

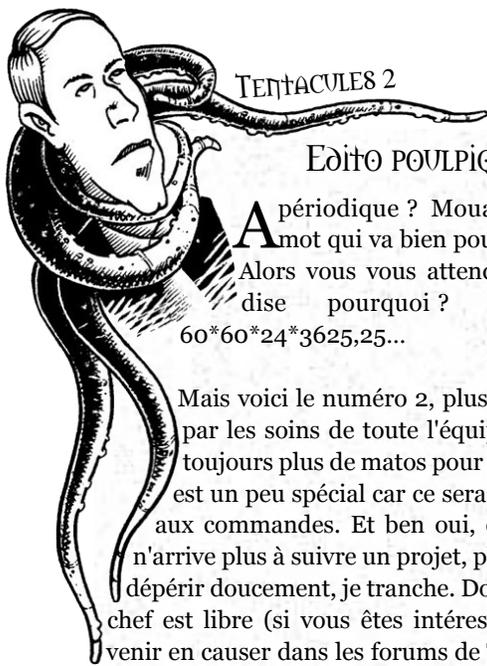
SECOND TENTACULE

EZINE FRANÇAIS CONSACRÉ AU JEU DE RÔLES L'APPEL DE CTHULHU



Magie & Sortilèges

TENTACULES n°2
JANVIER 2005
WWW.TENTACULES.NET/EZINE/
COUVERTURE DE GOOMI



TENTACULES 2

ÉDITO POULPIQUE

A périodique ? Mouaaaah ! Que voici un Amot qui va bien pour Tentacules ! Alors vous vous attendez à ce que je vous dise pourquoi ? Et bien voilà : 60*60*24*3625,25...

Mais voici le numéro 2, plus attendu, mais cajolé par les soins de toute l'équipe pour vous fournir toujours plus de matos pour notre jeu. Ce numéro est un peu spécial car ce sera le dernier avec Vonv aux commandes. Et ben oui, quand je vois que je n'arrive plus à suivre un projet, plutôt que de le laisser dépérir doucement, je tranche. Donc la place de rédac'-chef est libre (si vous êtes intéressé(e) n'hésitez pas à venir en causer dans les forums de Toc).

Petite période d'interrogations que celle sur laquelle nous flottons actuellement avec le rachat de Jeux Descartes par Asmodée. Rien n'est sûr concernant l'avenir de l'Appel d'un point de vue commercial... mais sur le plan amateur, on est là et on y restera ! Et après Nightmare Agency 2, l'année 2005 va vous secouer les pseudo-podes car des projets conséquents sont sur le point d'aboutir. Alors, restez connectés sur Toc et pour Tentacules, avis au repreneurs !

Bonne lecture pour ce numéro consacré à la magie et merci à tout les participants des deux premiers numéros de cet ezine !



SOMMAIRE

Miss, Chronique BD

par Isatis > page 3

Howard Phillips Lovecraft : Session de rattrapage

par Dr Fansworst Ambrose Bright > page 4

Gothika, Critique cinoche

par Isatis > page 7

Le Premier Monstre

par Isabella Powells > page 8

Conseils de survie pour l'Appel de Cthulhu

traduit et réaménagé par la S.E.C.T. > page 11

Quand les investigateurs recourent aux sorts

par Steve F. > page 14

L'Horospoulp

dressé par Azenath WAITE > page 20

Poison : Le Karpma'la



par Randolph Carter > page 25

Hypergéométrie : la magie contemporaine

par DeMarigny > page 24-27

La Page-Jeu

par Azenath WAITE > page 33

Attention, magie !

par Manowe > page 36

Les Chiens de Tindalos

par Sylvain Chevalier > page 40

ILLUSTRATIONS

Angles des pages : Joël Fauché.

Couverture : Goomi

Page 2 : Chirmich

Page 3 : couverture de Miss par Marc Riou

Page 9 : Joël Fauché

Page 11 : Manowe

Page 13 : photo Isatis

Pages 15, 39 : Ben

Pages 17,19 : Goomi

Page 34 : gravure de Dürer

Page 37 : Chirmich

DROITS

Call of Cthulhu (c) Chaosium

L'Appel de Cthulhu (c) Jeux Descartes/Asmodée

Delta Green (c) Pagan Publishing

MAQUETTE

Maquette réalisée sous Quark XPress. Editée en PDF via Acrobat Distiller.

