Matériel représente n'importe quel équipement essentiel à un personnage, dont la perte le rendrait vulnérable. Selon le scénario, certains éléments sont donc associés à une valeur de dé. Vous pourrez ainsi trouver un Revolver (d6), une Bouteille d'oxygène (d8) ou encore un Blaster Mi-Go (d6).

Cela ne signifie pas que tous les objets ont un dé de Matériel associé : c'est au MJ de déterminer quel objet en justifie un. Généralement, les armes à feu ont un score de Matériel, qui simule l'épuisement des munitions. La photo souvenir d'un voyage réconfortant n'est pas nécessairement associée à un dé de Matériel. La lampe-torche dont les piles sont déjà un peu épuisées et qui est le seul moyen de s'orienter dans ces tunnels déments, si.

Tous les équipements qui peuvent s'user ou s'épuiser peuvent, selon leur utilité dans le scénario, être associés à un dé de Matériel. En tant que MJ, demandez-vous si le fait de ne plus avoir cet équipement va provoquer une tension, un rebondissement, ou une crainte de la part des joueurs. Si c'est le cas, alors vous devriez lui associer un dé de Matériel. Des personnages explorant des terres sauvages du continent perdu de Mu se soucieront des rations, et ils auront en conséquence un score de ration (d6) global à gérer par exemple. Mais au milieu de Boston, enquêtant sur le meurtre d'un contact, ces rations n'auront plus aucune importance :

lorsque les PJ indiquent qu'ils vont manger, ils n'ont pas besoin de jeter le dé – sauf s'ils veulent vraiment manger leur viande séchée et leurs barres énergétiques au lieu d'aller dans un fast food ou un restaurant, mais ils paraîtront juste bizarres.

Épuiser le matériel

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 mitraillette, le MJ peut demander à un joueur de jeter un dé après chaque Moment (voir p. 44).

Lorsque le dé affiche 1 ou 2, le niveau du dé est diminué (il passe de d6 à d4 par exemple). Lorsqu'un d4 affiche 1 ou 2, l'objet en question est épuisé.

Définir le niveau de dé

D'une manière générale, utilisez le d8 pour un équipement standard. Lorsque vous associez un dé de Matériel, le niveau du dé indique le nombre d'utilisations moyennes de l'équipement avant qu'il ne soit épuisé : 2 utilisations pour un d4, 5 pour un d6, 9 pour un d8, 14 pour un d10, 20 pour un d12 et 30 pour un d20. Si un enquêteur récupère ou achète un objet, imaginez l'utilité qu'il pourrait en tirer. Plus l'objet est usé et plus le dé est bas. Par exemple, un pistolet lance-fusées trouvé dans une épave de navire sera à d4, car il a de grandes chances de ne plus fonctionner longtemps, un pistolet trouvé sur le corps d'un gangster sera à d6, car son chargeur n'est plus complet. Si ce même pistolet est trouvé dans un désert, il pourrait n'offrir qu'un d4 car le mécanisme est rempli de sable et abîmé. Passer du temps à le nettoyer pourrait le faire passer à d6 par exemple, voire à d8 avec beaucoup de temps, en le démontant et en utilisant des outils appropriés dans un atelier.



Le tableau ci-dessous vous permet de définir le niveau du dé d'un équipement à la volée.

Trouver du matériel

Si trouver du matériel est un enjeu lors d'un scénario, les personnages peuvent tenter plusieurs approches :

• **Marché conventionnel :** certains objets sont faciles à obtenir, ainsi il n'est pas nécessaire de jeter les dés. En revanche, si tout un groupe souhaite obtenir un équipement spécifique (plongée, survie en forêt, armement pour tout un groupe), ou pour obtenir un objet particulièrement onéreux par rapport au niveau de vie des personnages, le MJ devrait demander un test de Richesse. En cas d'échec, le matériel obtenu est de seconde main, ou en partie défectueux ou moins efficace que prévu.

• **Marché noir :** certains équipements illicites doivent être obtenus de manière peu conventionnelle. Un test de Torche ou de Bagou permet d'obtenir le matériel. Le MJ peut associer un **Désavantage** si ce genre d'objet est difficile à obtenir (arme non conventionnelle ou produite à petite échelle, même au marché noir, objet technologique rare, etc.), et un **Avantage** si c'est quelque chose de courant (drogues, armes). En cas d'échec au test, le personnage obtient ce qu'il souhaite mais le MJ devrait déclencher des conséquences (le PJ a attiré l'attention des autorités, ou de personnes malintentionnées).

Pour un équipement global à tout le groupe, seul un PJ devrait faire un test, en tant que responsable des achats.

Il est également possible de trouver du matériel dans un scénario, ou de recharger le niveau d'un dé de Matériel selon les circonstances (ces piles trouvées dans le tiroir de la maison permettent de remonter de d6 à d8 en Lampe-torche, en rechargeant via une prise fonctionnelle pendant une heure on peut remonter le dé de Matériel de cette tablette tactile de d4 à d6).

Équipement

Niveau de dé	Type d'équipement	Exemples
	Peu fiable, ancien, imprévisible.	Un revolver rouillé ou une lampe à huile qui fuit.
	Fiable, déjà utilisé, qualité moyenne.	Un pistolet à l'ancienne, un fusil, une tablette Android.
	Technologie fiable et robuste, matériel à peine utilisé.	Un revolver moderne de milieu de gamme, une technologie extra-terrestre peu fiable ou un pack de survie en milieu sauvage de qualité militaire emballé sous vide.
	Haute technologie, matériel tout neuf	Un revolver sorti d'usine avec chargeur complet, une lampe de poche étanche de qualité militaire ou un patch d'hyper-conscience de la Zone 51
	Ultra-technologie, matériel tout neuf à longue durée de vie	Un revolver high-tech conçu avec des matériaux de qualité supérieure, une combinaison spatiale auto-réparante

Gardez à l'esprit qu'au-delà de d10, il est peu probable que l'équipement s'use suffisamment durant un scénario, ainsi vous ne devriez pas le confier aux personnages, sauf si vous jouez en campagne sans possibilité de réparations.

Ressource optionnelle : Richesse

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 monnaie 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.

Exemple de matériel

Le tableau ci-dessous donne quelques exemples de matériel. Vous pouvez les utiliser tels quels ou vous en inspirer pour créer l'équipement adapté à vos scénarios. Cette liste est également présente sous la forme d'un paquet de cartes *Équipement* disponible en boutiques spécialisées ou sur notre site www.les12singes.com. Certains équipements modifient les règles de combat, demandent de lancer le dé de Matériel plus souvent, de consacrer une action à viser ou de passer du temps à préparer l'équipement (comme ajouter un trépied) pour utiliser l'arme au mieux. Les objets qui ne sont pas des armes ont un dé de Matériel. Lancez-le chaque fois que l'élément d'équipement subit des dégâts (des vêtements chics peuvent s'abîmer à cause de tirs reçus, des jumelles peuvent être hors d'usage à force de tomber, etc.).

Objet	Type	Dé de Matériel	Portée	Particularités
Revolver	Arme à distance	d3	Proche	Dissimulable
Pistolet	Arme à distance	d8	Proche	Dissimulable. Si 1 sur la Sauvegarde, l'arme s'enraye et le dé de Matériel baisse d'un niveau immédiatement.
Fusil	Arme à distance	d6	Loin	Avec un trépied (nécessite d'y consacrer un Moment) amène la portée à Distant, et le dé de Dégât(s) armé à d10
Fusil à pompe	Arme à distance	d6	Proche	+ 2 niveaux de dégâts / -2 au test de Sauvegarde. Les Points d'Armure de la cible comptent double.
Mitraillette	Arme à distance	d8	Proche	Possibilité de tirer en rafale : la cible est automatiquement touchée, tester le dé de Matériel.

Objet	Type	Dé de Matériel	Portée	Particularités
Fusil de sniper	Arme à distance	d6	Distant	Le personnage peut perdre une action pour toucher automatiquement à la prochaine action et passer à d12 en Dégât(s) armé pour ce tir.
Filet / Bolas	Arme diverse	d6	Proche	Jeté sur une cible de taille humaine (Sauvegarde de Dextérité), l'immobilise pendant 1d10 – [Malus au toucher de la cible] rounds. La cible peut esquiver et attaquer, mais elle ne peut plus se déplacer.
Blaster	Arme à distance	d8	. Loin	Lancez 1d12 pour le dé de Dégâts armé, lancez le dé de Matériel avec un Désavantage
Mitrailleuse	Arme à distance	d8	Loin	Nécessite 15 en Force pour le porter, sans quoi il faut installer un Trépied (prend 1 Minute). Inflige le maximum de dégâts. Après 3 Moments, doit refroidir 1d6 Moments.
Machette	Arme de contact / Outil	d10		Peut être utilisée comme une arme, et permet de se déplacer plus rapidement en zone de forêt dense ou de jungle.
Couteaux de lancer	Arme à distance ET Arme de contact	d4	Proche	Dissimulable. N'utiliser le dé de Matériel que si les couteaux sont lancés. Peuvent être utilisés en combat rapproché.
Canne-épée	Arme de contact	–		La lame est dissimulée dans la canne, la révéler prend un Moment.
Matraque	Arme de contact	–		Effectuer une Sauvegarde avec Désavantage pour attaquer l'adversaire, en cas de réussite il est assommé s'il a perdu au moins la moitié de ses PV.
Pied de biche	Arme de contact / Outil	d10		Une Sauvegarde de Force avec Avantage permet d'ouvrir une porte verrouillée. Peut également servir d'arme.
Fusées éclairantes	Outils	d6	Loin	Éclairent totalement autour du point d'impact jusqu'à une portée Loin, pendant 1d6 rounds. Tirées sur un adversaire, lancez le dé de Dégât(s) armé.
Grenade fumigène	Explosifs	–	3 x Force mètres	Donne un Avantage sur toute la zone Proche de la zone d'impact pour se dissimuler, les tests d'attaque subissent un Désavantage, ceux pour se défendre un Avantage.
Grenade abrasive	Explosifs	–	3 x Force mètres	-1 niveau de dégâts. Réduit définitivement les Points d'Armure de la cible et des personnages Proches de la cible de 1d4.
Grenade explosive	Explosifs	–	3 x Force mètres	+ 3 niveaux de dégâts : -3 au test de Sauvegarde, touche 1d4 cibles aléatoires Proches

Objet	Type	Dé de Matériel	Portée	Particularités
Piège incendiaire	Explosifs	-	3 x Force mètres	Une fois placé, inflige d4 dégâts à la cible et aux cibles Proches. Chaque cible s'enflamme, elle subit d4 dégâts chaque round, jusqu'à ce que le dé de dégâts indique 1 ou 2.
Dynamite	Explosifs	d8		Permet de faire exploser des pans de murs ou des bâtiments, Sauvegarde d'Intelligence pour les placer correctement. D20 dégâts si des personnages sont touchés.
Armure légère (cuir, vêtements rembourrés)	Protection	d4		1 Point d'Armure.
Armure renforcée (gilet pare-balles)	Protection	d6		2 Points d'Armure.
Armure lourde	Protection	d8		3 Points d'Armure. Occasionne un Désavantage aux Sauvegardes de Dextérité si la Force est strictement inférieure à 15.
Outils de réparation	Outils	d6		Donne un Avantage aux tests visant à réparer des objets, des armes ou des armures. Peut également servir d'arme (réduisez le score de dégât(s) armé d'un niveau).
Outils de crochetage	Outils	d6		Donne un Avantage aux tests visant à crocheter
Matériel de premiers secours	Outils	d6		Appliqué sur un personnage Hors Jeu en y consacrant un Moment, permet de lancer le dé sur la table Hors Jeu avec un Avantage, et de regagner deux fois d4 Points de Vie.
Matériel d'escalade	Outils	d8		Donne un Avantages aux tests visant à escalader ou grimper sur un bâtiment, une paroi de montagne, etc.
Dictaphone	Outil	d8		Permet d'enregistrer et d'écouter des messages, des sons, des musiques.
Appareil photo	Outil	d8		Permet de prendre des photographies ou d'immortaliser des moments.
Patch d'hyper-conscience	Outil	d10		Chaque utilisation octroie un Avantage aux Sauvegardes mentales pendant dix minutes. Lancer le dé de Matériel après chaque utilisation.
Visée infrarouge	Outil	d12		Montée sur le canon d'une arme à feu, donne un Avantage à la Sauvegarde de Dextérité pour Tester le dé de Matériel en même temps que celui de l'arme
Silencieux	Outil	d12		Monté sur le canon d'une arme à feu, réduit la portée d'un niveau mais atténue grandement le bruit. Tester le dé de Matériel en même temps que celui de l'arme.

Objet	Type	Dé de Matériel	Portée	Particularités
Masque filtrant	Outil	d10		Immunise contre la plupart des armes chimiques ou biologiques, contre les autres donne un Avantage au test de Constitution.
Vêtements de camouflage	Vêtement	d10		Donne un Avantage aux tests visant à être discret en milieu sauvage.
Vêtements chauds	Vêtement	d6		Donne un Avantage aux Sauvegardes de Constitution pour résister au froid ;
Vêtements chics	Vêtement	d10		Donne un Avantage aux Sauvegardes de Charisme ou aux tests de Bagou dans la haute société.
Uniforme	Vêtement	d8		Donne un Avantage aux tests liés à l'uniforme en question (passer inaperçu dans une base militaire avec un uniforme militaire, s'introduire dans un hôpital avec une tenue de chirurgien)...
Bombe lacrymogène	Accessoire	d6		Utilisée à la place d'occasionner des dégâts, octroie un Désavantage à la victime (ou un Avantage à ses adversaires) pendant 1d6 rounds.
Taser	Accessoire	d6		Utilisé à la place d'occasionner des dégâts, fait perdre les deux prochaines actions à la cible.
Spray au poivre	Accessoire	d6	Proche	Protège contre les attaques (action défensive n'occasionnant pas de dégâts) avec un Avantage durant 1d3 Moments. Dissimulable.
Piège à ours/ loup	Accessoire	d6		Une fois placé occasionne d8 dégâts, sauf si le dé de Ressource indique 1 ou 2, auquel cas le piège ne se déclenche pas.
Paire de menottes	Accessoire	d8		Dissimulable. En situation de combat, une Sauvegarde de Dextérité avec Désavantage permet de menotter une cible.
Rations de survie	Accessoire	d8		Rations d'eau et de nourriture compactes, suffisantes pour un groupe de 3 à 6 personnes. Tester le dé de Matériel chaque jour.
Boussole, cartes et plans	Accessoire	d10		Donne un Avantage aux tests visant à s'orienter ou à retrouver un endroit précis.
Papiers officiels	Accessoire	d6		Donne un Avantage aux Sauvegardes de Charisme ou aux tests de Bagou face aux autorités. Si les papiers sont faux, tester le dé de Matériel avant chaque utilisation (1 ou 2 : les papiers sont reconnus comme des faux).
Chloroforme anesthésiant	Accessoire	d6		Placé sur le visage d'une cible, la fait sombrer dans l'inconscience si elle échoue à une Sauvegarde de Constitution (un test chaque Moment). Sur un PNJ, le Malus au toucher indique le nombre de Moments où elle résiste.
Jumelles/ lunette de poche	Accessoire	d10		Donne(nt) un Avantage aux tests de Torche. Lancer le dé de Matériel à chaque usage.

Objet	Type	Dé de Matériel	Portée	Particularités
Lampe-torche	Accessoire	d8		Éclaire en ligne droite jusqu'à une portée, Loin. En époque contemporaine, le dé de Matériel passe à d10.
Lanterne	Accessoire	d10		Éclaire à portée Proche.
Équipement radio	Accessoire	d10		Permet de communiquer à longue distance.
Munitions	Accessoire	d8		Utiliser les munitions permet de recharger une arme et de remonter d'un niveau son dé de Matériel. Lancer le dé de Matériel de Munitions à chaque usage.
Porte-bonheur	Accessoire	d4		Permet au personnage qui le porte de réussir une Sauvegarde échouée d'1 point. Lancer le dé de Matériel à chaque usage.
Drogue de combat	Accessoire	d6		Augmente la résistance à la douleur et la concentration. Un personnage Hors Jeu regagne d4 Points de Vie sans lancer les dés sur la table Hors Jeu.
Ouvrage / carnet de notes	Accessoire	-		Permet de consulter des informations avec un test de Torche avec Avantage ou de prendre des notes.
Symbole sacré	Accessoire	d4		Rassure son porteur et octroie un Avantage aux tests de Santé mentale.





Règles complémentaires

Les **Sauvegardes** et les **Ressources** sont les deux socles du système de jeu. Quelques règles viennent compléter ces éléments.

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 une **Compétence**, 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 qui entretient chaque soir son arme pendant une heure aura un **Avantage** la prochaine fois qu'il lance le dé de Matériel pour cette arme ; une Capacité spéciale pourrait donner un un **Avantage** aux tests de Torche pour les recherches en bibliothèque.

Les **Avantages** peuvent se cumuler s'ils sont de sources différentes. Si un personnage a un **double Avantage**, il lance deux dés supplémentaires et choisit celui qu'il souhaite (pour un **double Désavantage** c'est le MJ qui choisit le dé).

Compétences

Le passé d'un investigateur – ses divers métiers, ses relations, son histoire – lui donnent des connaissances et une expertise représentée par des compétences. Les compétences ont deux utilisations :

- **Utilisation active :** si la compétence d'un personnage est appropriée pour éviter une menace ou pour effectuer une action, son joueur peut le signaler pour revendiquer un **Avantage** sur le jet de dés. Le meneur de jeu peut refuser d'accorder l'**Avantage** s'il juge que la compétence n'est pas adaptée à la situation.
- **Utilisation passive :** si une situation permet d'obtenir des indices ou des révélations qui seraient évidentes ou accessibles à un personnage ayant une compétence spécifique, le MJ peut fournir cette information au joueur de ce personnage.

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 p. 28) 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 rate (c'est-à-dire si les deux dés obtiennent un résultat strictement supérieur 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. Voici quelques exemples :

- **Torche :** aider quelqu'un à soulever un rocher bloquant la sortie (**Sauvegarde de Force**) grâce à une barre de fer trouvée dans les parages.
- **Bagou :** aider quelqu'un à résister à un sort de contrôle mental (**Sauvegarde de Charisme**) en lui prodiguant des conseils obtenus lors d'une enquête précédente.
- **Matériel :** aider quelqu'un à éviter une attaque (**Sauvegarde de Dextérité**) en le couvrant avec une rafale de balles.
- **Richesse :** aider quelqu'un à résister à un poison (**Sauvegarde de Constitution**) grâce à un entraînement physique coûteux.

Fortune

Les chances de succès des investigateurs sont faibles. La nature des événements auxquels ils font face implique que les personnages ratent souvent ou soient broyés par la puissance de leurs adversaires, faibles mortels face aux créatures indicibles du Mythe.

Cependant, le MJ peut décider d'appliquer les règles de Fortune, auquel cas un joueur peut décider de faire appel à la Fortune :

- Il peut placer **1 jeton** Fortune sur sa fiche (seulement s'il a actuellement 0 ou 1 jeton Fortune sur sa fiche) afin de relancer un test de Sauvegarde ou de Ressource raté.
- Il peut placer **2 jetons** Fortune sur sa fiche (seulement s'il a actuellement 0 jeton Fortune sur sa fiche) afin de réussir automatiquement un test de Sauvegarde ou de Ressource qu'il a raté.

Pour matérialiser les jetons Fortune, vous pouvez utiliser n'importe quel type de jetons. Une bourse de jetons Fortune est également en vente sur notre site internet www.les12singes.com.

Il n'y a pas de limite globale au nombre de jetons Fortune utilisés par le groupe : chaque joueur peut ainsi placer 1 ou 2 jetons sur sa fiche, et ne peut jamais avoir plus de 2 jetons sur sa fiche.

À tout moment, le MJ peut défausser un ou deux jeton(s) Fortune d'une fiche de personnage (il le(s) remet dans le sachet des jetons Fortune) pour déclencher l'un des effets suivants :

- **1 jeton :** le joueur doit relancer un test de Sauvegarde ou de Ressource qu'il vient de réussir et pour lequel il n'avait pas de **Désavantage** ;
- **1 jeton :** un innocent est maintenant en danger, parce qu'il a été blessé ou qu'il est mis en fâcheuse posture ;
- **1 jeton :** le joueur doit raconter un sombre secret concernant son personnage.

- **2 jetons :** le joueur doit relancer un test de Sauvegarde ou de Ressource qu'il vient de réussir et pour lequel il avait au moins un **Désavantage** ;
- **2 jetons :** le personnage subit immédiatement un Choc (voir p. 32), sans perdre de Santé mentale ;
- **2 jetons :** une nouvelle Menace s'ajoute à la scène actuelle (un PNJ hostile, un ennemi tombé au combat qui retrouve des forces) ;

Les jetons Fortune utilisés par le MJ libèrent la fiche de personnage et permettent donc au joueur de retrouver la possibilité de placer des jetons Fortune sur sa fiche pour augmenter ses chances de survie.

Faiblesses

Certains investigateurs changent au fil du temps, comme les âmes marquées à jamais par la visite de la *Couleur tombée du ciel* près d'Arkham. Vous pouvez également décider que les personnages ont une Faiblesse dès le début[1].

Les Faiblesses sont des effets négatifs qui colorent la personnalité d'un personnage. En échange, lorsqu'un joueur met en scène une Faiblesse, il peut retirer un jeton Fortune de sa fiche, si le MJ estime que la Faiblesse a eu un réel impact sur la scène.

Gardez à l'esprit que les Faiblesses ajoutant un aspect négatif à un personnage, l'ensemble des joueurs devrait valider l'insertion de cette Faiblesse dans le groupe, il ne faut pas qu'elle puisse rendre quelqu'un mal à l'aise autour de la table. Une fois qu'une Faiblesse est ajoutée à un personnage, elle est définitive. Le tableau ci-dessous donne quelques suggestions, mais vous êtes libres d'en inventer d'autres. Les joueurs ou le MJ peuvent utiliser une Faiblesse pour expliquer un oubli, un faux pas ou une mauvaise décision qui fait momentanément dévier un personnage de son cap. Cela ne devrait pas être trop violent, même si cela peut séparer les membres du groupe, les lancer sur une fausse piste ou les retarder suffisamment pour que quelque chose se produise en leur absence.

Faiblesses

Faiblesse	Description
Habitude chronophage	Vous passez du temps à ressasser vos pensées ou à répéter une action plusieurs fois. C'est inoffensif, mais vous n'êtes tout simplement pas là pour aider vos comparses quand ils ont besoin de vous.
Collectionneur compulsif	Vous aimez collectionner quelque chose, sans importance pour beaucoup mais essentiel pour vous, à propos de quoi vous avez une grande passion et une connaissance poussée totalement inutile.
Dégoûté	Quelque chose vous dégoûte et en sa présence vous devez détourner les yeux ou vous éloigner. C'est pourtant quelque chose d'ordinaire ou de bénin, mais vous ne pouvez pas y faire face, ce qui vous déconcentre et vous distrait.
Peur de l'inconnu	Discuter avec de nouvelles personnes ou être exposé à quelque chose de nouveau vous met mal à l'aise, vous devez être rassuré ou prendre du temps avant de vous confronter à l'inconnu.
Ils sont partout	Une fois que l'on réalise que des intelligences extraterrestres ont influencé notre monde, il est difficile de ne pas voir leur présence partout. C'est une distraction persistante.
Le dernier mot	Un travail n'est pas terminé tant qu'il n'est pas réellement terminé, et le seul moyen d'en être sûr est d'être celui qui termine. Il vous faut juste un peu de temps pour achever cela.
Paralysie d'analyse	Il n'y a jamais qu'une seule manière d'accomplir une tâche, alors vous réfléchissez à toutes les options. Vous les évaluez, les triez et... où est passé tout le monde ?
Petits caractères	Le diable est littéralement dans les détails. Si vous ne lisez pas cela avec une attention méthodique, vous risquez de manquer quelque chose dans les Conditions générales.

1. C'est le cas des personnages de *La Lisière,* une campagne *Cthulhu Hack,* disponible en vente séparément.



Combat

Il y a de redoutables zones d'ombre au bord de nos chemins quotidiens, et parfois quelque âme damnée force la frontière. Quand cela arrive, celui qui le sait doit frapper avant de se soucier des conséquences.

– *Le Monstre sur le seuil.* H.P. Lovecraft

Le tour du joueur

Lors d'un combat, le rythme de la partie change. Même si les bagarres et les échanges de coups de feu ne sont pas très présents 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.

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. Durant chaque round de jeu, qui dure environ dix secondes, chaque PJ a droit à son Moment.
- 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.

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 (mais il aura un **Désavantage** pour cette action).

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.

Distances

Au contact (C)	Proche (P)	Loin (L)	Distant (D)
Jusqu'à 1 m 50	1 m 50 à 20 m	20 m à 40 m	40 m et plus

Initiative et actions

Lors d'un round de combat, les actions sont simultanées, il n'y a pas de score d'initiative comme cela pourrait être le cas dans d'autres jeux.

Les joueurs déterminent les cibles de leurs personnages et effectuent une Sauvegarde (voir *Combattre ci-après).* 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.

Combattre

Lorsqu'un personnage attaque, il utilise son Moment pour effectuer une **Sauvegarde de Force** en mêlée ou une **Sauvegarde de Dextérité** à distance. Cette Sauvegarde subit le

Malus au toucher de l'adversaire (par exemple -8 pour Celui qui hante, p. 58).

Lorsqu'un investigateur tente une **Sauvegarde**, il essaie à la fois d'infliger des dégâts et d'éviter d'être touché par son adversaire. Le MJ peut demander d'autres **tests de Sauvegarde** (par exemple, une **Sauvegarde de Sagesse** pour résister à une attaque mentale), mais ces tests de Sauvegardes sont gratuits : ils ne consomment pas le Moment du personnage.

Le MJ doit déterminer la réaction de l'adversaire. Il peut soit :

- **utiliser une attaque s'il en reste, auquel cas l'adversaire tente d'agir**. Le MJ doit noter que cette attaque est utilisée, que le joueur en face de l'adversaire réussisse sa Sauvegarde ou non.
- **ne pas utiliser d'attaque**, auquel cas l'adversaire se réserve pour plus tard.

Voici plusieurs exemples de possibilités si le MJ utilise une attaque :

- Si l'adversaire a une **attaque de mêlée disponible et qu'il est Au contact** du personnage, utiliser une attaque de mêlée pour infliger des dégâts au personnage.
- Si l'adversaire a une **attaque de mêlée disponible et qu'il est Proche** du personnage, se rapprocher du personnage et infliger des dégâts (il attaque en se déplaçant, la Sauvegarde du personnage bénéficie d'un **Avantage**).
- Si l'adversaire a une **attaque de mêlée disponible et qu'il est Proche** du personnage, se rapprocher du personnage sans infliger de dégâts (il n'attaque pas, mais optimise ses chances de se rapprocher du personnage).
- Si l'adversaire a une **attaque à distance disponible**, utiliser une arme à distance pour infliger des dégâts au personnage.
- Si l'adversaire a une **attaque disponible**, déclencher à la place un Sortilège.
- Si l'adversaire n'a **que des attaques de contact et qu'il est Distant ou Loin**, se rapprocher du personnage (passer de Distant à Loin, de Loin à Proche) en dépensant une attaque.

Le joueur lance le dé pour sa Sauvegarde :

- **Si le personnage attaque avec une arme de contact un adversaire Au contact**, il effectue une Sauvegarde de Force.
- **Si le personnage attaque avec une arme de contact un adversaire Proche,** il doit se déplacer puis effectuer une **Sauvegarde de Force avec Désavantage.**
- **Si le personnage attaque avec une arme à distance un adversaire Au contact**, il effectue une **Sauvegarde de Dextérité avec Désavantage.**
- **Si le personnage attaque avec une arme à distance un adversaire Proche ou plus loin,** il effectue une **Sauvegarde de Dextérité.**

Si le joueur réussit, son personnage inflige les dégâts.

Si le personnage rate son attaque, cela signifie qu'il n'a pas pu éviter le danger, c'est l'action de l'adversaire qui réussit (il déclenche son Sortilège, ou se déplace, ou inflige les dégâts de son attaque, etc.).

Attaques multiples

Chaque adversaire a un certain nombre d'attaques, indiquées sur sa fiche. Par exemple Celui qui hante (p. 58) a cinq attaques : Pointe osseuse, Acide et Griffe x 3.

Pour garder une trace des attaques utilisées durant le round, il peut être utile d'assigner aux antagonistes des jetons, pour mémoriser combien de fois ils peuvent infliger des dégâts et quelles attaques ont été utilisées.

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.

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

Exemple de combat

Robin, armé d'un couteau, James qui a un revolver et Elody portant un fusil, affrontent une Maigre bête de la nuit (voir p. 60), qui a une attaque Cornes et une attaque Piquer.

James tente d'attaquer avec son revolver. La Maigre bête de la Nuit est Proche, elle tente de se déplacer et d'attaquer avec sa Corne (ce qui donne un **Avantage** à James). Comme il est à distance James tente une **Sauvegarde de Dextérité, avec Avantage**. Il réussit et lance son dé de Dégât(s) armé pour déterminer les dégâts.

Robin veut attaquer la créature avec son couteau (**Sauvegarde de Force**). Il est Proche et doit être Au contact, il se déplace et fait donc sa Sauvegarde avec un **Désavantage**. La bête, le voyant approcher, l'attend avec son attaque Piquer. Robin échoue, la créature lui inflige 4 dégâts (les dégâts de Piquer).

Elody attaque. Elle tire avec son fusil, elle est Loin, la créature n'a plus d'attaque, elle ne pourra pas réagir. Elody effectue une **Sauvegarde de Dextérité**, elle obtient 1, c'est une réussite critique ! Elle lance son dé de Dégât(s) armé et double les dégâts infligés.

Le round est fini, un nouveau round commence. Le MJ décide que la créature va s'acharner sur Robin, qui est déjà blessé.

James attaque avec son revolver. La Maigre bête de la Nuit n'a pas réussi à s'approcher, mais elle ne cherche pas à riposter en attaquant, James n'a donc pas d'**Avantage** cette fois. Il lance le d20 et échoue sa Sauvegarde, sans conséquence.

Robin attaque la créature avec son couteau (**Sauvegarde de Force**), il est déjà Au contact, il n'a donc pas de **Désavantage** cette fois. La bête prépare son attaque Piquer. Robin échoue sa **Sauvegarde de Force**, il subit de nouveau 4 dégâts.

C'est au tour d'Elody, qui tire avec son fusil. La créature n'a toujours pas utilisé son attaque Corne, elle pourrait s'en servir pour se rapprocher d'Elody, mais elle ne riposte pas. Elody tire et échoue, elle obtient même un 20 ! Si la créature l'avait attaquée, elle aurait infligé le double de dégâts, mais heureusement pour Elody, la bête a un autre plan.

Tous les personnages ont joué, mais il reste une attaque Corne à la Maigre bête de la nuit. Elle l'utilise contre Robin, qui peut effectuer une **Sauvegarde de Force** (il se défend avec son couteau) et échoue. Il subit 4 dégâts, il tombe à 0 Points de Vie, il est Hors Jeu !

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 rate sa **Sauvegarde** contre une Menace, son personnage est blessé ou subit un revers, il subit les dégâts fixes indiqués sur la fiche de l'adversaire.

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

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

Dégâts naturels

Les investigateurs peuvent être soumis à d'autres types de dégâts en traversant un immeuble en feu, en chutant du haut d'un temple, en retenant leur respiration pour échapper à des ennemis, en étant blessé par le poison d'une créature, ou en explorant des environnements glaciaux ou brûlants.

Feu

La taille d'un feu détermine les dégâts subis par le personnage :

- Torche : 2 points ;
- Feu de camp : 4 points :
- Brasier : 8 points.

Les dégâts sont subis chaque Moment, le personnage doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution**, en cas de succès il réduit les dégâts de moitié.

Poisons

Il existe de nombreux poisons : certains affaiblissent ou paralysent, d'autres tuent à plus ou moins long terme, d'autres endorment. Vous trouverez dans le tableau page ci-contre quelques poisons que vous pouvez utiliser en cours de partie. Lorsqu'un personnage est empoisonné, son joueur effectue une **Sauvegarde de Constitution** avec le malus indiqué. En cas de succès, le premier effet prend deux fois plus de temps, et les effets sont divisés par deux (arrondi au supérieur).



Poisons

Nom	Voie	Malus	Premier effet	Durée	Effets
Arsenic	orale	-5	1 Minute	3 jours	5 dégâts par heure
Curare	cutanée	-5	5 Minutes	5 heures	-1 en Dextérité par Minute et -1 Point de Vie par Minute, si le personnage arrive à 0 en Dextérité il est paralysé, s'il arrive à 0 Points de Vie il subit un arrêt cardiaque
Cyanure	orale, nasale	-10	4 jours	1 Moment	10 dégâts par Moment
Fugu	orale, cutanée	-5	30 Minutes	1 jour	1 dégât toutes les 10 Minutes, aucun antidote, bloque progressivement le système nerveux jusqu'à ce que la victime arrive à 0 Point de Vie (elle tombe dans le coma). Le personnage doit alors effectuer une Sauvegarde de Constitution avec un modificateur de -5. En cas succès, il ne meurt pas et se réveille après 1d6 jours, mais enlève définitivement 5 points dans ses Sauvegardes mentales (il répartit la perte comme il le souhaite)
Monoxyde de carbone	orale	-	immédiat	-	Provoque l'équivalent d'une asphyxie (voir ci-dessous).
Scopolamine	orale	-	1 heure	3 jours	2 dégâts par heure, provoque de fortes hallucinations qui octroient un Désavantage aux Sauvegardes mentales.
Soude	orale, cutanée	-	5 Minutes	10 heures	5 dégâts par heure (orale), 2 dégâts par heure (cutanée)
Venin	cutanée	-2	10 Minutes	3 heures	2 dégâts par Minute, provoque des douleurs aiguës qui octroient un Désavantage aux Sauvegardes physiques.

Chute

Une chute entraîne la perte de 1 Point de Vie par mètre, avec les modificateurs suivants :

- Sur un sol rigide (béton, marbre...) les dégâts sont doublés.
- Sur une étendue d'eau les dégâts sont réduits de 6 points.

Une **Sauvegarde de Constitution** permet de réduire les dégâts de moitié.

Asphyxie

Un personnage peut rester sans respirer un nombre de secondes égal à 5 fois son score en Constitution.

Exemple : *un investigateur avec 12 en Constitution peut être en apnée pendant 60 secondes.*

Au-delà de cette durée, le joueur doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution** chaque Moment (toutes les six secondes). À chaque échec il perd 1 Point de Vie. S'il est à 0 Point de Vie, il sombre dans l'inconscience. Il continue à effectuer une **Sauvegarde de Constitution** chaque Moment, en cas d'échec il décède.

Températures extrêmes

Exposé à un milieu extrêmement froid ou chaud, un investigateur doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution** toutes les demi-journées. Au premier d'échec, il place un Compteur sur 1 : il perd 1 Point de Vie et toutes ses Sauvegardes ont désormais un malus d'1 point (y compris la **Sauvegarde de Constitution** pour résister aux températures extrêmes).

À chaque échec suivant, le Compteur est incrémenté d'1 point (il est doublé en cas d'échec critique) ; le personnage perd autant de Points de Vie que le score du Compteur, et son malus aux Sauvegardes est désormais égal score du compteur.

Hors Jeu

Un personnage sans Point de Vie est Hors Jeu. 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.

Si vous souhaitez un mode de jeu plus héroïque ou plus pulp, considérez que le personnage, lorsqu'il a 0 Point de Vie, jette directement les dés sur la table Hors Jeu. Il applique la conséquence et, à moins d'avoir obtenu 1 (Mort), il continue le combat sans regagner de Points de Vie. Chaque fois qu'il est blessé, il jette le dé sur la table Hors Jeu et réduit d'1 le résultat à chaque nouveau jet de dé (minimum 1).

Conséquences du 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.

Paquet de cartes Contrecoups

Le paquet de cartes *Contrecoups,* disponible dans le commerce, propose une gestion différente du Hors Jeu. Le paquet contient des cartes Contrecoup physique qui présentent chacune une Conséquence légère, une Conséquence lourde, et une Séquelle.

Lorsque le personnage est Hors Jeu, au lieu de tirer sur la table Hors Jeu, le joueur pioche une carte Contrecoups physiques et applique l'effet Conséquence légère.

Si, durant le même scénario, le personnage subit une deuxième fois un Hors Jeu, il pioche une carte Contrecoups physiques et applique l'effet Conséquence lourde.

À chaque fin de combat où un investigateur a été Hors Jeu, il lance son dé de Vie, s'il obtient 1 il garde la Séquelle de la carte, sinon il la défausse. En cas de Séquelle, le joueur conserve la carte d'un scénario sur l'autre. Pour s'en débarrasser, il devra subir une intervention médicale lourde, qui réduit de deux niveaux le score de Richesse de celui qui la finance.

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 en lançant leur Dé de Vie (à la création ou lors de l'expérience). Ils ne descendent jamais en dessous de 0 Points de Vie.

Récupération immédiate

Si un personnage Hors Jeu survit au jet de dé sur la table Hors Jeu, il regagne 1d4 Points de Vie.

Certaines capacités spéciales permettent de regagner des Points de Vie, comme *Médecin de terrain* ou *Poussée d'adrénaline (voir pp. 80-86).*

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.

Armure et Couvert

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

Armure

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

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

Exemple : *les investigateurs ont tiré sur une goule avec un revolver. La goule, p. 59, a 1 PA. L'investigateur obtient un « 6 » sur son dé, la goule perd 5 Points de Vie (6-1).*

Couvert

Le Couvert octroie une protection comme l'Armure et une réserve 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.

Armure

Type	Humains	Créatures	Points d'armure	Matériel
Armure légère	Vêtements renforcés, armure de cuir	Cuir, écailles, fine carapace	1	d4
Armure renforcée	Gilet pare-balles, armure de mailles	Cuir épais, écailles renforcées, carapace	2	d6
Armure lourde	Armure de plates	Coquille, exosquelette	3	d8

À la fin d'un combat lancez le dé de Matériel. En cas de « 1 » ou « 2 » le Matériel baisse d'un cran et la les Points d'Armure baissent de 1 point. Réparer nécessite d'y consacrer du temps et probablement un test de Richesse.

Couvert

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

Adversaires

Par défaut, vous trouverez dans les scénarios ou pages 54-62 des blocs de PNJ qui contiennent déjà toutes les statistiques de plusieurs adversaires.

Si vous souhaitez créer un adversaire de toutes pièces, voici les règles à suivre :

- **Choisissez d'abord les Dés de Vie de l'adversaire.** Un adversaire humain classique a généralement entre 1 et 4 Dés de Vie. Un animal peut avoir jusqu'à 8 Dés de Vie, et une créature du Mythe jusqu'à 12 Dés de Vie.
- **Déterminez le Malus au toucher :** il est généralement égal au nombre de Dés de Vie – 1. Un adversaire ayant 10 Dés de Vie aura donc généralement un Malus au toucher de 9. Vous pouvez faire varier ce score, avec un malus plus fort si vous souhaitez que l'adversaire soit coriace, ou un malus plus faible si vous souhaitez qu'il soit plus aisé à vaincre.
- **Déterminez les Points de Vie :** lancez autant de d8 que le nombre de Dés de Vie, ou considérez que les Points de Vie sont égaux à 4 fois la valeur de Dés de Vie.
- **Déterminez les Attaques :** utilisez le tableau *Adversaires moyens* ci-dessous pour consulter le nombre de dégâts qu'occasionne

l'adversaire. Dans la colonne Dégâts, utilisez la première valeur pour un adversaire peu meurtrier, la colonne du milieu pour un adversaire classique, et la colonne de droite pour un adversaire dangereux. Cette valeur est le total des dégâts des attaques de l'adversaire. S'il a 12 par exemple, il peut occasionner une attaque de type Écrasement (12 dégâts), ou Griffes (4 dégâts) x 3, ou encore Griffes (4 dégâts), Morsure (2 dégâts) x 3, Jet d'acide (2 dégâts)

• **Déterminez les Points d'Armure :** la plupart des adversaires ont 0 ou 1 Point d'Armure, les créatures du Mythe mineures ont généralement entre 2 et 4 Points d'Armure. Gardez à l'esprit que les personnages, s'ils ont d12 en Dégât(s) armé, infligent en moyenne 6 à 7 dégâts. Ainsi, une armure de plus de 3 rend les combats particulièrement ardus pour des investigateurs. Cela peut être approprié pour un adversaire unique qu'il faudra vaincre... ou fuir !

• **Déterminez les Capacités spéciales :** cela peut être des Sortilèges connus par l'adversaire (voir pp. 91-95), ou des effets qui permettent de mettre en scène ses particularités physiques ou comportementales. Vous pouvez vous inspirer des Capacités spéciales pp. 80-86, ou de celles présentées sur les adversaires pp. 54-62.



Adversaires moyens

Dé de vie	Dégâts (peu meurtrier / classique / dangereux)
1	1 / 2 / 4
2	1 / 3 / 6
3	2 / 4 / 8
4	2 / 5 / 10
5	3 / 6 / 12
6	3 / 7 / 14
7	4 / 8 / 16
8	4 / 9 / 18
9	5 / 10 / 20
10	5 / 11 / 22
11	6 / 12 / 24
12	6 / 13 / 26

Ennemis communs

Voici une galerie de quelques ennemis communs.

Nuée de vermines

Dés de Vie : 1
Points de Vie : 4
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : 0
Attaques : Piqûres (1 dégât)
Capacités spéciales :
- Innombrable : il en arrive de plus en plus, les dégâts augmentent de 1 chaque round.

La nuée de vermines peut être constituée d'une multitude d'araignées, ou bien de nombreux scorpions, ou encore d'un essaim de moustiques ou de chauves-souris. Lorsque vous mettez en scène ce genre d'adversaire, pensez à les décrire en utilisant plusieurs sens (sensation de fourmillement alors que les créatures se faufilent sous les vêtements, bourdonnement croissant alors que la nuée augmente, etc.).

Gros bras

Dés de Vie : 1
Points de Vie : 6
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : 0
Attaques : Poings (2 dégâts) x 2
Capacités spéciales : -

Les gros bras sont des individus imposants utilisés pour les basses besognes : intimider, casser quelques genoux, forcer une porte. Généralement, ils accompagnent un leader, et se rendent ou fuient lorsqu'il est tué ou hors combat. S'ils sont capturés, ils n'ont généralement pas beaucoup d'informations à donner.



Homme de main

Dés de Vie : 2
Points de Vie : 8
Points d'Armure : 1
Malus au toucher : -1
Attaques : Couteau de combat (3 dégâts) x 2 ou Coups de poings (2 dégâts) x 2
Capacités spéciales : -

Les hommes de main sont l'équivalent plus mortel des gros bras. Ils sont armés et on leur confie des missions plus complexes, ce qui nécessite de leur donner plus d'informations sur les tenants et aboutissants des affaires qui les occupent. Ils sont souvent résistants aux interrogatoires et tentent de fuir pour éviter d'être capturés.

Prédateur mineur

Dés de Vie : 2
Points de Vie : 10
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -1
Attaques : Morsure (3 dégâts)
Capacités spéciales :
- Hémorragie : si la Morsure blesse un personnage, lancez un d6 et placez le sur la table en tant que Compteur. Chaque fois que le personnage blessé agit, il perd 1 Point de Vie et baisse le Compteur d'un point. Lorsque le Compteur est à 0, l'effet cesse.

Les prédateurs mineurs sont des animaux de type chien ou loup. Ils sont féroces et peuvent être dressés pour attaquer une cible précise sur un ordre simple.

Gentleman

Dés de Vie : 3
Points de Vie : 12
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -2
Attaques : Canne-épée (4 dégâts) OU Poings (1 dégât) x 2
Capacités spéciales :
- Intimidation : une fois par Scène, le PNJ peut tenter d'intimider un adversaire, qui hésite à porter le coup et obtient un double Désavantage.

La vie de gentleman n'est pas nécessairement de tout repos, certains pratiquent la savate ou savent manier une canne-épée. Utilisez ce profil pour un(e) dilettante qui sait se défendre.

Garde

Dés de Vie : 3
Points de Vie : 14
Points d'Armure : 1
Malus au toucher : -2
Attaques : Revolver (4 dégâts), Matraque (2 dégâts) x 2
Capacités spéciales : -

Les gardes ont généralement des vêtements épais, voire un gilet pare-balles (passez les Points d'Armure à 2), leur formation professionnelle les rend dangereux. Généralement, leur contrat implique qu'ils se battront jusqu'à la mort en échange d'émoluments conséquents versés à leur famille. Ils sont souvent peu corruptibles.

Caïd

Dés de Vie : 4
Points de Vie : 20
Points d'Armure : 2
Malus au toucher : -3

Attaques : Fusil d'assaut (8 dégâts) ou Pistolet-mitrailleur (5 dégâts) x 2 ou Couteau de combat (5 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Second souffle : une fois par combat, peut consacrer une action à reprendre son souffle et regagne 8 Points de Vie.
- Feinte : une fois par combat, fait rater une Sauvegarde d'un adversaire qui était réussie et le blesse grâce à une de ses actions.

Le caïd est à la tête d'une organisation criminelle locale (gang, trafiquants d'opium, revendeur d'objets rares...). Arrivé à sa position en éliminant ses concurrents, il sait se défendre et vend chèrement sa peau. Il est généralement accompagné par des gros bras, des hommes de main ou des gardes.

Prédateur majeur

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 30

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -3

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Acharnement : si l'animal blesse deux fois un adversaire durant le même round, il effectue une nouvelle attaque Morsure (8 dégâts) sur cette cible.

Les prédateurs majeurs sont des animaux de type crocodiles ou bien ours. Leur mâchoire est puissante et redoutable. Ils n'attaquent généralement pas sans une bonne raison (viol de territoire, progéniture à protéger...).

Commando

Dés de Vie : 5

Points de Vie : 25

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -4

Attaques : Fusil d'assaut (6 dégâts) x 2 OU Couteau de combat (3 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Coordination : si plusieurs commandos combattent ensemble, le Malus au toucher de chacun est réduit d'1 point par commando au-delà du premier (4 commandos auront chacun un Malus au toucher de -7).

Un commando a reçu une formation d'élite, lui permettant de s'adapter à toute situation. Il peut agir seul ou en équipe, et a généralement un but précis (l'élimination d'une cible, l'extraction d'un individu, la récupération d'un artefact) qu'il tente d'atteindre rapidement. Il ne se rend pas, pour les mêmes raisons que le garde.

Sorcier

Dés de Vie : 5

Points de Vie : 35

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -4

Attaques : Couteau sacrificiel enchanté (4 dégâts) x 3

Capacités spéciales :

- Sortilèges : connaît les Sortilèges Appel du vide, Aversion, Contact de la clef d'argent, Enchantement d'Ephraïm, Transformation.
- Sort rapide : peut gratuitement au début du premier round de combat lancer un Sortilège de son choix.
- Cape de protection : le sorcier possède une cape enchantée qui lui procure (uniquement à lui) une protection importante (déjà prise en compte dans ses Points d'Armure).

Le sorcier s'est tourné vers les arcanes sombres de l'ésotérisme, compulsant des Écrits interdits à la recherche de connaissances interdites. Il manipule des forces qui le dépassent et a des

objectifs qui peuvent paraître futiles ou incompréhensibles.

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. Si vous devez créer de toutes pièces une créature du Mythe, utilisez le tableau ***Adversaires moyens*** **p. 53** en augmentant les dégâts de 50 % à 100 %. Cela peut donner lieu à une seule attaque (comme l'écrasement du Shoggoth p. 62) ou à plusieurs.

Se battre contre n'importe quelle créature du Mythe ne devrait pas être facile, et s'ils sont mal préparés les investigateurs tomberont. Parfois, il faudra équilibrer l'audace et la prudence, et savoir quand fuir.

Si vous souhaitez une plus grande variété, le supplément *Bestiaire* contient des précisions sur ces monstres et bien d'autres créatures.

Notes à propos des créatures du Mythe

Échelle variable

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.*

Équipement étrange

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'ils fonctionnent : sur un « 1 » ou un « 2 » sur 1d4, l'équipement n'a aucun effet. Ces objets ont généralement 1d8 en dé de Matériel dans les mains d'un investigateur.

Magie intuitive

Même lorsque ce n'est pas indiqué, n'importe quelle créature du Mythe peut connaître un sortilège. Le MJ peut sélectionner celui qu'il trouve approprié, soit dans les sortilèges décrits pp. 91-95, soit dans le supplément *Magie*.

Byakhee

Dés de Vie : 4
Points de Vie : 16
Points d'Armure : 2
Malus au toucher : -3
Attaques : Griffer (2 dégâts) x 2, Mordre (2 dégâts)
Capacités spéciales :
- Si les deux attaques Griffer touchent, ajouter une attaque Déchirer (3 dégâts) ;
- Si la défense est un échec critique, ajouter une attaque Chute (6 dégâts).

Le Byakhee ressemble à une sorte de ptérodactyle, empruntant des traits aux chauve-souris (ses ailes membraneuses), au grizzly (sa puissance), au cheval (il est parfois utilisé comme monture), et aux dinosaures (sa mâchoire puissante est garnie de dents acérées). 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 le cosmos pour atteindre ses propres buts. La survie des chevaucheurs de Byakhee dépend de leur propre préparation : les Byakhees 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
Malus au toucher : -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), Griffer (3 dégâts) x 3
Capacités spéciales :
- Tant que l'on ne sait pas où est Celui-qui-hante, toutes les attaques ratent 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
Malus au toucher : -5
Attaques : Tentacule (3 dégâts) x 4
Capacités spéciales :
- Si deux attaques Tentacule touchent, ajouter une attaque Déchirer (5 dégâts) ;
- Peut jeter 1d6 sortilèges choisis aléatoirement ;
- Vole.

Les Choses très anciennes ressemblent à des barils tronqués hérissés de tentacules sur leurs circonférences 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

Malus au toucher : -7

Attaques : Mordre (8 dégâts)

Capacités spéciales :

- Si la défense rate de plus de 4 points, ajouter une attaque Engloutir (6 dégâts par 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-sangsues moitié-taupes, les Dholes ont 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

Malus au toucher : -1

Attaques : Griffer (2 dégâts) x 2, Mordre (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*. Carnivores, 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

Malus au toucher : -8

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
Malus au toucher : -4
Attaques : Piquer (3 dégâts), Cornes (3 dégâts)
Capacités spéciales :
- Chaque adversaire qui rate 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 soulevée 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 posséder. Ils réduisent en esclavage les populations locales pour obtenir leurs technologies et leurs ressources. 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
Malus au toucher : 0 à -2
Attaques : Poings (2 dégâts)
Capacités spéciales :

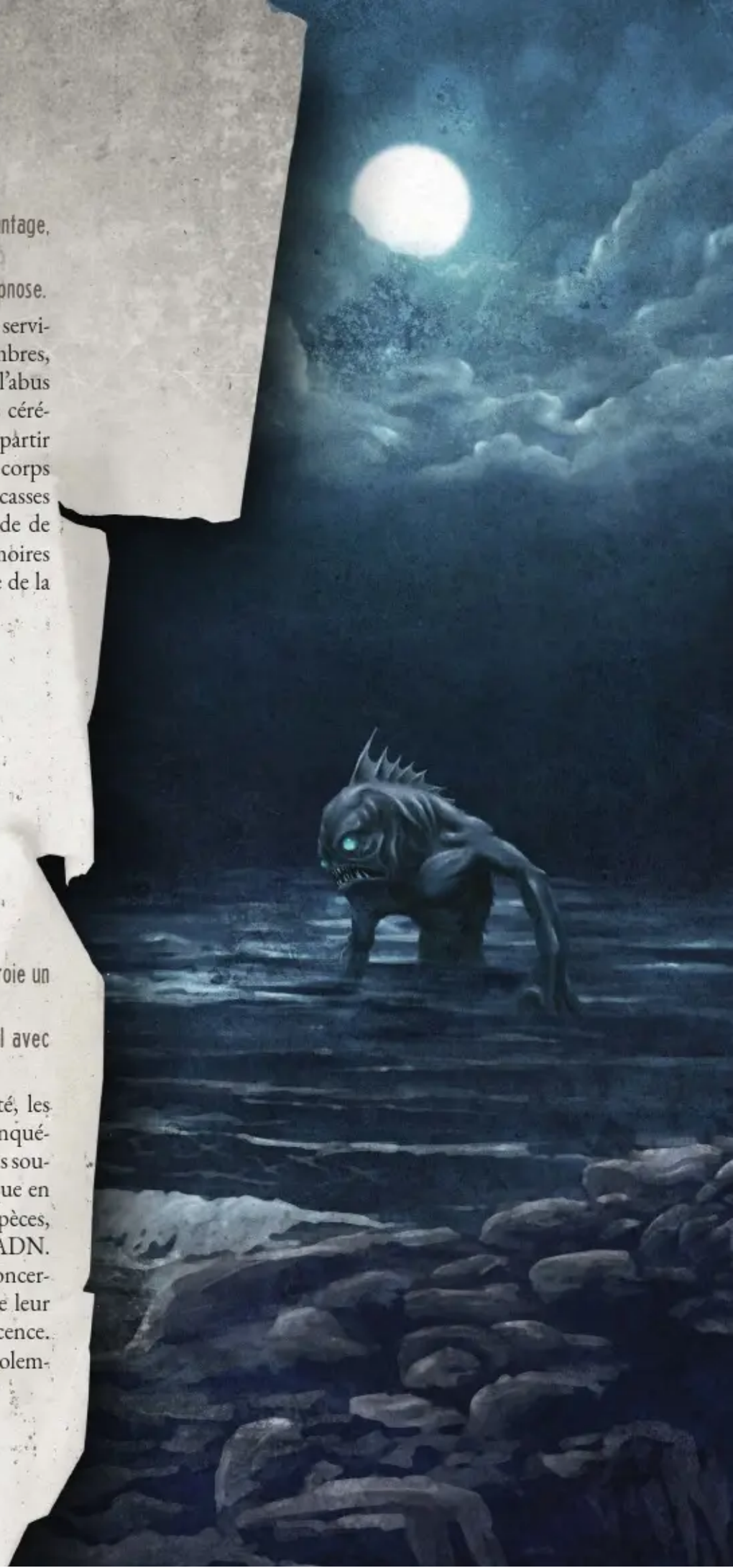
- Se battre contre un mort-vivant octroie un Avantage, à cause de la lenteur de ses mouvements ;
- Immunisé à la douleur, à la séduction et à l'hypnose.

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 la chair fraîche.

Profond

Dés de Vie : 2 +
Points de Vie : 8 +
Points d'Armure : Dés de Vie + 2
Malus au toucher : Dés de Vie -1
Attaques : Griffer (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, avec lesquelles ils peuvent mélanger leur ADN. Ils sont peut-être à l'origine des mythes concernant les changelins. Les signes visibles de leur espèce apparaissent en effet 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
Malus au toucher : -11
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
Malus au toucher : -4
Attaques : Griffer (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 dégoûtants de primates et d'insectes. Ils sont gris, chauves, et ont des yeux enfoncés rougeoyant comme des braises. Leurs membres incroyablement longs sortent d'un tronc boursouflé 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.

Personnages

On fit donc appel à trois aliénistes, les Drs. Peck et Waite, de Providence, et le Dr. Lyman de Boston, à qui Mr. Ward et le Dr. Willett exposèrent l'histoire du cas dans tous ses détails, et qui s'entretinrent longuement dans la bibliothèque désormais inoccupée de leur jeune malade, examinant les livres et les documents qu'il avait laissés, afin d'en apprendre davantage sur ses tendances intellectuelles.

– *L'Affaire Charles Dexter Ward.* H.P. Lovecraft

Créer un personnage

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.

Vous avez trois options pour créer un personnage : **utiliser un archétype, créer un personnage sur-mesure ou créer un personnage aléatoire en utilisant un jeu de tarot.** Utiliser un archétype ou un personnage aléatoire grâce à un jeu de tarot permet de commencer à jouer plus vite, ce qui est adapté si vous jouez un one-shot ou que vous souhaitez une création de personnage rapide. À l'inverse, des joueurs s'investissant dans une campagne au long-cours voudront peut-être créer un personnage unique sur-mesure.

Les pages suivantes proposent six archétypes. Choisir un archétype est l'étape 0 de la création de personnage. Chaque archétype guide les choix concernant les autres étapes de la création de personnage (Sauvegardes, Compétences, Ressources, Capacités spéciales et

Autres valeurs). À chaque étape, vous trouverez dans un encart bleu les choix qui sont déterminés par l'archétype choisi, ce qui accélère la création.

• **Pour une création de personnage aléatoire avec un tarot**, passez directement à l'étape 1 : Sauvegardes, p. 71, et utilisez les encarts tarot. Lorsqu'il n'y a pas d'encart tarot dans une étape, réalisez l'étape dans son ensemble.

• **Pour une création de personnage sur-mesure**, sans utiliser d'archétype, passez directement à l'étape 1 : Sauvegardes, p. 71, et ignorez les encarts bleus.

Étape 0 : archétypes

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 prévoyez dans les parties à venir. Vous pouvez soit choisir un des six archétypes (chaque archétype favorise certaines **Sauvegardes** indiquées entre parenthèses par importance décroissante) soit le déterminer au hasard avec un d6 :

⚀ **Artiste (DEX, SAG, CHA).** Certains enquêteurs trouvent l'inspiration parmi le chaos et peuvent puiser dans leur créativité pour découvrir de nouvelles idées. Le monde de l'inconnu est une source inexploitée de potentiel artistique.

⚁ **Aventurier (CON, DEX, FOR).** Un investigateur axé sur la découverte, cherchant à déterrer des secrets et s'aventurant dans l'inconnu. Les exigences physiques de ces défis s'équilibrent avec la nécessité de convaincre les autres de votre cause, ne serait-ce que le temps de les mettre en garde.

⚂ **Brute (FOR, DEX, CON).** Des individus modelés par une vie où la violence et l'intimidation leur ont permis de sortir de l'impasse. Toute situation peut mener à une effusion de sang, mais une simple menace suffit souvent à l'investigateur pour obtenir ce qu'il veut.

⚃ **Philanthrope (SAG, CHA, CON).** Ceux qui connaissent le mieux leurs semblables trouvent le moyen d'en tirer profit ou d'en faire bénéficier leurs alliés. La charité se présente sous de nombreuses formes, et ne se limite pas seulement à donner aux bonnes causes. L'investigateur a des facilités à inspirer, rassurer, déconcerter ou manipuler les autres.

⚄ **Savant (INT, CHA, SAG).** Les investigateurs à la recherche de connaissance et de compréhension sont plus souvent en bibliothèque ou en laboratoire qu'ailleurs – bien qu'un voyage sur le terrain est généralement nécessaire pour mettre ses théories à l'épreuve. Vous privilégiez la réflexion à la menace, à condition d'avoir des alliés pour vous protéger.

⚅ **Voyou (CHA, SAG, DEX).** La violence est un choix. Souvent, si l'occasion s'y prête et que les conditions sont favorables, la furtivité et la distraction permettent d'obtenir les mêmes résultats avec quelques dommages collatéraux. Vous semblez être le plus égoïste des investigateurs, mais vous savez vous préserver, pour pouvoir aider vos alliés.

Artiste



Sauvegardes

Primaire : Dextérité
Secondaires : Sagesse, Charisme

Ressources

Torche : d8
Bagou : d10
Dé de Vie : d6
Points de Vie : 12
Richesse : d6
Dé de Santé mentale : d8
Dégât(s) : d4 armé, d4 sans arme

Métiers (équipement)

Acteur (porte-bonheur, vêtements chics), artisan (outils de réparation, tablier en cuir (1 PA)), escroc (papiers officiels (falsifiés), vêtements chics), guide touristique (boussole, cartes et plans, lanterne), magicien (porte-bonheur, canne-épée), musicien (dictaphone, porte-bonheur).

Capacités spéciales

Primaire : Artiste
Secondaires : Réseau, Ce ne sont pas vos affaires, Inspiration

Aventurier



Sauvegardes

Primaire : Constitution
Secondaires : Dextérité, Force

Ressources

Torche : d8
Bagou : d6
Dé de Vie : d8
Points de Vie : 14
Richesse : d8
Dé de Santé mentale : d8
Dégât(s) : d6 armé, d4 sans arme

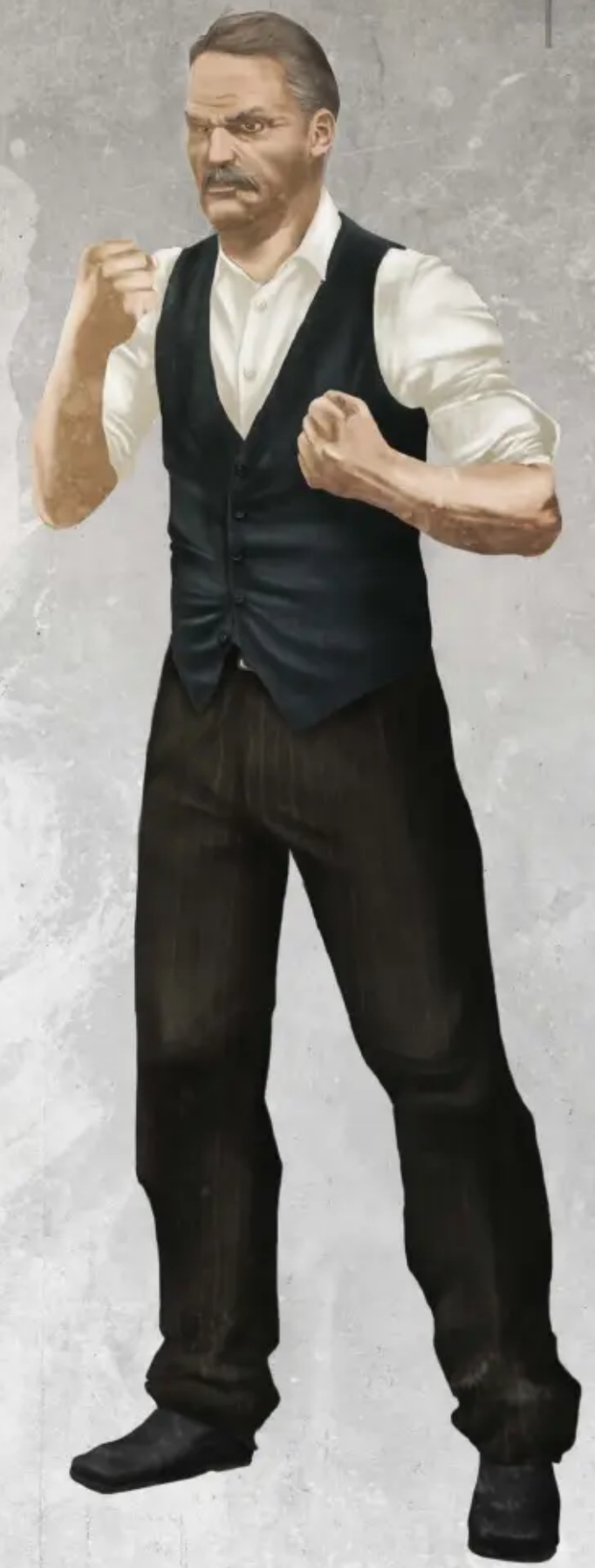
Métiers (équipement)

Archéologue (matériel d'escalade, pied de biche), aviateur (fusées éclairantes, vêtements chauds), détective (revolver, papiers officiels), dilettante (pistolet, vêtements chics), journaliste (dictaphone, appareil photo)), représentant de commerce (papiers officiels, vêtements chics).

Capacités spéciales

Primaire : Agile
Secondaires : Fuyant comme une anguille, Main sûre, Profiteur

Brute



Sauvegardes

Primaire : Force
Secondaires : Dextérité, Constitution

Ressources

Torche : d4
Bagou : d4
Dé de Vie : d10
Points de Vie : 16
Richesse : d4
Dé de Santé mentale : d8
Dégâts : d8 armé, d6 sans arme

Métiers (équipement)

Artiste de cirque (couteaux de lancer, uniforme), athlète (matériel de premiers secours, porte-bonheur), garde forestier (fusil à pompe, piège à ours), ouvrier (outils de réparation, lanterne), pompier (uniforme, pied de biche), soldat (drogue de combat, mitraillette).

Capacités spéciales

Primaire : Musclé
Secondaires : Échappée belle, Poussée d'adrénaline, Tactique

Philanthrope



Sauvegardes

Primaire : Sagesse
Secondaires : Charisme, Constitution

Ressources

Torche : d6
Bagou : d12
Dé de Vie : d6
Points de Vie : 12
Richesse : d10
Dé de Santé mentale : d10
Dégât(s) : 1d4 armé, 1 sans arme

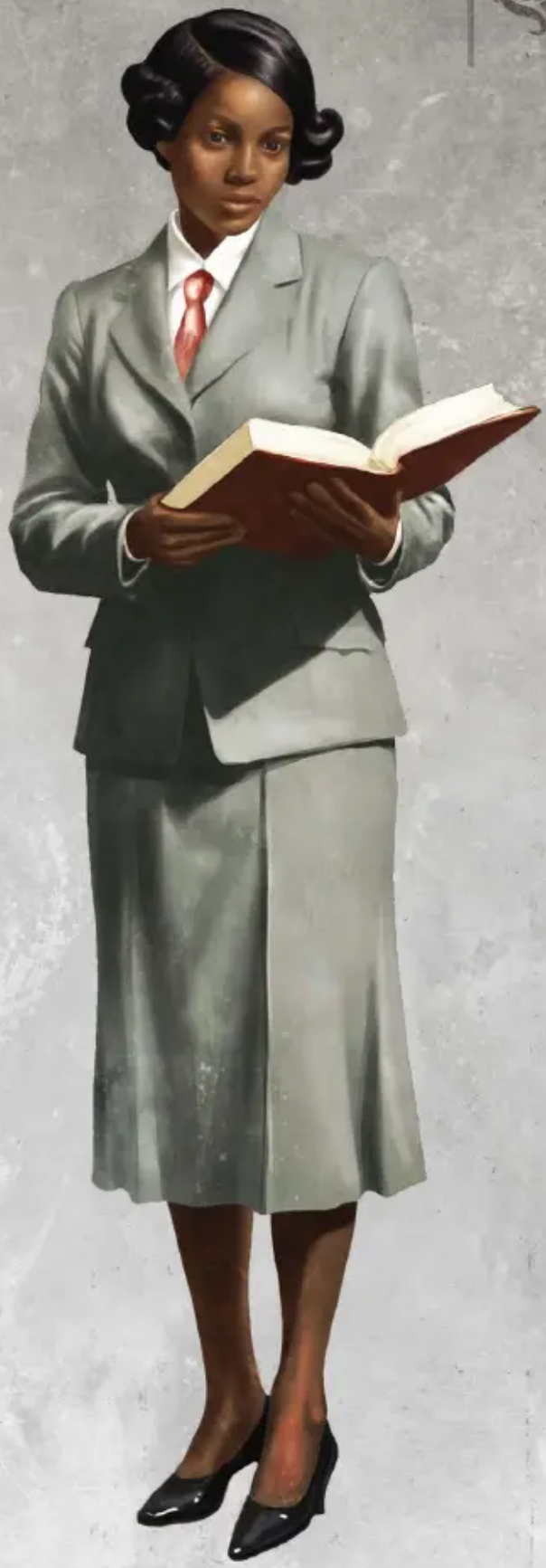
Métiers (équipement)

Barman (spray au poivre, vêtements chics), docteur (matériel de premiers secours, papiers officiels), entrepreneur (canne-épée, vêtements chics), pasteur (symbole sacré (Bible), uniforme), occultiste (ouvrage (mythes et légendes), dictaphone), scientifique (ouvrage scientifique, dictaphone).

Capacités spéciales

Primaire : Indomptable
Secondaires : Force de caractère, Verbe blessant, Médecin de terrain

Savant



Sauvegardes

Sauvegarde primaire : Intelligence
Autres sauvegardes : Charisme, Sagesse

Ressources

Torche : d12
Bagou : d10
Dé de Vie : d4
Points de Vie : 10
Richesse : d6
Dé de Santé mentale : d10
Dégât(s) : 1 armé, 1 sans arme

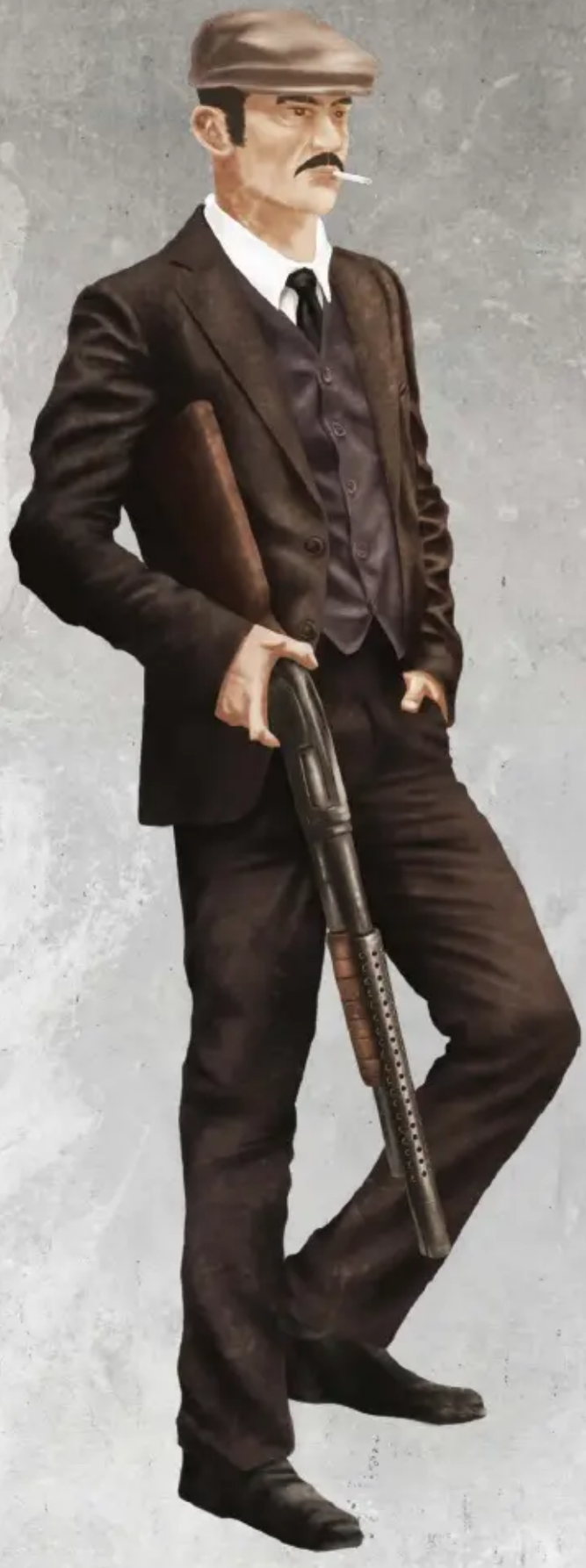
Métiers (équipement)

Académicien (lunettes de poche, ouvrage de référence), archiviste (carnet de notes, outils de réparation), astronome (ouvrage d'astronomie, jumelles), bibliothécaire (carnet de notes, roman favori), game designer (dictaphone, premier dé (porte-bonheur)), technicien de police (appareil photo, revolver)

Capacités spéciales

Primaire : Mental d'acier
Secondaires : Déduction, Débrouillard, Érudit

Voyou



Sauvegardes

Sauvegarde principale : Charisme
Sauvegardes secondaires : Sagesse, Dextérité

Ressources

Torche : 10
Bagou : d8
Dé de Vie : d6
PV de départ : 12
Richesse : d6
Dé de Santé mentale : d8
Dégât(s) : d4 armé, d4 sans arme

Métiers (équipement)

Criminel (chloroforme anesthésiant, pistolet), espion (fusil de sniper, vêtements de camouflage), médium (ouvrage d'interprétation du langage corporel, symbole sacré), missionnaire (boussole, cartes et plans, symbole sacré), négociateur (équipement radio, vêtements chics), vagabond (spray au poivre artisanal, vêtements chauds).

Capacités spéciales

Primaire : Sens du danger
Secondaires : Attaque surprise, Château de cartes, Jauger l'ennemi

Étape 1 : Sauvegardes

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**).

Il y a trois manières de générer les Sauvegardes : aléatoire total, aléatoire maîtrisé, maîtrisé. Aucune n'est meilleure que l'autre, tout dépend du type de jeu que vous souhaitez. L'aléatoire total se rapproche de la mentalité des jeux old-school tandis que l'aléatoire maîtrisé et le maîtrisé donnent des investigateurs plus cohérents.

Quel que soit le choix retenu, le personnage a une Sauvegarde primaire : il s'agit d'une Sauvegarde qui va progresser plus facilement que les autres. Choisissez-en une et ajoutez un astérisque à côté de son score pour notifier qu'il s'agit de la Sauvegarde primaire.

Aléatoire total

Les joueurs génèrent six valeurs en lançant trois dés à 6 faces. Ils assignent les valeurs aux **Sauvegardes** dans l'ordre. Si le joueur obtient une valeur de 16 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.

Aléatoire maîtrisé

Les joueurs génèrent six valeurs en lançant trois dés à 6 faces. Ils notent les valeurs obtenues, jusqu'à en avoir six. Si le joueur obtient une valeur de 16 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. Lorsqu'il a obtenu six valeurs, il les assigne comme il le souhaite aux six **Sauvegardes**.

Maîtrisé

Les joueurs répartissent 66 points dans leurs six **Sauvegardes (minimum 3 maximum 18).**

Sauvegardes des archétypes

Si vous utilisez un archétype et que vous utilisez l'option Aléatoire maîtrisé, vous devez mettre votre score maximal dans votre Sauvegarde principale, et les deux meilleurs scores en suivant dans vos Sauvegardes secondaires. Répartissez les trois autres scores dans les trois Sauvegardes restantes.

Si vous utilisez un archétype et que vous utilisez l'option Maîtrisé, vous devez respecter la règle suivante : Sauvegarde principale supérieure aux Sauvegardes secondaires, et Sauvegardes secondaires supérieures aux trois autres Sauvegardes.

Quel que soit le choix, mettez un astérisque sur votre fiche à côté du score de votre Sauvegarde primaire.



Sauvegardes et Ressources du tarot

La création de personnage avec un tarot est basée sur le tarot *Cthulhu Mythos*, de la gamme *Cthulhu Hack*. Néanmoins vous pouvez tout à fait utiliser un jeu de tarot de Marseille classique.

Sur une feuille de brouillon, inscrivez les scores de départ de votre personnage :

- 11 dans chacune des six Sauvegardes (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Charisme, Sagesse) ;
- d8 dans les Ressources Dé de Vie, Santé mentale, Torche, Bagou, Dégât(s) armé, Dégât(s) armé.
- 1 en Dégât(s) non armé.

Formez une pioche contenant uniquement les 22 Arcanes majeurs, mélangés. Piochez quatre cartes, appliquez les modificateurs aux Sauvegardes et aux Ressources :

- **Pour une Sauvegarde,** additionnez ou soustrayez ce qui est indiqué dans le tableau ci-dessous.
- **Pour une Ressource,** une augmentation fait grandir le niveau de dé selon l'enchaînement suivant : 1 => d4 => d6 => d8 => d10 => d12. Une réduction le fait baisser d'un niveau selon la même logique.

Conservez les cartes tirées et passez ensuite directement à l'étape 3 : Métier et compétence

Modificateurs aux Sauvegardes et Ressources

N°	Nom	Modificateur
I	Le Magicien	+ 1 en Intelligence, −1 en Charisme, + 2 en Sagesse, −1 en Santé mentale
II	La Grande Prêtresse	−2 en Sagesse, + 1 en Bagou
III	L'Impératrice	+ 2 en Force, + 2 en Dextérité, −2 en Constitution, −2 en Intelligence
IV	L'Empereur	−1 en Constitution, + 2 en Charisme, + 1 en Sagesse, −1 en Torche
V	Le Hiérophante	−2 en Sagesse, + 1 en Dégât(s) armé
VI	Les Amants	−1 en Dextérité, −1 en Constitution, + 1 en Intelligence, + 1 en Charisme

N°	Nom	Modificateur
VII	Le Chariot	-2 en Dextérité, + 1 en Charisme, -1 en Sagesse, + 1 en Bagou
VIII	La Justice	+ 2 en Dextérité, + 2 en Constitution, -2 en Intelligence, -1 en Dé de Vie
IX	L'Ermite	+ 1 en Dextérité, + 1 en Intelligence, -1 en Charisme, + 1 en Sagesse, + 1 en Torche, -1 en Bagou, -1 en Dégât(s) armé
X	La Roue de Fortune	+ 2 en Constitution, -2 en Charisme, + 1 en Dégât(s) armé, -1 dans une Ressource au choix
XI	La Force	+ 1 en Force, + 1 en Charisme, -1 en Santé mentale
XII	Le Pendu	-1 en Force, -1 en Dextérité, -1 en Constitution, + 1 en Sagesse, + 1 en Santé mentale
XIII	La Mort	+ 3 en intelligence, -1 en Sagesse, -1 en Bagou
XIV	La Tempérance	-1 en Intelligence, -1 en Charisme + 1 en Dé de Vie
XV	Le Diable	-1 en Force, -1 en Intelligence, + 1 en Torche
XVI	La Tour	+ 1 en Dextérité, + 1 en Constitution, -1 en Intelligence, -1 en Charisme
XVII	L'Étoile	+ 2 en Intelligence, -1 en Dégât(s) armé
XVIII	La Lune	-1 en Force, + 1 en Dextérité, + 2 en Sagesse, -1 en Dé de Vie
XIX	Le Soleil	-2 en Dextérité, + 1 en Charisme, + 1 en Sagesse
XX	Le Jugement	+ 1 en Dextérité, -1 en Intelligence, -1 en Torche, + 1 en Dégât(s) non armé
XXI	Le Monde	-2 en Dextérité, + 1 en Dé de Vie
XXII	Le Fou	-2 en Sagesse, + 1 en Santé mentale

Étape 2 : Ressources

Ressources des archétypes

Si vous utilisez un archétype, les Ressources sont déjà déterminées, recopiez-les directement sur votre fiche.

Répartissez 10 niveaux de dés entre les différentes Ressources :

- **Dé de Vie :** déterminer vos Points de Vie.
- **Santé mentale :** indique si votre personnage est capable de résister psychologiquement aux horreurs auxquelles il peut être confronté.
- **Torche :** permet d'effectuer des recherches en bibliothèque, de fouiller un lieu à la recherche d'indices.
- **Bagou :** permet de faire une enquête de voisinage, de découvrir les rumeurs dans un bar.
- **Dégât(s) armé :** indique les dégâts que votre personnage occasionne lorsqu'il a une arme (qu'elle soit à distance ou au corps à corps).
- **Dégât(s) sans arme :** indique les dégâts que votre personnage occasionne lorsqu'il se bat à mains nues ou avec une arme improvisée (barreau de chaise, brique, pierre...).

Toutes les Ressources hormis Dégât(s) armé et Dégât(s) sans arme commencent à d4.

Dégât(s) armé et Dégât(s) sans arme commence à 1.

Dépenser un niveau de dé permet d'augmenter la valeur de la Ressource selon l'enchaînement suivant :

1 => d4 => d6 => d8 => d10 => d12.

Vous pouvez ensuite si vous le souhaitez, faire l'une des deux actions suivantes :

- **réduire une Sauvegarde de deux points** (ou réduire deux Sauvegardes d'un point) pour augmenter une Ressource d'un niveau de dé.
- **réduire une Ressource d'un niveau de dé** pour ajouter deux points dans une Sauvegarde (ou ajouter 1 point dans deux Sauvegardes).

Exemple : *Julien crée son personnage de* Cthulhu Hack. *Il commence avec d4 en Dé de Vie, Santé mentale, Torche et Bagou, et avec 1 dans les deux types de dégâts. Il souhaite que son personnage ait d8 en Santé mentale, il dépense donc 2 niveaux de dés. Il augmente Torche et Bagou à d6, ce qui lui coûte encore 2 niveaux de dés. Ayant perdu son précédent personnage prématurément lors d'une infiltration qui a mal tourné, il décide de monter à d10 en Dé de Vie, soit un coût de 3 niveaux de dés. Il utilise le reste (3 niveaux de dés) en dégât(s) armé, ce qui l'amène à d8. Son personnage aura donc : d10 en Dé de Vie, d8 en Santé mentale, d6 en Torche, d6 en Bagou, d8 en Dégât(s) armé et 1 en Dégât(s) sans arme. Il souhaite pouvoir effectuer beaucoup de dégâts, ainsi il réduit Charisme et Sagesse d'un point pour augmenter à d10 en Dégât(s) armé.*

Étape 3 : Métier et compétence

Compétence des archétypes

Si vous utilisez un archétype, choisissez l'un des métiers indiqués sur la fiche d'archétype. La liste ci-dessous vous indique, pour chaque métier, trois exemples de compétences, sélectionnez-en une.



Compétences du tarot

Chaque Arcane Majeur du tarot est associé à un historique et des métiers. Inspirez-vous des historiques des quatre cartes tirées pour créer l'histoire de votre personnage. Ensuite, choisissez l'un des métiers associés à vos cartes, et notez-le sur votre fiche. Enfin, choisissez une des compétences liées au métier (voir ci-dessous) et notez-la sur votre fiche. Puis passez à l'étape 4.

Compétence du tarot

	Nom	Historique	Métiers
I	Le Magicien	a découvert un artefact maudit, a exploré les ruines d'une cité perdue, a ouvert une brèche furtive dans l'espace-temps, a fait un pacte avec une entité surnaturelle, a été témoin de rituels macabres, a été fasciné par les pouvoirs obscurs	Archéologue, Archiviste, Bibliothécaire, Médium
II	La Grande Prêtresse	a fait partie d'une communauté religieuse, a été à la tête d'une communauté sectaire, a développé ses compétences oratoires en participant à des débats, a fasciné son auditoire avec des récits mystiques, s'est reposé sur des amis qui lui faisaient confiance à tort, a pris la tête d'un groupe en vainquant l'ancien chef	Acteur, Athlète, Négociateur, Pasteur
III	L'Impératrice	s'est engagé volontairement dans l'armée, a suivi un entraînement rigoureux, a été gravement blessé lors d'un affrontement mais s'en est sorti, a participé à des combats clandestins, a survécu seul plusieurs mois sur une île déserte ou en mer, a été professeur d'autodéfense ou entraîneur physique	Aviateur, Pompier, Soldat
IV	L'Empereur	a été officier durant la Première Guerre Mondiale, a été capitaine d'un navire marchand qui a sillonné le monde, a organisé des émeutes contre le pouvoir en place, a produit des spectacles à succès, a dirigé une usine prospère, a présidé une société secrète à l'université	Dilettante, Entrepreneur, Occultiste
V	Le Hiérophante	a été enfant-soldat, a exercé comme tueur à gages, a connu des épisodes de violence familiale, a suivi un entraînement pour devenir soldat d'élite, a été soumis à un conditionnement mental rude pour décupler sa puissance physique, a mené des opérations clandestines pour l'État afin d'éliminer des cibles	Espion, Criminel, Soldat

	Nom	Historique	Métiers
VI	Les Amants	a fait partie d'une communauté ésotérique adepte du yoga et de la méditation, a frayé avec des personnages pratiquant une pseudo-alchimie, a été en couple avec un professeur d'arts martiaux zen, a suivi les préceptes d'une philosophie antique, a cherché à obtenir des réponses en communiquant avec les morts grâce à des médiums	Médium, Missionnaire, Occultiste
VII	Le Chariot	a été guide ou interprète et s'est blessé lors d'une excursion, a exercé comme conseiller en relations publiques d'une personne peu recommandable, a été comédien professionnel sans grand succès, a développé un fort talent pour l'improvisation pour se sortir d'affaires louches, a été diplomate ou négociateur, mais a commis une grave erreur, a travaillé dans l'immobilier, mais a été licencié pour fraude	Garde forestier, Guide touristique, Négociateur
VIII	La Justice	rendait « justice » pour un gang, a protégé en tant que juge ou avocat des criminels, était en charge de la sécurité d'un cartel de drogue, a été chasseur de primes impitoyable, assurait la sécurité d'un bar clandestin, était nettoyeur pour la mafia	Barman, Criminel, Soldat
IX	L'Ermite	a découvert d'anciens Écrits interdits, a été en contact avec un artefact maudit, a effectué des recherches occultes pour le compte d'un tiers, a cherché à réparer ses erreurs grâce à la sorcellerie, a exploré d'anciens temples à la recherche de réponses, a traqué des créatures	Académicien, Détective, Vagabond
X	La Roue de Fortune	a fait une découverte géniale avant de sombrer dans ses vices, ne parvient parfois pas à se contrôler, bouillonne d'idées qu'il n'arrive pas à exprimer, est atteint de visions sublimes et horribles et se sent invincible, est un artiste maudit qui n'arrive pas à terminer ses œuvres, a consommé une substance inconnue qui a renforcé son métabolisme	Magicien, Musicien
XI	La Force	a dompté des animaux sauvages, a été contremaître dans des champs de pavot, s'est occupé d'animaux dans un zoo, a rencontré une créature du Mythe et l'a vaincue, a géré le conditionnement mental de mules pour le passage de drogues à la frontière, a fait passeur clandestin moyennant rémunération	Garde forestier, Escroc, Ouvrier

N°	Nom	Historique	Métiers
XII	Le Pendu	est attentif aux détails et doux avec les autres, compose des poèmes pour s'exprimer, a eu des parents chamans qui lui ont appris à se ressourcer, a connu une vie en autarcie pendant quelques années, est hypersensible et laisse aller ses émotions, se souvient de ses rêves et a l'impression des les vivre réellement	Game designer, Musicien, Vagabond
XIII	La Mort	a vécu une expérience de mort imminente, croque la vie à pleines dents depuis qu'il a été traumatisé par la mort d'un proche, a fait des études de médecine pour lutter contre la maladie et la mort, s'est intéressé aux mythes concernant l'immortalité, a rencontré une personne se disant immortelle, a perdu tout sens social après s'être consacré pendant la majorité de sa vie à étudier en solitaire	Artiste de cirque, Astronome, Docteur
XIV	La Tempérance	a été initié aux pratiques taoïstes du chi et de l'énergie vitale, consomme de nombreux médicaments pour rester en bonne santé, a appris des secrets de moines tibétains, a été cobaye d'expériences scientifiques, a fait un pacte dans ses rêves pour prolonger sa vie, a été béni lors d'une cérémonie organisée par des membres de sa famille	Docteur, Missionnaire, Pasteur
XV	Le Diable	a gagné une fortune en vendant un objet occulte à quelqu'un de mal intentionné, a été journaliste d'investigation intrépide sur des affaires mystérieuses, a été associé à un malfrat sans le savoir et cela lui a apporté des problèmes, a vécu en immersion avec un peuple indigène, a suivi des études coûteuses avant de se rendre compte qu'elles étaient sans issue, a tenté en vain de trouver les ruines d'une cité antique mythique	Archéologue, Journaliste, Missionnaire
XVI	La Tour	a exploré les fonds marins, a écumé les mers et les océans et découvert des îles inconnues, a défriché de nouvelles voies dans des cavernes et des grottes, a déniché des temples ancestraux aux statues inquiétantes, a marché dans des jungles et survécu à de grands dangers, a cherché des trésors à la solde d'un riche commanditaire	Archéologue, Garde forestier, Missionnaire

N°	Nom	Historique	Métiers
XVII	L'Étoile	a étudié les astres et a eu une révélation mystique, a vécu en ermitage pendant des années avant de décider de revenir à la civilisation, a passé plusieurs jours dans le coma et s'est réveillé avec un nouvel objectif dans la vie, a connu une vie rythmée de coïncidences numériques, a assisté à une conjonction astronomique rare (éclipse, alignement de planètes), a consulté un astrologue qui lui a prédit avec succès son avenir proche	Astronome, Dilettante, Représentant de commerce
XVIII	La Lune	a pillé des tombeaux antiques pour revendre au plus offrant, a fait du chantage à une célébrité grâce à des photographies ou des documents compromettants, dépensait secrètement l'argent du ménage aux jeux d'argent la nuit, a commis un meurtre de sang-froid et tente de l'oublier depuis, a fait partie d'une secte satanique dans son plus jeune âge avant de s'en échapper, a abusé de la crédulité de personnes vulnérables	Criminel, Escroc, Journaliste
XIX	Le Soleil	a participé à des affaires de corruption et n'a pas été inculpé, a été impliqué dans un règlement de comptes, a sombré dans la dépression ou l'alcoolisme après avoir découvert la trahison d'un proche, a pactisé avec une entité ou on sorcier qui n'est pas encore venu(e) réclamer son dû, a payé pour la mort de rivaux et est recherché depuis, a eu un accident par manque de prudence ou de préparation	Artisan, Ouvrier, Technicien de police
XX	Le Jugement	a tué des rivaux par pure vengeance, a vaincu ses ennemis et les a humiliés, a fait exploser un bâtiment qui le gênait dans ses affaires au mépris des innocents qu'il abritait, a détruit des biens mobiliers ou immobiliers après une rupture sentimentale qu'il l'a brisé, a provoqué l'accident d'un proche qui lui avait causé du tort	Athlète, Criminel, Pompier
XXI	Le Monde	relativise le sens de la vie et voit les choses du bon côté, a vécu de ses passions, a eu un accident en explorant un temple perdu, a subi une opération qui lui a sauvé la vie, mais a handicapé sa mobilité, a un ADN sensiblement différent de celui de ses semblables, a été la cible d'un rayon de nature inconnue qui l'a bouleversé	Archéologue, journaliste, scientifique
XXII	Le Fou	a subi une rééducation mentale intensive après un accident cérébro-vasculaire, a embrassé une philosophie de vie hédoniste, a survécu à une catastrophe naturelle et vit au jour le jour, a touché un étrange objet qui a disparu après un flash lumineux, s'est sevré brutalement après un long épisode de toxicomanie, a suivi une thérapie de traitement post-traumatique après avoir fait la guerre	Barman, Dilettante, Vagabond

Choisissez un métier et une compétence associée à ce métier. Le métier et la compétence vous donneront droit à un **Avantage lors des situations appropriées**. Si vous jouez en campagne et que vous utilisez les Connexions (voir p. 15), vous pouvez choisir une des compétences de votre Connexion au lieu de choisir une compétence d'un métier (vous devez cependant choisir un métier).