Les polices utilisées sont :

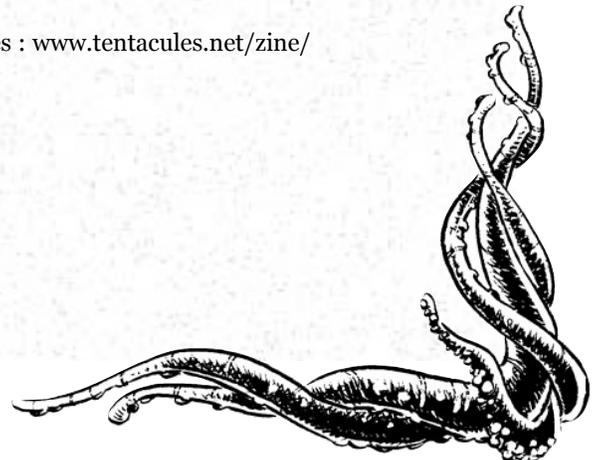
- Secret Type Writer (1998 ITF Inc.),
- PT Script Zephyr (Para Type Inc. 1998),
- Morpheus (Kiwi Media Inc. 1996),
- Bookman Old Style (The Monotype Corporation 1991-1995).

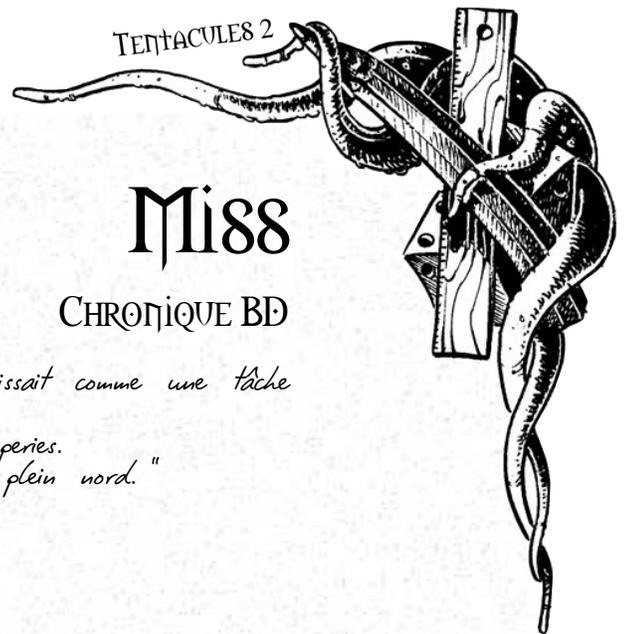
REMERCIEMENTS

Relecture : l'équipe du zine.

LE SITE

Tentacules : www.tentacules.net/zine/





Miss

CHRONIQUE BD

"On a appelé ça les Années Folles, New York s'élargissait comme une tache d'urine sur un buvard. Elmhurst, Brooklyn, même les rats y attrapaient des saloperies. C'est là que j'ai vu le jour, façon de parler on était plein nord."

Scénario Philippe Thirault
Dessin Marc Riou & Mark Vigouroux
Couleurs Scarlett Smulkowski
Editeur Les Humanoïdes Associés
Tome1 : Bloody Manhattan
Tome2 : Une Chanson Douce
Tome3 : Blanc comme le lys
Tome4 : Sale blague mon amour

C'est par ces mots pleins d'espoir que commence Bloody Manhattan, le premier tome de la série Miss. Vous l'aurez compris, cette très bonne série nous parle du New York des Années 20.

D'un point de vue visuel c'est superbe, les couleurs sont globalement sombres, mais sans être ternes. Le découpage de la planche est simple et rend l'action fluide et rapide. On se plonge facilement dans l'histoire. Quant à l'ambiance, elle est glauque à souhait, on retrouve vraiment l'atmosphère des bas quartiers de la grosse pomme. La pauvreté, le racisme, le fossé entre riches et pauvres qui s'agrandit de plus en plus.

Les héros sont deux tueurs à gages plutôt atypiques. Nola Baker, elle vient juste de sortir de l'orphelinat, sa mère prostituée a disparu sans laisser de trace. Slim vient de Harlem et sa famille a fait un très long voyage pour venir en Amérique, c'était en 1839, ils étaient deux mille par cale. On ne peut pas vraiment dire que le ton soit très joyeux, mais l'humour noir qui enrobe le tout est délicieusement amer.

L'une des qualités de cette série, c'est que l'on voit grandir les héros. Ce n'est pas une de ces nombreuses séries où l'on découvre un personnage déjà calibré, qui n'est

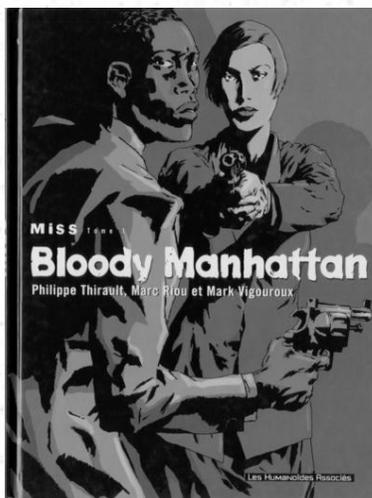
là que pour porter un stéréotype et qui restera le même au fil des épisodes. Même les personnages secondaires sont attachants et imprévisibles. On sent que les auteurs n'enchaînent pas les scénarii au gré des ventes, mais au contraire construisent avec patience et méthode tout un univers visuel.

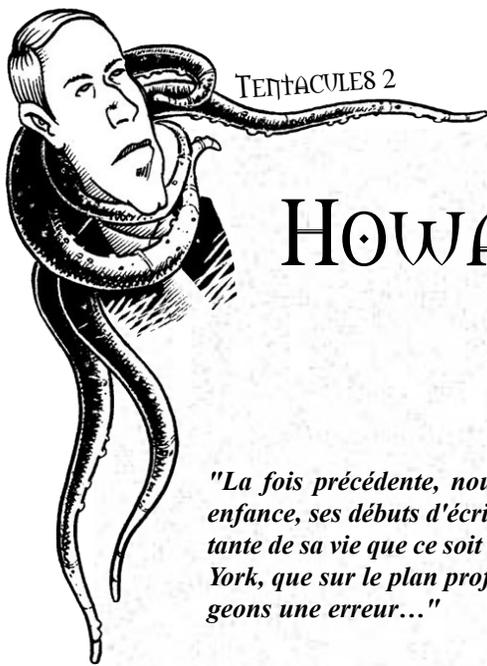
Bref, tous les ingrédients d'une bonne série sont réunis. Un bon dessin, des scénarii efficaces mêlant habilement une intrigue de base, et la vie quotidienne des héros, des dialogues dignes de l'Inspecteur Harry, un univers sympathique beaucoup d'humour et surtout des héros qui ont du corps et qui restent à découvrir.

Bien sûr, cette BD est une source d'inspiration géniale pour les Gardiens des Arcanes qui jouent dans l'Amérique des années folles. Surtout en ce qui concerne la Pègre, la prostitution et les speakeasies.

Voilà, moi j'ai craqué, et j'attends avec impatience le cinquième tome, en attendant je vous invite tous à aller dévaliser le libraire le plus proche de chez vous. §

Isatis





TENTACULES 2

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT : SESSION DE RATTRAPAGE

PAR LE DR FANSWORSTH AMBROSE BRIGHT

"La fois précédente, nous avons étudié la première partie de la vie du Maître de Providence : son enfance, ses débuts d'écrivain... Nous verrons cette fois-ci ce qui est sans doute la partie la plus importante de sa vie que ce soit sur le plan personnel, avec son mariage et son départ de Providence pour New York, que sur le plan professionnel, avec la rédaction de L'Appel de Cthulhu. Mais tout d'abord, corrigeons une erreur..."

Errata : page 6 du premier numéro de Tentacules, colonne de droite, premier paragraphe, il est écrit : "[HPL] se surnommera à cette occasion Abdul Alhazred, un nom de sa propre invention...". Il s'agit d'une grossière erreur, ce nom ayant en fait été suggéré au petit Howard par des amis de la famille.