Vous pouvez les inventer, ou bien choisir le métier parmi la liste suivante :

- **Académicien :** Art ou Science (au choix), Administration, Langue (au choix)
- **Acteur :** Comédie, Faire la fête, Théâtre
- **Archéologue :** Archéologie, Fouilles, Histoire
- **Archiviste :** Conservation, Impression, Organisation
- **Artisan :** Artisanat (au choix), Décoration, Matériaux
- **Artiste de cirque :** Acrobatie, Lutte, Pitrerie
- **Astronome :** Analyse, Astronomie, Science (au choix)
- **Athlète :** Intimidation, Sport (au choix), Volonté
- **Aviateur :** Mécanique, Navigation, Pilotage
- **Barman :** Cuisine, Psychologie, Rumeurs
- **Bibliothécaire :** Comptabilité, Informatique, Linguistique
- **Criminel :** Contrefaçon, Conduite ou Informatique
- **Détective :** Criminologie, Loi, Photographie
- **Dilettante :** Art (au choix), Bon sens, Expertise
- **Docteur :** Analyse, Médecine, Réconfort
- **Entrepreneur :** Autorité, Commerce, Influence
- **Escroc :** Déguisement, Baratin, Jeux d'argent
- **Espion :** Analyse, Déchiffrement, Photographie
- **Game designer :** Jeux, Loisir (au choix), Mathématiques
- **Garde forestier :** Animaux, Sens de l'orientation (milieu sauvage), Pièges
- **Guide touristique :** Histoire, Légendes urbaines, Sens de l'orientation (urbain)
- **Journaliste :** Interrogatoire, Intrusion, Rédaction
- **Magicien :** Magie de scène, Mentir, Tour de passe-passe
- **Médium :** Bluff, Commérages, Imitation
- **Missionnaire :** Anthropologie, Mécanique, Premiers secours
- **Musicien :** Charme, Instrument (au choix), Négociation
- **Négociateur :** Argumentation, Évaluation, Négociation
- **Occultiste :** Anthropologie, Folklore, Traditions occultes
- **Ouvrier :** Construction, Équipement lourd, Provocation
- **Pasteur :** Histoire, Prêche, Théologie
- **Pompier :** Analyser, Grimper, Persévérer
- **Représentant de commerce :** Comptabilité, Flatterie, Organisation
- **Scientifique :** Argumentation, Perspicacité, Science (au choix)
- **Soldat :** Camouflage, Premiers secours, Survie
- **Technicien de police :** Art (dessin), Forensique, Pharmacologie
- **Vagabond :** Dissimulation, Mendicité, Pickpocket

Étape 4 : Capacités spéciales

Votre personnage commence avec deux **Capacités spéciales à choisir parmi les listes suivantes**. Si vous créez un personnage pour un one-shot, choisissez trois Capacités spéciales au lieu de deux.

Le personnage pourra gagner de nouvelles Capacités spéciales avec l'expérience (voir p. 87).

Les Capacités spéciales sont regroupées en plusieurs grandes familles dans le tableau *Capacités spéciales par catégorie* ci-dessous.

Capacités spéciales des archétypes

Chaque archétype a une Capacité spéciale principale. Notez-la sur votre fiche.

Si vous jouez en campagne, choisissez une Capacité spéciale parmi les trois Capacités spéciales secondaires indiquées de l'archétype.

Si vous créez un personnage pour un one-shot, choisissez deux Capacités spéciales parmi les trois Capacités spéciales secondaires de l'archétype.



Capacités spéciales du tarot

Formez une pioche contenant uniquement les 56 Arcanes mineurs, mélangés.

Si vous jouez en campagne, piochez deux cartes.

Si vous créez un personnage pour un one-shot, piochez trois cartes.

Pour chaque carte piochée, sélectionnez une Capacité spéciale dans la liste indiquée ci-dessous. Puis passez à l'étape 5.

Les Capacités spéciales notées avec un astérisque* disposent d'une version améliorées, que vous pouvez prendre si vous avez auparavant sélectionné la Capacité spéciale de base.

Capacités spéciales par catégorie

Famille	Type de capacité spéciale	Capacités spéciales disponibles
Coupe	Exploration, aventure, débrouillardise, adaptation	Agile, Attaque surprise, Chef d'équipe, Crochetage*, Dressage, Inspiration, Loup solitaire, Main sûre*, Polyglotte, Profiteur*, Pugiliste*, Retour de flamme, Sens du danger, Tactique

Famille	Type de capacité spéciale	Capacités spéciales disponibles
Épée	Art, onirisme, discrétion, étrange	Artiste, Ce ne sont pas vos affaires, Chanceux, Dites-moi tout, Double-vue, Échappée belle, Foi, Fuyant comme une anguille, Physique banal, Prestidigitation, Psychologue, Réseau, Voyage onirique
Bâton	Analyse, création, expérimentation	Autorité, Château de cartes, Dans le mille, Débrouillard, Érudit, Jauger l'ennemi*, Joker, Mécanicien, Mental d'acier, Œil de lynx*, Planification, Polyvalent, Sincérité, Soigneux, Verbe blessant
Pentacle	Résilience, santé, dépassement de soi	Ambitieux, Comme un roc, Déduction, Force de caractère, Goût du risque, Gros bras, Indomptable, Médecin de terrain*, Musclé, Poussée d'adrénaline, Ressources insoupçonnées, Robuste, Vigoureux

Les Capacités spéciales ci-dessous sont classées par ordre alphabétique. Si vous avez une idée précise de votre personnage, n'hésitez pas à restreindre les Capacités spéciales selon leur type par rapport à l'encart ci-dessus. Par exemple, pour un personnage aventurier et solide, optez pour des Capacités spécialies liées à la Coupe ou au Pentacle. Pour un médium, choisissez parmi les Capacités spéciales de l'Épée. Pour un personnage plus intello, sélectionnez parmi les Capacités spéciales du Bâton.



Liste des Capacités spéciales

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

• **Ambitieux :** le personnage a un bonus de 2 points aux **Sauvegardes** associées à un ou plusieurs **Désavantage(s)**.

• **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 le personnage 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.

• **Autorité :** une fois par séance, le personnage peut intimer un ordre simple à un PNJ (« Lâche ton arme », « Ferme les yeux pendant dix secondes », « Ouvre la porte »), qui le réalise si cela ne met pas directement sa vie en danger ni celle d'autrui.

• **Ce ne sont pas vos affaires :** une fois par session, vous pouvez baisser d'un niveau le Bagou de votre personnage pour mettre hors jeu un adversaire qui n'est pas une créature du Mythe et qui a actuellement 15 Points de Vie ou moins.

• **Chanceux :** une fois par session vous pouvez supprimer un jeton de Fortune de votre personnage ou d'un allié que votre personnage voit.

• **Chef d'équipe :** lorsqu'un allié épuise son score de Torche ou de Bagou et que votre personnage est avec lui, vous pouvez décider de perdre un niveau en (respectivement) Torche ou Bagou à sa place.

• **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 un malus de -2.

• **Crochetage :** le personnage peut déverrouiller en quelques secondes 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**.

• **Dans le mille :** une fois par session, au lieu de lancer les dés pour les dégâts, occasionnez le nombre maximal du dé de dégâts + 2.



Sebastien Sevard (Order #46304998)

• **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).

• **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.

• **Dites-moi tout** : le personnage bénéficie d'un **Avantage** aux tests visant à obtenir des aveux ou des confidences.

• **Double-vue** : le personnage perçoit une manifestation de l'Outre-monde, parmi les suivantes. Fantôme permet de percevoir l'âme d'un humain décédé dans une zone Au contact, sous la forme d'un fantôme éthéré. Il ne peut pas interagir avec lui sauf si le fantôme initie le contact. Entités permet de détecter la présence, dans les environs, d'une des multiples entités surnaturelles qui peuplent l'Outre-monde. À proximité, il perçoit même celles qui sont invisibles ou dissimulées. Les entités apparaissent nimbées d'une aura colorée. Magie permet de percevoir toute forme de magie active, sous la forme d'une aura colorée, autour de l'individu ou du lieu concerné. Ouïe spectrale permet d'entendre une phrase (au gré du MJ) prononcée en Outre-monde par l'esprit d'un mort dans une zone Proche.

• **Dressage** : le personnage bénéficie d'un **Avantage** lorsqu'il s'occupe, monte ou affronte un animal.



Sebastien Savard (Order #48304998)

• **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**.

• **Foi :** votre personnage a une foi indéfectible qui lui permet de résister aux affres de la folie et rayonne sur ses alliés. Cette foi peut être tournée vers une divinité, ou un concept comme la loyauté, l'héroïsme, la science. Une fois par scénario, vous pouvez conférer à votre personnage et tous ses alliés un **Avantage** à un **test de Santé mentale** (par exemple lorsque tout le groupe rencontre une créature horrible, ou découvre un massacre qui peut faire vaciller l'esprit).

• **Force de caractère :** une fois par session de jeu, vous pouvez relancer les dés pour un **test de Hors Jeu** ou de **Folie passagère / 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** sur quelqu'un d'autre.

• **Goût du risque :** une fois par session, lorsque vous devez faire un test avec un **Désavantage**, vous pouvez le faire avec **Avantage** (si vous avez la Capacité spéciale Ambitieux, votre test ne se fait pas avec un bonus de 2 points).

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

• **Indomptable :** le personnage bénéficie d'un **Avantage** pour les **Sauvegardes** contre la tromperie, le contrôle mental ou lorsqu'il tente de tromper son interlocuteur.

• **Inspiration :** une fois par session, vous pouvez effectuer une **Sauvegarde** en utilisant le score de **Sauvegarde** d'un de vos alliés au lieu du vôtre.

• **Jauger l'ennemi :** le personnage sait 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.

• **Jauger l'ennemi amélioré :** Nécessite d'avoir la Capacité spéciale *« Jauger l'ennemi »*. Le personnage peut effectuer une **Sauvegarde de Sagesse**. En cas de succès il détermine le nombre de Points de Vie actuels de son adversaire. En cas d'échec il a un **Désavantage** à son prochain test de Sauvegarde.

• **Joker :** au contact de votre personnage, les autres se voient pousser des ailes. Une fois par session, vous permettez à un autre personnage de réutiliser une Capacité spéciale qu'il ne devrait plus pouvoir utiliser.

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

• **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.

• **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 1d6 Points de Vie perdus.

• **Médecin de terrain amélioré :** Nécessite d'avoir la capacité spéciale *« Médecin de terrain »*. une fois par heure de jeu, en dehors d'un combat vous pouvez soigner 2d4 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.

• **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 obtient un score inférieur au score Dé de Vie de l'adversaire, ce-dernier tombe au sol.

• **Physique banal :** le personnage bénéficie d'un **Avantage** pour tous les tests visant à passer inaperçu.

• **Planification :** une fois par session, lorsque vous établissez un plan avec d'autres personnages, lancez 1d6. Le résultat est un nombre de points à distribuer aux autres personnages, en bonus à des tests de Sauvegardes. Vous devez indiquer que vous donnez un bonus à un autre personnage avant que son joueur lance les dés. Si le plan dévie sensiblement de ce qui était prévu, le MJ peut décider que les points à distribuer ne sont plus utilisables, ils sont perdus.

• **Polyglotte :** votre personnage sait s'adapter rapidement à des langues inconnues, ce qui lui permet de tenir une conversation simple avec n'importe quel individu dans sa langue maternelle.

• **Polyvalent :** une fois par session vous pouvez relancer un test de **Sauvegarde** que vous avez raté.

• **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).

• **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**.

• **Psychologue :** une fois par session de jeu, vous pouvez passer une demi-journée à apaiser les craintes d'un autre personnage qui a perdu en Santé mentale. Il jette son dé de Santé mentale : en cas de 1 ou de 2, il regagne un niveau.

• **Pugiliste :** augmentez les Dégât(s) non armé 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 obtient un score inférieur au score Dé de Vie de l'adversaire, un membre de l'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.

• **Ressources insoupçonnées :** une fois par session, lorsque vous ratez un test de Ressource qui est à d4, au lieu d'épuiser la Ressource, considérez que le test est réussi, la Ressource reste à d4.

• **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 de 1 point. 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.

• **Sincérité :** le personnage peut une fois par session énoncer une vérité et persuader son interlocuteur qu'il est sincère à ce propos.

• **Soigneux :** le personnage sait utiliser ses possessions jusqu'à leur dernier souffle. Il bénéficie d'un **Avantage** lors des tests de Matériel lorsque le dé de Matériel est à d4.

• **Tactique :** une fois par combat, 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 :** le personnage bénéficie d'un **Avantage** lors des **Sauvegardes** visant à éviter les effets de poisons, de drogues ou de l'alcools.

• **Voyage onirique :** chaque nouveau voyage dans les Contrées du rêve (voir p. 90) fait baisser le malus du test suivant de deux points au lieu d'un lorsque le personnage tente délibérément d'entreprendre un voyage onirique.

Étape 5 : Finitions

Il est temps de finaliser le personnage avec quelques valeurs secondaires.

Points de Vie

Les Points de Vie indiquent les coups que votre personnage peut encaisser sans que sa vie ne soit en jeu. Lorsque les Points de Vie atteignent 0, le personnage est Hors Jeu (voir p. 50).

Déterminez les **Points de Vie** de votre investigateur en lançant votre **Dé de Vie** et en ajoutant 8 points.

Équipement

Choisissez deux objets notables pour votre personnage. Cela peut être des armes, de l'équipement, ou bien des éléments uniques et personnels, en lien avec son métier, ses motivations, ses croyances ou son histoire (comme un collier, une montre, une Bible, une photo de famille, etc.). Vous pouvez piocher parmi les équipements pp. 36-40 (également disponibles sous forme de cartes dans le paquet *Équipement,* disponible en vente séparément) ou bien inventer les autres.

Points de vie, richesse et équipement

Les Points de Vie et la Richesse sont notés sur l'archétype choisi, reportez ces informations sur votre fiche. Pour votre équipement, choisissez deux objets notables pour votre personnage parmi la liste proposée sur l'archétype.

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. 51 et p. 32), les joueurs améliorent leur personnage. Ils effectuent les actions suivantes :

• **Après chaque scénario :** lancer le 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 obtient la plus haute valeur du dé, il ajoute un astérisque à côté de son score de Dé de Vie sur sa fiche. La prochaine fois, s'il obtient de nouveau la plus haute valeur du dé, il efface l'astérisque et augmente définitivement le Dé de Vie d'un niveau. S'il n'obtient pas la plus haute valeur du dé, il garde l'astérisque, en espérant obtenir la valeur la plus haute la prochaine fois.

• **Après les scénarios impairs (après le premier scénario, après le troisième, etc.) :** le joueur choisit une Sauvegarde et lance un d20. Si le résultat est strictement supérieur à la Sauvegarde, la Sauvegarde augmente définitivement d'un point. Notez que choisir la Sauvegarde primaire (indiquée par un astérisque) permet de lancer avec un **Avantage**.

• **Après les scénarios pairs (après le deuxième scénario, après le quatrième, etc.) :** le personnage du joueur obtient, au choix :

- une nouvelle compétence ;
- une nouvelle Capacité spéciale ;
- une augmentation d'un niveau de dé en Bagou, Torche, Santé mentale, Dégât(s) armé ou Dégât(s) sans arme.

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





Le Mythe



Ce qu'il y a de plus pitoyable au monde, c'est, je crois, l'incapacité de l'esprit humain à relier tout ce qu'il renferme. Nous vivons sur une île placide d'ignorance, environnée de noirs océans d'infinitude que nous n'avons pas été destinés à parcourir bien loin.

– *L'Appel de Cthulhu.* H.P. Lovecraft

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 à *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-Sothoth 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, **Nyarlathotep** tient le rôle d'un joker, comme Loki ou Seth, 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. Nyarlathotep a un plan, ou peut-être est-ce le plan qui a Nyarlathotep. 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 sont alors 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 Contrées du rêve

Les Contrées du rêve forment une autre dimension accessible uniquement par les rêves. À moins qu'il n'emprunte un passage l'amenant à un lieu spécifique, le rêveur devra franchir les marches du sommeil léger qui le conduiront dans la Caverne des flammes, avant de descendre les marches du sommeil profond qui l'amèneront dans les Bois enchantés, dans l'ouest des Contrées du rêve. Il s'agit de lieux merveilleux et fantastiques , mais l'horreur n'en est pas absente, car les réalités du Mythe y sont présentes, tout comme dans le monde de l'éveil. Outre la présence et l'influence des monstrueuses divinités du panthéon lovecraftien, y vit une faune souvent effrayante, parfois cauchemardesque, toujours étrange. Les Contrées du rêve décrites par Lovecraft permettent d'offrir un cadre de jeu aux ambiances différentes et singulières. Des bosquets des Zoogs à Kadath l'inconnue dans le Désert glacé, du plateau de Leng aux bazars de Celephais, d'Inquanok la cité d'Onyx à la rivière Kra, un voyage dans les Contrées du rêve sera riche en découvertes et en rencontres étonnantes. Si vous souhaitez proposer des scénarios ou des campagnes dans les Contrées du rêve, vous trouverez en librairie plusieurs livres compilant les textes de Lovecraft à ce propos (par exemple le Tome 1 de *l'Intégrale H. P. Lovecraft : Les Contrées du Rêve* aux éditions Mnemos).

Règles spécifiques pour les Contrées du rêve

L'ensemble des règles de *Cthulhu Hack* s'applique dans les Contrées du rêve. Le temps s'y écoule cependant plus lentement que dans le monde de l'éveil, sans pour autant qu'on puisse établir une règle précise à ce sujet. Les blessures physiques subies durant une aventure onirique ne provoquent pas forcément le réveil, mais sont considérées comme autant de tests de Santé mentale au réveil. La mort physique dans les Contrées du rêve stoppe immédiatement le voyage et ramène brutalement le rêveur dans le monde de l'éveil. Le personnage perd immédiatement un niveau de Santé mentale et doit ensuite faire un test de Santé mentale. En cas de « 1 » ou de « 2 », lancez 1d6 et utilisez la table des Folies passagères (voir p. 31). Le résultat affecte durablement ou de façon temporaire le personnage, à la discrétion du MJ. Les personnages ne peuvent entrer dans les Contrées du rêve que durant leur sommeil, et de manière non délibérée (à moins qu'ils ne soient devenus ces rares Rêveurs qui maîtrisent leurs voyages oniriques), ou parce qu'ils disposent d'artefacts ou de substances permettant de se rendre « artificiellement » au-delà du mur du sommeil, ou physiquement, car ils connaissent la localisation de passages tangibles entre le monde de l'éveil et les Contrées du rêve.

Lorsqu'un personnage a déjà pénétré une fois dans les Contrées du rêve, il peut tenter une **Sauvegarde de Sagesse** avec (score de Sagesse du personnage -1) malus pour tenter d'y retourner délibérément par le rêve. Chaque nouveau voyage dans les Contrées du rêve fera cumulativement baisser ce malus d'un point (la capacité *Voyage onirique*, p. 86, change légèrement cette règle).

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 médicamentation 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**.

Si vous souhaitez axer votre campagne sur des personnages capables de lancer des sorts, le supplément *Magie* contient une version alternative des règles de gestion des sortilèges et des Écrits interdits qui les contiennent.

Exemples de sortilèges

Voici une liste de sortilèges, n'hésitez pas à inventer les vôtres. Les sortilèges peuvent être découverts dans des Écrits interdits : des ouvrages qu'il faut déchiffrer afin d'en recevoir l'enseignement. Après chaque sort, vous trouverez une indication du type (S, 2 Moments, 1d10). La lettre est un S pour Sortilège, ou R pour Rituel (les Rituels sont plus longs à déclencher). S'ensuit le temps nécessaire pour déclencher l'effet. Enfin, le score de dé indique la Sanité, qui est utilisée dans le supplément *Magie*. Si vous souhaitez axer votre campagne sur la sorcellerie, vous y trouverez des règles détaillées concernant les sortilèges et les Écrits interdits.

- **Appel du vide (S, 2 Moments, 1d10) :** une sphère de ténèbres absolues apparaît autour d'une cible (personne ou objet) englobant tout ce qui est Proche pendant une heure. L'effet dure 3d6 Minutes. Vue de l'extérieur, la sphère semble faite de ténèbres impénétrables. Pour quiconque se trouve à l'intérieur, l'expérience est traumatisante et donne lieu à un **test de Santé mentale**.
- **Aversion (S, 1 Moment, 1d8) :** 2d3 cibles Proches les unes des autres subissent un **Désavantage** sur toutes leurs Sauvegardes pendant une Minute.
- **Brouillard mental / Insertion de pensée (S, 3 Moments, 1d6) :** fait oublier un fait précis, un évènement, une rencontre, une personne, à une cible en ligne de mire. Un PJ qui est la cible de ce sort peut effectuer une **Sauvegarde de Charisme**, modifiée par le Malus au toucher de la créature ou du sorcier, pour résister au sort. Si le sort est lancé par un PJ, le joueur lance 1d6, le sort fonctionne si le score du dé est supérieur ou égal au score Dés de Vie de la cible.
- **Bruits de pas des Anciens (S, 2 Moments, 1d6) :** tout personnage Proche doit réussir une

Sauvegarde de Sagesse. Ceux qui ratent doivent immédiatement jeter les dés sur le tableau *Hors Jeu* (voir p. 50). Les humains ou animaux lancent un 1d6 et les entités du Mythe lancent un 1d20, elles meurent sur un 1 ou un 2.

• **Chant de Dho-Na (R, 1 heure, 1d8) :** réciter la formule en tenant un objet transportable donne au sorcier un aperçu du dernier individu à l'avoir touché et de l'endroit où il s'en est séparé. Réciter la formule avec un objet dans un endroit où il a déjà été utilisé anime l'objet, qui reconstitue au minimum une Minute d'activité. Par exemple, effectuer le Chant de Dho-Na sur un gant utilisé pour ouvrir un coffre-fort permettrait au sorcier de voir les mouvements de la combinaison, effectués par l'objet.

• **Colère des Grands Anciens (S, 2 Moments, 1d6) :** 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 (S, 2 Moments, 1d8) :** 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 / Ambroisie (S, 2 Moments, 1d12) :** toute nourriture ou boisson Proche périme et engendre la nausée si elle est consommée. Les Ressources périssables perdent 2 niveaux de dé (d8 devient d4). N'affecte pas les êtres vivants. Ambroisie est le même sort, inversé, rendant tout ce qui est à portée consommable, délicieux, et dénué de toute toxicité, jusqu'à la fin de la scène ou pendant une heure (le plus proches des deux).

• **Enchantement d'Ephraïm (S, 1 Moment, 1d10) :** réduit au silence une cible Proche. Le sorcier peut parler avec la voix de la cible pendant une heure. Pendant ce temps, la cible a du mal à respirer, toutes les **Sauvegardes physiques** ont un **Désavantage**.

• **Enchantement du grand imposteur (S, 3 Moments, 1d12) :** le personnage obtient un **Avantage** pour sa prochaine **Sauvegarde** contre un protagoniste humain ou animal (mais pas un monstre du Mythe ni un sorcier). Le protagoniste en question est par défaut amical.

• **Envoûtement igné (S, 3 Moments, 1d8) :** la cible, en présence d'une flamme nue, aussi petite ou éloignée soit-elle, doit réussir une **Sauvegarde de Charisme** ou être totalement subjuguée par cette source de chaleur, insensible à tous les évènements qui peuvent se dérouler dans son environnement, durant une Minute.

• **Fracture (S, 1 Moment, 1d12) :** une cible en ligne de mire, à portée Loin au maximum, se déforme, comme si on la voyait à travers un miroir brisé, juste un Moment. La cible perd 1d3 Points de Vie, ignorant tout Couvert et Armure non magique.

• **Gueule de Yog-Sothoth (S, 2 Moments, 1d6) :** fige le temps dans une zone fixe incluant tout ce qui est Proche du sorcier, pendant 1d4 + 1 Moments. Le sorcier peut continuer à se déplacer dans la zone d'effet et peut choisir de la quitter mais il ne peut plus y revenir une fois le seuil franchi. Ceux qui se trouvent à l'extérieur de la zone perçoivent ceux qui sont dedans (sauf le sorcier) figés comme des statues. Toute



personne entrant à l'intérieur vieillit d'un an et ne peut plus bouger jusqu'à ce que les effets cessent.

• **Invocation de l'horreur ailée (S, 2 Moments, 1d10) :** invoque un serviteur qui récupère un objet ou une personne Distant(e) et le ramène jusqu'au sorcier. Si la cible est non consentante elle peut effectuer une **Sauvegarde de Force** pour résister.

• **Invocation des êtres extra-dimensionnels (S, 4 Moments, 1d8) :** convoque pour 10 Minutes 2d4 entités semi-physiques volantes et affamées (1 Dé de Vie chacune) capables d'obéir à des ordres simples. Elles restent jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou au maximum pour une durée de D6 minutes.

• **Invocation du traqueur invisible (R, 1 heure, 1d8) :** 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.



Sebastien Savard (Order #48304998)

• **Morceau du voile (S, 4 Moments, 1d8) :** le personnage pose trois questions à un cadavre Proche, celui-ci répond honnêtement selon ce qu'il a perçu. La réponse ne sera audible que si le corps est dans une position adéquate (la bouche ne doit pas être obstruée, et le corps doit être à portée de voix).

• **Poudre d'Ibn-Ghazi (S, 2 Moments, 1d12) :** le sorcier voit tout ce qui est invisible, jusqu'à une portée Proche, pendant 1 Minute. Lancer ce Sortilège nécessite de pouvoir faire un tour sur soi-même en soufflant une fine poussière. La poudre fonctionne également sous l'eau et dans le vide.

• **Poupée du Pharaon (S, 4 Moments, 1d10) :** un cadavre intact est animé pour devenir un Mort-vivant ayant au maximum 2 Dés de Vie (voir pp. 60-61). Il peut suivre des instructions simples mais ne peut ni parler ni se livrer à des réflexions complexes.

• **Protection (S, 1 Moment, 1d12) :** le personnage gagne 2 points d'Armure durant une Minute.

• **Réanimation (R, 8 heures, 1d6) :** 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 (S, 2 Moments, 1d8) :** piège une zone Proche qui ralentit tout mouvement comme si l'air était devenu de la mélasse (les mouvements et les actions physiques ont un **Désavantage**). Une **Sauvegarde de Charisme** permet de sortir du piège : en cas de succès, il faut 1d10 Moments, 6d10 Minutes (ou au moins le temps de générer une situation désavantageuse) dans le cas contraire.

• **Séisme (R, 1 heure, d6) :** déclenche un séisme sur une zone de 1 km² qui déchire le sol. Les **Sauvegardes physiques** de toutes les personnes qui sont Distantes de l'épicentre ou plus près subissent un **Désavantage**. Ceux qui sont Proches doivent effectuer une **Sauvegarde de Dextérité** ou tomber à terre, lâchant ce qu'ils ont en main. Les bâtiments Proches peuvent subir des dégâts ou s'effondrer, à la discrétion du MJ.

• **Signe de Voor (S, 4 Moments, 1d12) :** 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 (S, 2 Moments, 1d8) :** fige un monstre sur place, il devient incapable d'agir ou de se déplacer. En combat, lancez chaque round 1d20 modifié par le Malus au toucher de la cible. Elle brise l'effet du signe des Anciens si elle obtient 2 ou moins (Malus au toucher inclus). En-dehors d'un combat, les effets sont identiques mais le test doit être fait chaque Minute. Au bout d'une heure, les effets s'arrêtent obligatoirement.

• **Sommeil (S, 3 Moments, 1d8) :** oblige 4d6 Dés de Vie de créatures à effectuer une **Sauvegarde d'Intelligence**. En cas d'échec, elles dorment durant 2d4 heures.

• **Téléportation (S, 2 Moments, 1d6) :** transporte une cible Proche dans n'importe quel bâtiment connu par le lanceur du sortilège, du moment que le lieu a un angle plus grand que 120°.

• **Transformation (S, 3 Moments, 1d8) :** 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 (S, 2 Moments, 1d10) :** 2d6 cibles Proches sont immédiatement [Lancez 1D4 : 1 effrayées ; 2 démoralisées ; 3 inquiètes ; 4 apathiques).

• **Verrou magique (S, 1 Moment, 1d12) :** maintient une porte (ou un portail, une fenêtre, une trappe, ou n'importe quel passage de ce

genre) fermé, comme si une pression était exercée de l'autre côté. Une **Sauvegarde de Force** avec un modificateur de -2 permet de libérer le portail. Sur un résultat impair à la **Sauvegarde**, la personne à la porte tombe au sol, sur un résultat pair elle trébuche et tombe en avant. L'effet se dissipe de lui-même après 1 Minute.

• **Voile d'apparence (R, 1 heure, 1d10)** : le sorcier ou la créature apparaît humain et n'est plus reconnaissable, sans pouvoir imiter une personne spécifique. Dure 12 Heures, ou jusqu'à ce que l'individu soit la cible d'un autre sort (auquel cas il y a une chance sur deux que le Voile d'apparence se dissipe).

La Reliure du Feu défendu : un Écrit interdit

En 1071, les Turcs de la Maison de Saljuq chassent de Jérusalem les Fatimides qui gouvernaient la région. Ils réduisent une grande partie des habitants de la ville en esclavage et tuent les autres. Un érudit du nom de Chakir rédige quelque temps après une chronique en arabe dévoilant qu'un sorcier aidait la Maison de Saljuq en invoquant des puissances impies. Le manuscrit se retrouve ensuite entre les mains d'un moine français au XVI[e] siècle, qui en réalise une traduction enluminée et ajoute des dessins illustrant les exactions et les sortilèges avec une précision morbide.

Caractéristiques

Auteur : Chakir
Date : XVI[e] siècle
Apparence : un codex enluminé, carbonisé et tâché, parsemé de résidus huileux. Les dégâts rendent une grand partie du texte illisible. Les pages dégagent une odeur difficilement soutenable qui interdit toute lecture prolongée et nécessite des arrêts fréquents.
Éditions : il n'existe qu'un exemplaire unique de cet ouvrage.
Accessibilité : l'ouvrage est conservé dans la bibliothèque de l'Université Miskatonic à Arkham, dans une partie interdite au public. Toute demande d'étude doit être sérieusement motivée par écrit, puis validé par un entretien avec l'archiviste de la bibliothèque.
Langue : français
Contenu : le texte est une traduction enluminée d'une chronique du XII[e] siècle.
Notes : il semblerait que le sorcier ait survécu sous une forme ou une autre, et serait désormais le chef d'une secte cherchant à réparer d'anciens torts.
Sortilèges : Chant de Dhò-Na, Envoûtement igné, Fracture, Séisme, Verrou magique, Voile d'apparence
Hermétisme/période de lecture : d8 / 1 mois
Corruption : 4

Note : *l'Hermétisme, la période de lecture et la Corruption sont des notions détaillées dans le supplément* Magie, *elles permettent de gérer la difficulté à comprendre l'ouvrage, et le danger qu'il représente pour la Santé mentale du lecteur.*



Les secrets de Milo

« Ceci était déjà vieux quand Babylone était jeune ;
Personne ne savait depuis combien de temps cela dormait sous le tertre.
Où à la fin de notre quête nos pelles trouvèrent
Ces blocs de granit et les ramenèrent au jour. »

– *L'Habitant,* H.P. Lovecraft

La campagne *Les secrets de Milo* est une suite de trois scénarios introductifs pour *Cthulhu Hack*. Ils peuvent être joués avec les prétirés présentés dans les pages suivantes. Elle se déroule tout d'abord en Italie et mènera les investigateurs jusqu'à Babylone où ils affronteront une menace millénaire.

Les faits jusque-là

Il y a des milliers d'années, un culte voué à un avatar de Shub-Niggurath – l'un des Autres dieux, voir p. 89 – se développe en Mésopotamie. Sous le nom d'Inanna puis d'Ishtar, ce puissant rejeton du Grand Ancien (dont le vrai nom est Ish'Achtar) devient une déesse de la fertilité à la fois terrible, guerrière et protectrice. À Babylone, son culte construit un portail menant au micro-univers de Shub-Niggurath : la porte d'Ishtar. L'événement attire l'attention de nombreux ennemis dont un groupe de membres de la Grande Race de Yith. L'un d'eux intervient directement et réussit à plusieurs reprises à détruire la porte d'Ishtar, mais par trois fois elle

est reconstruite. C'est la chute de Babylone qui précipitera celle du culte d'Ishtar. Le nom réel de la divinité priée se perd tandis que les fidèles se mélangent à d'autres sectes antiques. Quant au membre de la Grande Race de Yith, son nom réel (Markd'uk) entre dans les légendes en tant que Marduk, le roi des dieux babyloniens. Il laisse tout de même un détecteur sur place, afin de le prévenir si la porte d'Ishtar finit par être exhumée. Le dispositif, formé dans un métal inoxydable, est placé sous le sable à proximité de la porte d'Ishtar.

À l'époque de la Rome Antique, les rites dédiés à la déesse babylonienne ressurgissent sous la forme d'un puissant culte à mystères uniquement composé de femmes. La divinité priée (dont le vrai nom reste inconnu) est alors appelée la *Bona Dea*. La secte prend une ampleur considérable au fil du temps, mais elle a du mal à être prise au sérieux par les hommes de pouvoir romains. Le meurtre de l'un d'eux, déguisé en femme pour participer secrètement au culte et en apprendre plus sur la *Bona Dea*, éveille cependant l'attention des puissants. Acculées, les prêtresses prennent peur, et peu à peu le culte se dissout et sombre dans l'oubli.

Lors du premier millénaire de notre ère le culte de la *Bona Dea* renaît avec l'émergence des religions monothéistes. Des cultistes parviennent à se mêler aux communautés chrétiennes et forment une sororité de nonnes nommée les Servantes de la Bonne Mère.

Au début du XX^e^ siècle des travaux archéologiques commencent à Babylone. Le chantier met au jour les vestiges de la porte d'Ishtar. Le dispositif mis en place par Markd'uk s'active et le Yithien échange son esprit avec l'archéologue le plus proche du détecteur, **Milo Torricelli**. Markd'uk échange sa conscience par-delà l'espace et le temps avec Milo, puis sabote les fouilles. L'entreprise est un franc succès : l'extraterrestre parvient à faire s'effondrer la porte alors qu'elle allait bientôt être reconstruite, ce qui met un coup de frein incroyable aux travaux archéologiques et provoque leur fin. Milo possédé revient en Italie, riche de ses découvertes et des aptitudes hors normes de Markd'uk. Il enquête sur le culte d'Ishtar pour s'assurer qu'il n'est plus actif, et retrouve les Servantes de la Bonne Mère à Rome en Italie. Il met à profit ses connaissances et son argent nouvellement acquis pour racheter une villa (la Villa d'Este) non loin de Rome, afin de surveiller les Servantes. De son côté, l'esprit de Milo, incarné dans le corps de Markd'uk, dans un autre espace-temps, s'attache à la « compagne » du Yithien, Ereth'k'eigar, une Yithienne qui prend soin de lui. Cette expérience perturbante dure une dizaine d'années.

1919 : Markd'uk finit par se rendre compte que l'ancien culte s'est égaré et ne présente aucune menace. Il retourne dans son corps, et Milo retrouve le sien. L'humain ne comprend pas ce qui s'est passé : il a l'impression d'avoir fait un rêve qui a duré des années. Arraché à une vie exotique mais mentalement perturbante, il a l'impression d'avoir perdu l'amour de sa vie. Convaincu qu'il a vécu une expérience magique, il commence à travailler sur la fabrication d'évènements qui sembleront inexplicables, à Rome, afin d'attirer à lui des spécialistes de l'occulte.

Mi-1920 : les actions de Milo éveillent l'attention de plusieurs groupes occultes, notamment les Servantes de la Bonne Mère. Elles se contentent dans un premier temps de l'observer et enquêtent sur lui. Elles apprennent son histoire, ses aventures à Babylone ainsi que sa perte de mémoire. Trois Servantes spécialisées dans l'espionnage surveillent secrètement Milo depuis l'église adjacente à la Villa d'Este.

Fin 1920 : les Veilleurs de Venise, un groupe occulte enquêtant sur les évènements surnaturels en Italie, envoient des investigateurs à Rome pour faire la lumière sur la situation.

Les scénarios

La campagne *Les secrets de Milo* s'articule en trois scénarios aux ambiances distinctes. Elle permet de faire un tour d'horizon des différentes manières d'aborder le Mythe de Cthulhu.

Scénario 1 : Manigances d'Arlequin

Durant leur enquête, les PJ se retrouvent pris dans l'engrenage de la vie politique italienne. Alors qu'ils commencent à démêler le bon grain de l'ivraie, ils se font enfermer dans une usine avec des grévistes particulièrement remontés contre le gouvernement. Cette péripétie leur permet d'apprendre qui est l'homme dernière les événements étranges qui animent Rome depuis plusieurs mois : Milo Torricelli. L'intrigante rencontre a lieu, ce qui interpelle les Servantes de la *Bona Dea*.

Ce premier scénario prend à contre-pied les habitués du Mythe de Cthulhu, via une aventure qui semble teintée de magie et d'étrange alors que tout est factice, créé de toutes pièces par Milo Torricelli.



Scénario 2 : Mystères en Italie

Milo Torricelli a été enlevé dans des circonstances violentes et étranges par les Servantes de la Bonne Mère. Les PJ se lancent à la poursuite de cette sororité issue d'un culte à mystères. Ils vont devoir affronter les prêtresses en divers lieux, parfois aidés par un étrange policier possédant vraisemblablement des pouvoirs occultes, afin de retrouver Milo et empêcher, peut-être malgré eux, l'invocation de la *Bona Dea*.

Ce deuxième scénario est plus classique, avec une plongée progressive vers l'horreur, et une intrigue complexe à démêler.

Scénario 3 : Voyage en Mésopotamie

Afin d'en finir une fois pour toutes avec la *Bona Dea*, les investigateurs enquêtent sur le passé de Milo et sur ses recherches à Babylone. Après un voyage rocambolesque sur le Tigre et l'Euphrate, ils devront combattre, sur les ruines de l'ancienne Babylone, un sombre rejeton bien décidé à conquérir le monde : Ishtar.

Ce troisième scénario est plus héroïque et pulp et se termine par une confrontation horrifique et brutale.

Les personnages

Par défaut, les personnages font partie des Veilleurs de Venise, une organisation vénitienne intéressée par l'occulte et surveillant les activités des fauteurs de troubles : sorciers, créatures indicibles ou cultes interdits. Les Veilleurs de Venise ont été intrigués par plusieurs articles de journaux évoquant des faits surnaturels à Rome (voir l'**aide de jeu S02**), ils envoient un groupe pour enquêter.

Demandez aux joueurs de choisir un personnage parmi les suivants (si vous possédez la pochette *Cthulhu Hack : Aides de jeu*, vous trouverez les personnages prétirés sous la forme de feuilles volantes).

À la fin de chaque scénario, les personnages progressent selon les règles habituelles indiquées p. 87.

Note : *si vous souhaitez jouer avec d'autres personnages, cela ne pose aucun souci. Vous pouvez choisir un autre commanditaire que les Veilleurs de Venise, ou considérer que les évènements étranges de Rome intéressent les personnages des joueurs.*

Nom : Gabriello Zanini
Âge : 32
Métier : Technicien

Caractère : Sûr de lui, croyant, impulsif

FOR	DEX	CON	SAG	INT	CHA
14	13	13	10	10	8

Torche 6	Dé de vie 8	Richesse 4
Bagou 6	Dégât armé 8	
Santé mentale 10	Dégât sans arme 4	



Description : Homme d'une trentaine d'années aux cheveux bruns légèrement dégarnis sur le dessus du crâne, portant des lunettes rondes et une moustache fournie soigneusement entretenue, vêtu d'un costume bas de gamme.

Équipement : Lampe-torche (Matériel d8), Symbole sacré (Torah) (Matériel d4)

Capacités spéciales : Force de caractère, Médecin de terrain

Compétences : Mécanismes

Histoire : Gabriello est né à Gênes à la fin des années 1880. Aimé et choyé, il se passionna très tôt pour les sciences. Il participa à la bataille de Vittorio Venetto contre les Autrichiens en 1918, en tant que médecin et mécanicien. Il rejoignit naturellement les Veilleurs de Venise lorsque ceux-ci le recrutèrent pour ses connaissances scientifiques, capables d'apporter parfois un éclairage intéressant face à des artefacts qui semblent de prime abord magiques.