1) 3) Le gentleman se marie

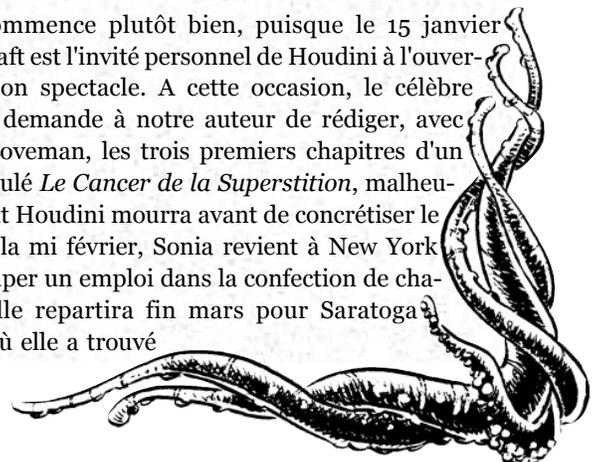
Depuis 1921, Lovecraft ne cesse de voir Sonia Greene. Un amour naît entre eux, si bien que nos deux tourtereaux se marient le 3 mars 1924 à New York. A partir de cette date, Howard va résider avec sa femme dans la "Grosse Pomme". Il s'agira de la plus grande erreur de sa vie. Sonia abandonne le poste qu'elle avait dans un magasin de prêt à porter féminin sur la 5ème avenue pour ouvrir, avec une amie, un magasin de confection de chapeaux dans la 57ème rue. L'affaire périlera assez rapidement, non pas que les couvre-chefs qu'elles fabriquent soient laids, mais les tarifs pratiqués sont trop élevés par rapport au revenu moyen de la population du quartier. Qu'à cela ne tienne ! Sonia ouvrira, seule, une autre boutique plus modeste dans Brooklin mais avec le même résultat. De son côté, Lovecraft cherche désespérément un emploi. Il espère un temps un poste de critique pour la revue littéraire *The Reading Lamp*, mais ne sera pas embauché. Fin juillet, il trouve finalement un emploi de commercial dans une entreprise spécialisée dans le recouvrement des impayés. Malheureusement, son manque d'expérience dans le domaine le force à abandonner au bout d'une semaine. Ce sera la seule fois que Lovecraft connaîtra le monde du travail. Par la suite, toutes ses recherches de jobs, même les plus modestes, seront infructueuses. Non pas qu'il ne soit bon à rien, mais il manque cruellement d'expérience et de sens pratique.

Nous l'avons vu, les affaires de Sonia, qui sont les seules sources de revenus du couple, vont mal. En

conséquence, cette dernière sombre dans une faillite bancaire entre le 20 et le 29 octobre 1924. Ses nerfs craquent, et elle doit être hospitalisée. Elle terminera sa convalescence dans une petite ferme près de Sommerville, dans le New-Jersey. Voilà donc Howard réellement seul pour la première fois de sa vie. En novembre, il rend visite à Sonia et en profite pour visiter la première capitale des Etats-Unis, Philadelphie. L'année se termine par un déménagement. En effet, le 31 décembre, Sonia liquide l'appartement du 259 ParkSide Ave. Et se rend à Cincinnati (Ohio) pour y travailler. Lovecraft, lui, emménage au 169 Clinton Street, en plein Brooklin, dans un appartement choisi et aménagé par sa tante.

Dans sa solitude, Lovecraft, ne peut que broyer du noir. Vivant dans un quartier où la population est à majorité immigrée, il fulmine contre ces "bâtards" ou ces "rats d'égoûts", selon ses propres mots. Il y a plusieurs raisons à tant de racisme et de xénophobie. Premièrement, nous l'avons vu, il croît dur comme fer au Mythe de la "race aryenne", toutes les autres "races" étant inférieures. Deuxièmement, il est au chômage et ne supporte pas de voir les étrangers travailler alors que lui ne trouve rien, pas même le plus petit des jobs. Il vit donc dans la plus grande précarité et ne survit que grâce à l'aide financière de sa femme et de tante Lilian.