Nom : Isabella De Luca
Âge : 32
Métier : Détective

Caractère : Pragmatique, patiente, revancharde

FOR	DEX	CON	SAG	INT	CHA
10	12	8	12	14	12

Torche	6	Dé de vie	6	Richesse	6
Bagou	d8	Dégât armé	d8		
Santé mentale	d8	Dégât sans arme	4		

Description : Jeune femme au visage rond d'où rayonnent deux yeux vert pâle, encadrés par des cheveux blonds. Vêtue d'habits plutôt amples et pratiques gris ou noirs afin de passer inaperçue.

Équipement : Pistolet (Matériel d8), Outils de crochetage

Capacités spéciales : Main sûre, Chef d'équipe

Compétences : Analyse

Histoire : Isabella est née à Milan, d'Alfredo et Bella De Luca, rentiers. Tous deux membres des Veilleurs de Venise, ils initièrent rapidement leur fille aux secrets du monde. Ils souhaitaient qu'elle reste sagement dans leur domaine, à étudier des livres, mais la jeune femme était curieuse et elle devint détective, enquêtant pour le compte de particuliers susceptibles de régler ses émoluments. Aujourd'hui, ses parents sont vieillissants et lui demandent régulièrement des enquêtes pour le compte des Veilleurs.



Nom : Martina Mancini
Âge : 28
Métier : Journaliste

Caractère : Curieuse, aventurière, matérialiste

FOR	DEX	CON	SAG	INT	CHA
12	12	9	12	9	14

Torche	d8	Dé de vie	d6	Richesse	6
Bagou	d8	Dégât armé	6		
Santé mentale	d8	Dégât sans arme	1		

Description : Femme aux yeux bruns et aux cheveux mal coiffés dissimulés sous un chapeau en feutre marron. Porte des habits simples et passe-partout.

Équipement : Appareil photo (Matériel d8), Papiers officiels (carte de journaliste)

Capacités spéciales : Mental d'acier, Poussée d'adrénaline

Compétences : Rumeurs

Histoire : Martina est née en Afrique orientale italienne en 1892, d'une mère italienne journaliste et d'un père érythréen agriculteur. Sa mère retourna vivre en Italie après la mort de son époux dans des circonstances troubles. Martina rejoignit à l'âge adulte un journal régional, Il Gazzettino. Elle découvrit lors de ses investigations l'existence d'un curieux ordre secret, les Veilleurs de Venise. Plutôt que les dénoncer au grand jour, elle intégra ce groupe occulte, afin de passer dans le camp de « ceux qui savent ».

Nom : Yuan Wang
Âge : 64
Métier : Occultiste

Caractère : Mystique, fantasque, intolérant

FOR	DEX	CON	SAG	INT	CHA
10	8	10	15	12	15

Torche	8	Dé de vie	12	Richesse	6
Bagou	6	Dégât armé	6		
Santé mentale	8	Dégât sans arme	1		



Description : Homme d'une soixantaine d'années aux cheveux blancs et au visage marqué vêtu d'un élégant costume bleu nuit

Équipement : Porte-bonheur (Matériel d6, déclenche l'Enchantement du Grand Imposteur au lieu de l'effet habituel, voir p. 92), Lunette de poche

Capacités spéciales : Déduction, Érudit

Compétences : Mythologie

Histoire : Fils unique de parents commerçants absorbés par leur travail, Yuan Wang se réfugia très tôt dans la lecture. Les ouvrages développèrent son imagination, il se passionna pour les écrits d'occultisme et écuma les boutiques ésotériques. Il constitua peu à peu une bibliothèque occulte importante et se fit rémunérer pour ses services de mentorat auprès d'autres occultistes italiens. En rejoignant les Veilleurs de Venise, Yuan a eu accès à de véritables Écrits interdits recelant des pouvoirs surnaturels.

Nom : Antonella Guardino
Âge : 21
Métier : représentante de commerce

Caractère : Discrète, douce, secrète

FOR	DEX	CON	SAG	INT	CHA
8	14*	8	14	12	12

Torche	10	Dé de vie	6	Richesse	6
Bagou	6	Dégât armé	6		
Santé mentale	6	Dégât sans arme	6		



Description : Jeune femme d'une vingtaine d'années, souriante, aux cheveux blonds mi-longs, vêtue d'habits démodés, achetés dans les friperies bon marché.

Équipement : Pistolet (Matériel d8), flasque de whisky contenant un puissant somnifère (équivalent de l'équipement Chloroforme mais fonctionne à l'ingestion) (Matériel d6)

Capacités spéciales : Agile, Crochetage

Compétences : Négociation

Histoire : Antonella Guardino est née en 1898 dans la petite ville de Manarola, de parents pêcheurs. Elle a quitté sa famille en 1919, devenant représentante de commerce pour une entreprise de textile basée à Manarola. Cela, c'est la version officielle. En réalité, elle s'appelle Sofia Fontana, est fille de militaires florentins, et fait partie de l'Ufficio I, les services secrets italiens. Elle enquête pour le compte des Veilleurs de Venise en accord avec sa hiérarchie, car les deux entités collaborent pour la stabilité de l'Italie.

Contexte politique

Les deux premiers scénarios se déroulant en Italie, il est important de cerner le contexte politique local. Durant la Première Guerre mondiale, le roi d'Italie – **Victor-Emmanuel III**, en poste depuis 1900 – souhaite la neutralité. Vers la fin de la guerre, le gouvernement italien choisit tout de même de rejoindre les alliés contre l'Empire austro-hongrois afin d'annexer certaines régions. À la fin de la guerre, tous les territoires convoités ne reviennent pas à l'Italie, ce qui rend la paix « impopulaire ».

Voici les différents évènements qui agitent l'Italie entre 1919 et 1920, au début de la campagne *Les secrets de Milo* :

• **Printemps 1919 :** une série de grèves sauvages a lieu dans les villes, provoquées par le pouvoir d'achat en berne. Des centaines de magasins et de dépôts de vivres sont pillés à Forlì, Milan et Florence, où se constitue une république des Soviets qui dure trois jours.

• **6 juin 1919 :** le premier programme du fascisme, axé sur les réformes agricoles, administratives, fiscales et électorales (dont le suffrage universel à 18 ans) paraît dans *il Popolo d'Italia* (un quotidien créé par Benito Mussolini).

• **Juillet 1919 :** dans le Latium, dans le Sud puis dans la vallée du Pô, les paysans revenus du front occupent, drapeau rouge en tête, les terres agricoles. Le gouvernement Nitti (fraîchement élu Président du Conseil des ministres) autorise l'occupation des terres en échange de garanties de mise en culture. Fermiers et journaliers s'organisent en coopératives et en syndicats pour négocier leurs salaires.

• **Début d'année 1920 :** les grèves des ouvriers reprennent dans toute l'Italie.

• **15 juin 1920 :** Giovanni Giolitti accède au pouvoir en tant que Président du Conseil des ministres pour tenter de résoudre la grave crise politique et sociale.

• **Juin :** les bersagliers (soldats italiens d'infanterie légère spécialisée dans la lutte contre la criminalité et l'aide à la population) se révoltent.

• **Septembre 1920 :** plusieurs centaines d'usines sont occupées depuis l'été. Les ouvriers procèdent à l'élection de « conseils d'entreprises » afin de remplacer les patrons. Le président Giolitti ne fait pas appel à la force et espère que le mouvement s'essoufflera.

• **Automne 1920 :** les socialistes conquièrent 2162 communes sur un total de 8059 aux élections administratives.

Rome dans les années 1920

Rome a été annexée au Royaume d'Italie en 1870 : elle devient la capitale du pays. Elle comptait à ce moment là 270 000 habitants, ce qui faisait d'elle la quatrième ville du pays après Naples, Milan et Gêne. Depuis une dizaine d'années, l'agglomération romaine est en travaux et s'étend. Elle compte en 1920 plus de 800 000 habitants.

Se déplacer vers et dans Rome

Le réseau de chemin de fers est largement déployé en Italie, même si les lignes de chemin de fer sont dans un piteux état au lendemain de la Grande Guerre. Il est possible d'aller de Venise jusqu'à Rome en bateau puis en train. Si des personnages viennent en Italie depuis

l'autre côté de l'océan, ils arrivent à Florence, l'ancienne capitale. Ils peuvent rejoindre rapidement Rome en train.

En ville, l'ATM (*Azienda Tramvie Municipali*) est la principale société en charge des transports municipaux, elle s'occupe de la mise en service et de l'exploitation des tramways et des omnibus (véhicule tracté par des chevaux). Les réseaux sont en bon état. Pour autant, se déplacer à pied dans la ville est aisé tant elle est peu étendue.

Visiter Rome

1. Le Colisée (*Colosseo*) et le Mont Palatin
Appelé par les anciens Romains *Amphitheatrum Flavium* (Amphithéâtre Flavien), le Colisée est le monument le plus célèbre et le plus spectaculaire de la Rome Antique, ainsi que le plus grand amphithéâtre du monde. Son nom est certainement lié à la grande taille de ce monument, mais, avant tout, au fait qu'à proximité se trouvait l'immense statue en bronze de Néron (*colossus* signifie statue immense en latin).

2. Le Panthéon de Rome (*piazza della Rotonda*)
C'est l'un des monuments antiques les mieux conservés de Rome, et aussi un exemple remarquable de sa réutilisation en tant qu'édifice chrétien. Il était à l'origine un monument sacré dédié à l'ensemble des dieux, à Mars et à Vénus en particulier.

3. Le Vatican
L'État du Vatican est situé au beau milieu de la ville de Rome. Cette Ville-État d'une toute petite superficie de moins d'un kilomètre carré est le siège de l'Église catholique et le lieu de résidence du Pape. Les guides touristiques en conseillent la visite, même pour les athées ou les non-catholiques.

4. Les Jardins de la Villa Borghèse
Le parc de la Villa Borghèse – situé en plein centre-ville – est l'un des plus beaux espaces verts de la ville. D'une surface de 5 km², le domaine accueille également une collection d'œuvres d'art de premier ordre ainsi qu'un parc zoologique.

5. La Fontaine de Trévi
Construite à la demande du Pape Benoit XIV, elle est l'œuvre de Nicolas Salvi qui l'a achevée en 1762. La fontaine est venue remplacer la bouche de l'aqueduc romain qui amène toujours l'eau d'une source, l'*Acqua Virgine*. Les bas-reliefs de la fontaine montrent qu'une jeune fille nommée Trévi aurait révélé l'emplacement de la source à des soldats romains pour sauver sa virginité. Cette œuvre monumentale, adossée à un palais, reprend la forme d'un temple.

6. Le Forum Romain (*Foro Romano*)
Il forme un vaste rectangle, entre le Capitole, le Palatin, le Colisée et les différents forums impériaux. Il est traversé par une voie dallée, la Voie Sacrée (*Via Sacra*), qui serpente entre les monuments, d'un arc de triomphe à l'autre : celui de Titus au sud-est, celui de Septime Sévère au nord-ouest.

7. Le Pont Saint-Ange (*Ponte Sant'Angelo*) et le Château Saint-Ange
Le *Castel Sant'Angelo* a été construit au IIe siècle comme mausolée sous les ordres de l'empereur Hadrien. Le nom de l'archange Michel fut seulement associé à ce mausolée en 590, après que le pape de l'époque, Grégoire I, pendant l'épidémie de peste, a vu apparaître l'archange Michel au-dessus du temple, et remettre son épée au fourreau, signe que l'épidémie touchait à sa fin. La statue de bronze remarquable de l'archange Michel fut réalisée en 1753 par Pieter Anton von Verschaffelt.

8. La Basilique Sainte-Marie-du-Trastevere

Berceau du christianisme, Rome abrite certaines des plus anciennes églises du monde. Parmi les plus importantes se trouve la basilique *Santa Maria in Trastevere*, remarquable par sa façade et son intérieur recouverts de mosaïques dorées des XII[e] et XIII[e] siècles.

9. La Piazza Navona

La Piazza Navona est l'une des plus belles places de Rome, dont la forme est due à sa fonction d'origine de stade pour les compétitions d'athlétisme (*Circus Agonalis*), doté de tribunes pour 20 000 spectateurs. Au XVII[e] siècle, le Pape Innocent X demanda au Bernin de construire *La Fontana dei Quattro Fiumi* (la fontaine des quatre fleuves) dont les statues représentent le Danube, le Gange, le Nil et le Rio de la Plata). L'obélisque de 16 mètres de haut de la fontaine vient à l'origine du Cirque de Maxence.

10. Le Capitole (*Campidoglio*)

Michel-Ange a pensé la place de façon à l'orienter vers la Basilique Saint-Pierre, qui représentait le centre politique de la ville à l'époque. Il a également proposé de faire construire un autre palais (le Palais neuf) et a redessiné le Palais des Conservateurs. Dominant la place, le Palais sénatorial est devenu le siège de la mairie de Rome.

11. Les Thermes de Caracalla

Situées au pied de la colline de l'Aventin, dans le sud de Rome, proche du *Circus Maximus*, les imposantes ruines des thermes de Caracalla sont les vestiges de ce qui fut l'un des plus grands et des plus riches établissements thermaux de l'Empire romain, pouvant accueillir 1600 personnes.

12. Le Campo dei Fiori

La Place de Campo dei Fiori (« place du champ des fleurs ») a été commandée par le Pape Calixte III et a été construite en l'an 1456, à l'endroit où se trouvait un champ de fleurs, d'où le nom de la place. Depuis 1869, tous les matins, sauf le dimanche, elle accueille un marché vendant aliments, fleurs et de nombreux autres produits.

Quelques noms et quelques rues pour improviser

- **Prénoms masculins :** Angelo, Lino, Dario, Giovanni, Luca, Mattéo, Alessio, Lino, Tino, Giulian, Ugo, Lissandro...
- **Prénoms féminins :** Giulia, Clara, Maria, Livia, Dina, Stella, Carla, Chiara, Pia, Lucia, Bianca, Sienna...
- **Noms de famille :** Rossi, Ferrari, Esposito, Romano, Ricci, Greco, Rizzo, Conti, Mancini, Santoro, Fontana, Moretti...
- **Quelques rues de Rome :** via Giusti, via Mecenate, via Tasso, via Napoli, via Magenta, via Marsala, via Montebello, vicolo di Montevecchio, vicolo des Curato, ponte Sisto, via della Torretta, piazza de Firenze, piazza Fiammetta... (« via » signifie « rue », « vicolo » signifie « ruelle », « ponte » signifie « pont » et « piazza » signifie place).

aide de jeu 501



Manigances d'Arlequin

Rome, fin Novembre 1920.

Alors que le peuple italien assiste à la montée du fascisme, il subit de plein fouet une grave crise économique et la misère sociale s'abat sur le pays. Une révolution se prépare – et dans peu de temps Benito Mussolini prendra le pouvoir, mais ce n'est pas le sujet de notre histoire.

Les investigateurs arrivent à Rome pour enquêter sur des événements étranges dont la presse fait écho. Rome n'est pas une capitale tranquille : les PJ vont devoir se montrer prudents et discrets durant leur enquête qui les mènera jusqu'à une usine métallurgique et enfin à un riche excentrique, **Milo Torricelli**.

Introduction

Que les personnages soient envoyés par les Veilleurs de Venise, par un autre organisme, ou qu'ils viennent à Rome d'eux-mêmes, donnez-leur l'**aide de jeu S02** qui compile des articles de journaux que les personnages ont pu lire, concernant des phénomènes étranges dans la capitale italienne. Ils sont ici pour faire toute la lumière sur ces évènements et découvrir s'ils sont l'œuvre de forces occultes qui pourraient nuire aux Italiens.

l chronista di Venezia

Le 27 décembre 1919

Disparition

En plein festival du nouvel an à Rome, un homme a été enfermé en public dans une cage. Sa prison de métal a été exposée durant toute la journée sans que nul se manifeste. Finalement la police romaine est intervenue avec le concours des pompiers afin de désouder la porte en métal. Étrangemment, il n'y avait personne à l'intérieur. Les festivaliers crurent un instant qu'il s'agissait là d'une forme de divertissement, mais l'homme n'a jamais été revu depuis.

Post facta resurgo

Prof. Camillo Bascia
Direttore

Ufficio:
Phone 7424 d.

Il Gazzettim

ANNO I. — NUMERO 5

Le 06 septembre 1920

Le retour de l'homme enfermé

Nul ne sait s'il s'agit de la même personne qui avait déjà été enfermée dans un cage en public en décembre dernier, mais une situation similaire s'est produite à Rome durant la nuit du 2 au 3 septembre. Un homme se serait lui-même enfermé dans une cage devant le Vatican. La police a immédiatement réagi avant que l'homme ait pu utiliser tous les cadenas. Hélas, il a disparu et la police recherche activement cet étrange individu.

LA VOCE REPUBLICANA

Le 3 octobre 1920

LE FANTÔME

Depuis quelques jours, d'étranges apparitions secouent les habitants du quartier Trastevere de Rome. De nuit, certains soutiennent qu'ils ont vu un fantôme se promener le long du Tibre, le fleuve qui borde le quartier. En ce début de mois brumeux, il semble probable que ce soit l'imagination débordante des Romains qui explique ces apparitions pour le moins fabuleuses. Une plainte pour trouble à l'ordre public a été déposée par un comité d'habitants et commerçants.

aide de jeu S02

Post facta resurgo

Prof. Camillo Bascia
Direttore

Ufficio:
Phone 7424 d.

Il Gazzettim

ANNO I. — NUMERO 5

Le 14 mai 1920

Sordide apparition

Dans la matinée, une créature munie de griffes et de tentacules a été vue, déambulant en plein cœur du Forum romain ! La police a été appelée mais la bête a réussi à s'échapper. Beaucoup pensent qu'il s'agit d'un canular, mais cela fait plusieurs mois que les Romains parlent de ce démon. Pour certains le corps du monstre était recouvert d'une sorte de brume blanche alors que d'autres affirment qu'il était en fait noir comme la nuit. Aucune photo du monstre n'a été publiée par nos confrères d' "Il Messagero", ce qui semble soutenir la thèse de la mascarade.

Inspiration

En 1920, Harry Houdini a joué dans « The Master Mystery », de Harry Grossman et Burton L. King. Cette série de 15 épisodes introduit l'un des premiers robots à l'écran. Il s'avère en fin de compte que c'est un homme qui se fait appeler « l'automate » et court dans un costume de robot.

Acte 1 : La dura vita

Après un long voyage à bord d'un train qui mériterait un bon coup de peinture, les investigateurs arrivent enfin à la gare de Roma Termini. Le bâtiment se trouve en plein cœur de la capitale italienne.

La gare est composée de deux bâtiments symétriques – l'un pour les arrivées et l'autre pour les départs, rejoints par un auvent central métallique, similaire à celui construit peu avant à Paris à la gare de l'Est. La façade de la gare possède une avancée de plus de 200 mètres et recouvre donc presque toute la *Piazza dei Cinquecento*. Le nom de la gare Termini dérive des Thermes de Dioclétien situés à proximité, aujourd'hui siège du musée national romain. Ce n'est donc pas le terminus de la ligne.

La gare est animée en cette soirée d'automne. De nombreux travailleurs pressés empruntent les quais en suivant une chorégraphie millimétrée ponctuée par les cris des contrôleurs, les sifflets des trains qui entrent en gare et les plaintes des gens se faisant bousculer par les retardataires. Parmi la foule, beaucoup d'ouvriers se rassemblent en petits groupes avant de s'élancer, déterminés, vers l'extérieur, en direction de l'hôtel dans lequel on leur a réservé une chambre : **l'Hôtel Artemide**.

Première manifestation

Quand les investigateurs sortent de l'édifice, ils découvrent une place importante : **la place des Cinq Cents**, dédiée aux cinq cents soldats italiens morts à la bataille de Dogali en 1887. Par chance, le temps est agréable : il fait beau, mais un peu frais, alors que le soleil disparaît déjà à l'horizon.

Non loin de là, les PJ entendent un vacarme insensé : des cris, des chants et des slogans protestataires scandés à quelques centaines de mètres seulement, sur la **Piazza Esedra** (si vous utilisez Google Maps pour vous repérer, la place s'appelle maintenant place de la République).

En s'approchant des lieux, ils découvrent une foule principalement composée d'ouvriers qui tempêtent des chants contestataires. Des investigateurs soucieux de comprendre ce qui se passe peuvent effectuer un **test de Bagou** (si un investigateur possède la compétence *Rumeurs* il obtient les informations sans effectuer de test). Ils apprennent que les manifestants demandent de l'argent, une meilleure considération de leur travail et une baisse significative du prix des biens de consommation courante. L'un d'eux, armé d'un bâton de bois et d'un marteau, la pipe à la bouche et de petites lunettes rondes sur le nez, se lance contre des policiers débordés, fatigués et hésitant visiblement à repousser

le peuple – qu'ils soutiennent secrètement. Finalement, le manifestant est attrapé et roué de coups avant d'être jeté aux ouvriers qui le prennent en charge et le mettent en sécurité. En cas de 1 ou 2 sur **le test de Bagou** précédent, quelques manifestants semblent excédés par la présence des PJ, qui, contrairement à eux, n'ont rien à faire là. Si les investigateurs ne partent pas immédiatement, certains ouvriers en viennent aux mains pour leur faire comprendre qu'ils ne sont plus les bienvenus. Pour se sortir sans peine de la place, il faut alors effectuer une **Sauvegarde de Dextérité** sous peine de se prendre un coup de poing et perdre 2 Points de Vie.

Non loin de là, les investigateurs découvrent leur hôtel : **l'Hôtel Artemide**. Situé dans le centre historique de Rome, plus précisément sur la via Nazionale – une des rues les plus animées de la Capitale –, le bâtiment possède une façade classique blanche. Le souriant employé de l'accueil, **Gionni**, a le don de mettre les clients à l'aise : *caffè ristreto* et petits fours sont offerts, ainsi qu'un petit plan de la ville avec les principaux lieux d'intérêt touristique : donnez aux joueurs le plan de Rome – **l'aide de jeu S01** (si vous avez la pochette d'aides de jeu *Cthulhu Hack*, donnez directement l'aide de jeu S01 de la pochette, sinon vous trouverez sur notre site l'aide de jeu en version PJ téléchargeable gratuitement) et inspirez-vous de la section *Visiter Rome* pour décrire les différents points notables. Chaque PJ doit effectuer un **test de Richesse** (Gionni demande à ce qu'une nuit soit préalablement payée ainsi que le premier petit-déjeuner). En cas de 1 ou 2, le PJ n'a pas suffisamment d'espèces pour régler les frais d'hôtel : il doit donc demander à l'un de ses amis de lui avancer la somme (cet ami devra retenter **un test de Richesse, mais avec un Avantage**). En cas de nouvel échec, il est possible de s'entasser à plusieurs dans une chambre, malgré le regard désapprobateur de Gionni. Les chambres sont sobres, mais élégantes, et par chance le sommier est neuf, ce qui augure des nuits agréables et reposantes. À cette heure, les bureaux de journaux sont clos, ainsi les personnages ne peuvent s'y rendre pour enquêter sur les événements étranges. Ils peuvent en revanche faire une excursion rapide dans la nuit romaine. Les lieux touristiques sont tous déjà fermés à cette heure, mais les personnages peuvent profiter des restaurants autour de la Fontaine de Trévi qui proposent des *divina pastas* (pâtes divines) d'après Gionni, avant de revenir à l'hôtel pour dormir un peu.

À la recherche des faits

Les investigateurs peuvent visiter Rome librement afin de dénicher des informations à propos des événements qui se trament dans la ville depuis plusieurs mois.



Animer Rome

Durant les journées de recherche, n'hésitez pas à montrer l'effervescence qui anime Rome. D'un côté, ces étranges affaires troublent une partie des habitants qui se disent en proie tantôt à une malédiction, tantôt au Diable, tantôt (mais c'est plus rare) à des coups montés par le gouvernement pour décrédibiliser les manifestations en cours. En effet, ce qui semble le plus retenir l'attention des Romains, ce sont les manifestations quotidiennes contre le gouvernement. Un **test de Bagou** ou un **test de Torche** permet de comprendre que la situation de crise a commencé peu de temps avant la fin de la Grande Guerre, lorsque les rigueurs auxquelles le peuple était soumis ont commencé à susciter un fort mécontentement. Aujourd'hui et depuis plusieurs mois, de nombreux ouvriers et paysans sont en grève – même si beaucoup continuent de travailler afin de conserver leur emploi. Il n'est pas rare d'assister à de violents affrontements dans les rues de la capitale italienne entre ouvriers et policiers.

Voici quelques exemples de scènes :

- **L'ivresse révolutionnaire :** deux hommes ivres – un ouvrier quadragénaire et un jeune carabinier – interpellent les PJ : « *Vous êtes pas fous d'venir ici en des temps pareils ? Vous savez qu'c'est la fin du Royaume au moins ? On va capturer le président du Conseil (Giovanni Giolitti) et on va le pendre sur la piazza Navona. Vive la Révolution !* »
- **La croyante aliénée :** une femme ronde aux yeux d'un bleu perçant et égrenant inlassablement un chapelet s'approche des PJ alors qu'ils sont dans le Trastevere. Elle les observe et dit : « *Que Dieu vous protège ! Vous voilà entrés dans le repaire secret du Diable. Il est partout. Il nous épie. Là ?* (elle pointe une rue) *Là-bas ?* (elle pointe une fontaine) *Non... Il est ici !* (elle désigne un homme dans la rue) *Protégez-moi, ô Seigneur !* » Elle continue son sermon et ses prières tout en suivant les PJ : **une Sauvegarde de Charisme** est nécessaire pour l'obliger à s'éloigner, sinon elle suit les investigateurs durant plusieurs heures.
- **Combat de rue :** alors qu'ils empruntent un raccourci, les PJ se retrouvent impliqués au cœur d'une bagarre. En effet, au détour d'une ruelle, plusieurs hommes sont en train d'insulter avec un vocabulaire particulièrement fleuri des policiers municipaux. Ces derniers ont du mal à se contenir et les insultes pleuvent également. Tout à coup, un pavé est jeté et atterrit en plein visage d'un des policiers. Un craquement sinistre indique clairement que son nez rompt sur le coup, et un abondant jet de sang s'écoule des narines meurtries. En un instant la situation dégénère : les policiers sortent leur matraque et frappent tous ceux qui s'approchent d'eux, tandis que les ouvriers se ruent dans la mêlée armés de clefs à molette, de marteaux ou simplement de leurs poings. Certains sortent des drapeaux blancs ou rouges ornés d'une faucille et d'un marteau – symbole de l'union entre les paysans et les ouvriers. Pour se sortir

indemne de cette situation, chaque PJ doit nécessairement réussir une **Sauvegarde de Force avec Désavantage** ou une **Sauvegarde de Dextérité**, sous peine de devoir subir quelques coups de matraque et de perdre 4 Points de Vie.

• **Le jaune :** un trentenaire affolé vêtu d'une blouse bleue sort d'une petite fabrique de chaussures située dans un quartier extérieur de Rome. Il a une légère entaille sur la joue gauche. Il est aussitôt poursuivi par quatre autres ouvriers armés d'un marteau de cordonnier et d'un tranchet – un outil de coupe des bottiers – qui hurlent son nom avec forte haine : « *Bianchi, traître, t'as intérêt à revenir ici, espèce de krumiro* (jaune, en italien) *!* » Les PJ peuvent intervenir avant que le fuyard soit rattrapé par les quatre poursuivants et passé à tabac. Pour ce faire, il leur faut qu'au moins deux personnages s'interposent en effectuant une **Sauvegarde de Charisme** ou protéger le krumiro avec une **Sauvegarde de Force**. En cas d'échec, les assaillants sont particulièrement belliqueux et les investigateurs défenseurs perdent 4 Points de Vie. Si les PJ sont intervenus pour protéger l'ouvrier et quelle que soit l'issue de la rixe, la gueule en sang et les yeux boursouflés, ce dernier remercie les PJ. Il explique que les autres ont du mal à comprendre son engagement socialiste. Il refuse la grève et l'affrontement direct avec le patronat, mais revendique tout de même la plupart des droits et des avancées sociales demandés par ses collègues. Il indique : « *En plus, je n'ai pas la tête à la grève ou aux revendications en ce moment. Vous avez entendu parler de l'homme qui s'est jeté du Colisée, il y a quelques mois ? J'ai appris hier que c'était mon cousin. Il s'est échappé de l'asile de* Santa Maria della Pièta... *Il était fou. Il a rejoint l'hôpital à sa création et y séjournait depuis... Il voulait voler d'après les bonnes sœurs... Quelle tristesse !* ». Il évoque l'homme qui s'est jeté du Colisée (voir l'**aide de jeu S04**). Cet évènement tragique n'a pas d'origine occulte.

Voici une liste des informations que les investigateurs peuvent trouver, où et comment les obtenir :

• **Informations quotidiennes** (dans les journaux du jour). Moyennant quelques lires (**test de Richesse avec Avantage**), un jeune porteur de journaux se fera un plaisir de vendre le précieux journal du jour : donnez **l'aide de jeu S03** (voir page suivante). Notez que le journal le plus lu par les Romains est sans contexte *Il Messaggero*. La machine évoquée dans l'article du jour évoque un automate fonctionnant à l'électricité. Une fois les batteries pleines, il s'active et commence à rouler. L'homme de métal réagit principalement à la gravité, c'est pourquoi il a descendu les marches du Capitole puis la rue du Théâtre de Marcello avant de se jeter dans le fleuve. Il est possible de le contempler à la *Caserne des Carabinieri* (voir p. 115).

• **Journaux italiens parlant d'événements étranges** (aux archives d'*Il Messaggero*, Via del Tritone). Chaque personnage doit nécessairement effectuer **une Sauvegarde de Charisme** pour avoir accès aux archives. En cas d'échec, ils peuvent débourser quelques lires pour y accéder (ils doivent immédiatement effectuer **un test de Richesse avec Avantage**).

aide de jeu S03



Anno 58 - N. 252 - Cent. 10

DIREC. JR.
REDACTOR
Y PROPIETARIO
J. Cardenas

Il Messaggero

28 octobre 1920 XVIII

ON A RETROUVÉ LA MACHINE À FOUDRE

Ce matin, vers 4 h 00, les Carabinieri ont réussi à extraire du fleuve la machine à foudre qui a tant fait parler d'elle ces derniers jours. Pour rappel, la machine avait été installée Piazza del Campidoglio avant-hier lors de l'orage. Des éclairs se sont abattus à plusieurs reprises sur la machine durant les intempéries. L'électricité ambiante était telle que nul n'osa s'approcher de la construction sous peine de subir une électrocution, assurément létale selon les électriciens réquisitionnés par la police. Vers minuit, l'étrange appareil s'est littéralement mis en marche et a descendu rapidement l'escalier du Capitole avant de tourner à gauche sur la Via del Teatro di Marcello. La machine s'est ensuite aventurée sur le Ponte Palatino puis s'est jetée dans le Tibre. Il aura fallu plus d'une journée pour la récupérer. Une analyse des composants sera réalisée dans les prochains jours à la caserne des Carabinieri.

Le centre des archives est particulièrement vaste. Il compile plus de quarante années de journaux quotidiens, mais il est hélas rangé de manière anarchique. À moins que l'investigateur qui fouille ait la compétence *Analyse*, il faut effectuer un **test de Torche avec Désavantage** pour dénicher **l'aide de jeu S04**.

• **Enquêter dans la rue.** Il est difficile pour les enquêteurs de séparer le bon grain de l'ivraie. N'hésitez pas à mettre en scène quelques rencontres avec des Romains plus ou moins bavards, en plus de ceux présentés dans l'encart *Animer Rome*. Les habitants ne seront pas avares en révélations romanesques modifiées par la peur, les rumeurs et la foi. Certains disent que le diable s'en prend à Rome car ses habitants ont péché. D'autres pensent que les grévistes s'amusent à terrifier les habitants pour que la police soit occupée à enquêter sur ces mystères plutôt qu'à déloger les manifestants. D'autres encore affirment que tout ceci est orchestré par des opposants au Roi Victor-Emmanuel III et qu'un attentat se prépare dans l'ombre. Si les PJ enquêtent longuement dans la rue, ils finissent par rencontrer **Elisa Marino,** une jeune femme d'une vingtaine d'années, qui est actuellement serveuse dans un bar. Une **Sauvegarde de Charisme avec Avantage** réussie permet de facilement lui délier la langue : « *Je vis à Rome depuis une année. J'ai enchaîné les petits boulots sans intérêt, mais bon, faut bien vivre hein ! Et figurez-vous qu'un jour, en fin d'année dernière j'ai été approchée par un type fort mystérieux ! Il était déguisé en Arlequin de la* commedia dell'arte. *Un magnifique costume, comme on en fait de moins en moins hélas. Sous le masque, je n'ai vu que ses yeux verts perçants. Il m'a proposé un emploi ou plutôt une occupation pour quelques nuits. Je devais me promener dans certains lieux lors de certaines nuits. Je n'ai plus la liste précise des lieux et des nuits, mais c'était dans le quartier de Trastevere, durant les derniers*

L'OSSERVATORE ROMANO
GIORNALE QUOTIDIANO POLITICO RELIGIOSO
UNICUIQUE SUUM NON PRAEVALEBUNT
2 mai 1920
CITTÀ DEL VATICANO

Il Messaggero
15 octobre 1919 XVIII

DA VINCI SE PROMÈNE

Pour célébrer la sortie du film *Leonardo da Vinci* realisé par Rizzotto et Corsi, la commune de Rome a fait les choses en grand avec la création d'un musée éphémère en plein air composé de réalisations du célèbre peintre inventeur. Il était même possible de contempler une réalisation en acier représentant à l'échelle 1:1 le célèbre *Homme de Vitruve*. Quelle ne fut pas la stupeur du public lorsque hier soir l'homme s'est animé ! Il est sorti de l'œuvre et a marché longuement sur la place, devant des badauds à la fois admiratifs et perplexes, avant de disparaître à bord d'une Fiat 70 garée à deux pas de l'exposition. Les enfants ont définitivement apprécié le spectacle.

"NOTRE ADVERSAIRE RÔDE COMME UN LION RUGISSANT"

C'est en ces mots que le Père Nino officiant en l'église Sainte-Cécile-du-Trastevere nous a parlé du démon qui rôde près du Tibre depuis quelques jours. "Nous devons prier pour repousser le diable qui frappe à nos portes, poursuit-il, tant que nous ne savons pas si c'est bien lui ou, et je l'espère sincèrement, simplement un fou qui pense à nous terrifier. Quelle honte d'utiliser des traits démoniaques. Dans tous les cas, il s'agit d'une épreuve que nous envoie le Seigneur pour tester notre foi. Je vous invite à nous rejoindre, pour la prière, tous les jours à 10h, à 15h et 18h, en l'église."

28 septembre 1920
CORRIERE D

Messaggero
31 juillet 1920 XVIII

SUICIDE AU COLISÉE

Hier matin, à l'aube, un homme d'environ 40 ans, inconnu des services de police, a commis l'impardonnable. Il s'est jeté du haut du Colisée avant de s'écraser 50 mètres plus bas. Vêtu d'un étrange costume constitué de lamelles de bois en forme de plumes, il se serait jeté dans le vide en criant : "*Ave Caesar, morituri...*". Les enquêteurs supposent qu'il voulait dire "*Ave Caesar, morituri te salutant*" ce qui signifie "Salut César, ceux qui vont mourir te saluent". Affaire à suivre...

SPECTRE

Depuis plusieurs jours, des habitants du Trastevere affirment que des spectres envahissent les rues à la nuit tombée. "Les rues deviennent brumeuses. Il y a un bruit sourd. Et puis ils arrivent. Ce sont des ombres noires et blanches qui déambulent dans la rue pendant quelques minutes avant de s'enfuir en courant. Je ne sors plus la nuit, de crainte de me faire emporter par l'un d'eux !" nous rapporte une habitante terrifiée.

jours. Il m'a généreusement payée... mais j'ai déjà tout dépensé. Alors maintenant je suis ici. Je sers des cafés et de l'alcool fort. » La jeune femme n'est pas farouche : elle parle sans cesse, ce qui alimente les rumeurs sur les phénomènes étranges concoctés par **Milo Torriccelli** (voir Acte 3). Elle a d'ailleurs été interrogée plusieurs fois par des journalistes et des policiers qui ont bu ses paroles.

Note au MJ : *si les PJ cherchent à retrouver l'Arlequin, c'est peine perdue... Elisa ne connaît en rien sa véritable identité et elle ne sait pas ce qu'il manigance.*

La vérité derrière les articles

Les articles de **l'aide de jeu S04** ont presque tous un rapport avec l'affaire qui intéresse les investigateurs. Seul « le suicide au Colisée » est une fausse piste : il s'agit simplement d'un évadé de l'asile de Santa Maria della Pièta (le plus grand hôpital psychiatrique d'Europe situé à 2h30 à pied du Colisée, au nord-ouest de Rome), une information que vos PJ pourront apprendre plus ou moins rapidement selon votre rythme de jeu – l'une des scènes de l'encart *Animer Rome* permet d'écarter cette piste.

Le plan de Milo

Les événements étranges ont été commandités par Milo. Afin d'attirer à lui de *vrais* magiciens, il a fait appel (sans jamais révéler son identité, déguisé en Arlequin) à quelques personnes qu'il a rencontrées au gré de ces pérégrinations dans le Trastevere – un quartier qu'il affectionne. Le quartier du Trastevere à Rome se trouve au-delà du fleuve Tibre (*Tevere* en italien) sur la même rive que le Vatican. Il se situe au sud-ouest de la Ville Éternelle et il est déjà dans les années 1920 l'un des quartiers les plus touristiques de Rome.

Tandis que Milo s'occupe de mettre en scène de faux phénomènes magiques (grâce au travail des ouvriers de l'OMR, voir p. 123), certains habitants ou commerçants du Trastevere alimentent la rumeur des fantômes, comme Elisa. Certains attirent les passants jusqu'au lieu où se déroulent les apparitions, d'autres parlent de ce qu'ils affirment avoir vu.

La *Questura di Roma*

Les investigateurs peuvent chercher à récupérer les **rapports de police** concernant les mystères qu'ils ont pu relever dans les journaux – surtout ceux concernant le Trastevere. Il leur faut alors se rendre à la *Questura di Roma* (le quartier général de la police), situé au 15 via San Vitale. Il s'agit d'un imposant bâtiment en pierres grises d'une forme quasi rectangulaire.

Obtenir les rapports est complexe, à moins d'être policier. Si des investigateurs insistent pour les récupérer, ils peuvent par exemple falsifier des documents pour se faire passer pour une autorité légale en réussissant une **Sauvegarde d'Intelligence avec Désavantage.**

Avec les documents en main, un **test de Torche** permet d'obtenir des informations pertinentes, donnez l'**aide de jeu S05** (voir page suivante).

Il est aussi possible de soudoyer un agent de la *Questura*, à l'aide de la compétence *Négociation* ou d'**un test de Richesse avec Désavantage.** Ce dernier ne donnera pas les rapports, mais pourra faire un bref résumé aux investigateurs. Il oublie cependant de mentionner les Fiat 70.

Tenter de voler les documents en pénétrant dans le commissariat est fort dangereux, voire complètement inconscient : il y a de gros risques de finir en garde à vue s'ils ne volent ne serait-ce qu'un seul rapport : les agents sont sur les nerfs en raison des manifestations, et ils repèrent aisément le moindre intrus.

Garde à vue !

Si les investigateurs commettent un acte illégal et qu'ils se font remarquer par la police, ils sont placés en garde à vue. Au bout de quelques heures, un inspecteur véreux vient les voir pour leur proposer de l'aide. Moyennant une coquette somme (**test de Richesse avec Désavantage** pour chaque PJ enfermé, sans **Désavantage** si le PJ concerné a la compétence *Négociation*), il est prêt à les laisser partir.

La Caserne des Carabinieri

La commanderie des Carabiniers de Rome centre, située 6 via Mentana, non loin de l'hôtel des investigateurs, est le lieu où sont centralisées les informations récoltées par les Carabiniers de Rome – et l'endroit où se trouve actuellement l'homme de métal qui a fini son périple dans le fleuve. L'Arme des Carabiniers est une force militaire chargée du maintien de l'ordre. En tant que militaires, ils sont rarement actifs dans des affaires courantes, mais peuvent être appelés en renfort par la police, ce qui fut le cas lors de l'affaire de la machine à foudre.

Pénétrer dans la caserne relève de l'impossible, à moins qu'un militaire (ou un ancien combattant comme le personnage prétiré Gabriello Zanini) joue de son influence et de son verbe pour y pénétrer. Cela requiert donc une **Sauvegarde réussie de Charisme avec Désavantage** (sans **Désavantage** si un PJ a la compétence *Négociation*) pour accéder à la cour de la caserne. En cas d'échec au **test de Charisme**, les portes restent closes. En revanche, il est assez facile de soudoyer un militaire déçu par la politique de son gouvernement afin de pénétrer dans la cour. Trouver le bon candidat requiert **un test de Bagou** : le militaire a besoin de fonds pour

QUESTURA DI ROMA

Rapport N°18 du 30 avril 1920

Témoignages de plusieurs habitants du Trastevere à propos du tapage nocturne. Présence confirmée de personnes déguisées en démons, fantômes et autres créatures grotesques. Tentative d'interpellation de plusieurs d'entre eux. Fuite des suspects. Investigations en cours.

QUESTURA DI ROMA

Dossier d'enquête à propos des "démons" du Trastevere
Rapport N°21 du 06 mai 1920

Interpellation d'un individu dans la nuit du 05 au 06. Homme 32 ans, originaire de Rome, complètement ivre. Pas de casier. Garde à vue de 24h. Interrogatoire positif. Le détenu affirme avoir commencé à se déguiser il y a deux nuits seulement afin de "participer aux festivités". Le détenu a été relâché au terme de la garde à vue.

QUESTURA DI ROMA

Dossier d'enquête à propos des "démons" du Trastevere
Rapport N°7 du 12 juin 1920

Tentative d'interpellation d'un individu dans les rues du quartier. Course poursuite d'une dizaine de minutes. L'individu s'est enfui en voiture, probablement dans une Fiat 70.

QUESTURA DI ROMA

Dossier d'enquête à propos des "démons" du Trastevere
Rapport N°11 du 12 septembre 1920

Découverte d'une Fiat 70 garée non loin des rues victimes des "démons". Planque jusqu'à l'aube auprès de la voiture. Rien à signaler durant la nuit. Perquisition du véhicule au petit matin. Le véhicule est la possession d'une entreprise locale. Il a été restitué à l'entreprise ce matin-même. Aucune plainte pour vol n'a été déposée avant ou après la remise de l'automobile. L'entreprise n'a pas souhaité que son nom apparaisse sur le rapport comme le permet l'article A-945 alinéa 7 du code pénal.



financer des piquets de grève dans les usines de la périphérie de la ville. Vous pouvez mettre en scène les négociations, qui ont lieu dans un bar miteux de l'est de Rome, avec un barman cachant difficilement sa méfiance derrière sa petite moustache soigneusement entretenue. Enfin **un test de Richesse** permet de payer le pot-de-vin.

Une fois dans la cour de la caserne (dans tous les cas, les bureaux et autres locaux demeureront inaccessibles), les PJ découvrent enfin l'automate géant. D'une hauteur de 6 mètres, l'imposante machine de métal semble avoir mal vécu son séjour dans le fleuve. Des morceaux se sont brisés (probablement lorsqu'elle a coulé) et d'autres sont abîmés. Il est gardé par un jeune carabinier, Michelangelo, qui refuse catégoriquement que quelqu'un s'approche de la machine, comme son sergent le lui a ordonné. Pour autant, un œil averti – **test de Torche** – remarquera un sigle apposé sur l'une des pièces : OMR 144-5.

Note au MJ : *si les PJ ne pensent pas à enquêter sur l'homme de métal et/ou ne parviennent pas à trouver l'indice crucial concernant l'OMR, donnez-leur un coup de pouce, par exemple via un enfant qui aurait entendu parler de l'intérêt des investigateurs à propos de l'homme de métal. Moyennant quelques pièces (**test de Richesse avec Avantage**), le gamin affirme avoir pu s'approcher du colosse. Il a même vu une petite inscription gravé dans l'acier : OMR 144-5.*



Sebastien Savard (Order #48304998)

Conclusion de l'enquête

Le quartier du Trastevere semble avoir été le cœur d'une mise en scène orchestrée par un mystérieux arlequin. Par ailleurs, l'homme de métal qui a défrayé la chronique porte un sigle : OMR. Un personnage ayant la compétence *Mécanismes* (ou une rapide recherche, avec un **test de Torche** ou de **Bagou**) permet de découvrir l'*Officina Metalmeccanica Romana* (OMR), l'Atelier de métallurgie romaine, située juste au sud du Trastevere. Elle est spécialisée dans la métallurgie et a un parc automobile important, notamment des Fiat 70 (voir l'**aide de jeu S05**).

Acte 2 : L'OMR

L'usine est un complexe relativement grand (environ 3000 m²), barricadé par une bonne trentaine de manifestants – la plupart sont des hommes. Particulièrement remontés contre le gouvernement, ils ne sont guère pacifiques ou prêts à renseigner les investigateurs... Ces derniers vont devoir trouver un subtil moyen pour entrer. Hélas, ils seront durant cet acte capturés par le chef des manifestants nommé ***l'Orso*** (l'Ours), persuadé que les intrus sont envoyés par le gouvernement pour détruire le mouvement protestataire.

L'usine

Une compétence en *Mécanismes*, un **test de Torche** ou un test de **Bagou avec Désavantage** permettent d'obtenir quelques informations à propos de l'usine OMR. L'*Officina Metalmeccanica Romana* est une des nombreuses usines métallurgiques de Rome. Elle est spécialisée dans la création de structures métalliques et a par exemple participé à la création de l'auvent de la gare Termini. Créée en 1872, elle emploie aujourd'hui 87 ouvriers (forgerons, métalliers, manutentionnaires...) et une quarantaine d'autres salariés (contremaîtres, architectes, secrétaires, chauffeurs...). Le chef d'entreprise est Rossano Gianni, actuellement en voyage d'affaires à Milan. Il est aisé de se rendre au site en tramway ATM (ou via l'omnibus).

Avant de se précipiter tête baissée dans le bâtiment, les PJ peuvent obtenir le plan de l'usine. Cela nécessite un **test de Bagou** : donnez-leur l'**aide de jeu S06.** Si un PJ fait un 1 ou un 2, ils obtiennent le plan sans sa légende : découpez la partie droite du plan.

Tour du propriétaire

L'usine est entourée d'un mur d'enceinte en briques. L'entrée principale est un grand portail en fer forgé, réalisé dans les ateliers. Une fois franchi, on accède à une longue cour qui offre une vue sur l'édifice, également construit en brique avec un toit de tuiles rouges et surmonté d'une grande cheminée noircie par la suie et de plus petites toutes aussi noires les unes que les autres. La cour donne accès à l'entrée principale, au grand portail de l'atelier et, au fond, à la remise pour le bois. Il existe un portail arrière dont l'accès est strictement réservé aux chauffeurs de voitures et camions. Il ouvre sur un parking couvert, un grand réfectoire et une autre cour dans laquelle sont entreposées de nombreuses barres métalliques et autres œuvres destinées à des projets urbains.

L'intérieur de l'usine est spacieux ; la hauteur sous plafond dépasse les six mètres. Le bruit

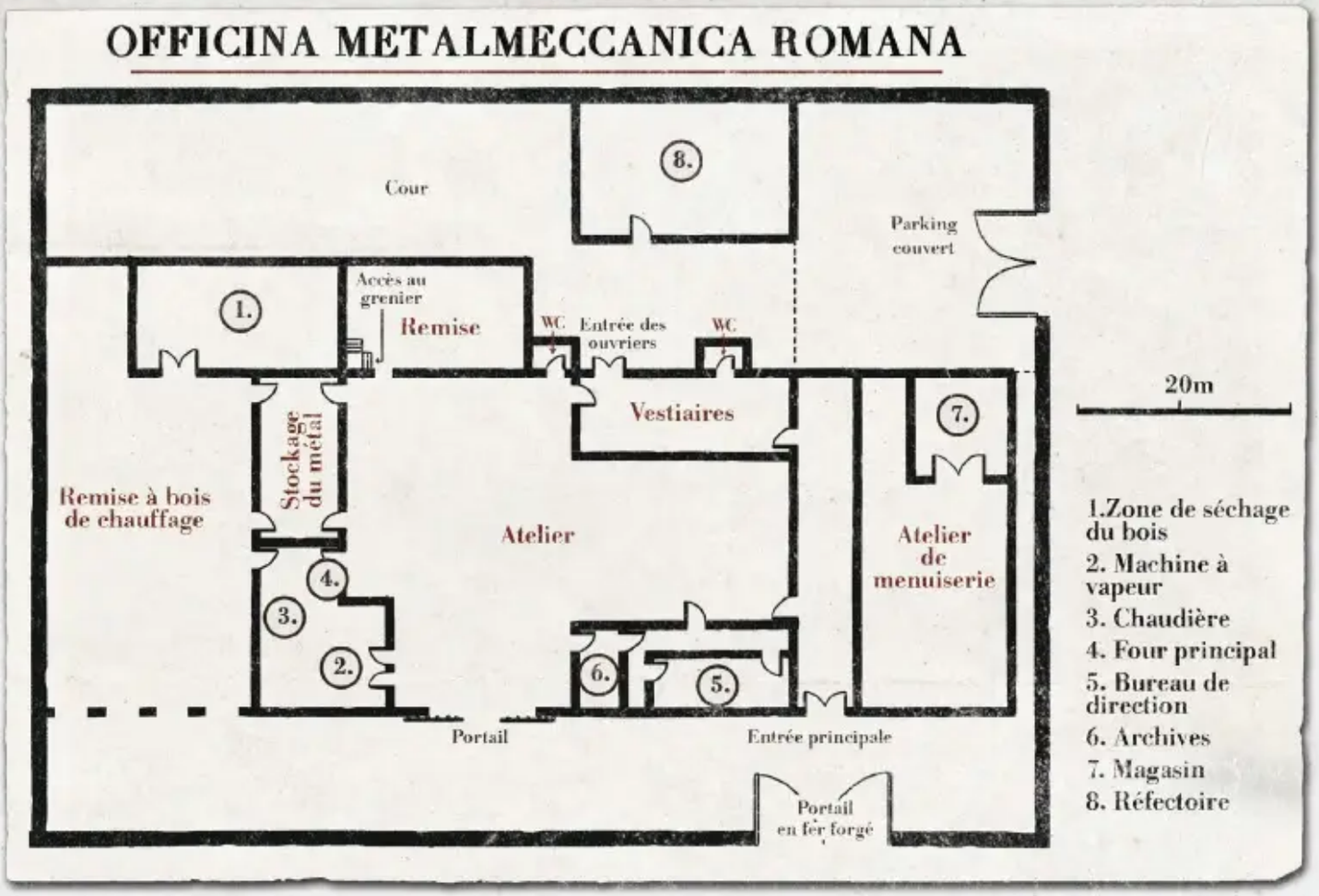
du travail du métal est particulièrement incommodant. Les lieux les plus notables sont :

• **l'atelier :** le cœur de l'entreprise, où plusieurs dizaines de métalliers s'activent et travaillent le métal. Le four géant attenant à l'atelier sert principalement aux grosses œuvres, mais une dizaine d'autres fours à bois sont disséminés dans la pièce. Des forgerons torse nu transpirant à grosses gouttes, au visage noirci par la suie, frappent l'acier, marteau en main, contre des enclumes cabossées. On peut voir plusieurs cages en cours de construction (voir l'**aide de jeu S02**).

• **la machine à vapeur et la chaudière :** l'immense machine alimentée par la chaudière permet au four d'atteindre des chaleurs extrêmes aptes à faire fondre tous les métaux. Dans cette pièce, la température approche les 100 degrés et il est dangereux d'y rester plus de quelques minutes.

• **l'atelier de menuiserie et le magasin :** pour fabriquer les structures, le bois est parfois indispensable d'où la présence de ce grand atelier. Il est attenant au magasin (un entrepôt) dans lequel sont stockés de nombreux matériaux nécessaires au fonctionnement de l'usine : des outils neufs, de l'huile, des vis... Un grand tableau présente le portrait du directeur, Rossano Gianni.

• **le bureau de la direction :** cette pièce ne peut être ouverte que par une clef (possédée actuellement par l'Orso – voir *Les manifestants*). Pour ouvrir la porte, il est possible d'effectuer **une Sauvegarde de Dextérité avec Désavantage** dû au stress de ne pas être surpris en plein méfait.



aide de jeu S06

un PJ avec la Capacité spéciale Crochetage peut effectuer **un test de Torche avec Désavantage (sur 1 ou 2, il parvient à ouvrir la porte, mais fait tomber la poignée au sol, ce qui attire l'attention des grévistes).** Le bureau de la direction est aujourd'hui occupé par l'Orso et Oleg. Dans les papiers, il est possible de trouver – **test de Torche** – un dossier contenant des croquis d'un homme géant portant une sorte de robe. Il possède quatre bras qui ressemblent à des appendices de pieuvre ou de crabe. Sa tête, bulbeuse et allongée, arbore de fins tentacules formant une sorte de barbe. Le croquis est raturé et il est écrit dessus : « Impossible à réaliser en métal ». Un PJ ayant la compétence *Mécanismes* remarque qu'effectivement, les demandes sont techniquement irréalisables... avec la technologie actuelle. Les soudures doivent être plus fines que ce qui est possible avec les outils des années 1920, les techniques de gravure ou de pliage de métal nécessiteraient une technologie plus avancée. Dans le même dossier, une lettre demande expressément aux ouvriers de l'OMR de rester discrets quant à l'origine de l'œuvre. Il est également demandé de la déposer dès qu'elle sera terminée à la Poste Royale Italienne pour une livraison un jour d'orage sur la place du Capitole – cette requête inhabituelle a été honorée grâce à quelques billets prévus à l'attention du logisticien de la Poste. Le commanditaire est un dénommé **Milo Torricelli**.

• **les archives :** elles ont été vidées et font office de prison. Là, encore, c'est Orso qui a la clef – c'est la même que celle du bureau. Y sont incarcérés **le directeur de l'usine Rossano Gianni**, un vieux conservateur qui aimerait que tous les grévistes soient exécutés en place publique, et qui visiblement n'est pas à Milan... et **Etienne Ronco**, un ouvrier en attente de procès qui a eu la mauvaise idée de remettre en cause l'autorité exercée par l'Orso.

• **La remise et le grenier :** ces deux pièces ont été complètement réaménagées. La remise est remplie de chaises tournées vers un pupitre : c'est là que sont prises les décisions des manifestants et qu'ont lieu les procès du *tribunal de métal* (voir p. 124). Le grenier, qui est au-dessus de la remise et de la zone de séchage du bois, a été transformé en squat : de nombreux ouvriers vivent là depuis le début de la grève afin qu'il y ait toujours une présence contestataire dans l'usine. Ils ont installé des lits de fortune, un espace pour cuisiner et un grand bac pour la toilette.

Les manifestants

Tous les ouvriers de l'usine sont en grève. La cohésion du groupe est quelque peu forcée par l'extrémisme de l'Orso et ses principaux soutiens. L'**Orso** est le principal contremaître (son vrai nom est **Dino Pepe**). Grand gaillard à la pilosité abondante, il porte une barbe imposante qui cache le bas de son visage. Il est armé d'un énorme marteau. Il a été porté à la tête des grévistes par ses collègues, mais le stress accumulé par l'interminable action et la pression qui pèse sur ses épaules l'ont fait dérailler : il voit le mal partout ! Si quelqu'un ne pense pas comme lui, il l'accuse d'avoir rejoint les jaunes, voire d'être une taupe à la solde du gouvernement. Plusieurs grévistes ont d'ailleurs subi son courroux et ont été violemment interrogés afin d'avouer qu'ils étaient bien des infiltrés. Lorsqu'ils ont enfin reconnu leur traîtrise (on finit par avouer tout et n'importe quoi quand on est malmené depuis plusieurs heures), l'Orso a été soulagé de savoir qu'il ne s'était pas trompé à leur sujet et il les a aussitôt expédiés au tribunal de métal.

L'Orso est accompagné d'**Oleg Scopoli**, son bras droit (orgueilleux et assoiffé de pouvoir), qui est à l'origine du tribunal de métal et s'est attribué le rôle de juge et juré, de **Naldo Sudkhoi** (dévoué et sadique), un haltérophile plutôt petit qui sait distribuer les coups sur



L'Orso (Dino Pepe)
Courageux, complotiste, sous pression

demande d'Oleg ou de l'Orso, et par **Gigi** (simplet, méticuleux), qui contrôle tous ceux qui entrent dans l'usine.

Le groupe est coordonné de loin par Camilla Vera, qui n'est pas présente au moment où les PJ entrent dans l'usine.

Questionner les manifestants

Une fois sur place pour mener leur enquête, les investigateurs se retrouvent face à des grévistes particulièrement véhéments qui réclament de meilleures conditions de travail, un jour de repos hebdomadaire et des salaires plus élevés. Ils n'ont absolument que faire des requêtes des PJ. *« Qui nous a commandé ça ? Mais on s'en fout ! Vous comprenez la situation ? C'est la guerre ici ! Alors dégagez et laissez-nous manifester. Ouste ! »*

Les PJ se heurtent à une barrière infranchissable et inébranlable : les ouvriers sont visiblement trop excédés pour répondre à leurs questions... Les enquêteurs doivent se résoudre à aller chercher eux-mêmes les informations.

Entrer dans l'usine

Il y a plusieurs manières de pénétrer dans le bâtiment (si un personnage a la compétence *Analyse* indiquez-lui les trois premières possibilités suivantes) :

• **se faire passer pour un gréviste :** il est possible d'obtenir des tenues d'ouvrier en réalisant un **test de Richesse avec Avantage**. Puis une **Sauvegarde de Charisme** permet de passer l'entrée. Gigi prend soin de vérifier les affaires portées par les investigateurs. S'ils ont une arme à feu, il leur faudra réussir une **Sauvegarde de Dextérité avec deux Désavantages** pour le dissimuler car Gigi fouille consciencieusement tous les entrants. En cas d'échec, il criera : *« Alerte ! Des policiers ! »* et les PJ seront capturés (voir *Enfermés).*

• **entrer (en voiture) par le portail de derrière :** cela nécessite tout d'abord d'avoir une voiture avec chauffeur (il est peu probable qu'un des PJ sache conduire) sous condition de lancer un **test de Richesse avec Désavantage**. (En cas de 1 ou 2, le chauffeur refusera au dernier moment d'entrer dans l'usine et laissera de ce fait les investigateurs devant le portail sans moyen d'entrer par là...). Une fois parvenus devant le portail avec leur voiture, il faudra se montrer persuasifs pour entrer en prétextant par exemple que la voiture est une commande spéciale ou tout autre argumentaire plausible. Cela requiert une **Sauvegarde de Charisme avec Désavantage**. Entrer en dissimulant des armes à feu est difficile, car les gardiens sont prudents – **Sauvegarde de Dextérité avec Désavantage**.

• **escalader le mur d'enceinte :** les plus intrépides pourraient tenter d'escalader le mur d'enceinte, notamment au niveau de la cour

arrière. Les murs sont hauts : grimper requiert une réussite à une **Sauvegarde de Force, avec Désavantage** à moins d'être équipé pour l'escalade (**test de Richesse** requis en amont pour acheter le matériel : corde, chaussures adaptées...). Une **Sauvegarde de Dextérité** est nécessaire en plus pour rester discret et éviter d'être repéré par les grévistes en patrouille – de nuit, le test bénéficie d'un **Avantage**.

• **autres idées :** des investigateurs pourraient avoir d'autres idées pour pénétrer dans l'usine. Encouragez les bonnes idées avec des **Avantages** aux tests.

• **quelques « mauvaises » idées :** se faire passer pour la police ou un officiel est une très mauvaise idée. Les grévistes sont irascibles et rejettent toute forme d'autorité qu'ils n'ont pas eux-mêmes choisie. Tenter de passer de force n'est guère plus judicieux. Dans les deux cas, les PJ sont malmenés par les manifestants, roués de coups et amenés dans l'usine pour être jugés. Ils perdent 4 Points de Vie puis sont capturés (voir *Enfermés*).

Entrer dans les lieux sans se faire remarquer doit représenter un défi pour les personnages, sans être impossible. N'hésitez pas à rappeler aux joueurs la possibilité d'utiliser les jetons Fortune (voir p. 42) qui permettent de relancer des tests échoués ou de les réussir automatiquement.

Explorer l'usine

Une fois dans l'usine, les PJ peuvent discrètement visiter les lieux à la recherche d'informations. Distillez au fur et à mesure des indices indiquant qu'ils sont au bon endroit : là, ils remarquent un outil qui pourrait permettre de graver le logo de l'OMR, ici, ils découvrent des grilles semblables à celles des cages de métal décrites dans les journaux, plus loin, ils trouvent l'un des plans de montage de l'automate.... Pour rester discrets, demandez-leur à chaque changement de pièce une **Sauvegarde de Dextérité, avec Avantage** grâce au vacarme provoqué par les machines et les marteaux qui heurtent les enclumes.

> **Note :** *les machines fonctionnent toujours car Milo utilise ses fonds pour commander de nouveaux mécanismes ou accessoires ; les ouvriers ponctionnent une bonne partie de l'argent pour financer leur grève.*

Utilisez le plan de l'usine (**aide de jeu S06**) comme référence pour l'exploration des lieux, et référez-vous aux descriptions des différentes pièces.

Au bout de 3 échecs à ces tests de discrétion, les personnages sont encerclés par un groupe de grévistes armés de marteaux, de tranchets de forgeron et d'autres outils de forge qui les maîtrisent en quelques secondes. Les investigateurs sont ligotés et enfermés (voir ci-dessous). Si les PJ tentent de combattre, vous pouvez utiliser le profil des Gros bras (p. 54), mais les grévistes sont nombreux (comptez deux Gros bras par PJ). Si le groupe refuse de se rendre, le personnel de l'usine se résout à les laisser partir en cas d'extrême nécessité (par exemple si les PJ viennent à bout de plusieurs Gros bras sans avoir subi d'égratignure).

Enfermés

Si les PJ ne sont pas suffisamment discrets ou qu'ils attirent le mécontentement des grévistes, ils sont capturés et enfermés dans les anciennes archives, reconverties en prison. Elles accueillent déjà deux détenus : **le directeur de l'usine Rossano Gianni** et **Etienne Ronco** (voir p. 121). Les deux ont le visage amoché et se sont résignés à attendre leur jugement par le tribunal de métal.

Les investigateurs peuvent tenter de s'enfuir. Pour cela, il faut se défaire des liens (**Sauvegarde de Dextérité**), provoquer l'ouverture de la porte (il est possible de la crocheter ou de simuler un malaise ou un combat entre détenus). Une fois passé le gréviste qui fait le planton devant la porte, il faut fuir jusqu'à la porte d'entrée (le portail n'est jamais ouvert), avec une nouvelle **Sauvegarde de Dextérité** (avec **Avantage** de nuit), puis ouvrir (de jour) ou forcer (de nuit) la porte d'entrée (**Sauvegarde de Force**).

Le tribunal de métal

L'Orso et ses sbires n'ont absolument que faire des vérités exposées par les PJ : ils sont convaincus d'avoir devant eux des policiers infiltrés ou des mercenaires payés par le gouvernement pour tuer les leaders de la rébellion – surtout si les PJ sont armés ! Les PJ peuvent discuter avec les deux autres détenus qui leur confirmeront que le mouvement a dérapé et que l'Orso est devenu fou.

Quelques minutes plus tard, les PJ sont menés ensemble jusqu'à l'ancienne remise transformée en tribunal. Sous le regard du chef des grévistes, le juge autoproclamé **Oleg Scopoli** commence le procès. Les PJ sont accusés d'être de mèche avec le gouvernement. S'ils évoquent leur véritable but, Oleg rigole, suivi par la quinzaine d'ouvriers qui fait office de public.

Voici une série de questions posées par le « juge ». Les réponses importent peu, étant donné qu'il les considère comme coupables, mais laissez les investigateurs se défendre autant qu'ils le peuvent.

- « Pourquoi vous êtes-vous infiltrés ? »
- « Qui est votre chef ? Qui est celui qui est à la tête de votre groupe d'infiltrés ? »
- « Que pensez-vous de notre mouvement ? »
- « Pourquoi mentez-vous ? »
- « Comment vous appelez-vous ? »
- « Pourquoi êtes-vous entrés armés dans une usine si vous n'êtes ni des voleurs, ni des policiers, ni des assassins, ni des agents du gouvernement ? »
- « Quel est le but du gouvernement en vous envoyant en mission ici ? »

Afin d'influencer les débats, les PJ peuvent chacun tenter de se justifier. Si les justifications sont recevables (ils ne sont effectivement pas des policiers ou des grévistes dissidents), demandez **une Sauvegarde de Charisme** à chaque PJ (avec **Avantage** pour un PJ ayant la compétence *Négociation*).

Finalement après plusieurs heures de débat, les PJ découvrent le verdict :

- **Si au moins la moitié (arrondie au supérieur) des PJ a réussi son test de Sauvegarde,** alors le tribunal de métal est clément. Les prisonniers seront relâchés le lendemain matin. Ils sont remis en cellule, mais on leur apporte de l'eau et un peu de nourriture. Leur repos nocturne leur permet de même de **regagner un niveau de dé en Bagou ou en Torche**.
- **Dans le cas contraire, le juge Oleg affirme :** *« Les hommes et femmes devant moi sont reconnus coupables de tous les chefs d'accusation portés par le tribunal de métal. Ils sont condamnés à la prison tant que la grève tiendra. S'ils se comportent mal et tentent de s'échapper, ils recevront 20 coups de bâton en espérant que ça leur servira de leçon. »* La situation est compliquée pour les investigateurs. Capturés par les grévistes, jetés dans une cellule, ils risquent de devoir passer beaucoup de temps dans leur geôle...

Passage à tabac

Si les investigateurs ne collaborent pas, refusent de parler ou tentent de s'échapper, il est possible que l'Orso se sente obligé pour assurer sa position de chef de faire intervenir

Naldo. Ce dernier se fera un plaisir de passer à tabac l'un des PJ, de préférence un homme. Ce dernier se retrouve alors sévèrement amoché après cette entrevue avec le boxeur : il perd 6 Points de Vie. Si un PJ devient Hors Jeu après le passage à tabac, ne lancez pas les dés sur la table Hors Jeu : le PJ tombe inconscient. Il se réveillera le lendemain matin avec d4 Points de Vie.

L'aide de Camilla Vera

Les grévistes sont coordonnés par **Camilla Vera.** Elle a entendu des rumeurs négatives concernant le piquet tenu à l'OMR et décide de venir constater ce qui se trame.

Le lendemain du procès des PJ, quel que soit le verdict, l'alarme de l'usine retentit longuement. Rapidement les ouvriers cessent leur travail et le vacarme causé par les machines et les marteaux s'estompe. Les PJ entendent des éclats de voix provenant de l'atelier. Les bruits approchent et finalement la porte de leur cellule s'ouvre et laisse apparaître une femme visiblement fort contrariée. Elle se retourne face à l'Orso, qui la suit, l'air embêté. Elle lui hurle dessus : *« Mais qu'avez-vous fait ? Nous ne sommes pas des bandits ! On ne capture pas des gens, Monsieur Pepe ! Vous êtes devenu fou ? »* Elle s'approche des détenus : *« Je suis tellement navrée. Veuillez m'excuser et excuser ces imbéciles, ainsi que tous les grévistes de Rome. Je ne sais pas pourquoi vous êtes là, on va tirer ça au clair. Mais, que Dieu m'en soit témoin, nous allons vous libérer. »*

Camilla est disposée à écouter les investigateurs et à les aider pour s'excuser du traitement qu'ils ont subi. Elle s'entretient avec les PJ à propos des machines et des cages fabriquées dans l'usine. Elle révèle qu'elle reçoit un financement extérieur de la part de **Milo Torricelli** *« un excentrique comme on en fait peu »*. En échange de sommes colossales, l'homme demande à l'entreprise de fabriquer des machines complexes : des coffres métalliques, des orgues, des cages, des machines électriques... L'argent qu'il offre est bien plus

Camilla Vera

Déterminée, réfléchie, autoritaire

Jeune femme dynamique aux cheveux d'ébène, au regard vif et à l'esprit acéré, Camilla est une institutrice et journaliste influente, respectée par la plupart, crainte par les autres. Elle est la coordinatrice secrète de nombreux grévistes : elle a tissé son réseau dans tout Rome. Elle espère pouvoir fonder un parti communiste national dans les mois à venir avec l'appui des ouvriers romains. Cela fait de longues semaines qu'elle n'est pas venue à l'OMR. Elle a eu vent de rumeurs concernant le *tribunal de métal* et la folie de l'Orso, et compte bien faire cesser tout ceci. Par chance pour les PJ, elle arrivera quelques heures après leur procès et les sauvera de cet ersatz de Justice.



conséquent que le coût réel des installations demandées et sert à financer la lutte populaire.

Bilan

Il est nécessaire que les PJ obtiennent le nom de **Milo Torricelli**. Ils peuvent l'avoir d'eux-mêmes s'ils ont réussi leur infiltration et ont obtenu les documents dans le bureau de la direction, ou bien via Camille Vera. Si les PJ ont été capturés puis se sont enfuis sans apprendre le nom de Milo, Camille Vera passe une petite annonce dans les journaux, avec la description physique des personnages, indiquant qu'elle souhaite les rencontrer devant la Fontaine de Trévi pour s'excuser du comportement de ses « enfants ». Elle est sincère et ne souhaite pas que son mouvement soit entaché par les actes trop « véhéments » de ses protégés. Ainsi elle demande comment elle peut aider les PJ, et leur donne les mêmes informations que dans le paragraphe *L'aide de Camille Vera*.

Acte 3 : L'arlequin

Pour les investigateurs, retrouver M. Torricelli est presque une formalité : cela ne requiert qu'un simple **test de Torche avec Avantage**. Il habite dans un château non loin de Rome. Si les PJ cherchent à en apprendre plus à son sujet, la compétence *Rumeurs* ou **un test de Bagou** permettent de découvrir qu'il s'agit d'un collectionneur particulièrement riche. Il a accumulé sa fortune après une dizaine d'années de voyages dans le monde pendant lesquelles il a découvert des trésors archéologiques. Il a vendu la plupart de ses biens, mais conserve quelques reliques dans son château, la Villa d'Este, un merveilleux palais situé à quelques kilomètres à l'est de Rome, près de Tivoli. Ses reliques sont principalement des œuvres issues de l'Antiquité mésopotamienne.

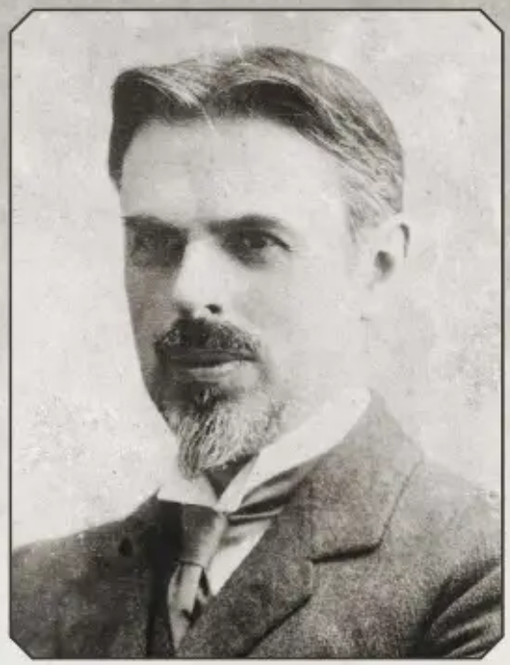
Qui est Milo ?

Milo Torricelli, 41 ans, est un grand brun svelte au sourire charmeur et aux yeux d'un vert profond qui a eu un petit succès au début du siècle en tant que magicien. Son rire est très particulier et a tendance à mettre mal à l'aise. Le châtelain n'a pas vraiment conscience de la vérité occulte. Cependant, il a été possédé par un voyageur de la **Grande Race de Yith** (voir p. 59) pendant une dizaine d'années (de 1910 à 1919) : leurs deux esprits ont été échangés. Aujourd'hui Milo possède une fortune colossale, mais il ne se souvient pas de la manière dont il l'a obtenue. Il est persuadé d'avoir effectué un voyage astral, hors des frontières du monde, et d'avoir découvert une nouvelle planète – bien que tout soit extrêmement flou dans sa tête. Lors de son « voyage », Milo se rappelle être tombé amoureux d'une créature (de la Grande Race de Yith) et il cherche à la retrouver. Étant convaincu qu'il existe une vérité derrière la magie (profane), il cherche à en déceler les secrets. Ainsi, il exécute des tours de passe-passe en pleine rue afin d'attirer à lui de *vrais* magiciens pour avoir une discussion avec eux, rejoindre leur assemblée et repartir vers les étoiles à la recherche de son amour. Milo n'a aucune connaissance véritable – il ne connaît pas le nom de la créature, ni son espèce, ni le nom de la planète où il aurait voyagé. Il ne sait même pas à quoi ressemble son amour : il sait seulement qu'il est éperdument attaché à « elle ». Hélas, lors de son « voyage » et face à toutes ces révélations, l'esprit de Milo a malheureusement, inéluctablement, déraillé.

Rencontre avec Milo

Rencontrer Milo n'est vraiment pas compliqué : il est possible d'avoir un rendez-vous avec lui à l'heure du déjeuner. L'entrée de la villa se fait par une lourde porte à double battant sur la *Piazza Trento*, à côté de l'entrée de l'église Santa Maria Maggiore. Un majordome prénommé **Alfredo** accueille les investigateurs dans la Villa d'Este. L'entrée est décorée de scènes monochromes de l'Ancien Testament, datant de 1563 à 1565. Après les avoir débarrassés de leurs manteaux, le majordome mène les PJ jusqu'aux jardins en passant par la salle des histoires de Salomon, dont les œuvres montrent des scènes de la vie du roi d'Israël, placées dans des cadres peints pour ressembler à du marbre. Utilisez **l'aide de jeu S07** pour vous repérer dans la Villa d'Este.

Après avoir traversé l'entrée et les galeries d'art (A et B sur l'**aide de jeu S07**), les PJ entrent dans une cour (C). La fontaine de Vénus, la seule fontaine de la villa qui a conservé son aspect et sa décoration d'origine, trône au centre. Conçue par Raffaelo Sangallo en 1568-1569, elle est encadrée par deux colonnes doriques et couronnée par un buste en marbre du IVe siècle de l'empereur Constantin. L'élément central de la fontaine est une statue romaine d'une Vénus endormie du IVe siècle. Ils sortent ensuite sur une terrasse (F). Là, alors que la température n'atteint péniblement que les 8 degrés, le riche et excentrique Milo se baigne dans un bassin de son formidable paradis de verdure et d'eau. Alfredo appelle son maître, qui sort de l'eau, complètement nu, et salue ses hôtes sans pudeur, mais avec grande courtoisie. Aux choqué(e)s, il adresse un clin d'œil un poil irrévérencieux. Milo se sèche ensuite rapidement, enfile peignoir et chaussons, avant de demander aux enquêteurs de le suivre jusqu'à la terrasse qui offre une vue incroyable sur la villa et ses jets d'eau.



Milo Torricelli
Curieux, excentrique, heureux

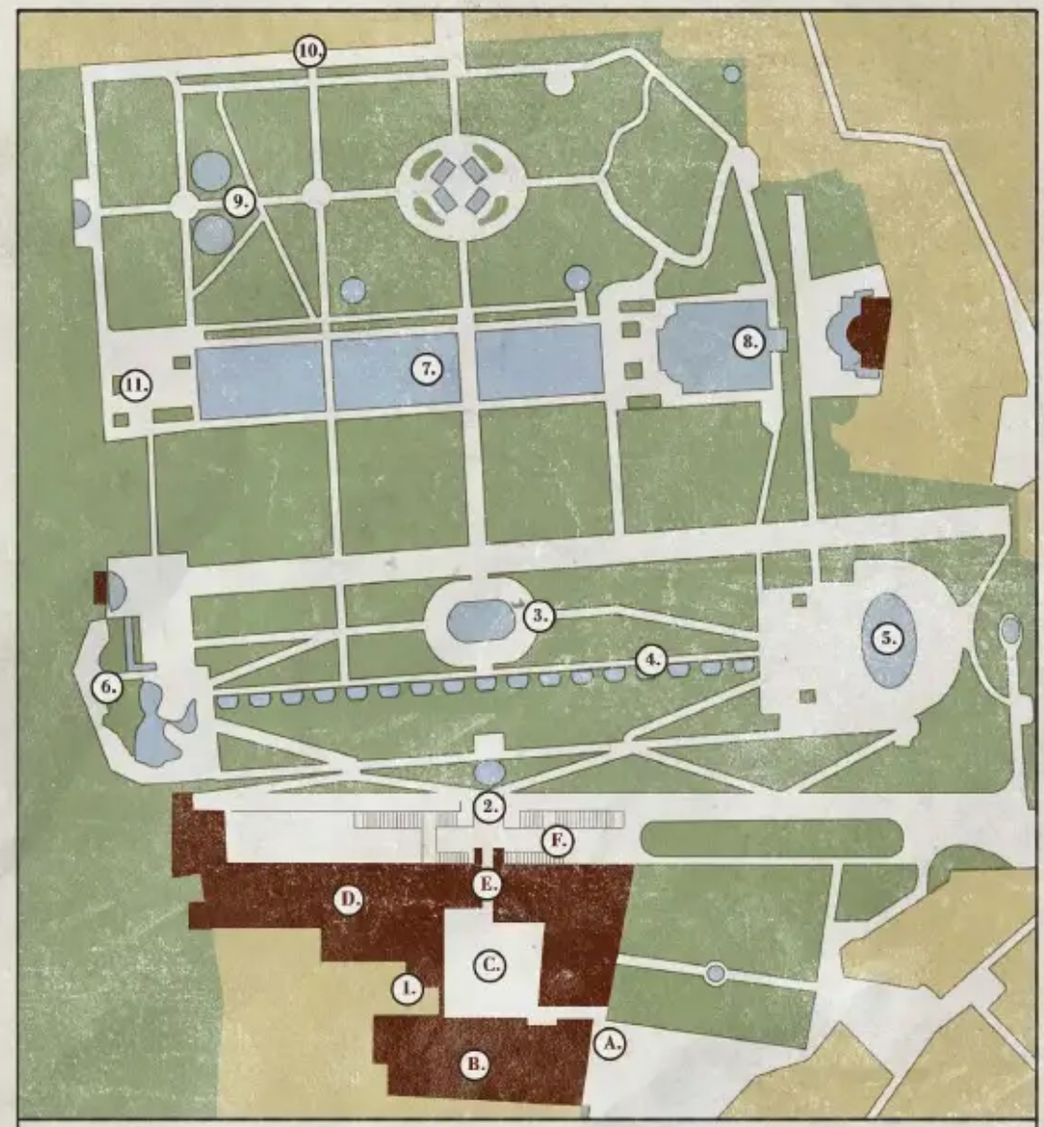


Alfredo
Poli, serviable, discret

Dès qu'il apprend la raison de leur venue – à savoir qu'ils enquêtent sur « *ses expériences* » qu'il a lancées dans la ville depuis plusieurs

mois –, il rappelle Alfredo et lui demande de préparer immédiatement un repas pour ses convives. « *Nous allons probablement bavarder jusqu'à une heure tardive, j'en suis persuadé. Vous ai-je déjà dit que j'étais profondément ravi de vous accueillir dans ma demeure ? Je suis vraiment heureux.* » dit-il aux investigateurs. « *Je vais m'habiller et annuler mon rendez-vous suivant. Vous pouvez profiter des jardins ou de ma collection. Je reviens dès que possible.* »

Pendant environ une heure, les PJ sont laissés seuls sous la surveillance d'**un chien**



VILLA D'ESTE

1. Le palais
2. Les escaliers
3. La fontaine des dragons
4. L'allée des cent fontaines
5. La fontaine de l'Ovale
6. La petite Rome
7. Les viviers
8. La fontaine de l'orgue
9. Les roches suantes
10. La fontaine d'Artémis d'Éphèse
11. La fontaine de la Chouette

A. Entrée du palais
B. Galeries d'art
C. Cour intérieure
D. Appartements de Milo
E. Couloirs
F. Terrasse

aide de jeu S07

nommé Fulvo, qui, bien que terrifiant de prime abord, s'avère joueur et peu farouche. Les investigateurs ont accès à presque tous les extérieurs de la villa et surtout ses formidables jardins. Vous pouvez leur demander un **test de Torche** pour trouver certains lieux indiqués dans l'encart ci-dessous et/ou une **Sauvegarde d'Intelligence** s'ils souhaitent analyser les scènes qui sont représentées dans la grotte. Le jardinier, Tommaso, qui nettoie les fontaines et entretient les bosquets, se fera un plaisir d'étaler son savoir si les PJ le questionnent, et un personnage ayant des compétences en *Mythologie* peut également connaître les éléments indiqués dans l'encart *La Villa d'Este*.

La Villa d'Este

Chef d'œuvre de la Renaissance italienne, la Villa d'Este a été construite au XVI[e] siècle sur une ancienne villa romaine. Réquisitionnée durant la Première Guerre mondiale, elle a été achetée début 1919 par M. Torricelli qui entreprit d'importants travaux de restauration.

Durant leur découverte des jardins, les investigateurs peuvent apprendre plusieurs choses de Tommaso qui entretient les jardins ce jour-là :

• **Le jardin (et ses fontaines),** chef-d'œuvre de Pirro Ligorio, est divisé entre terrasses et pentes, selon un schéma architectural typique des villas romaines. Le paysage peut être apprécié depuis les différents étages du jardin ; on y admire les magnifiques fontaines avec leurs points d'eau, les jets et jeux d'eau, les arbres et les plantes de diverses espèces. Le jardin de la Villa d'Este est un modèle qui a inspiré de nombreux jardins par la suite.

Toutes les fontaines sont alimentées sans l'utilisation d'aucun dispositif mécanique, mais uniquement en exploitant la pression naturelle et le principe des vases communicants.

• En descendant de la villa, sur la gauche d'un chemin, se trouve **la grotte de Diane**. Entièrement décorée de mosaïques en pierre, de hauts stucs et bas-reliefs et de décorations en émail, elle accueille deux statues élégantes représentant les déesses Minerve et Diane. Ce ne sont néanmoins que des reproductions, les œuvres originales se trouvant au musée du Capitole depuis trois siècles. Aux murs, outre quelques hauts-reliefs pastoraux, sont représentées cinq scènes mythologiques.

• **Le palais** (la résidence) est presque complètement inaccessible, mais il est possible de visiter quelques galeries exposant des œuvres de l'immense collection (B sur le plan). Outre les antiquités et quelques tableaux du *Quattrocento* (la Renaissance italienne), les investigateurs peuvent apercevoir, dans un atelier, quelques figurines en argile représentant vaguement une créature ayant une forme conique et possédant quatre membres semblables à des tentacules. C'est tout ce dont se souvient Milo de la forme de son amante... Pour autant, il n'est pas fier du résultat, car il n'arrive pas à saisir dans la terre cuite l'essence même de la beauté de la créature. La seule vision de ces figurines est dérangeante : il est nécessaire de **tester sa Santé Mentale.**

Si des PJ cherchent Milo, il est enfermé dans son bureau : une **Sauvegarde de Sagesse** réussie permet de confirmer qu'il passe plusieurs appels téléphoniques pour annuler des rendez-vous et des commandes – notamment à l'OMR. En cas d'échec, Milo remarque les PJ curieux et ferme les rideaux pour ne plus être observé. Si certains essayent de pénétrer dans la villa, demandez-leur une **Sauvegarde de Dextérité** (ou **un test de Torche** avec le talent *Crochetage*). Hélas, il y a un système d'alarme. Le fraudeur, s'il a réussi le test précédent, s'en rend compte avant qu'il soit déclenché. S'il continue sa manœuvre, l'alarme retentit et le majordome vient à la rencontre des personnages, très agacé, et les sermonne pour leur manque de politesse.

Note au MJ : *les PJ n'ont pas à entrer dans le château durant ce scénario. Ainsi, s'ils s'impatientent, le majordome les intercepte, car il est justement temps d'aller manger avec Milo.*

Lever de rideau

L'heure révolue, Alfredo réunit les hôtes au son d'une cloche de table en laiton. Il les guide ensuite jusqu'à une magnifique salle à manger, visiblement rénovée depuis peu. Rassemblés autour d'une table soigneusement préparée et éclairée par de somptueux candélabres en or, Milo et ses hôtes dégustent un repas quasi gastronomique. Quoique préparés dans l'urgence, les plats ne manquent ni de saveur ni d'audace. Alors qu'ils dégustent un délicieux Chianti (vin rouge italien) de 1912, les PJ constatent que le collectionneur les observe sous toutes les coutures, comme un enfant face à un cadeau de Noël, les yeux remplis d'admiration et de curiosité : il semble « boire » leurs paroles... et les remercie chaleureusement d'être (enfin) venus : *« cela fait plusieurs mois que je vous fais des signes. Merci d'avoir répondu à mon appel, initiés »*. Milo fait de nombreuses allusions plus ou moins subtiles à ce qu'il pense être la véritable identité des hôtes (à savoir des *vrais* mages, probablement venus d'ailleurs). Pour ce faire, il emploie un vocabulaire issu du domaine de la magie, voire de la sorcellerie : il enchaîne les *« Vous êtes, j'en suis sûr, des maîtres dans l'Art »*, les *« Votre Cercle »*, et glisse les termes *« Incantations » « Livre des Ombres », « Pouvoir », « Magie blanche »*... Les PJ vont sans aucun doute ne pas comprendre de quoi il veut parler, mais peuvent soit tenter de donner le change, ce qui nécessite une **Sauvegarde de Charisme** réussie, soit jouer franc-jeu avec lui :

- **S'ils choisissent de mentir à Milo,** c'est une mauvaise option. Le collectionneur est loin d'être bête : lorsqu'il découvre que les PJ ne sont absolument pas des magiciens, mais simplement des enquêteurs versés dans les secrets, il réagit avec agacement et leur demande courtoisement de quitter sa maison : ils n'apprendront rien de plus concernant Milo et ses tours de magie.
- **La deuxième option est la meilleure.** Il reçoit la nouvelle avec stupéfaction : il ne pensait pas qu'il existait des enquêteurs de l'occulte. Il avoue son véritable objectif, à savoir attirer des magiciens véritables, voire des Martiens (dont on entend parler depuis la fin du siècle dernier), pour qu'ils l'aident à retrouver son amour perdu, qu'il a rencontré lors de son voyage astral... Même si les PJ peuvent douter de tout ceci, Milo semble tout à fait convaincu de ce qu'il dit. L'heure passe et les investigateurs n'apprendront rien de plus : il ne semble pas exister de vérité occulte derrière ces faits divers étonnants qui animent la capitale romaine depuis plusieurs mois. Ce ne sont que quelques tours de magie...

Quel que le soit le dénouement de l'entretien avec Milo, ce dernier s'excuse de les avoir



dérangés. Il espère sincèrement que leur séjour à Rome leur aura été agréable et propose de leur payer leur voyage de retour. En effet, quoi que fassent les PJ, il n'y a malheureusement pas de vérités occultes (accessibles pour le moment) derrière les élucubrations de Milo : c'est un excentrique collectionneur ou au mieux quelqu'un qui a entraperçu une vérité occulte sans en comprendre la portée...

Épilogue

Bien qu'il n'en ait jamais eu conscience, Milo était surveillé... En effet, depuis qu'il a acheté la Villa d'Este, en 1919, Milo était épié par les descendantes et héritières d'un culte à mystères romain, à qui appartenait la villa des siècles auparavant. Les cultistes, bien qu'étonnées des agissements secrets du collectionneur qui s'évertuait à créer de grotesques tours de prestidigitation en plein milieu de Rome, n'étaient encore jamais intervenues. Cependant, elles remarquent la présence des personnages, qu'elles identifient après quelques recherches au groupe des Veilleurs de Venise. Elles paniquent, pensant que leurs secrets vont être découverts, et la nuit qui suit la rencontre entre les investigateurs et Milo, elles décident d'agir et enlèvent l'excentrique collectionneur.

Le jour de leur départ de Rome – ou quelques jours plus tard si vos PJ ont décidé de rester pour continuer leur enquête –, les investigateurs découvrent, parmi les articles du journal, une nouvelle concernant Milo : donnez-leur **l'aide de jeu S08.**



Anno 58 - N. 238 - Cent. 30

DIRECTOR, REDACTOR Y PROPIETARIO J. Cardenas

Il Messaggero

Società Ericsson Italiana
SEDI
GENOVA
ROMA
NAPOLI
MILANO
Impianti Telefonici Moderni
Cataloghi e Preventivi a richiesta

LE CAMBRIOLAGE DU RICHISSIME COLLECTIONNEUR

Milo Torricelli, collectionneur méconnu et excentrique, qui depuis quelques années finançait des travaux de reconstruction d'une villa située à l'est de Rome, a été cambriolé durant la nuit. Des bruits de coups de feu ont été entendus par tout le voisinage, preuve que le propriétaire des précieux trésors légendaires ne s'est pas laissé faire. Pour l'heure, peu d'informations nous ont été données par la Questura di Roma. La police est concentrée sur les manifestations qui gangrènent notre belle cité millénaire.

Isabela Zacco

aide de jeu S08

Mystères en Italie

Rome, décembre 1920.

Les investigateurs viennent de découvrir que le riche collectionneur **Milo Torricelli** qu'ils ont rencontré la veille a été enlevé juste après leur entrevue (voir l'**aide de jeu S08**). Cela semble être une curieuse coïncidence.

Les PJ peuvent décider d'eux-mêmes d'aller fouiller chez lui à la recherche d'indices pour retrouver Milo et enquêter sur ses ravisseurs. Sinon, les Veilleurs de Venise leur demandent d'aller immédiatement voir ce qui s'est passé à la Villa d'Este avant qu'ils ne quittent Rome.

Les Servantes de la Bonne Mère

Issues d'un culte à mystères de la Rome antique qui se nommaient les Mystères de *Bona Dea*, les Servantes de la Bonne Mère forment aujourd'hui une sororité catholique entièrement vouée au culte d'une entité dont le nom leur est inconnu : la *Bona Dea*. Elles vénèrent sans le savoir Ish'Achtar, un puissant rejeton de Shub-Niggurath (vous pouvez en apprendre plus sur ces entités dans le supplément *Shub-Niggurath*, mais ce n'est pas indispensable pour jouer cette campagne) prié en Mésopotamie durant l'Antiquité.

Avec le temps, le culte s'est perdu dans ses propres mystères et ses énigmes. Aujourd'hui, les Servantes ne prient plus vraiment la *Bona Dea*. Elles pensent avoir une mission : celle de devenir en quelque sorte l'incarnation de la *Bona Dea*,

Qu'en disent les historiens modernes ?

Historiquement l'identité de la déesse priée jadis par les mystères est inconnue et se perd à travers les différents mythes entourant son histoire, tels qu'ils nous sont transmis par des auteurs antiques. La *Bona Dea* est parfois identifiée à Cybèle, mais certains auteurs font d'elle l'épouse ou la sœur du dieu Faune. Elle était priée pour sa fidélité, sa virginité, sa fertilité et sa dévotion envers son époux. Ces incertitudes étaient savamment entretenues par les initiées pour protéger la véritable identité de la déesse priée, tant et si bien qu'au final nul ne sut jamais quel était le nom réel de la *Bona Dea*. Aujourd'hui, les historiens pensent que ce terme représente plutôt l'objectif des initiés (à savoir trouver la « Bonne Mère » pour leur dieu). D'ailleurs, avec l'arrivée du Christianisme, le culte de *Bona Dea* est devenu celui d'une Vierge à l'enfant : la *Bonne Mère*.

la Bonne Mère, et d'engendrer un enfant pour honorer leur déesse. Elles se mutilent pour devenir stériles, afin de rester fidèles à l'époux de la *Bona Dea*, qui saura leur donner un enfant élu. Les Servantes ont un siège secret à l'abbaye de Santa Maria Arabona (du latin *ara* qui signifie autel). Ce lieu, qui semble laissé à l'abandon, abrite dans ses sous-sols les vestiges d'un ancien temple de la *Bona Dea*. Les Servantes s'y adonnent parfois à la cérémonie de l'union. Une élue, choisie parmi elles, boit le venin d'un serpent, en espérant ensuite donner naissance à une progéniture bénie. Ce rituel a toujours échoué, et beaucoup d'élues moururent lors du processus.

Lorsque Milo, possédé par Markd'uk il y a plusieurs années, enquêta à propos des Servantes, elles remarquèrent ses agissements et le surveillèrent en retour. Elles ont finalement décidé de le kidnapper après l'intervention des PJ. En usant de drogues et de torture, elles soutirent à Milo une information qui était enfoui dans les souvenirs hérités de Markd'uk : le nom de leur véritable déesse, Ish'Achtar. Elles se préparent désormais au rituel.

Acte 1 : La Villa d'Este

En arrivant à la Villa d'Este, les investigateurs remarquent qu'une voiture de la *Questura* est garée sur la place devant l'entrée de la villa : elle est fermée à clef et le moteur est froid. D'après la plaque située sur le pare-brise, elle appartient à l'**agent Trovato**. Il n'y a aucun policier sur la place.

Non loin, une mère appelle son fils **Ugo** : elle s'étonne de ne pas l'avoir vu depuis la veille au soir, lorsqu'elle lui a souhaité une bonne nuit en le couchant. Interrogée, elle indique volontiers qu'Ugo a quatorze ans, qu'il est plutôt grand pour son âge, il a des cheveux blonds bouclés et il est plutôt casanier, peu aventurier.

La porte d'entrée de la villa est ouverte : elle a été défoncée à coup de pied.

Les appartements

Après avoir traversé l'entrée et les galeries d'art (A et B sur l'**aide de jeu S07**), les PJ

entrent dans la cour (C). Les investigateurs reconnaissent la Fontaine de Vénus mais son eau est aujourd'hui rougie par le sang de Fulvo. Le molosse, poignardé au flanc puis égorgé, flotte à la surface.

De la cour, on accède aux appartements du rez-de-chaussée (D). Le salon est la première pièce des appartements personnels de Milo ; il offre une vue spectaculaire sur le jardin en contrebas et la campagne au-delà, y compris la Villa d'Hadrien. Les murs et le plafond de la salle sont recouverts d'une frise et de fresques sur le thème de la vertu, peintes en vingt personnifications différentes.

Une petite antichambre mène à la chambre de Milo. Ses murs sont recouverts de cuir peint d'or et d'argent. Le plafond en bois à caissons est l'élément le plus remarquable de la pièce, doré et peint avec le blason de la maison princière : un aigle entouré de branches de coing, un chapeau d'évêque et la devise de la famille d'Este « *ab insomni non custodita dracone* » (« En dehors du dragon qui veille, les choses ne sont pas gardées », la compétence *Mythologie* permet de reconnaître un verset d'Ovide faisant référence au dragon gardant les jardins des Hespérides). Des figures féminines représentant différents aspects de la vertu occupent les coins de la pièce.

L'appartement privé est complété par une bibliothèque et par une petite chapelle, dont les murs sont décorés de fresques mélangeant les symbolismes classique et chrétien, et dont la voûte au plafond représente une fresque du couronnement de la Vierge Marie.

Un œil averti – compétence *Analyse* ou **test de Torche** – permet de remarquer de nombreux détails dans la pièce. Dans un coin de la chambre se trouve un bureau de style Second Empire sur lequel est posé un téléphone ainsi que de nombreux papiers administratifs concernant la rénovation de la villa et ses jardins. Sur l'agenda, les investigateurs découvrent de nombreux rendez-vous avec des fabriques de Rome (notamment l'OMR : *Officina Metalmeccanica Romana*). Dans une armoire se trouvent un costume d'Arlequin et un masque vénitien de très bonne facture. Derrière le bureau, la bibliothèque a visiblement été fouillée car de nombreux livres sont tombés. Il est impossible cependant de déterminer si quelque chose a été volé. On peut retrouver quelques livres sur l'occultisme, sur l'archéologie, mais aussi sur la magie. Ce sont des ouvrages profanes sans grande valeur. Le lit de Milo est défait. Une réussite à une **Sauvegarde de Sagesse** révèle une petite goutte de sang sur le traversin. Un PJ ayant la compétence *Mécanismes* remarque que la bibliothèque semble pouvoir être déplacée (voir encart *L'atelier secret*). Sans cela, il faut effectuer un **test de Torche** pour le remarquer.

L'étage situé sous les appartements personnels de Milo contient une série de chambres décorées, chacune sur un thème spécifique, en rapport avec la nature, la mythologie ou l'eau. Les chambres sont moins formelles que celles de l'appartement et servent surtout à exposer les découvertes de Milo au Moyen-Orient : là une statue égyptienne, ici un bas-relief perse, plus loin un bijou babylonien. Les chambres sont accessibles par un grand escalier d'apparat qui descend dans la cour, et sont reliées entre elles par un long couloir étroit avec un haut plafond voûté. Ces pièces n'ont visiblement pas été visitées.

Les jardins

Les jardins ont été le théâtre d'une tuerie. En descendant les escaliers (2 sur le plan), les investigateurs découvrent une flaque de sang. Le blessé a visiblement pu faire quelques pas avant de tomber et dévaler les marches : son corps gît

L'atelier secret

Un filet d'air s'échappant de derrière la bibliothèque). En déplaçant celle-ci, les investigateurs accèdent à un corridor qui s'étend jusqu'à un atelier d'art. Le sol est poussiéreux, comme si ce couloir était peu fréquenté. La pièce ne possède pas de fenêtre : elle a été creusée dans la roche et il y fait plutôt frais. Tout y a été saccagé avec une rage incroyable. Des centaines de petites statues de plâtre ont été détruites, projetées contre les murs.

Au centre de la pièce, sous un drap, il y a une statue de taille humaine. Une fois le tissu retiré, les PJ découvrent un spectacle saisissant et particulièrement dérangeant : l'œuvre, quoique peu réaliste (le sculpteur n'a pas beaucoup de talent), représente un homme (probablement Milo vu la carrure et les traits du visage) embrassant fougueusement une bête au corps vaguement conique et muni de quatre longs bras, qui peut évoquer la machine fabriquée par l'OMR (cf. p. 118). L'un d'eux porte une tête munie d'étranges et fins tentacules qui enlacent la tête de Milo. Face à ce spectacle repoussant, il est nécessaire d'effectuer un **test de Santé mentale**.

en bas. Il a deux trous rouges au côté droit. Une réussite à une **Sauvegarde d'Intelligence** (avec un **Avantage** pour un PJ qui a des connaissances médicales) permet d'analyser les plaies : elles ont été causées par deux coups de poignard et non une arme à feu. La victime est le majordome de Milo, vêtu d'un pyjama et de chaussons de chambre. À ses pieds se trouve l'étui d'un fusil de chasse, mais nulle trace de l'arme. Les investigateurs doivent effectuer un **test de Santé mentale** lors de la découverte du corps.

Plus bas, il semble y avoir eu une lutte dans les jardins (4) : des traces de sang maculent le sol, des bordures florales ont été piétinées. Un peu plus loin, au dessus de la fontaine des dragons (3) une statue est renversée et brisée. Sous la statue se trouve le corps d'un adolescent aux pieds nus et portant une robe de nuit. Ses cheveux sont blonds et bouclés, il correspond à la description d'Ugo. Dans sa main gauche, il a un couteau de cuisine ensanglanté qui semble beaucoup trop large pour avoir tué le majordome. En observant son corps (**test de Torche**), les investigateurs remarquent qu'il a reçu pas moins de sept coups de poignard. D'après les marques dans le sol, la statue l'a immobilisé et il s'est lentement vidé de son sang. Chaque investigateur doit réussir **un test de Santé mentale avec Désavantage** (sauf s'il a déjà échoué au test précédent).

Devant le corps de l'enfant, une flaque de sang s'étend sur quelques mètres et des empreintes de pas en sortent. Elles mènent jusqu'à une des grottes des jardins, derrière la fontaine de l'Ovale (5). Là gisent deux policiers : ils sont morts face à face, leur plaque de police permet de les identifier. L'agent Trovato a la gorge ouverte : il s'est vidé de son sang. L'agent Sili a reçu une balle en pleine tête. En analysant la scène (compétence *Analyse* ou **test de Torche**) il semblerait que Sili a été tué par Trovato alors que celui-ci se débattait déjà avec la mort (sa

gorge a été sectionné par un couteau de cuisine, probablement celui dans les mains d'Ugo).

Enquête de voisinage

Une enquête auprès des voisins permet d'éclaircir certains mystères. Il y a quatre autres maisons sur la place Trento. Elle sont toutes situées en face de la Villa d'Este. En les parcourant de gauche à droite, voici ce qu'on peut y trouver :

- la maison la plus à gauche est inoccupée.
- la deuxième appartient à **Donna Giordano,** la maman d'Ugo. Elle affirme avoir demandé à son fils d'aller au lit vers 22 h 00. Ce matin, en se levant, elle a remarqué son absence. Elle se rappelle été réveillée par les aboiements d'un chien (probablement Fulvo) au beau milieu de la nuit. Elle n'a aucune idée de l'heure qu'il était. Elle peut également confirmer qu'un couteau de cuisine a disparu.
- la troisième maison appartient à M. et Mme Cominelli. **Enzo Cominelli** était secrètement en train de chiquer (car il n'a pas le droit de mâcher du tabac dans la maison) quand il a vu deux personnes crocheter l'entrée de la Villa d'Este. Il a immédiatement prévenu la police. L'homme a l'impression que les personnes, encagoulées et vêtues de noir, sortaient de l'église voisine à la villa car il n'a pas vu de voiture sur la place. Entre son appel et l'arrivée de la *Questura*, Enzo a entendu les aboiements d'un chien, puis le bruit d'une carabine. Il n'a pas vu les voleurs ressortir. Après quelques minutes, un policier est arrivé. Il s'est présenté seul, ce qui pourrait sembler inhabituel, les agents des forces de l'ordre étant généralement par deux. Cependant cela ne semble pas étonner Enzo ; il affirme qu'avec les grèves, la police manque de personnel. Enzo est alors retourné au lit comme le lui a conseillé l'agent de la *Questura*. Rassuré par la présence des forces de l'ordre, il s'est endormi rapidement.
- la dernière maison, qui est un peu plus en contre-bas et dont certaines fenêtres donnent sur les jardins de la Villa d'Este, est celle d'**Isabela Zacco**. Il s'agit de la journaliste qui a écrit l'article d'*Il Messagero* évoquant le cambriolage de la Villa d'Este. Un **test de Bagou** permet de faire parler Isabela : « *J'ai été réveillée par un coup de fusil vers 1 h 00 du matin. Par la fenêtre, je crois avoir vu ce qui se passait dans la Villa d'Este : la pluie et la nuit m'ont empêchée de voir précisément. J'ai remarqué plusieurs personnes transportant un gros sac. Ces gens sont passés par-dessus le mur nord, disparaissant alors de mon champ de vision. Peu après, j'ai entendu le bruit d'un moteur de voiture qui démarrait. Vous savez, je n'ai pas pu me rendormir immédiatement : j'étais à la fois exaltée par cette situation étonnante et angoissée par le coup de feu. J'ai patienté un peu dernière ma fenêtre... et j'ai pu voir et entendre plusieurs choses. Vers 1 h 30, une voiture de police est passée devant chez moi en direction de la place Trento. Quelques instants plus tard, j'ai entendu des paroles en provenance du jardin, suivies d'une sorte de cri guttural et glaçant. Probablement vers la fontaine des dragons. Environ vingt minutes après, une deuxième voiture de police est passée dans le même sens : j'ai vu deux policiers. Ils ont dû se rendre sur la place également. Quelques minutes après, il y a eu deux coups de feu, moins bruyants que le premier donc j'imagine plus loin, je dirais vers la fontaine de l'ovale. C'est là que j'ai senti le scoop. Une fusillade ! Sous ma fenêtre ! Il était clair que son voisin venait d'être pillé par des cambrioleurs. Je pense que l'un d'eux est resté en arrière pour effacer les traces, mais la* Questura *est arrivée. Et il y a eu cette violente et bruyante altercation entre lui et l'agent de police. J'ai immédiatement téléphoné au journal pour ajouter un article de dernière minute au tirage du matin.* » Elle n'a remarqué rien d'autre.

Chronologie des événements

La veille vers midi : Les PJ rencontrent Milo.

La veille en début d'après-midi : La rencontre attire l'attention des Servantes de la Bonne Mère. En effet Milo reçoit peu de visites, encore moins d'étrangers. Craignant que l'homme ne révèle des informations et qu'il ait réussi à attirer des ennemis à leur culte, elles décident de l'enlever et en profitent pour voler tout ce qui pourrait avoir un lien avec leur sororité.

La veille au soir : Les trois vagabondes préparent leur plan afin de kidnapper Milo et de récupérer les informations qu'il pourrait garder dans ses appartements privés.

00h40 : Les vagabondes sortent de l'église. Deux se dirigent vers l'entrée de la villa (A sur le plan). L'autre vole une voiture et fait le tour de la villa. Elle se gare au nord du jardin (10). Enzo, un des voisins, repère les deux vagabondes qui pénètrent illégalement dans la propriété.

00h50 : Les vagabondes à l'intérieur se séparent : l'une d'elle entre dans le palais de Milo (D sur le plan) et commence à fouiller, l'autre se dirige dans la cours (C) puis les jardins afin de neutraliser le chien et le majordome.

00h52 : Le chien n'est pas dans les jardins, mais dans la cour intérieure (C). Il repère la première vagabonde et aboie. Elle le tue, récupère le couteau et jette le corps dans la fontaine. Le majordome est réveillé par les aboiements. Il sort en pyjama et chaussons et se munit d'une carabine.

00h56 : La première vagabonde entre dans la chambre de Milo et se dirige silencieusement jusqu'à l'homme. Elle utilise un puissant somnifère qu'elle lui injecte dans la nuque. Une petite goutte de sang s'échappe et tache les draps.

00h57 : Markd'uk est alerté par magie (lorsqu'il possédait Milo par le passé, l'extraterrestre a placé un Sortilège sur l'homme, qui l'avertit si une personne affiliée à Ish'Achtar entre en contact physique avec lui), Markd'uk intervient : il tente de s'incarner dans Milo, mais n'y parvient pas (à cause du puissant somnifère). Il jette son dévolu sur la personne endormie la plus proche : un adolescent nommé Ugo.

00h58 : La deuxième vagabonde et le majordome s'affrontent dans les escaliers menant au jardin (2). Le serviteur tire, mais rate sa cible. Les voisins Enzo et Isabela entendent le coup de feu. La vagabonde utilise ses poignards pour tuer l'homme, qui dégringole les escaliers. Elle récupère ses poignards et retourne aider sa comparse dans sa fouille de la villa.

01h02 : Ugo/Markd'uk sort de chez lui en enfilant sa robe de chambre et prend un couteau de cuisine. Enzo appelle la police.

01h07 : Ugo/Markd'uk pénètre par le mur est dans les jardins (5). Il découvre le corps du majordome et décide d'affronter les tueuses. Dans l'obscurité, il fait malencontreusement du bruit et décide de se cacher entre les statues situées au-dessous de la fontaine des dragons (3)...

01h08 : Les deux vagabondes fouillent encore la villa (1). Elles entendent du bruit à l'extérieur et craignent que le coup de feu ait attiré du monde. Elles doivent trouver l'origine du bruit et sortent de la villa jusqu'à l'allée des cent fontaines (4).

01h11 : Les deux vagabondes tombent nez à nez avec Ugo/Markd'uk armé du couteau de cuisine. Il parvient à blesser l'une d'elles. Mais face aux deux femmes, il est mis à rude épreuve. Il est touché par plusieurs coups de poignard et percute maladroitement une statue. Elle chute sur lui : il tombe inconscient. Dans leur précipitation, ses assaillantes ne vérifient pas s'il est bien mort. Elles rentrent de nouveau dans la villa.

01h14 : Après avoir récupéré le corps endormi de Milo, les deux Servantes quittent les lieux par le mur nord (10).

01h15 : La voiture volée par la troisième vagabonde démarre avec à son bord Milo et les Servantes. Elle part vers Manopello.

01h28 : Une première voiture de police arrive et se gare sur la place Trento.

01h30 : L'un des policiers, l'agent Trovato, questionne rapidement Enzo, qui part ensuite se coucher. Le policier entre dans la villa. Il constate l'effraction, puis découvre le corps inanimé du majordome (2). Il prend sa radio et contacte le poste afin de demander des renforts. Isabela entend la voix du policier.

01h35 : Le policier découvre Ugo agonisant sous la statue (3). Il s'approche de lui afin de tenter de l'aider. Il se penche sur le corps du garçon. Markd'uk sent là l'occasion de changer d'enveloppe (voir l'encart *Transfert de conscience*). Alors qu'il prend possession du policier, Ugo se réveille brutalement. Terrorisé, l'adolescent, dans un dernier élan de vie, se débat terrifié et tranche la gorge du policier, avant de se vider de son sang. L'agent de la *Questura*, désormais possédé par Markd'uk, titube et se met à l'abri dans une grotte (5). La magie de Markd'uk le maintient à peine en vie.

01h52 : Une deuxième voiture de police arrive, avec les agents Furlan et Sili. Les deux hommes se séparent. L'agent Sili découvre la scène et arrive finalement dans la grotte où s'est réfugié Trovato/Markd'uk égorgé. Ce dernier, couvert de sang et particulièrement livide, se relève, mais ceci terrifie son collègue. Sili braque son arme en demandant à Trovato de mettre les bras en l'air. Trovato/Markd'uk refuse. Le policier tire mais rate sa cible. Trovato/Markd'uk sort son arme et tire à son tour, tuant son collègue sur le coup, avant de tomber au sol épuisé. Isabela entend les coups de feu et appelle le journal.

01h55 : Alerté par le vacarme, l'agent Furlan se rend dans les jardins et découvre le massacre. Il voit l'agent Trovato (possédé par Markd'uk), et prend son pouls pour vérifier s'il est encore en vie. Markd'uk profite du contact pour se projeter dans le corps du nouvel arrivant. Le corps égorgé succombe immédiatement.

02h00 : Furlan/Markd'uk récupère le fusil du majordome et fuit les lieux au volant de la deuxième voiture de police.

06h00 : Le journal du matin est distribué dans la gare et les marchands de journaux.

07h00 : Les PJ prennent connaissance de la nouvelle.

09h00 : Les PJ arrivent sur place.

Transfert de conscience

Markd'uk a la capacité d'incarner sa conscience dans un corps ou un autre. Il utilise un Sortilège et se « projette » depuis sa planète dans le corps de Milo, mais n'y parvenant pas (car il est inconscient) se retrouve dans un corps éveillé proche : celui d'Ugo. Après cela, il peut se transférer à volonté vers un autre corps, mais doit auparavant l'avoir « marqué ». Il suffit pour cela d'un contact physique, qui établit le lien entre Markd'uk et l'autre personne, en faisant un hôte potentiel. En cas de mort de l'hôte, Markd'uk change immédiatement de corps et s'incarne dans la dernière personne qu'il a touchée.

Acte 2 : Recherches urbaines

La villa de Milo a délivré de nombreux secrets qui mènent vers l'église attenante. Il semblerait que les ravisseuses proviennent de ce lieu saint. Les investigateurs découvrent alors peu à peu qu'un culte sévit dans la région.

L'église Santa Maria Maggiore

Au cours des siècles, l'église Santa Maria Maggiore a été restructurée et agrandie, et les arches latérales du porche d'entrée ont été murées. L'édifice, surmonté d'un campanile, est aujourd'hui composé de trois nefs avec des chapelles latérales seulement présentes sur le côté gauche, du fait du mur mitoyen avec les bâtiments de la Villa d'Este. On y entre par un portail de style gothique.

Les Franciscains qui occupent les lieux sont des hommes charmants et prêts à aider, pour autant il n'est pas évident de leur délier la langue concernant ce qui s'est passé. En effet, le frère Massimo a fait la promesse aux Servantes de ne rien révéler sur leur venue et de ne pas poser de question. Le franciscain voue un profond respect à la parole donnée et il est difficile de le convaincre de briser son serment. Dans tous les cas, cela demande **un test de Bagou**.

Il accepte finalement de parler de ce qu'il sait à condition qu'on l'aide à financer certaines rénovations importantes de l'église. Ceci requiert un test de **Richesse avec Désavantage**. Le frère affirme alors que son église accueille depuis quelques mois une petite congrégation féminine romaine formée de trois personnes (il les a accueillies par charité). Il ignore presque tout d'elles, notamment leur nom. Pour autant, il affirme qu'elles sont romaines (elles ont probablement une église à Rome), qu'elles étaient assez intéressées par la villa voisine et qu'elles ont disparu la nuit dernière.

Il est possible de demander à voir leur chambre, mais il n'y a hélas rien d'intéressant à y trouver.

À la recherche des bonnes nonnes

Si les investigateurs ont la curiosité de demander aux Franciscains quelles sont les congrégations religieuses féminines romaines, il leur faut simplement réussir un **test de Bagou**. Sinon ils devront se renseigner dans une bibliothèque

ou directement au Vatican avec un **test de Torche**. L'**aide de jeu S09** est une synthèse des informations qu'il est possible d'obtenir.

Ces informations ne suffisent pas à découvrir quelle est la congrégation d'où viennent les cambrioleuses. Il est donc nécessaire de se renseigner un peu plus ou se rendre dans les lieux de culte des différentes sororités. Pour les quatre fausses pistes, vous pouvez demander des **tests de Bagou** ou de **Torche** selon la situation, pour écarter ce groupe de la liste des suspects. En revanche, si les PJ s'intéressent aux Servantes de la Bonne Mère, ils peuvent :

- **soit approfondir leurs recherches à leur sujet** (pour obtenir les informations du paragraphe *Les Servantes de la Bonne Mère* pp. 132-133), ce qui requiert un **test de Torche avec Désavantage**, sauf si l'un des personnages a la compétence *Mythologie* – auquel cas donnez-lui directement ces informations.
- **soit se rendre à l'église Santa Balbina all'Aventino.** Dans ce cas, passez au paragraphe suivant.

L'église Santa Balbina all'Aventino

Le bâtiment, en briques, date du IVe siècle. Il appartenait initialement à l'une des riches résidences du quartier et n'a été utilisé que plus tard comme église. La façade actuelle, très austère, est le résultat d'une rénovation du XVIe siècle.

L'édifice a une seule salle, non divisée en bas-côtés, mais avec des chapelles sur les parois latérales, délimitées par des piliers. Certaines de ces chapelles sont ornées de fresques. Au fond se trouve l'abside, équipée de vitraux majestueux, dans laquelle siège une belle chaire épiscopale.

Lorsque les investigateurs entrent, il y a trois sœurs et deux croyantes. L'une des sœurs, de grande taille, est en train d'entretenir les bougeoirs sur lesquels brûlent des dizaines de bougies blanches. Une autre, face à l'autel, prie avec dévotion, elle a une cicatrice sur sa joue droite. Non loin d'elle, une troisième sœur mince parle à voix basse à une femme qui cache péniblement un œil au beurre noir des

SORORITÉS CATHOLIQUES ROMAINES

Nom	Année de création	Dévotion	Nombre de membres dans le monde /Rome	Lieux de culte
Les Sœurs de l'apostolat catholique	1835	Principale : éducation Secondaire : charité	Environ 400 / 30	Vatican
Les Sœurs trinitaires de Rome	1762	Principale : glorification de la Sainte Trinité Secondaire : éducation	Environ 200 / 150	Via Fratelli Bandiera, Roma
Les Filles de la divine providence de Rome	1832	Principale : éducation	Environ 250 / 100	Via Giuseppe Zanardelli, Roma
Les Servantes de la Bonne Mère	1217	Principale : défense de Sainte Marie	Environ 50 / 5	Église Santa Balbina all'Aventino
Les Maîtresses pieuses de la Vierge des Douleurs	1818	Principale : éducation des enfants Secondaire : charité	Environ 150 / 25	Vatican

aide de jeu S09

Le couvent

L'église est annexée à un vaste et ancien couvent fortifié, nommé d'après Santa Margherita da Cortona, et utilisé comme hospice pour les anciennes prostituées qui tentent de se réhabiliter dans la société. Les sœurs du couvent n'entretiennent que peu de relations avec les Servantes. Interrogées (**test de Bagou**), elles expliquent que les Servantes reçoivent souvent la visite de filles de joie dans l'église et les orientent alors généralement vers le couvent.

plus disgracieux. Enfin, une cinquième femme est assise au dernier rang : elle lit un feuillet (il s'agit d'une annonce rédigée par les sœurs du couvent Santa Margherita da Cortona destinée aux femmes démunies qui ont besoin d'aide).

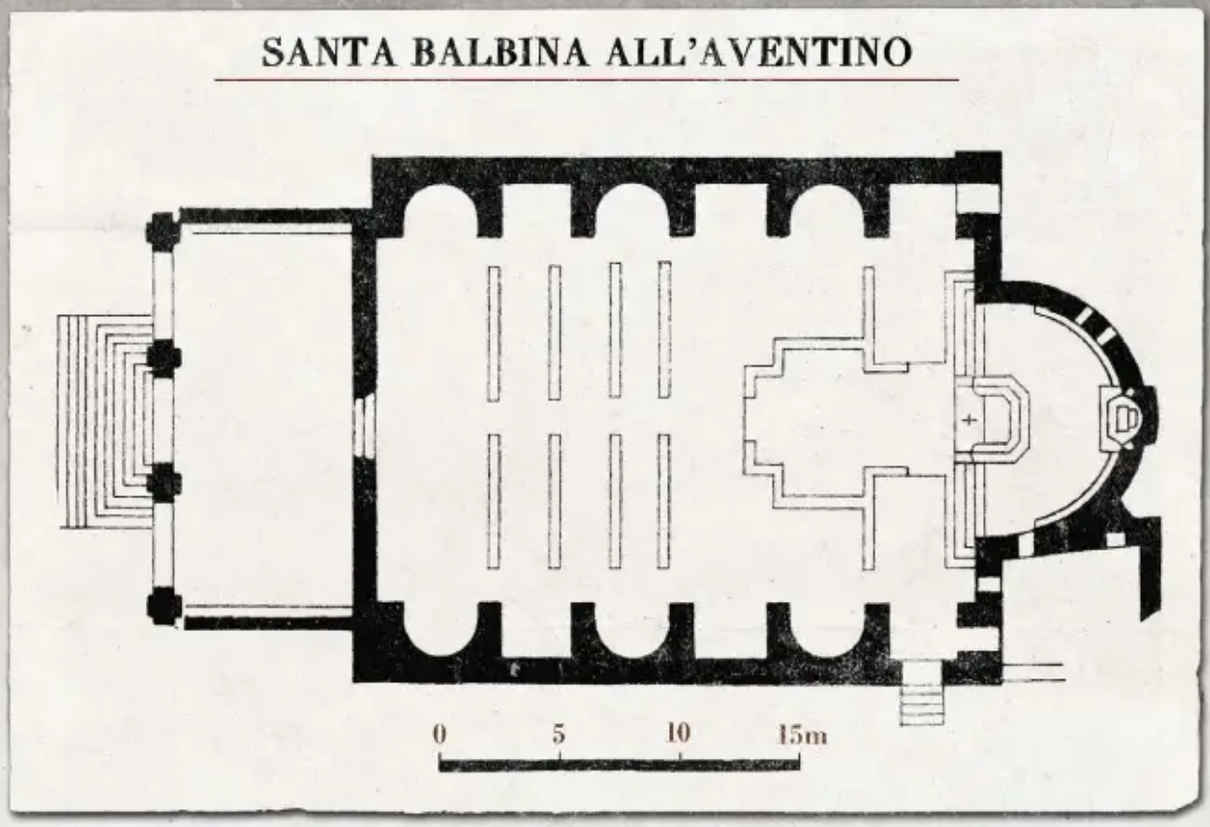
Si les PJ n'osent s'approcher de l'église et des Servantes ou au contraire s'ils tentent de les questionner avec un peu trop d'insistance, passez à la scène suivante.

Attaque frontale

Tout à coup une voiture de police arrive à toute allure et se gare devant l'église – une **Sauvegarde de Sagesse** permet de remarquer que c'est la même plaque que la deuxième voiture de police remarquée par la journaliste la nuit de l'enlèvement de Milo. Trois agents de la *Questura* sortent rapidement. L'un d'eux



aide de jeu S10



– l'agent Furlan possédé par Markd'uk – a un fusil de chasse en bandoulière – celui récupéré sur le corps du majordome. Les deux agents sont surpris du comportement de Furlan qui se montre particulièrement agressif et pressé : ils préfèrent ne rien dire lorsqu'ils le voient sortir du véhicule avec une arme issue d'une scène de crime, mais lui adressent un regard désapprobateur. Furlan/Markd'uk met la main sur l'épaule d'un de ses deux collègues en disant : *« J'ai besoin de vous. Nous sommes face aux envoyées du diable mes amis ! »*.

Furlan/Markd'uk entre dans l'église. Dès qu'il repère la première Servante (celle qui s'occupe des bougies), il tire sur elle sans sommation sous le regarde ébahi des deux autres agents qui entrent à leur tour.

Les objectifs des PNJ

• **Furlan/Mark'duk :** il veut tuer toutes les Servantes de la *Bona Dea* et en interroger une (grâce à l'un de ses pouvoirs lui permettant de poser des questions à un défunt) pour découvrir où se cachent les autres. Il est capable de posséder les gens, ainsi il ne craint pas de se mettre en danger, afin d'être le plus efficace possible et ne laisser aucune chance aux sœurs. S'il meurt, il s'incarne dans l'un des policiers (qu'il a touché), puis dans l'autre.

• **Les Servantes :** elles veulent en premier lieu tuer Furlan/Markd'uk et ses alliés policiers (voire les PJ s'ils s'allient à eux). Puis elles souhaitent éliminer tous les témoins.

• **Les policiers :** dans un premier temps, ils sont perdus car ils ne comprennent pas les enjeux de la situation. Puis, ils s'allient à leur collègue Furlan/Markd'uk. Leur objectif est alors de tuer les Servantes – leur aisance à sortir les armes s'explique par le contexte politique particulièrement tendu à cette époque à Rome.

• **Les deux croyantes :** elles sont terrifiées et se cachent entre les bancs d'église. Elles peuvent être utilisées comme bouclier humain par les Servantes.

Les réactions des PNJ face aux PJ

• **Furlan/Mark'duk :** il n'a que faire des PJ et ne les aidera pas s'ils sont mal en points. Mais si ces derniers tentent de l'empêcher d'agir, il utilisera immédiatement le Sortilège *Contact de la dé d'argent* (voir p. 92) pour envoyer les PJ à l'extérieur du bâtiment.

• **Les Servantes :** si les PJ s'allient à Furlan/Markd'uk, elles les ajoutent à la liste des personnes à abattre en premier.

• **Les policiers :** si les PJ agissent (qu'ils soient contre ou avec eux), les policiers ne tentent pas de les tuer mais plutôt de les immobiliser afin de les interroger plus tard.

• **Les deux croyantes :** si les PJ sont nombreux (plus de 3), les croyantes sont paralysées par la peur et se retrouvent au beau milieu de la violente altercation entre les sœurs et les policiers. Si au moins un des PJ ne consacre pas un Moment à les mettre à couvert, elles seront rapidement tuées : les PJ doivent alors faire un **test de Santé mentale**.

Gérer le combat

Afin de vous simplifier la tâche, concentrez-vous sur les actions des joueurs et sur les réactions des PNJ. Utilisez les caractéristiques ci-après principalement pour les affrontements avec les PJ, ou bien pour décrire les attaques qu'un PNJ utilise contre un autre PNJ. Pour les policiers, vous pouvez prendre le profil de Gardes p. 55.

À la fin de la scène, Furlan/Markd'uk doit avoir tué toutes les Servantes, et tous les policiers doivent être hors combat (tués, assommés, ou sonnés psychologiquement à cause des démonstrations surnaturelles).

Une fois le combat terminé, Markd'uk s'approche d'une sœur et soulève son corps inanimé. Il utilise le Sortilège *Morceau du voile* et l'interroge : « *Parle. Où vous cachez-vous, servantes ?* » La bouche de la nonne se déforme alors en un rictus grotesque. Elle se met à trembler violemment puis prononce des paroles avec une voix déformée et disgracieuse : « *À Manoppello, à l'est de Rome, dans le temple romain dédié à la* Bona Dea. *L'abbaye de Santa Maria Arabona est notre siège secret.* » Puis le corps retombe, comme une poupée de chiffon... inerte.

Voir le cadavre de la nonne parler impose un nouveau **test de Santé mentale avec Désavantage**.

S'il est interrogé – **test de Bagou avec Désavantage**, sans **Désavantage** si le personnage a la compétence *Négociation* – le policier possédé par Markd'uk parle peu. Il est susceptible de donner les informations suivantes (il ne donne pas les informations précédées d'un astérisque si le dé de Bagou a fait 1 ou 2) :

• Il est venu dans l'espoir de sauver Milo ;

• Il n'a jamais vraiment rencontré Milo, mais il lui est redevable ;

• Il n'apprécie pas les Servantes, mais n'a jamais eu affaire à elles ;

• Il a pris possession d'un enfant humain, puis d'un policier et enfin de Furlan. Il n'a pas le temps d'expliquer tout ce qui s'est passé dans la Villa d'Este ;

• * Il sait que les Servantes prient une entité dont elles ignorent le véritable nom. Il espère que Milo saura tenir sa langue sinon des malheurs sans commune mesure s'abattront sur le monde, comme par le passé...

Puis il reprend son véhicule et se dirige seul en direction de Manopello, alors que des sirènes de police s'approchent de l'église. Étant donné le massacre, même si les PJ n'ont rien à se reprocher, ils feraient mieux de déguerpir, sans quoi la *Questura*, à cran avec toutes les manifestations, leur fera passer un mauvais quart d'heure d'interrogatoire.



Une vagabonde de la Bona Dea

Dés de Vie : 3
Points de Vie : 10
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -2
Attaques : Couteau de lancer (5 dégâts)
Capacités spéciales :
- Sortilèges : une fois par jour, peut lancer le Sortilège Appel du vide (voir p. 91) ou Aversion (voir p. 91), ou Fracture (p. 92), à la place d'une attaque.



Furlan/Mark'duk

Dés de Vie : 3
Points de Vie : 14
Points d'Armure : 2
Malus au toucher : -2
Attaques :Fusil de chasse (6 dégâts), Matraque (2 dégâts) x 2
Capacités spéciales :
- Au début de chaque tour, Furlan / Mark'duk peut déclencher l'un des Sortilèges suivants : Colère des Grands Anciens (voir p. 92), Contact de la chef d'argent (voir p. 92), Morceau du voile (voir p. 94)

Acte 3 : Manopello

Pour se rendre à Manopello, les PJ peuvent prendre les transports en commun, la location de véhicule n'étant pas encore entrée dans les mœurs. Ils arrivent à Manopello le lendemain à l'aube.

Note au MJ : *si les PJ volent un véhicule, ils subissent une avarie de moteur au cours du voyage. Ils arrivent quoi qu'il en soit après Markd'uk.*

Manopello est une ville d'environ 5 000 habitants dont le centre historique se situe sur une colline, à une trentaine de kilomètres de la mer Adriatique. Non loin de là, le village d'Ara-

bona, qui ne compte qu'une centaine d'habitants, accueille depuis près d'un millénaire l'abbaye de Santa Maria Arabona.

Aujourd'hui laissée à l'abandon (elle sera restaurée dans les années 1950), ses fenêtres sont murées.

Sur la place, à deux pas de l'édifice et de l'épicerie, une voiture de police (celle de Furlan/Markd'uk) est garée. Si les riverains sont interrogés – compétence *Rumeurs* ou **test de Bagou** – ils affirment qu'il y a de l'activité depuis deux jours : des bonnes sœurs entrent et sortent à un rythme inhabituel. Hier, à la nuit tombée, un véhicule de police s'est garé devant le monument : un agent de la *Questura di Roma* en est sorti et sans poser de question, il est entré dans l'abbaye, fusil à la main. Sa description correspond à l'agent Furlan.

Le temple caché des Servantes de la Bonne-Mère

L'abbaye Santa Maria Arabona est une ancienne abbaye cistercienne. Massive, l'église surplombe toute la place. Son clocher est étonnamment excentré. À l'intérieur, au milieu d'un espace sobre et linéaire, la richesse du mobilier composé du tabernacle et du chandelier se distingue mais ces éléments ne présentent finalement aucun intérêt pour l'enquête. Ce qui est important se situe dans la cour intérieure. En effet, près du puits, une nonne est allongée sur le ventre. Elle a reçu un coup de fusil dans le dos : elle est probablement morte sur le coup. Dans ses poches, elle porte trois poignards. En observant le puits, les investigateurs remarquent qu'il est vide et qu'une échelle métallique descend le long du trou.

Le temple est troglodyte et multimillénaire. L'atmosphère y est plutôt sèche, mais il y fait presque doux malgré l'hiver (environ 14 degrés). Le temple n'est pas très grand mais il est néanmoins assez riche. La galerie est creusée dans une roche plutôt claire ; plusieurs parois en brique ont été dressées afin de former des couloirs et des pièces. L'**aide de Jeu S11** (réservée au MJ) permet de visualiser le plan du temple.

• **Le couloir du puits (A) :** les roches sont recouvertes d'une mousse verte qui fait peu à peu place à une roche nue et humide. Parfois une goutte d'eau qui tombe du plafond vient rompre le silence. Au bout de quelques mètres, le couloir se termine par un mur en briques qu'il est possible de contourner par la droite ou la gauche.

• **Le couloir principal (B) :** ici le sol semble plus usé que dans le reste du temple. En effet, le sol porte les marques des pas des Servantes qui arpentent ces lieux depuis des siècles. Il y a une trace de sang : quelqu'un semble avoir rampé jusqu'à une porte (menant en 1).

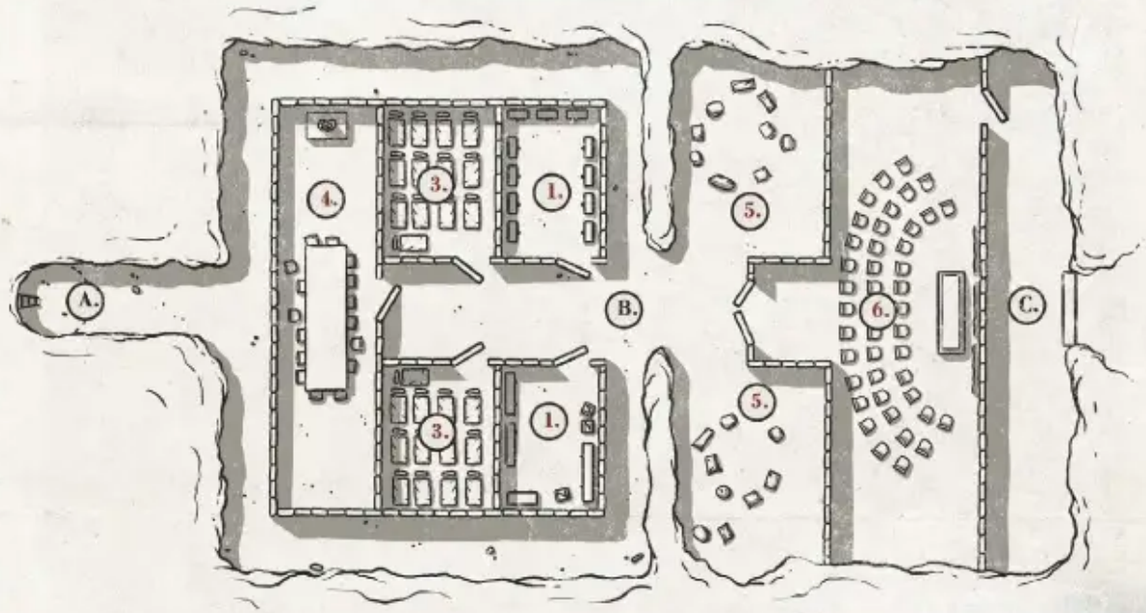
• **La salle 1** est une salle remplie de dizaines de casiers fermés pour la plupart. Quelques-uns sont ouverts : à l'intérieur, il y a une toge et un masque blanc représentant une femme souriante. Bien qu'ils ne soient pas adaptés à toutes les morphologies, ces déguisements pourront aider les investigateurs plus tard. Outre ces casiers, une femme agonisante est également allongée dans la pièce : elle a reçu un balle de fusil en plein ventre. Sa vie s'échappe et il sera difficile de la soigner ici. Malgré tout une **Sauvegarde d'Intelligence avec deux Désavantages** peut être tentée pour stabiliser la Servante. Si elle est sortie d'affaire, la douleur, la fièvre et les éventuels médicaments la rendent loquace (voir encart page suivante).

• **La salle 2** est un garde-manger : des dizaines de boîtes de conserve côtoient des légumes frais, de la viande séchée, des biscuits et d'autres aliments.

• **Les salles 3** sont deux dortoirs où sont entassés dans chacune près de vingt sacs de couchage.

aide de jeu S11

LE TEMPLE CACHÉ



Les derniers mots de la Servante

La Servante survivante peut donner plusieurs informations aux investigateurs, selon le sujet qu'ils abordent :

- **Elle :** « *Je suis une Servante de la* Bona Dea. *Mon nom est Matilda. Fuyez, vous n'êtes pas dignes d'Elle !* »
- **Son agresseur :** « *Alors que je remontais pour récupérer un masque nécessaire à la cérémonie, j'ai été agressé par un policier. Je n'ai pas eu le temps de voir son visage, mais je suis certaine que c'est lui, c'est l'ennemi qui s'oppose à la* Bona Dea, *le tentateur, le fourbe, le mal.* »
- **Les servantes :** « *Nous sommes toutes les fidèles épouses dignes d'être l'hôte de la* Bona Dea. *Nous sommes toutes des femmes sans enfant et vierges. Nous avons sacrifié jusqu'à notre féminité pour ne pas être tentées* (elle se touche le bas du ventre). »
- **Milo** : « *Nous avons enfin trouvé celui qui connaissait Son nom, le nom de la* Bona Dea. *Nous l'avons suivi de longues semaines pour comprendre son lien avec elle... Il est son ennemi. Puis, vous êtes arrivés pour nous le prendre, n'est-ce pas ? Alors nous avons dû agir rapidement pour préparer cette ultime messe. Et nous voilà prêtes à accueillir la* Bona Dea *!* »
- **La porte fermée (en C)** : « *Il existe un code secret, je...* » mais elle tombe inconsciente avant d'en dire plus.
- **Le culte de Bona Dea :** Piochez dans les informations pp. 132-133 pour donner des informations complémentaires à propos de la sororité.

• **La salle 4** est fermée à clef. Une **Sauvegarde de Force avec Avantage** ou de **Dextérité** est nécessaire pour la forcer. La salle est une petite chapelle. Au fond se trouve une statue de la *Bona Dea* représentée avec un enfant dans les bras, et quelques offrandes de nourriture fraîche (viande, fruits et fleurs) posées à ses pieds. Cette chapelle a été transformée en une sorte de réfectoire : elle contient désormais une grande table et des chaises de facture contemporaine.

• **Les salles 5** sont des lieux de discussions et de détente. Au sol, des tapis et des coussins forment un coin agréable pour discuter. Quelques livres sont dispersés çà et là : plusieurs bibles (dont un exemplaire très ancien particulièrement précieux), quelques livres plus modernes traitant de théologie, d'autres parlant des mythes romains et quelques romans italiens.

• **La salle 6** est une plus grande chapelle avec une quarantaine de chaises usées toutes tournées vers l'autel. Alors que les investigateurs entrent dans la salle, ils entendent un murmure dans le lointain, comme un chant lancinant, répétitif.

Sur les murs latéraux de cette pièce se trouvent de nombreuses représentations antiques d'une déesse agraire, souvent enceinte ou portant un enfant dans les mains. Elle est parfois armée d'un poignard. Son visage n'est jamais représenté en entier. Souvent sa poitrine comporte de multiples mamelles et plus rarement son corps n'est pas celui d'une femme mais d'une créature ophidienne. Un observateur curieux et attentif – **test de Torche avec Désavantage** – remarquera que les représentations les plus récentes de la *Bona Dea* tendent à être de plus en plus conformes aux préceptes catholiques (mère à l'enfant) et perdent le côté païen (seins multiples, gerbes de blé, corps serpentin...). En cas de 1 ou 2 sur le dé, les PJ ne remarquent pas une très vieille peinture délabrée qui représente la *Bona Dea* face à une créature de forme conique avec plusieurs bras comme des tentacules – une représentation de la Grande Race de Yith proche des sculptures de Milo.

Sur le mur, derrière l'autel, sont accrochées plusieurs tentures sobres, de couleur rouge. Derrière la tenture de gauche, il y a une porte cachée. Derrière celle du milieu se trouve une stèle. **Donnez l'aide de jeu S12** à vos joueurs. On peut y lire : *« Bonae deae s(acrum) / Sulpicia Severa / Major aedem / cum signa d(edit) d(icavit) »*. Une **Sauvegarde d'Intelligence** permet de comprendre ce texte : *« Ce lieu consacré à Bona Dea, par Sulpicia Severa, est le plus grand temple dédié au signe selon son jugement »*. En cas d'échec, les investigateurs ne comprennent pas tout : ils déduisent juste que cet endroit est en rapport avec la Bonne Mère et une certaine Sulpicia Severa (ils ne savent pas qui elle est).

• **Le dernier couloir (C) :** derrière le temple de la *Bona Dea* se trouve un couloir caché (voir paragraphe suivant).



aide de jeu S12

Les dangers du temple

Si vous le souhaitez, vous pouvez corser l'exploration des souterrains en ajoutant les péripéties suivantes :

• **Une dalle piégée :** si un personnage a la compétence *Mécanismes* il peut effectuer une **Sauvegarde de Sagesse**. En cas de succès il remarque une dalle piégée. En cas d'échec, personne ne remarque la dalle qui s'effondre sous le poids d'un des investigateurs. Il chute mais une **Sauvegarde de Force** permet de s'agripper rapidement contre les parois et ainsi éviter l'accident. En cas d'échec, la chute fait perdre 3 Points de Vie. Remonter de la fosse est relativement simple car les parois ont été meurtries par le temps et offrent de bonnes prises.

• **Un trou :** une dalle piégée a été actionnée il y a fort longtemps. Aujourd'hui un trou difficilement franchissable empêche de continuer plus loin. Il est néanmoins possible, en réussissant une **Sauvegarde de Dextérité** de s'élancer de l'autre côté. En cas d'échec, la chute occasionne 5 dégâts.

• **Des chauves-souris :** une **Sauvegarde de Sagesse** permet de remarquer de petites crottes au sol. Les investigateurs comprennent que des animaux vivent dans les parages : en l'occurrence des chauves-souris. Pour ne pas les effrayer, il est nécessaire de faire le moins de bruit possible. Cela requiert une **Sauvegarde de Dextérité** (en cas d'échec à la **Sauvegarde de Sagesse**, cette Sauvegarde se fait avec **Désavantage**). Si ce test est un échec, alors les chauves-souris sont réveillées et s'envolent dans tous les sens. Elles attaquent tous les investigateurs et leur occasionnent 3 dégâts à chacun avant de fuir.

• **Des champignons vénéneux :** une vieille moisissure a envahi un des multiples couloirs du temple souterrain. La repérer demande d'avoir un bon nez et requiert un **Sauvegarde de Sagesse**. Traverser la zone envahie requiert une **Sauvegarde de Constitution** pour résister aux effluves toxiques. En cas d'échec, les investigateurs incommodés subissent un **Désavantage** à toutes leurs Sauvegardes jusqu'à la fin du scénario.

La porte

Les chants se font plus proches que jamais. Les PJ sont dans un couloir vide, gorgé d'humidité. Les murs sont grossièrement creusés, comme s'ils avaient été taillés durant l'Antiquité. Le son provient de derrière une porte. Elle est formée d'un seul battant en pierre : elle doit peser plusieurs tonnes et ne possède aucune poignée. En revanche, elle contient trois réceptacles. Au sol, sur le côté, sont posés trois tas de trois pierres gravées dont les formes rappellent celles des emplacements sculptés sur la porte (donnez aux joueurs l'**aide de jeu S13**).

Chaque pierre du premier lot est gravée d'une scène :

• la première scène représente un faune avec une jeune femme nue.

• la deuxième scène illustre un serpent qui entoure les jambes d'une jeune femme nue.

• la dernière scène montre une jeune femme nue de face.

Dans le deuxième lot, chaque pierre est gravée d'un symbole :



aide de jeu S13

- une balance.
- une épée.
- un temple.

Enfin les pierres du dernier lot sont gravées de citations latines :

- *Fiat justitia pereat mundus.*
- *Pax melior est quam justissimum bellum.*
- *Gloria Patri et Filio et Spiritui Sancto.*

Une **Sauvegarde d'Intelligence** permet d'interpréter les textes. Voici les traductions à donner aux joueurs en cas de réussite à la Sauvegarde (et entre parenthèses les traductions en cas d'échec) :

- « Que Justice soit rendue, doive le monde en périr. » (*La justice sera faite lors de la fin du monde*)
- « La paix est meilleure que la plus juste des guerres » (*La paix vaut mieux que la guerre*)
- « Gloire soit au Père, au Fils et au Saint Esprit » (*Au nom du Père, du Fils et du Saint Esprit*)

Cette énigme demande de se souvenir de la stèle découverte durant l'exploration (voir **aide de jeu S11**). Il est nécessaire de retrouver les trois pierres qui représentent au mieux la citation latine.

Pour la première série, il s'agit de la scène 1 : le lieu est consacré à la *Bona Dea*, la bonne épouse, celle qui donnera un enfant.

Dans la deuxième série, il est nécessaire de choisir le temple. En effet, nous sommes dans le temple de *Bona Dea*, comme il est écrit sur la stèle.

Enfin, dans le dernier lot, la bonne pierre est celle gravée de *« Fiat justitia pereat mundus »*. C'est la seule qui fait directement référence à la justice.

- **Si toutes les pierres ont été bien placées,** alors un mécanisme se met en marche. Un bruit sourd et faible vient recouvrir un instant la mélopée lancinante. De l'eau coule un peu sous la porte et celle-ci se met lentement à coulisser sur le côté, laissant largement la place

à un adulte de continuer son chemin. Le chant devient immédiatement plus puissant. Passez à l'acte IV – Apothéose.

• **Si au moins l'une des pierres est mal placée,** un bruit sourd résonne tout autour des personnages. Un liquide se déverse via des dizaines de petits trous creusés dans la roche au-dessus d'eux. Il s'agit d'un acide. Tous les investigateurs doivent effectuer un test de **Matériel avec Désavantage** pour chaque pièce d'équipement. Il est ensuite possible de retenter de placer correctement les bonnes pierres. Si vous le souhaitez, vous pouvez considérer que les pierres qui étaient bien placées restent en place, tandis que les autres tombent au sol.

Acte 4 : Apothéose

Dans ce dernier acte, les Servantes de la *Bona Dea* invoquent leur déesse, mais celle-ci, déçue et irritée par le don proposé, décide de les tuer, tout en commençant à propager son emprise sur le monde.

La grotte

Derrière la porte se trouve un escalier d'une vingtaine de marches creusées dans la roche et usées par le temps. En bas, un passage cerné par deux colonnes de pierre débouche sur une vaste salle illuminée par de nombreuses lampes à pétrole posées çà et là. La voûte doit atteindre les huit mètres de hauteur. Au centre de la voûte, une quarantaine de femmes vêtues de robes noires et encapuchonnées chantent en chœur un air entêtant qu'elles répètent à l'infini. Toutes portent un masque blanc. Elles sont de dos par rapport à l'entrée de la grotte et font face à un autel. Sur ce dernier, deux femmes habillées d'une toge en or et d'un masque doré se tiennent face à une adolescente qui semble pleurer de bonheur : sœur Maria Aurora, l'élue choisie pour cette cérémonie. Elle ne porte qu'une couronne de myrte et a enlevé son masque. Sur le côté, deux hommes sont présents. L'un d'eux est un policier (Furlan/Markd'uk) : il est attaché et un couteau est encore enfoncé dans son dos. L'autre, allongé, à demi-conscient, drogué, est **Milo Torricelli**. Enfin, gravée dans la roche, une porte titanesque surplombe l'assemblée. Les motifs gravés rappellent ceux des civilisations mésopotamiennes : des serpents s'emmêlent en formant deux piliers majestueux, mais sordides.

La messe noire

Le chant cesse tout à coup et l'une des prêtresses vêtues d'or se retourne face à l'assemblée et prononce des paroles en italien : « *Il est temps mes sœurs. Temps d'accueillir la* Bona Dea. »

La deuxième prêtresse sort un poignard et dit : « *Ouvre les portes de ton Royaume. Nous t'offrons le corps de ton ennemi* (elle désigne Milo) *et celui de ton hôte* (elle montre la prêtresse sans masque). *Ils sont à toi. Nous connaissons désormais ton nom. Viens jusqu'à nous, puissante Déesse, ô* Bona Dea, *ô* Bēlet Bābili Ish'Achtar. » Elle poursuit dans un étrange langage guttural qui ne ressemble à aucun autre. Néanmoins, elle finit son monologue par le ***mot « Ish'Achtar »*** qui est alors repris maintes et maintes fois par les autres Servantes.

Enfin, elle plante son poignard dans le corps de Milo qui se cambre de douleur. Dans un parfait mimétisme, le corps du policier se tord lui aussi.



Sebastien Savard (Order #48304998)

Conseil au MJ

Il est possible que les PJ décident d'intervenir pour arrêter la messe noire, sauver Milo ou en apprendre plus sur la secte. Si les PJ font des actions qui pourraient mettre en péril leur rituel, les prêtresses spectatrices cessent immédiatement de participer à la cérémonie et affrontent les intrus. Par exemple si l'un des investigateurs tire sur la maîtresse de cérémonie, les prêtresses font rempart de leur corps pour les empêcher de la blesser. En dernier recours, les Servantes précipitent leur rituel et le terminent en seulement 2 rounds. Même si la messe noire ne peut être arrêtée, le fait que les PJ agissent aura des conséquences positives à la fin de la scène.

Il crie : *« Arrêtez, vous êtes folles ! Il ne faut pas lui ouvrir ces portes. Elles sont reliées aux originelles... Ce serait terrible ! Je vous en conjure. Arrêtez ! »*

Un abominable bruit de craquement, comme si les os d'un millier de corps étaient broyés en même temps, glace immédiatement le sang de tout le monde. Seules les prêtresses sont capables de se mouvoir, et semblent en extase. La porte gravée s'est fracturée et en son sein une brèche s'est ouverte. De l'interstice, un long serpent noir s'échappe et glisse dans les airs en direction de Milo. Il se détourne néanmoins de lui et s'approche du policier, qu'il mord violemment à la gorge, le décapitant sur le coup. La tête du policier roule jusqu'à la prêtresse coiffée d'une couronne de myrte, qui regarde le spectacle, l'air désormais dégoûté et apeuré. Le serpent au corps immense s'approche alors d'elle. Il scrute son ventre un instant puis siffle... et d'un coup sec et rapide traverse de part en part le corps de la jeune femme qui s'effondre au sol dans un cri de douleur et de stupeur.

Toutes les prêtresses se mettent alors à hurler et cherchent à s'enfuir. De la faille, des dizaines de serpents s'extirpent et attaquent les membres de la sororité. Ils commencent par s'en prendre aux femmes les plus proches : les deux dirigeantes de la secte, qu'ils déchiquettent en un instant. La grotte, ébranlée par l'ouverture de la porte, commence peu à peu à s'effondrer.

Demandez aux joueurs d'effectuer un **test de Santé mentale**. Ceux qui font 1 ou 2 sont figés pendant 1 round.

Placez un Compte à rebours sur 4, et réduisez-le de 1 à la fin de chaque round. La fuite vers l'entrée est découpée en cinq zones, que les PJ peuvent traverser :

- La grotte (où sont les PJ s'ils se sont rapprochés des prêtresses avant la fin du rituel) ;
- L'entrée de la grotte (où sont les PJ s'ils n'ont pas attaqué) ;
- Le passage menant à la grotte ;
- Les escaliers menant au passage ;
- Le temple (**aide de jeu S11**).

Il est possible de :

- **Fuir vers la sortie** : cela demande de réussir une **Sauvegarde de Dextérité** (pour se faufiler entre les Servantes apeurées, les serpents et les rochers qui tombent du plafond). En cas d'échec, le PJ subit 5 dégâts. Dans tous les cas, le PJ progresse d'une zone vers la sortie. Les investigateurs ont peu de chances de sortir avant que le Compteur atteigne 0, mais ils peuvent être plus ou moins loin de la grotte au moment où elle s'effondre, ce qui aura des impacts sur leur état de santé au début du prochain scénario.
- **Analyser la situation :** une **Sauvegarde de Sagesse** permet de consacrer un Moment

à l'analyse de la scène, et de remarquer que les hommes ne sont pas ciblés par les serpents. Les investigateurs de sexe masculin obtiennent ainsi un **Avantage** à tous leurs tests jusqu'à la fin de la scène car ils ne cherchent plus à éviter les animaux ;

• **Sauver Milo :** une réussite à une **Sauvegarde de Force** (avec **Avantage** si les PJ sont intervenus avant la fin de la messe) permet de s'approcher du captif et de le soulever sans trop de difficulté. En cas d'échec, le PJ est obligé de rebrousser chemin s'il ne veut pas finir enseveli. Du coin de l'œil, il voit le corps de Milo disparaître dans la poussière.

• **Aider les autres à fuir :** cela requiert une **Sauvegarde de Constitution** en plus de celle de Dextérité. Une réussite offre un **Avantage** à la **Sauvegarde de Dextérité** du PJ ainsi aidé ;

• **Fouiller le policier :** cela requiert un **test de Torche** (avec **Avantage** si les PJ sont intervenus avant la fin de la messe car ils ont pu s'approcher). Il a écrit un mot sur un morceau de papier « Markd'uk ».

Notez que les investigatrices sont également des cibles pour les serpents. Cependant, alors que l'un d'eux s'apprête à attaquer, il se contente simplement de mordiller tendrement au ventre. L'investigatrice doit tout de même effectuer un **test de Santé mentale avec Avantage**.

Lorsque le Compteur atteint 3, les murs de la grotte émettent des craquements sourds inquiétants.

Lorsque le Compteur atteint 2, les murs de la grotte se mettent à trembler.

Lorsque le Compteur atteint 1, passez au paragraphe suivant.

Effondrement

Un souffle incroyable les propulse en avant : la grotte vient de s'effondrer. Le choc ébranle toute la structure du temple et sous une pluie de poussière et de cailloux les investigateurs sont ensevelis sous les gravats. La douleur est partout. Enfermés dans le noir total, écrasés par des dizaines voire des centaines de kilogrammes de roche, éreintés et terrifiés, perdus au fond d'un temple secret, ils sombrent dans l'inconscience...

Que s'est-il vraiment passé ?

Les Servantes ont invoqué Ish'Achtar en prononçant son nom devant sa porte. Elle a envoyé l'un des multiples serpents qui composent son corps pour observer ceux qui l'ont appelée. Elle fut surprise de voir Markd'uk de la Grande Race de Yith, son ennemi qui l'avait combattue du temps de Babylone, prisonnier d'un frêle corps humain. Ish'Achtar a donc d'abord décidé de le supprimer. Puis, elle s'est retournée vers l'offrande qui lui était faite (la prêtresse, **sœur Maria Aurora**)... Mais l'offrande était stérile, comme toutes les Servantes. Ish'Achtar a compris que son culte avait perdu tout son enseignement et a donc décidé de l'éliminer, d'où le fait qu'elle n'a pas attaqué les éventuelles investigatrices (à moins que leur joueur ait explicitement défini qu'elle était stérile, auquel cas les serpents tentent également de la tuer). Désormais, Ish'Achtar est presque libérée... Il ne lui manque plus que quelques dizaines d'offrandes pour enfin retrouver sa puissance d'antan et régner sur le monde. Elle libère une vague féconde, qui commence à se propager sur Terre par les portes reliées à son culte : celles du temple de Manopello et celles des ruines de Babylone.



Voyage en Mésopotamie



Lors de ce troisième et dernier chapitre de cette campagne, les investigateurs, secoués par des phénomènes étranges, vont être amenés à se renseigner sur Ishtar. Ils en découvriront plus à propos de cette divinité mésopotamienne encore méconnue au début du XX^{e} siècle. Après un périlleux voyage entre Tigre et Euphrate, ils navigueront jusqu'aux ruines de Babylone afin d'y affronter la mystérieuse créature. Ils pourront ainsi tenter de résoudre le mystère de l'amnésie de Milo Torricelli.

Acte 1 : Enquête

Après leur réveil à l'hôpital, les investigateurs découvrent que les grossesses à Rome (et dans toute la région) sont beaucoup plus nombreuses qu'à l'accoutumée. En outre, les PJ de sexe féminin sont enceintes et la croissance de leur bébé est anormalement rapide. Poussée par ces constats et les événements du précédent scénario, l'équipe commence à s'intéresser à la déesse Ishtar.

Réveil

Les investigateurs ouvrent les yeux... à la polyclinique Umberto I^{er}. Ils sont deux par deux (hommes et femmes séparés) dans une chambre sobre, mais agréable. Une odeur de lavande accompagne leur réveil. Une aiguille plantée dans leur bras, ils se sentent pâteux et ankylosés, mais sont remis de leurs blessures (les PJ remontent à leur maximum de Points de

Vie, Torche et Bagou). Une cloche est posée sur une table de chevet, ainsi qu'un verre d'eau et un papier faisant rapport de leur état de santé. Ils ont vraisemblablement dormi plusieurs jours.

Si certains PJ étaient encore dans la grotte ou à l'entrée de celle-ci (voir p. 152) lorsqu'elle s'est effondrée, ils perdent définitivement 6 points dans leurs Sauvegardes physiques (à répartir comme ils le souhaitent). Ils ont également un **Désavantage** à tous leurs tests durant l'Acte 1.

Si certains PJ étaient dans le passage menant à la grotte ou dans les escaliers, ils ont seulement un **Désavantage** à tous leurs tests durant l'Acte 1.

Un inspecteur de police, **Giovanni de Luca**, se rend rapidement à leur chevet pour tenter de comprendre les événements qui se sont déroulés dans le temple souterrain aujourd'hui effondré. En parallèle, un médecin en psychiatrie, **Pietro Ricci**, est mandaté pour parler avec les rescapés et tenter de rationaliser l'étrange messe à laquelle les investigateurs ont assisté.

L'inspecteur et son assistante interrogent les investigateurs sur leurs motivations et sur le déroulement de leurs dernières journées. Pour le MJ, c'est l'occasion de faire s'interroger les joueurs sur les événements dont leurs personnages ont été témoins, et qu'ils pourraient arriver à comprendre à présent. Évitez néanmoins de harceler les joueurs de questions. La police n'a pas grand-chose contre les PJ : au pire, elle les voit comme des victimes d'un canular qui a mal tourné, tout comme les évènements curieux à Rome d'il y a quelques jours. L'inspecteur cherche avant tout à comprendre ce qui s'est passé, et se satisfera d'une réponse qui semble crédible. Demandez à chaque PJ à tour de rôle un **test de Bagou** pour obtenir l'une des informations suivantes par le biais de confidences de l'inspecteur (si un personnage a la compétence *Analyse*, *Négociation* ou *Rumeurs*, il lance avec un **Avantage**) :



Inspecteur Giovanni de Luca
Dépassé, inquiet, bavard

- depuis quelques jours, il y avait des va-et-vient dans l'abbaye de Santa Maria Arabona. De nombreuses sœurs s'y rendaient... « *Jamais on n'avait vu autant de monde en ces lieux* » selon la buraliste du village ;
- des riverains affirment avoir vu quelques étrangers (dans le sens où ils ne sont pas de Manopello ou des alentours) pénétrer illégalement dans le corps principal de l'abbaye – il s'agit des PJ, ce que l'inspecteur tentera de confirmer en leur demandant la manière dont ils sont entrés dans le bâtiment ;
- quelque temps après, des souterrains se sont effondrés sous l'abbaye Santa Maria Arabona ; d'après les experts missionnés sur place, ces souterrains datent du début de notre ère (probablement du 1er siècle) ;
- deux jours plus tard, la police, aidée de pompiers et de quelques bénévoles, a récupéré des survivants (les investigateurs) : ils étaient coincés sous les décombres, déshydratés, affamés et blessés. Ils ont été conduits jusqu'à la polyclinique de Rome. Il y avait deux autres personnes : un policier romain (l'inspecteur

Furlan) habillé d'une longue cape noire qui avait soudainement cessé de travailler quelques jours plus tôt et un homme qui avait disparu quelques jours auparavant, à savoir Milo Torricelli ;

- aucun autre corps n'a été trouvé (sauf celui du policier et de Milo, s'il est mort).

Après l'entretien, de Luca demande aux PJ de rester sur Rome pendant encore quelques jours, et de le prévenir s'ils étaient amenés à voyager (surtout à l'étranger).

Milo Torricelli

Si les PJ ont sauvé Milo, ils se sentent bien en apprenant qu'il est encore en vie grâce à eux : ils regagne tous un niveau de Santé mentale. S'ils n'ont pas pu le sauver, Milo n'est pas mort, mais ses jambes ont été broyées par l'effondrement : il ne pourra probablement plus jamais marcher. L'effondrement lui a sauvé la vie car un rocher est tombé sur son torse et a comprimé la blessure infligée par la prêtresse lors de la messe noire.

Dans tous les cas, il est possible de rencontrer l'extravagant personnage un bref instant. Fatigué, Milo ne peut se concentrer que quelques minutes. Il tente alors d'expliquer les circonstances de sa disparition et ce qu'il a compris du rituel : il raconte qu'il a été agressé chez lui par une personne encagoulée. Elle lui a planté une seringue dans le cou : il s'est évanoui. Il s'est réveillé plus tard, dans un autre lieu, sombre et sec... et a entendu des femmes parler en latin. Elles essayaient de ramener la *Bona Dea*, leur déesse. Milo a compris qu'elles le surveillaient depuis longtemps, et qu'elle voyaient en lui une sorte de messie, capable d'être l'hôte de la *Bona Dea* le moment venu. Elles ont attendu patiemment que son corps soit prêt à recevoir le don promis par la divinité. Finalement, il y a quelques jours, les prêtresses ont vu dans la rencontre entre les investigateurs et Milo une sorte d'épiphanie : c'était le moment. Elles sont intervenues rapidement, ont kidnappé le collectionneur et ont préparé un rituel. « *Je crois qu'elles ne savaient pas vraiment l'objectif de leur déesse. Mais j'ai étrangement compris ce qu'elles grognaient dans ce dialecte impie : la* Bona Dea *ne cherchait pas un hôte, mais des hôtes. Des hôtes pour enfanter... enfanter la progéniture qui la nourrira et lui permettra de revenir sur Terre. Je me souviens aussi d'un lieu, un lieu de fouilles, c'est là que tout a commencé. Je ne sais plus. Mes notes... je suis sûr que j'ai écrit sur ce lieu... Mes notes, celles qui sont sous la chouette. Ah et aussi je me souviens d'Inanna (je crois que c'est son nom), de sa statue... Tout est mélangé. Je me perds dans mes souvenirs. Dans les miens et les siens...* »

Au fur et à mesure qu'il parle, Milo voit des souvenirs profondément enfouis dans sa mémoire remonter. Ses yeux s'humidifient et il commence à sangloter. « *J'ai voyagé au-delà de mon corps pendant des années. Je ne sais plus trop ce qui s'est passé. En tout cas, c'est ainsi que j'ai rencontré mon épouse. Elle disait que son mari était parti sur Terre, chez moi, dans la cité d'Ishtar.* » Milo réalise qu'il a récemment revu quelqu'un de la Grande Race de Yith. « *Je crois bien que c'était lui, le mari de ma femme... Désolé ça paraît fou... Lors du rituel, je crois qu'il était là, tout prêt de moi, dans ce corps d'homme, de policier. Il a essayé de me protéger. Il a essayé... mais le monstre... il l'a tué. Pourquoi ? Je... ne... comprends pas... Aidez-moi ! Il faut tuer ce monstre. Je ne comprends pas... Je ne comprends pas...* » Peu à peu l'esprit de Milo se fragmente. L'homme, impuissant, se met à pleurer à chaudes larmes alors qu'il plonge irrémédiablement vers la folie.

Fertilité

Alors qu'ils sont encore à l'hôpital, les investigateurs apprennent que cela fait quelques jours (depuis l'effondrement du temple

souterrain) que le nombre de naissances est en augmentation dans la région. En discutant avec les infirmières (**test de Bagou**), ils découvrent également que plusieurs femmes sont en ce moment en consultation, car leur fœtus se développe anormalement vite. Visiblement quelques jeunes femmes affirment de plus qu'elles ont du retard dans leur menstruation... comme s'il y avait une vague de femmes nouvellement enceintes ! C'est l'occasion d'annoncer aux PJ de sexe féminin qu'elles ont elles aussi un petit être qui grandit dans leur ventre. En effet, une infirmière se rend à leur chevet pour leur annoncer que d'après les analyses urinaires, il semblerait que toutes les investigatrices soient enceintes.

Enquête sur Ishtar

Quelques jours plus tard, les investigateurs sont autorisés à sortir. Ils ne regagnent pas de niveaux de Torche ou de Bagou.

Les personnages ont plusieurs occasions d'entendre parler d'Ishtar. Ce nom a été invoqué par les prêtresses lors de leur messe dans les sous-sols de l'abbaye. S'ils piétinent et oublient de rechercher à ce sujet, l'état de santé des investigatrices (s'il y en a) devient de plus en plus inquiétant... Le futur bébé se développe rapidement et, dans leur sommeil, les PJ féminins rêvent d'une porte devant laquelle les attend une forme vaguement féminine. Elles entendent des mots inconnus prononcés par une voix grave, mais douce qu'elles comprennent miraculeusement : « *Rejoins-moi mon enfant, rejoins Ishtar, ta déesse et mère* ». Si votre groupe ne comprend aucune investigatrice, considérez que certaines Italiennes extra-lucides font ce rêve et entendent ces mots, ce que les PJ finissent par apprendre au détour de rumeurs entendues, ou d'articles de presse.

Hélas, à Rome, les informations concernant la Mésopotamie sont parcellaires : les recherches archéologiques dans cette zone du monde sont encore balbutiantes et les résultats des découvertes ne seront compilés que dans les années à venir. En cherchant dans une bibliothèque (**test de Torche**), il est possible de découvrir les informations compilées dans l'encart ci-dessous.

Ishtar, généralités

Ishtar est une ancienne déesse mésopotamienne associée à l'amour, la beauté, le sexe, la guerre, la justice et le pouvoir politique. Elle était à l'origine vénérée à Sumer sous le nom de « Inanna », et plus tard vénérée par les Akkadiens, les Babyloniens et les Assyriens sous le nom d'Ishtar. Elle était connue sous le nom de « Reine du Ciel » et serait à l'origine de nombreuses déesses de l'Antiquité.

Au début du XX^{e} siècle, des fouilles du site de Babylone sont réalisées sous la responsabilité de la *Deutsche Orient-Gesellschaft* (DOG, « Société orientale allemande »), société scientifique allemande fondée en 1898 à Berlin, à la suite de l'intérêt manifesté à la fin du XIX^{e} siècle pour les nouvelles découvertes concernant les « pays de la Bible ». La campagne, qui se termina en 1917, était dirigée par Robert Koldewey.

Enquête chez Milo

Si les PJ décident d'en apprendre plus chez Milo, il leur est possible d'y retourner. Maintenant qu'ils sont au courant des légendes concernant Ishtar, il leur est possible de remarquer (**Sauvegarde de Sagesse**, avec **Avantage** pour un personnage ayant la compétence *Mythologie*) qu'une des statues de la galerie mésopotamienne est mal étiquetée. Elle représente une simple femme, mais il est indiqué qu'il s'agit d'une déesse nommée Inanna. Elle ne possède aucun attribut divin. En soulevant la statue, il s'avère qu'elle est moins lourde qu'il y paraît. En la cassant, on découvre cachée dans son socle une lettre rédigée de la main de Milo Torricelli :

« Milo, si tu as trouvé cette lettre c'est que tu te poses les bonnes questions. Tu en apprendras plus sur tes dix années perdues en allant à Babylone.

Milo »

Si les PJ ont interrogé Milo à l'hôpital, il leur a parlé de notes et d'une statue de chouette. Il s'agit d'une œuvre en bronze située dans la fontaine de la chouette (en 11 sur la plan de la Villa d'Este, si les PJ ne pensent pas à cela d'eux-mêmes, un **test de Bagou** permet de se souvenir du jardinier qui l'évoquait). La chouette est un ancien mécanisme en métal qui s'activait avec l'eau de la fontaine. Une **Sauvegarde réussie de Sagesse** (ou la compétence *Mécanismes*) permet de remarquer que les rouages semblent avoir été entretenus : l'ensemble est opérationnel. En faisant couler de l'eau sur la statue, ses yeux se mettent à tourner lentement et ses ailes se déploient laissant apparaître une cachette dans son dos. Les PJ y découvrent un coffret renfermant des notes manuscrites confuses. **Un test de Torche avec Désavantage** (un personnage ayant la compétence *Analyse* n'a pas de **Désavantage**) permet de faire le tri. D'après les écrits, Milo a voyagé au Moyen-Orient durant les années 1910 avec un certain professeur Koldewey. Il y aurait rencontré son épouse, ou du moins une créature (celle qu'il a représentée maintes fois dans son atelier) qui disait être l'épouse de son enveloppe corporelle. Ils ont vécu des années ensemble dans un lieu dont la description est très vague dans l'esprit de Milo. Le vocabulaire employé pour l'esquisser est rempli de néologismes et de mots antiques dont le sens n'est pas clair, comme si l'auteur avait essayé de retranscrire un rêve incompréhensible. Dans les notes, il est également fait mention de l'achat de la Villa d'Este (du moins, du souvenir d'un achat), mais dont le but le dépasse... car cette acquisition a été faite durant la dizaine d'années d'amnésie de Milo.

Pourquoi Milo a-t-il acheté la Villa d'Este ?

La Villa d'Este était proche de Rome et donc proche du dernier culte connu d'Ishtar, à savoir les Mystères de la *Bona Dea*. Même si la bâtisse et ses jardins étaient dans un état lamentable lorsqu'ils furent acquis par Milo – alors possédé par « Markd'uk », de la Grande Race de Yith –, ils rappelaient à son hôte la splendeur passée de Babylone et de ses jardins suspendus. Tout le reste, dont la statue aux multiples seins qui pourrait évoquer la fertilité, n'est que le fruit du hasard, mais cela marqua encore plus le Yithien.

L'archéologue allemand

Robert Koldewey est un vieil homme aujourd'hui âgé de 65 ans, considéré comme l'un des fondateurs de l'archéologie moderne. Aller à sa rencontre est compliqué, vu qu'il vit en Allemagne. En revanche, il est possible de communiquer avec lui.

Pour obtenir une conversation téléphonique, les PJ doivent effectuer un **test de Bagou avec Désavantage** (sans **Désavantage** si le PJ qui effectue le test a la compétence *Mythologie* ou *Négociation*). L'homme accordera **10 minutes d'entretien** aux investigateurs. En cas de 1 ou 2, il n'accorde que **5 minutes** seulement. En tant que meneur de jeu, utilisez un chronomètre pour minuter la conversation en temps réel.

Koldewey est un érudit intelligent et passionné, qui aime approfondir les détails *ans ce qu'il dit aux investigateurs, de nombreux éléments seront inutiles pour l'enquête, il faudra que les PJ trient le bon grain de l'ivraie).

Il est néanmoins nécessaire de donner **l'information capitale** parmi celles listées ci-après :

• **Ishtar :** *« L'origine de la déesse Inanna/Ishtar est impossible à déterminer avec certitude, car elle se produit à des époques pour lesquelles la documentation écrite est absente, et la documentation archéologique est encore trop limitée pour bien connaître l'univers religieux. Inanna (car tel est son nom originel) était vénérée à Sumer depuis environ 4000 ans avant notre ère. Elle est progressivement devenue l'une des divinités les plus vénérées du panthéon sumérien, avec des temples à travers toute la Mésopotamie ! Ishtar, quant à elle, est d'origine sémitique. Le culte d'Ishtar, qui est associé à une variété de rites sexuels, a été poursuivi par les peuples de langue sémitique (Akkadiens, Assyriens et Babyloniens) qui ont succédé et absorbé les Sumériens. Ishtar était particulièrement aimée des Assyriens, qui l'ont élevée au rang de divinité la plus élevée de leur panthéon, se classant au-dessus de leur propre dieu national Ashur. N'est-ce pas fascinant ? »*

• **Le lien entre Ishtar et fertilité :** *« Question passionnante. Ishtar serait le produit de la réunion de plusieurs déesses aux aspects similaires, elle fut originellement une figure mêlant une vaste gamme de pouvoirs liés à la mort et la fertilité. C'est clairement à cause de ces deux aspects que son culte s'est éteint progressivement entre le I^er^ et le VI^ème^ siècle de notre ère avec l'émergence du Christianisme. Inanna/Ishtar est mentionnée dans la Bible hébraïque et elle a grandement influencé l'Athtart ougaritique et plus tard la Phénicienne Astarté, qui à son tour a influencé le développement de la déesse grecque Aphrodite. Toutes sont des déesses de la fertilité, présidant aux naissances et à la croissance, voyez-vous. »*

• **Milo Torricelli :** *« Ah, Milo ! C'était un jeune novice brillant. Il était intelligent, vif, curieux, et particulièrement érudit. Il savait presque tout le temps où chercher pour faire une belle découverte. On aurait dit qu'il connaissait déjà les lieux. Un génie ! J'aimerais tant le revoir. Comment va-t-il ?».*

• **Les travaux de Milo, ou après avoir évoqué Milo et Ishtar [Information capitale] :**

« Comme vous me parlez de Milo et d'Ishtar, je dois évoquer la porte d'Ishtar. Il s'agit de l'aboutissement de la voie processionnelle au nord de la ville intérieure de Babylone (une des cités les plus importantes du croissant fertile). La porte a été plusieurs fois reconstruite au fil du temps. Ces réaménagements s'accompagnaient d'une surélévation de ces constructions dont les fondations étaient très anciennes. Jadis, la porte était dotée d'une façade en briques crues non émaillées illustrée de taureaux et de dragons. Hélas, la construction d'un palais voisin a entraîné une modification des remparts de Babylone. Les fortifications furent avancées vers l'extérieur et suré-

levées, et la porte d'Ishtar fut déplacée. L'édifice a alors reçu son parement en briques à glaçure ; pour faire simple, ce sont des briques recouvertes de verre coloré. C'était magnifique. Une grande esplanade d'une trentaine de mètres de long fut aménagée. Plus tard, le palais fut encore modifié, ce qui conduisit à une nouvelle élévation de la voie processionnelle. Et évidemment la porte d'Ishtar dut être encore aménagée pour la dernière fois. Pourquoi vous racontais-je tout ça ? Ah oui ! Lors des fouilles, nous avons commencé la reconstruction de la porte. Milo Torricelli est arrivé quelques temps avant l'aboutissement de ce projet titanesque. Ses merveilleuses connaissances et sa passion pour Babylone m'ont poussé à le nommer superviseur des travaux. Le projet a avancé rapidement. Quelques mois plus tard, un matin, juste avant l'aube, alors que les archéologues étaient sur le point d'achever la reconstruction de la porte... tout s'est effondré. Par chance, il n'y a pas eu de victime. Certains pensent que l'Italien aurait saboté les travaux, mais je n'y crois pas... Ils accusaient Milo d'être allé trop vite, de ne pas avoir consolidé l'édifice. Milo était si passionné, je vous jure. Si impliqué. Enfin... À cause des rumeurs, Milo fut congédié vers le milieu de l'année 1917. Il serait rentré en Italie. Je n'ai jamais eu de nouvelles de lui. »

• **Si Koldewey a le temps :** *« Vous avez une minute ? J'ai une légende à vous raconter : la* Descente d'Inanna aux Enfers. *C'est un mythe sumérien qui raconte comment la déesse Inanna est descendu aux Enfers afin d'en renverser la dirigeante. Son nom était Ereshkigal, et son surnom : la « Reine des Morts ». Inanna a échoué une première fois dans son entreprise : après avoir été dépouillée de tous ses atours, elle est morte et son cadavre a été pendu sur un clou.*

Après un long débat houleux, les dieux décident que la déesse aurait une deuxième chance. Elle est ressuscitée et elle a le droit de quitter les Enfers. Sur le chemin, elle est mise face à un choix. Elle doit livrer un vivant afin qu'il la remplace dans le monde d'en-bas. Elle choisit alors Dumuzi, son époux, qui est emmené sans ménagements aux Enfers. À la suite des pleurs de la sœur de Dumuzi, le sort du malheureux époux est allégé : il ne reste aux Enfers que durant une partie de l'année et y est remplacé par sa sœur durant l'autre partie. Ça nous rappelle le mythe grec de Perséphone, n'est-ce pas ? »

Note pour le MJ : *cette légende de la* Descente d'Inanna aux Enfers *cache une part de vérité. Ereshkigal est un avatar d'un membre de la Grande Race de Yith, qui, par le passé, a réussi à vaincre et enfermer Ishtar. Le couple formé par Dumuzi et sa sœur est en fait une allégorie du couple d'extraterrestres veillant sur la porte d'Ishtar et qui protègent Milo, à savoir Mark'duk et Ereth'k'eigar (voir p. 97).*

Comment se rendre jusqu'à Babylone

Les investigateurs peuvent se renseigner sur Babylone aujourd'hui. Un **test de Torche** permet d'obtenir les informations suivantes :

• Pendant la Grande Guerre, l'Empire ottoman s'est allié aux Allemands. Le 11 mars 1917, un corps expéditionnaire britannique entra à Bagdad, capitale de la Mésopotamie (l'Irak actuel), et en chassa les Turcs ottomans. Lors de la conférence de San Remo, le 26 avril 1920, la Grande-Bretagne reçut un mandat de la part de la Société des Nations pour administrer trois vilayets (régions) ottomans (Bagdad, Bassorah et Mossoul), qui formeront bientôt la Monarchie d'Irak. Pour l'heure, on parle du *Mandat britannique de Mésopotamie.*

• La capitale du territoire se nomme Badgad. La ville compte environ 200 000 habitants dont près de 10 000 Britanniques.

• Babylone se situe à quelques 80 km au nord de la ville. C'est un champ de ruines.

• Pour se rendre jusqu'à Bagdad, il est nécessaire d'emprunter un bateau jusqu'au delta du Tigre et de l'Euphrate avant de remonter les fleuves jusqu'à la cité. C'est un long voyage de plusieurs semaines. Une fois sur place, il ne sera pas compliqué de trouver un moyen d'atteindre Babylone.

Acte 2 : By the rivers of Babylone

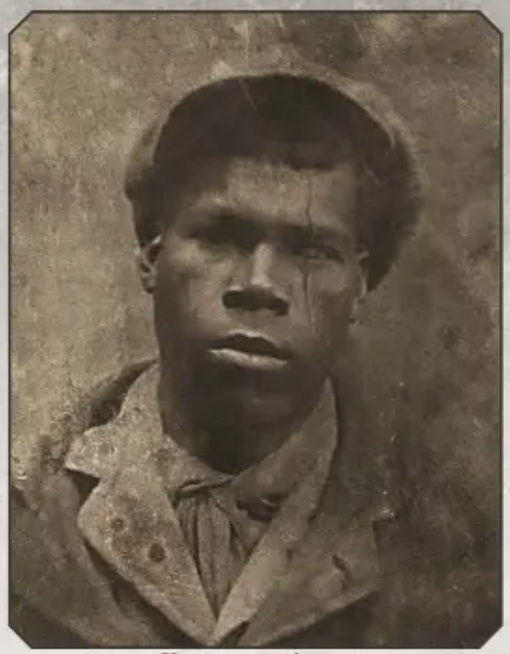
Après plusieurs semaines de voyage en Méditerranée, puis à travers le canal de Suez et la mer Rouge, avant enfin d'arriver dans le Golfe Persique, les PJ découvrent le delta du Tigre et de l'Euphrate. La côte qui mène jusqu'à l'embouchure des fleuves est particulièrement aride, mais dès que les investigateurs découvrent les eaux fluviales, plus vertes que celles de l'eau de mer, la végétation apparaît. En effet, les îles et les marais formés par le delta sont verdoyants. Parfois d'immenses haies de palmiers s'élancent alors que plus loin des roseaux, des joncs et du papyrus sortent des flots jusqu'à l'horizon. Dans la partie la plus méridionale, quelques paquebots, des bateaux à voiles ou à vapeur, de rares navires militaires, et des barques et des radeaux fragiles, mais téméraires se mêlent en un indescriptible ballet.

Notez qu'il est clairement possible de voir que les PJ féminins sont enceintes : leur ventre est bombé et leur poitrine commence déjà à grossir. Mais depuis leur départ de Rome, il semblerait que la gestation a repris un rythme normal.

Jeffrey

Le navire commercial qui transporte les investigateurs jette l'ancre à Al-Basrah (Bassorah), une ville au milieu du Chatt-el-Arab, le principal chenal commun du Tigre et de l'Euphrate. Hélas, trouver quelqu'un qui serait prêt à mener les PJ en hiver jusqu'à Bagdad est compliqué : crue, froid, situation politique et militaire complexe sont autant de facteurs qui expliquent la méfiance des locaux envers des étrangers. Des locaux conseillent aux investigateurs de rencontrer **Jeffrey Houghton**, un capitaine au sale caractère, mais qui saura probablement se montrer compréhensif...

Dans un bar où s'entremêlent dans un curieux mélange des odeurs de thé, de menthe et de tabac, les investigateurs rencontrent un gaillard borgne à la peau d'ébène en train de fumer un narguilé. Il fut un temps où il devait faire chavirer les cœurs des jeunes femmes, mais une profonde cicatrice lui barre le visage. Jeffrey (il n'aime pas qu'on l'appelle par son nom) est un peu rustre, et préférerait passer son hiver à fumer paisiblement plutôt que remonter le fleuve en hiver, en pleine période de crues. Il faut avouer que la saison est un peu chaotique : la saison des pluies a débuté il y a seulement deux mois et l'eau est encore capricieuse. En prime, le capitaine affirme qu'il y a parfois quelques voleurs de marchandises qui n'hésitent pas à attaquer les petites embarcations dans l'espoir de voler un peu de nourriture ou quelques breloques. Néanmoins, comme tout bon homme d'affaires, contre une somme rondelette, Jeffrey fera l'effort de mener les investigateurs jusqu'à Bagdad à bord de son bateau : le Sea-You avec Wassim, son second. Un des personnages (celui dont le niveau de Richesse est le plus élevé) doit effectuer un **test de Richesse avec Désavantage** (sans **Désavantage** si le



Jeffrey Houghton
Rustre, solide, franc

personnage a la compétence *Négociation*). En cas de 1 ou 2, malheureusement il n'a pas assez de billets et tous les PJ doivent donner de leur poche : de ce fait, tout le monde perd 1 niveau de Richesse. L'**aide de jeu S14** indique les voies navigables de la zone. Donnez également aux joueurs l'**aide de jeu S15** qui représente les caractéristiques du navire.

Le début du voyage

Jeffrey explique que dans un premier temps, le bateau va remonter le Chatt-el-Arab. Ce voyage, qui devrait se dérouler sans accroc mènera les voyageurs jusqu'à Al-Qurnah (« le coin » en arabe), un village situé à la confluence du Tigre et de l'Euphrate. Wassim précise que


BAGDAD
Babylone
Ctésiphon
Divanié
Amara
BASSORA
Tel Djathin
Tel Ghourra
Tel Gaeca
Ur
Euphrate
Mountefik
Dj. el Hanié
Dj. Senom
El Dehedeba
Dizfoul
Mohammerah
Fella
Bourouldjir
Khorramabad
Kouh Kahima
Kouh-i-Kabir
Pich Kouh
Pauehl
KHOU
ARABI
Haouiza
Gal Ouaksa
Gal el Bath
Djol Besesa
Sabakah
El Haman
Bir Sigal
Bir Hassil
Bir el Manié
Atramin
Khor Hammie
Khor Zobeir
Khor Abdallah
Khor Kadan
Goban
Chouat
Suse
Imam Ali el Gharbi
Barrage de Kut
Kout el Amara
Kout el Hay
Kout el Mohdie
Kout Nahr Haouiza
Kout Abd
Kout el Abed
Kout Kurdistan
Kout el Arab
Kout el Prince
Kout Abdallah
Kout Mohammed
Kout el Amara
Kout el Barrage
Kout el Hay
Kout el Mohdie

Le Sea-You

Le bateau fluvial n'est pas en bon état et a été rafistolé. Il possède des voiles recousues, une coque plutôt solide et un moteur à charbon qui a de bonnes capacités d'après son capitaine. Le pont peut accueillir jusqu'à 15 personnes, mais il n'y a que 6 cabines dont 2 sont déjà occupées. Il est probable que certains des aventuriers doivent dormir sur le pont.

Quand le bateau subit des dommages, il perd des points de solidité (à cocher de gauche à droite).

- **Quand le premier carré est coché :** la coque est percée. Il faut rapidement s'arrêter sur la côte sous peine de subir 1 dommage toutes les 10 minutes. Puis, il est nécessaire de réaliser un **test de Torche** afin que Jeffrey et Wassim réparent rapidement le Sea-You.
- **Quand le second carré est coché :** lancez un dé. Sur un résultat impair, Wassim ou Jeffrey (selon la volonté du MJ) tombe à l'eau. Sur un résultat pair, un des PJ (ou plusieurs selon le MJ – il est tout de même déconseillé de choisir des PJ ayant déjà subi des pertes de PV) tombe à l'eau. Un des investigateurs doit immédiatement arrêter son action en cours pour lancer une bouée et secourir son camarade (**Sauvegarde de Force**). En cas d'échec, la bouée est mal lancée. L'homme à la mer doit réussir une **Sauvegarde de Constitution** ou subir 3 dégâts. Il est possible de relancer la bouée en effectuant une **Sauvegarde de Force avec un Désavantage**. Si c'est encore un échec, l'homme à la mer boit violemment la tasse et subit 3 dégâts de plus avant d'être ramené à bord. Les dégâts subis ne pourront être regagnés qu'après un long repos (soit après la fin de ce scénario).
- **Quand le troisième carré est touché :** il est trop tard pour tenter de réparer. C'est le baroud d'honneur du Sea-You. Son capitaine, sous l'impulsion des PJ, peut lui faire accomplir une dernière action téméraire avant qu'il sombre irrémédiablement dans les bras du Tigre.
- **Il est possible de réparer le bateau** après qu'il a subi des dommages. Pour ce faire, un des joueurs lance le dé de Matériaux de réparation pour regagner 2 points de solidité. Sur 1 ou 2, le niveau du dé de Matériaux de réparation baisse d'un niveau, et un seul point de solidité est regagné. Ce test ne peut être tenté qu'une seule fois après chaque scène jusqu'à épuisement du dé.

Note : *si le bateau venait à perdre tous ses PS, il ne coule pas, mais les moteurs sont hors service : il faut continuer à la rame et cela prend du temps (cela reste moins dangereux que continuer à pied). La fatigue impactera l'état des PJ lors de la scène finale.*

SEA-YOU

- Date de construction : 1903
- Taille : 15 mètres
- Capitaine : Jeffrey Bridges
- Second : Wassim
- Réserve de charbon : 8
- Matériaux de réparation : 6
- Solidité : ○○□○○○□○□

aide de jeu S15

ce sera l'occasion de remplir les réserves de charbon et d'acheter les vivres pour la deuxième partie du voyage, qui s'annonce comme plus longue et dangereuse.

Et en effet, la première partie de ce voyage est plutôt calme. Les eaux sont peu agitées et la pluie, bien qu'abondante, n'empêche pas le Sea-You de braver les flots. Néanmoins, si les PJ prêtent attention aux bateaux qu'ils croisent ou qui les suivent (**test de Torche avec Désavantage**), ils remarquent que l'un d'eux semble les filer depuis qu'ils ont quitté Al-Basrah. En cas de 1 ou 2, les pisteurs se rendent compte qu'ils ont été repérés et prennent leur distance.

Les PJ peuvent décider de provoquer une rencontre. L'équipage du bateau est composé d'un capitaine originaire de la région et deux Britanniques (Liam Attenborough alias l'agent Steed et Leana Winters alias l'agent Peel). Les Anglais se présentent comme un couple en croisière qui se rend à Bagdad : ils souhaiteraient acheter des terres près de la capitale. Bien que leur discours soit crédible et bien rodé, une réussite à une **Sauvegarde de Sagesse avec Désavantage** permet de remarquer quelques détails illogiques dans leur argumentaire. En insistant un peu, le « couple » avoue être des agents de police (faux papiers à l'appui) qui s'intéressent à la contrebande sur les fleuves. Ce sont en réalité des agents des services secrets britanniques, plus spécifiquement de la Section 13 (voir encart en page suivante). Ils ont remarqué l'arrivée des Italiens et s'inquiètent un peu de leur présence ici, car ils pensent qu'ils ont un lien avec les Veilleurs de Venise, qu'ils savent être à l'affut des dangers surnaturels.



Leana Winters
Calme, malhabile, renfermée



Liam Attenborough
Charmeur, confiant, pince-sans-rire

• **Si les PJ leur mentent sur la raison de leur venue** (sans parler de Babylone, d'événements étranges ni de grossesse accélérée) et qu'ils réussissent ensuite une **Sauvegarde de Charisme**, alors les agents de la Section 13 s'excusent platement et rebroussent chemin.

• **Dans tous les autres cas**, les agents de la Section 13 demandent à vérifier les passeports de tous les investigateurs. Ils feront ensuite mine de partir, mais continueront discrètement de suivre

La Section 13

La Section 13, ou MI-13 (pour « Military Intelligence », section 13), est le service de renseignement du Royaume-Uni consacré aux phénomènes occultes, à l'appui de la sécurité nationale du Royaume-Uni. La dirigeante de la Section 13, « F », est directement responsable devant le ministre des Affaires étrangères.



À l'heure actuelle, la Section 13 a relativement peu de moyens, suite à son succès mitigé durant la Grande Guerre. C'est d'ailleurs pour cette raison que certains agents sont un peu en roue libre et, faute de mieux, enquêtent comme bon leur semble.

Note : *Section 13 est l'objet d'une campagne indépendante, vendue séparément, qui se déroule en 1927, où les joueurs incarnent des agents du MI-13 à la poursuite d'un sorcier cherchant à réaliser un terrible rite.*

les Italiens et agiront à la fin de ce scénario.

Pour simuler ce court voyage, il est nécessaire qu'un des joueurs lance le dé de Réserve de charbon. Ce dé simule la quantité de charbon qu'il reste pour continuer le périple.

Plus de charbon

Si la Réserve de charbon descend à d4, alors le capitaine Jeffrey annonce : *« Bon, les gars, je vais pas vous mentir. On est dans de sales draps. On sera trop court en charbon pour arriver jusqu'à Bagdad. Va falloir qu'on négocie avec quelques autochtones. Et pas sûr qu'ils acceptent facilement. Préparez-vous : je vais jeter l'ancre dans le prochain village. »*

Une fois l'ancre jetée près d'un regroupement d'habitations, il est temps de négocier. En effet, les habitants ont besoin du charbon pour se réchauffer et ils n'ont que faire des quelques billets italiens que les PJ leur proposent. Ils veulent quelque chose de précieux, en échange du charbon. Cela peut être une arme ou un objet en or par exemple, c'est-à-dire un objet de valeur inscrit dans l'équipement d'un des investigateurs.

Une fois l'objet donné, les locaux chargent le charbon à bord, la Réserve de charbon remonte à d6.

Si des PJ décident de prendre le charbon par la force, n'oubliez pas qu'un **test de Santé mentale** est requis lorsqu'on abat quelqu'un de sang froid.

Lorsque le bateau arrive à Al-Qurnah, Jeffrey se montre assez méfiant. En effet, de la fumée s'élève de la ville, comme si des incendies ravageaient certaines maisons, çà et là. Il explique aux PJ qu'il est trop dangereux de s'arrêter en ville. Le Sea-You continue son périple vers Bagdad.

Tigre ou Euphrate ?

Comme les investigateurs ont payé Jeffrey, le capitaine leur propose de faire un choix :

• **Suivre le Tigre par l'Est.** La voie fluviale est plus courte, mais le débit du Tigre en cette saison est assez chaotique. Le voyage sera donc plus rapide, mais probablement plus risqué, d'autant plus que la frontière avec l'Iran n'est guère éloignée. Ce chemin mène jusqu'au barrage de Kut.

• **Emprunter l'Euphrate puis le Tigre par l'Ouest.** Le chemin est presque deux fois plus long, mais certainement moins risqué. La première partie sur l'Euphrate sera la plus calme et il y a la possibilité de s'arrêter à An Nasiriya, une petite ville en plein essor grâce au transport. Une fois arrivés à la ville, il faudra prendre un bras du Tigre pour remonter jusqu'au barrage de Kut. Cette voie n'est guère empruntée et particulièrement sauvage.

La voie de l'Est

Voici quelques événements qui peuvent pimenter un peu le voyage par le Tigre. Nous vous conseillons de n'en utiliser que deux parmi les trois.

• **Des rapides :** après quelques heures de voyage, le son d'une eau vive et grouillante vient alerter les investigateurs. Jeffrey sonne alors la cloche d'alarme et ordonne à Wassim de se préparer à jeter du charbon dans la chaudière tout en sommant ses passagers de se tenir fermement là où ils peuvent. Pour autant, à peine le bateau s'engage dans les rapides, il est évident de comprendre qu'à eux seuls, Wassim et le skipper n'arriveront pas à passer cette redoutable embûche.

À la poupe, il faut aider Jeffrey à lutter contre le courant et maintenir la barre (**Sauvegarde de Force**), tout en alimentant à la proue le moteur avec du charbon, mais sans trop d'excès sous peine de faire forcer la machine et d'entraîner une explosion (**Sauvegarde de Sagesse**). En cas d'échec à l'un de ces deux tests (ou si les PJ préfèrent ne pas agir et attendre que ça passe), le bateau est malmené. Il subit 3 dommages (5 si les deux tests ont échoué). Dans tous les cas, le Sea-You parvient à passer les rapides et se retrouve sur une eau plus calme : c'est le moment de réparer s'il y a lieu...

• **Une crue soudaine :** alors qu'en ce début d'après-midi le Sea-You remonte tranquillement le cours du fleuve, une immense vague

Le Charbon (voyage par l'Est)

Comme prévu par Jeffrey, le voyage par l'Est est en effet plus rapide. Il est néanmoins nécessaire d'effectuer 2 tests de Réserve de charbon pour arriver au barrage de Kut. Vous pouvez par exemple demander 1 test après chaque scène.

déferle : elle emporte avec elle des dizaines d'arbres déracinés. Le choc risque d'être particulièrement violent ! Malheureusement, cet événement se produit au pire moment : Jeffrey est actuellement dans sa cabine, en train de se reposer après plusieurs heures de navigation, et c'est Wassim qui est à la barre. Le jeune homme, encore peu expérimenté, panique. Son regard est figé vers l'amont du fleuve. Les PJ se rendent alors compte de la situation, ils voient la terrible vague remplie de terre, de branches, de bois et de cailloux qui va s'abattre sur le Sea-You : il leur est nécessaire de réussir un **test de Santé mentale avec Avantage** pour garder leur sang froid. Le temps presse et alerter Jeffrey sera trop long. Ceux qui ont réussi la Sauvegarde peuvent alors prendre la barre et tenter de manœuvrer. Une **Sauvegarde de Dextérité avec Désavantage** (on ne s'improvise pas capitaine) est nécessaire pour affronter la vague et ses pièges ligneux. En cas d'échec, des troncs et des branches heurtent violemment le bateau : ils explosent en une multitude de débris de bois qui perforent vêtements et chair, et occasionnent 6 dégâts à tous ceux qui sont sur le pont. Une **Sauvegarde de Constitution** limite les dégâts reçus à 3.

Finalement le bateau a subi peu de dégradation : il subit 2 dommages (4 si le test de Dextérité est un échec).

• **Des pirates :** une nuit, un groupe de pirates originaires d'Iran attaque le bateau dans l'espoir de récupérer un peu d'argent. Ils sont autant que de PJ.

La voie de l'Ouest

Voici quelques événements qui peuvent pimenter un peu la première partie du voyage par l'Euphrate. Nous vous conseillons de n'en utiliser que deux parmi les trois.

Les pirates

Dés de Vie : 2
Points de Vie : 8
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -1
Attaques : Couteau de combat (3 dégâts) x2 ou Coups de poings (2 dégpats) x2
Capacités spéciales : -

• **Des rapides :** il s'agit du même événement que celui présenté dans « La voie de l'Est ».

• **Une crue soudaine :** il s'agit du même événement que celui présenté dans « La voie de l'Est ».

• **Un droit de passage :** une fois arrivés à An Nasiriya, un groupe de locaux barre le fleuve et demande aux touristes de payer un droit de passage (pour chaque personnage à bord, sauf le capitaine et Wassim qui sont connus des malfaiteurs et qui les autorisent à arpenter le fleuve). Il est donc nécessaire que chaque investigateur effectue un **test de Richesse**. Si la majorité refuse de payer ou obtient 1 ou 2, les brigands se rebellent. Considérez qu'ils sont autant que d'investigateurs, utilisez la fiche des Pirates pour mettre en scène l'adversité qu'ils représentent.

Note : *il est impossible de remonter l'Euphrate jusqu'à Babylone depuis An Nasiriya car les voies ne sont pas navigables. Il est donc obligatoire de remonter le Tigre.*

Nuées

Une fois que le bateau repart par le Tigre en direction du barrage de Kut, il est rare de croiser d'autres bateaux. En effet, comme l'avait

Le Charbon (voyage par l'Ouest)

Le voyage par l'Ouest est en effet assez lent. Il est nécessaire d'effectuer 2 tests de Réserve de charbon : le premier avec **Désavantage** avant d'arriver à An Nasiriya, puis un autre avec **Désavantage** avant d'arriver au barrage de Kut.

dit Jeffrey, la voie fluviale est plus sauvage. La jungle qui borde la rivière est luxuriante et grouille d'insectes. De nombreux moustiques et autres petites bêtes piquantes pullulent dans la région et raffolent du sang frais. Il est nécessaire de réussir une **Sauvegarde de Constitution** sous peine de tomber malade. En cas d'échec, le souffrant perd 1d6 PV qu'il ne pourra pas regagner avant d'avoir pris un vrai repos, soit pas avant la fin de ce scénario.

La fin du voyage

Le bateau atteint Kut... et son barrage encore en cours de construction. Les travaux, commencés il y a quelques mois seulement, devraient durer encore quelques années. Pour l'heure, à cause des intempéries hivernales, ils sont arrêtés et ne reprendront qu'au printemps 1921.

« *C'est la dernière partie de votre périple. Nous arrivons dans la partie la plus sinueuse du fleuve. Nous sommes à environ quarante mètres d'altitude et nous allons parcourir près de trois cents kilomètres pour nous retrouver à seulement cinquante mètres d'altitude. Ça va être une partie longue et calme, sur un fleuve presque mort tant le courant est faible. De nombreux villages sont clairsemés sur les rives et nous allons probablement rencontrer beaucoup de pêcheurs. Un vrai voyage touristique pour le coup. Profitez-en !* » s'exclame Jeffrey alors que son bateau quitte le chantier.

Le skipper a raison. La seule chose qui le surprend, c'est que plus le voyage avance, plus la nature est printanière. Le froid laisse calmement place à la douceur de mars, les oiseaux sortent de leur cachette hivernale pour chanter et parader, et les fleurs osent colorer les bords du fleuve de leur beauté éphémère. Partout des insectes vernaux virevoltent au-dessus du Tigre reflétant avec délicatesse le ciel cyan que les nuages ignorent.

Les femmes enceintes rencontrées dans les villages se font également de plus en plus nombreuses... et le ventre des investigatrices semble se bomber de plus en plus vite au fur et à mesure de leur voyage vers Bagdad.

Acte 3 : Les portes de Babylone

Lors de ce dernier acte de la campagne, les PJ vont découvrir la menace qui pèse sur Bagdad et Babylone avant d'affronter ladite menace dans un final horrifique et spectaculaire.

Bagdad

La ville est une *madina* (ville traditionnelle) composée de ruelles tortueuses. Elle est divisée en *maballas* (quartiers) pratiquement fermées aux étrangers. Badgad est parcourue du nord au sud par le fleuve. Les vestiges d'un mur d'enceinte sont encore visibles, mais il a quasiment été détruit par les Anglais lors du siège récent. Les maisons sont typiques du monde arabo-musulman : murs aveugles sur la rue et espace intérieur organisé autour de la cour centrale à ciel ouvert.

La périphérie de la ville (surtout dans sa partie septentrionale) a été très récemment aménagée : c'est ici que vivent la plupart des Britanniques.

Les PJ peuvent prendre du temps pour explorer les lieux et aller à la rencontre des habitants, mais il y a fort à parier qu'ils soient pressés d'aller à Babylone ou de comprendre ce qui s'y passe.

Depuis plusieurs semaines (depuis que le rituel des servantes de la *Bona Dea* en Italie a eu lieu), les Anglais sont particulièrement inquiets pour trois raisons :

• Une violente tempête de sable a recouvert l'ancienne cité de Babylone. Pour beaucoup c'est un signe de Dieu venu balayer les péchés de la cité impie ;

• De nombreuses femmes (Anglaises de souche ou autochtones) sont tombées enceintes... Miracle pour certains, acte diabolique pour d'autres ! D'autant plus que le processus de gestation est particulièrement rapide et la plupart de ces femmes devraient accoucher dans les prochains jours...

• Plusieurs dizaines d'habitantes tombées enceintes ont disparu... Certains affirment qu'elles auraient quitté Bagdad en direction du Sud, c'est-à-dire de Babylone !

Babylone

Note : *si les PJ ont dû utiliser les rames pour finir le trajet à bord du Sea You, leurs bras sont meurtris : toutes les Sauvegardes visant à manier la voiture se font avec un Désavantage.*

Pour aller jusqu'à Babylone, le plus simple est de louer une Ford Model T Touring avec un test de Richesse.

Après quelques heures sur une piste moyennement aménagée, les PJ remarquent un ouragan noir droit vers le sud. La cité de Babylone est en effet la proie d'une tempête de sable d'une violence inouïe et à moins d'y pénétrer avec une voiture lancée à toute allure difficile à manier (**Sauvegarde de Force avec Désavantage** pour tenir le volant), il est impossible de s'en approcher. Le test peut être retenté autant de fois que nécessaire. À chaque échec, les PJ subissent 3 dégâts à cause des débris qui tournoient dans l'immense tornade.

Une fois dedans, le vent cesse et les investigateurs se retrouvent dans une ancienne cité en ruines dont de nombreux monuments n'ont pas encore été extraits du sol. Entre les pierres et le reste des caisses et échafaudages allemands oubliés depuis deux ans (les archéologues ont fui les lieux lors de la capitulation), les PJ remarquent une femme enceinte, seule... qui attend parfaitement immobile. Quoi qu'ils fassent, il est impossible d'attirer son attention. Elle regarde fixement vers le centre de la tempête qui est curieusement bien calme.

Plus loin, une autre femme, immobile, au ventre rond observe dans la même direction. Plus loin encore, la même scène se répète...

Enfin la voiture atteint la porte d'Ishtar. Là, des branches noires et des racines soutiennent des briques et des fragments de roche qui forment une porte gigantesque. Sur les piliers de la porte,

il est possible de voir des décorations à moitié effacées qui représentent des taureaux (un PJ ayant la compétence *Mythologie* reconnaît des avatars du dieu Adad, le dieu de l'Orage et de la fertilité). Un être chimérique à queue de serpent, aux pattes arrières terminées par des serres d'aigle, aux pattes de lion et dont la tête est surmontée de cornes est également gravé. Il s'agit du dragon de Babylone, allégorie de plusieurs divinités.

En observant par l'ouverture de la porte, on voit une luxuriante forêt d'arbres monstrueux, d'où sortent les racines et les branches sombres. Dans le ciel gris au-delà du seuil, une lune noire immense projette une lueur malsaine sur la canopée mouvante.

Alors que les investigateurs contemplent ce spectacle irréel, une forme sort des arbres... Tous les personnages doivent effectuer un **test de Santé mentale avec Désavantage**. Le corps de la bête est en deux parties. L'avant ressemble vaguement à un hybride serpent-femme aux multiples seins. La partie postérieure est très longue, elle compte plusieurs poches qui forment une sorte de long boyau organique dans lequel sont digérés des êtres humains et des animaux (pour une description détaillée, voir p. 173).

La créature traverse le portail. « *Nous vous reconnaissons, humains. Nous nous sommes rencontrés il y a peu... en un autre lieu. Je crois que vous avez quelques offrandes pour moi.* » Après avoir prononcé cette phrase, le monstre se rue sur l'une des investigatrices (à défaut sur l'une des femmes enceintes figées).

Ish'Achtar

La créature est une sorte de prolongation d'une entité indicible nommée Shub-Niggurath. Elle est à la fois une part du Grand Ancien, un de ses nombreux estomacs et une de ses messagères. Son objectif est de s'installer sur Terre afin de créer un passage pérenne entre son monde et le nôtre.

Refermer la porte d'Ishtar

Pour rompre la malédiction, il est nécessaire de refermer la porte ou vaincre Ish'Achtar dans notre monde. L'aide de jeu S16 p.174 indique la disposition des lieux.

Affronter Ish'Achtar

La créature ne peut pas « mourir », mais elle peut être blessée. Comme elle craint la mort, elle préférera fuir. En effet, **s'il lui reste moins de 15 PV (de 1 à 3 PJ) ou qu'elle tombe à 0 PV (pour 4 PJ ou +)**, alors Ishtar repart dans son monde.

Si les agents de la Section 13 ont suivi les PJ, l'agent Steed se joint au combat au début du troisième round. Il occasionne 3 dégâts à la créature au début de chaque round. Les PJ peuvent également lui demander de l'aide pour accomplir une action, il leur octroie un **Avantage** (deux fois maximum durant tout le combat).

Note : *si aucun PJ ne l'affronte directement, Ish'Achtar attaque l'un d'eux (de préférence une femme ou un homme qui n'a pas succombé à son charme) et tente de l'avaler.*

Détruire la porte

En utilisant la voiture, les explosif ou les matériaux des archéologues, il est possible de détruire la Porte d'Ishtar. Pour simuler sa résistance, considérez qu'elle possède **10 Points de Solidité + 2 par PJ.**

1 PJ	2 PJ	3 PJ	4 PJ	5 PJ	6 PJ
○○○○○○○○○○					
○○	○○	○○	○○	○○	○○



Sebastien Savard (Order #48304998)

Si les agents de la Section 13 ont suivi les PJ, l'agent Peel intervient au début du deuxième round. Elle conduit une motocyclette dont le side-car est rempli d'explosifs, et se lance à toute allure vers l'un des piliers de la porte. Elle se jette sur le côté avant l'impact, l'explosion qui suit occasionne 5 PS, mais les rochers qui tombent de la structure la blessent mortellement.

Utiliser le décor

Au lieu d'accomplir une action offensive contre Ish'Achtar, un PJ peut agir contre la porte :

• **L'investigateur peut déloger des briques** avec une pioche ; dans ce cas des racines tentent de l'étrangler : le personnage doit effectuer une **Sauvegarde de Force** (avec un **Désavantage** s'il n'utilise pas d'outils). **En cas de succès,** la porte perd 2 PS. **En cas d'échec,** le PJ subit 3 dégâts sans parvenir à endommager la porte.

• **L'investigateur peut analyser la porte** et trouver ses points faibles afin de déloger les briques structurellement importantes. Cette action demande 2 Moments au lieu d'un, ainsi qu'une **Sauvegarde d'Intelligence**, avec **Avantage** si le personnage a la compétence *Analyse*. **En cas de succès,** tous les PJ gagnent un **Avantage** pour toutes les actions visant à détruire la porte. **En cas d'échec,** le PJ n'a pas été suffisamment rapide pour déceler les points faibles et Ish'Achtar renforce la porte. Des racines poussent sur certains de ces points faibles : **ré-entreprendre cette action est possible, mais avec un Désavantage.**

Ish'Achtar

Dés de Vie : 12

Points de Vie : 60

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -2 (Du fait de sa taille imposante, il est plus facile de toucher la créature)

Attaques : Crachat d'ossements (7 dégâts), Avaler (une Sauvegarde de Dextérité avec Avantage est nécessaire sous peine de se retrouver gobé par le monstre et d'être lentement digéré par Ish'Achtar), si les PJ sont 4 ou plus, Ish'Achtar a une deuxième attaque Crachat d'ossements (7 dégâts).

Capacités spéciales :

(la créature peut utiliser une de ces Capacités spéciales à chaque début de tour ; elle utilise Charme démoniaque au premier tour, puis alterne entre Son strident, Gober une vésicule et Racines tranchantes).

- Charme démoniaque : au début du combat, la créature apparaît pour certains comme une magnifique femme nue à la beauté telle qu'elle ferait fondre le coeur de n'importe quel personnage de sexe masculin (et ce qu'importe son orientation sexuelle : c'est une puissance écrasante). Il faut réussir une Sauvegarde de Constitution pour ne pas être séduit par la créature et les phéromones qui s'échappent de tout son corps. En cas d'échec, il est impossible de l'attaquer. Pire, voir les autres joueurs s'en prendre à une si innocente et belle créature est d'une telle barbarie, qu'il est nécessaire de faire un test de Santé mentale. En cas de réussite au test, le PJ retrouve ses esprits. Sinon il peut effectuer une Sauvegarde de Charisme à chaque tour afin de reprendre le contrôle (et voir le monstre tel qu'il est vraiment !)

- Son strident (Sauvegarde d'Intelligence sous peine de perdre sa prochaine action, à partir de la deuxième utilisation de cette Capacité spéciale, les PJ ont un Avantage pour résister.)

- Gober une vésicule : le monstre attrape une de ses mamelles, l'arrache et la déchire sur une blessure récente. Il récupère ainsi 4 PV.

- Racines tranchantes : la créature agite ses appendices comme des fouets, infligeant 5 dégâts à tous les PJ qui sont au corps à corps.

• **L'investigateur peut utiliser les explosifs.** Cela demande 3 Moments. Dans un premier temps, il faut récupérer rapidement le matériel nécessaire. Dans un deuxième temps, il est nécessaire de placer les explosifs sans commettre d'erreur en effectuant une **Sauvegarde de Sagesse**. Dans un dernier temps, le personnage doit courir et trouver un abri pour se protéger de l'explosion. Cela requiert une **Sauvegarde de Dextérité**. **(En cas d'échec à l'une des Sauvegardes décrites,** quelques éléments explosent et occasionnent 8 dégâts au PJ. Le PJ

L'Horreur de Shub-Niggurath

• **Son corps est vaguement ophidien :** l'horreur a un corps mince, des organes internes allongés et un squelette interne. En plus des sens habituels, l'horreur ophidienne peut ressentir la chaleur grâce à des membranes charnues sur son visage et détecter des odeurs avec sa langue. Ses écailles ventrales lui permettent de s'agripper et de se propulser vers l'avant à grande vitesse. Elle a également une mâchoire extensible, lui permettant d'avaler une proie tout entière.

• **Ses pattes sont des racines noueuses :** la chose se déplace sur un lit de racines semblables à des serpents. Le bois palpite et se tortille, les lianes noueuses maintiennent la créature en hauteur et lui permettent de faire des bonds en avant. Les racines laissent une traînée d'ichor vert fétide.

• **Sa peau reflète la lumière comme une myriade de diamants :** lorsque l'horreur se déplace, l'air qui l'entoure se met à scintiller de nuances de lumière. Les rayons du soleil brillent sur la peau de la créature, ce qui produit d'étranges images résiduelles ou des mirages.

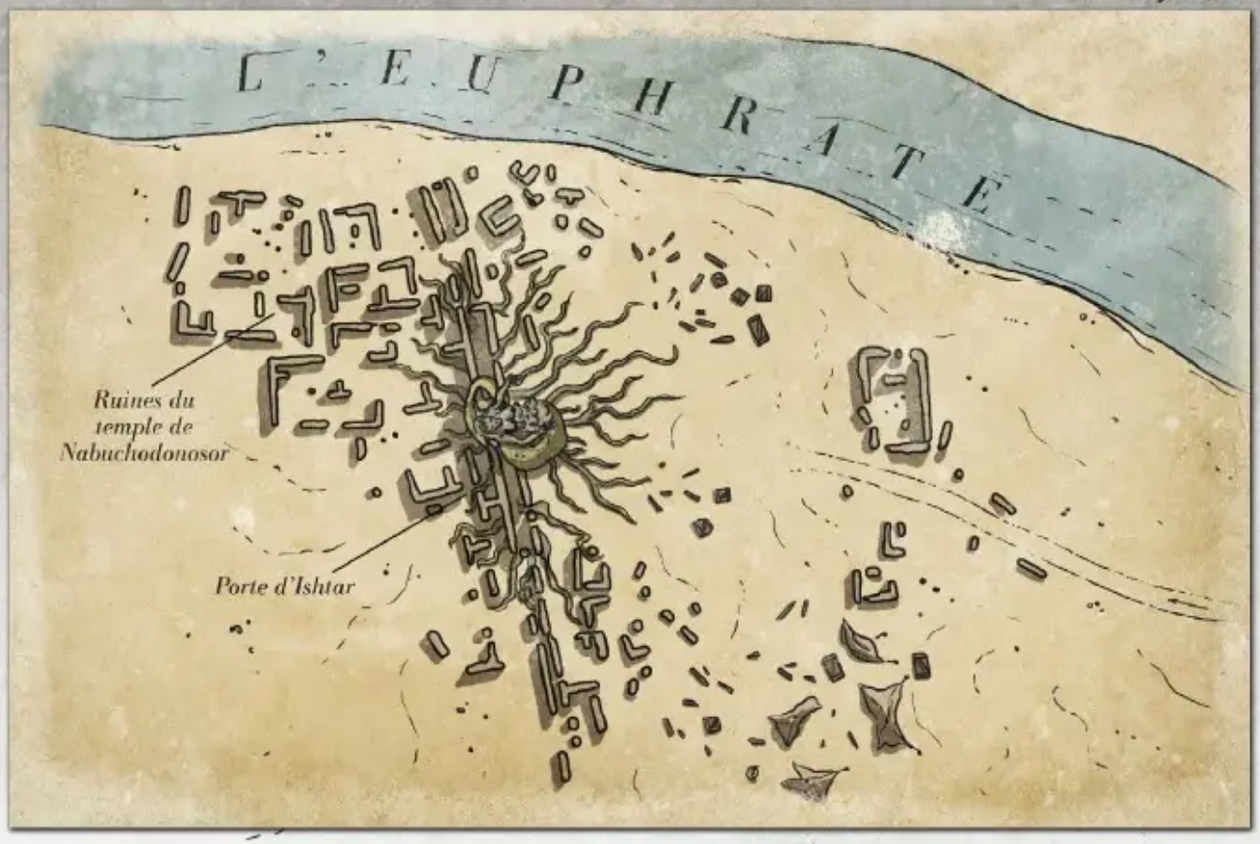
• **Son cri est inhumain :** la créature émet un son strident aux limites de l'audition, qui disloque progressivement l'intégrité structurelle de la matière vivante. Les cellules commencent à se décomposer, causant hémorragies internes, douleurs, désorientation, cécité, vomissements et finalement la mort.

• **Des centaines de vésicules recouvrent ses seins et son ventre :** ces poches ambrées contiennent un fluide blanc épais, visible à travers la peau distendue. Les sacs sont reliés au réseau osseux et veineux de l'entité. Détruire ces sacs libère leur contenu visqueux, une résine régénérante qui vient recouvrir les blessures et soigne ainsi la créature de 4 PV.

Outre ces vésicules, la créature possède deux seins gonflés d'une taille gigantesque. Ils sont remplis d'un lait onctueux au goût amer qui offre à celui ou celle qui le boit une fertilité exceptionnelle... mais également un lien psychique avec Ish'Achtar.

• **Elle a un appétit vorace et son crachat est d'un danger mortel :** à travers la surface de la peau de l'entité, on peut voir ses précédentes victimes consommées, traversant différentes phases de la digestion. Le monstre peut créer des lames d'os (qu'il récupère dans le corps de ses victimes) et les cracher comme de terribles projectiles.

aide de jeu S16



doit immédiatement effectuer une **Sauvegarde de Constitution** pour réduire les dégâts de moitié arrondis au supérieur). Quoi qu'il en soit, l'explosion détruit violemment une bonne partie de la structure : la porte perd 6 PS. Il n'est pas possible d'utiliser les explosifs contre la créature car les racines empêchent de placer correctement les explosifs : si malgré tout un PJ insiste pour essayer, il peut effectuer les Sauvegardes précédentes avec **Désavantage**. En cas de succès, la créature subit 1d12 +3 dégâts. En cas d'échec, le PJ subit 1d12 dégâts.

• **L'investigateur peut utiliser la Ford Model T Touring :** c'est un bon moyen de frapper violemment la structure et de l'affaiblir. C'est néanmoins peu discret et Ish'Achtar intervient dès qu'elle comprend le danger. L'opposition est résolue par une **Sauvegarde de Dextérité avec Désavantage. En cas d'échec,** les racines barrent la route à la voiture. Le véhicule est soulevé par les racines puis projeté au loin. Il s'écrase quelques secondes plus tard : le conducteur subit 8 dégâts (une réussite à une **Sauvegarde de Constitution** réduit les dégâts de 2). La voiture est détruite. Les témoins de la scène remarquent qu'Ish'Achtar s'est affaiblie en manipulant les racines avec autant de vigueur : elle subit 4 dégâts. **En cas de succès,** la voiture s'écrase contre les briques : la porte perd 5 PS, le conducteur subit 4 dégâts à cause de la violence du choc (une réussite à une **Sauvegarde de Constitution** réduit les dégâts de 2). La voiture est hors-service, sauf si le personnage a la compétence *Mécanismes*, auquel cas il peut consacrer 2 Moments à tenter de la réparer (avec une **Sauvegarde de Dextérité**).

Note : *la voiture peut être utilisée directement pour blesser le monstre. La scène est sensiblement identique. Seules les conséquences changent. En cas de succès, la Ford T occasionne 8 dégâts. En cas d'échec, la voiture est détruite,*

*le PJ subit 8 dégâts (une réussite à une **Sauvegarde de Constitution** réduit les dégâts de 2), mais Ishtar ne subit que 4 dégâts.*

Épilogue

Si Ish'Achtar a subi suffisamment de dégâts ou si la porte commence à s'effondrer, alors le monstre fuit. Les racines qui soutenaient la porte se rétractent comme le feraient les tentacules d'une pieuvre apeurée. Le corps de la créature se contorsionne et recule à travers la porte branlante tout en maudissant les investigateurs survivants. Des racines restent coincées sous les pans de briques : les éclats de bois éclatent.

Dans les cieux, la tempête s'estompe et le soleil transperce les nuages noirs comme si les éclairs divins du dieu babylonien Marduk chassaient la malédiction. Les femmes ensorcelées s'effondrent : elles ne se souviendront de rien. (Le cycle de la vie reprendra son cours normal, même si la natalité en 1920 et 1921 dans la région de Bagdad et aux alentours de Rome demeurera incroyable. Qui sait néanmoins si parmi ces nouveaux-nés certains n'ont pas été marqués par l'essence du rejeton de Shub-Niggurath ?).

Enfin, un effroyable cri à la fois strident et guttural s'élève de la forêt terrifiante qui s'estompe à travers la porte d'Ishtar. De l'horizon ténébreux, une silhouette s'élance vers le ciel : une masse énorme boursouflée de tentacules noirs, de bouches suintantes et de pattes de chèvre aux angles impossibles. L'un de ses tentacules forme une sorte de long tube digestif qui s'enfonce dans la forêt... La porte cède violemment et la vision d'horreur s'évanouit. Tous les personnages doivent effectuer un **test de Santé mentale**.

Si par malheur, Ish'Achtar n'est pas vaincue... alors le rejeton de Shub-Niggurath parvient à ancrer définitivement le passage entre son monde et le nôtre. Il commence à étendre son influence autour des ruines de Babylone, qui deviennent en quelques mois une forêt aussi luxuriante que dangereuse. Mais ceci est une autre histoire...



CTHULHU HACK

Nom : Métier : Archétype :

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
contre dégâts physiques inesquivables, combat rapproché, soulever un objet lourd, enfoncer une porte sans se blesser	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés, combat à distance, effectuer une manipulation complexe	contre poison, maladie, mort, torture, explosions, endurer la fatigue sans s'endormir, marcher longtemps sans repos	contre la tromperie, les illusions, les drogues, percevoir, détecter le mensonge, avoir du sens commun ou de l'instinct	contre la magie, les gadgets aliens, comprendre des concepts scientifiques complexes, résoudre une énigme diabolique	contre le contrôle mental, la séduction, le charme, l'influence, faire un discours émouvant ou en rapport avec l'émotion

Torche (Repérer, chercher physiquement)	Bagou (Écouter les rumeurs, séduire, contraindre)	Santé Mentale (Éviter de sombrer dans la folie)
12 10 8 6 4	12 10 8 6 4	12 10 8 6 4

Description : .....

.....

.....

.....

.....

Histoire : .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Compétences : .....

.....

.....

.....

.....

Points de Vie	Dé de Vie

Dégât(s) armé	Dégât(s) sans arme

Équipement et matériel :

Richesse

.....

.....

.....

.....

.....

Capacités spéciales et sortilèges :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....