1925 commence plutôt bien, puisque le 15 janvier Lovecraft est l'invité personnel de Houdini à l'ouverture de son spectacle. A cette occasion, le célèbre magicien demande à notre auteur de rédiger, avec Samuel Loveman, les trois premiers chapitres d'un essai intitulé *Le Cancer de la Superstition*, malheureusement Houdini mourra avant de concrétiser le projet. A la mi février, Sonia revient à New York pour occuper un emploi dans la confection de chapeaux. Elle repartira fin mars pour Saratoga Springs où elle a trouvé



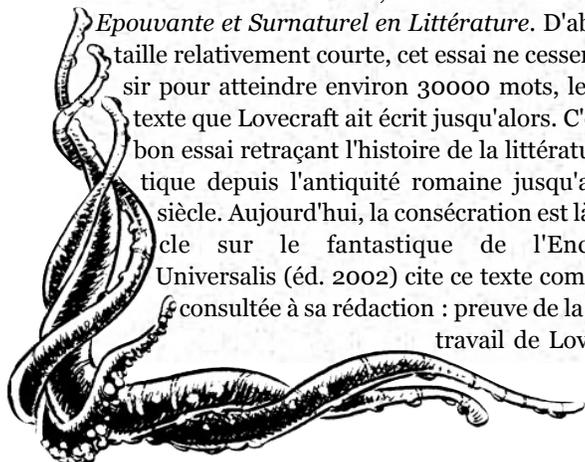
un travail de gouvernante. En mars, James Morton est nommé conservateur d'un musée à Paterson (New-Jersey) et essaie d'obtenir un poste pour Lovecraft mais sans y arriver. L'inactivité de Howard est relative, il doit tout de même s'occuper de son abondant courrier, lui permettant de visiter Washington D.C. durant le mois d'avril.

Tous les amis de Lovecraft affirment que, à cette époque, il était tout à fait normal, ce dernier en bon gentleman ne laisse pas transparaître ses émotions. Pourtant, depuis le départ de Sonia, Howard va mal. Il est de plus en plus dépressif et misanthrope. De plus ses défauts (manque de pratique, passivité, habitude de gaspiller son temps et son talent...) s'aggravent. Un événement vient l'achever : le 24 mai, des cambrioleurs s'introduisent chez lui et volent la plus grande partie de sa garde-robe, dont plusieurs costumes neufs, et le poste de radio de Loveman qui était son voisin. En bon gentleman, il semble prendre la chose avec sérénité, mais fulmine dans la correspondance avec ses tantes. Le reste de l'année est sans histoire : Sonia rentre à Brooklin le premier juillet et repart le 20 août pour Cleveland (Ohio). Il visite Elizabeth Town (New-Jersey) le 13 août... Sur le plan littéraire, il écrit *Horreur à Red Hook* en août et *Dans le Caveau*, un petit conte fantastique sans prétention, en septembre.

En guise de conclusion, voici la période la plus désastreuse de la vie de Lovecraft : un drôle de mariage (quand on fait le compte, Howard et Sonia on vécu peu de temps sous le même toit), une crise financière et New York, qui a bien failli envoyer Lovecraft à l'asile. Pour éviter le pire, Lovecraft doit prendre une décision, et il ne tardera pas à le faire.

D) 4) Le gentleman de Providence : le retour

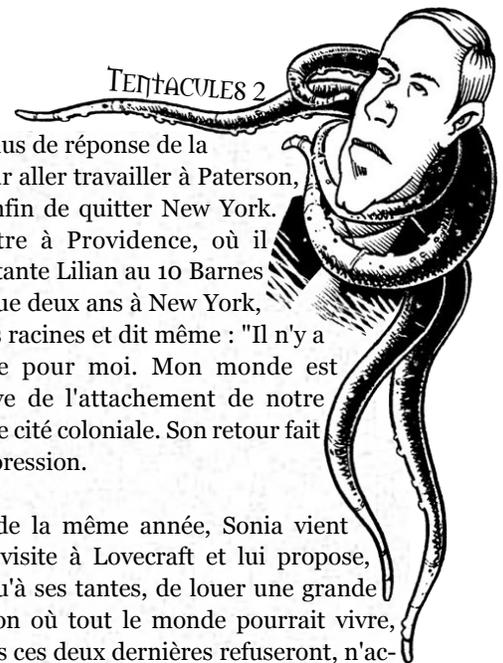
1926 est sans aucun doute l'année la plus importante dans la vie de Lovecraft. Elle est importante sur le plan littéraire et sur le plan personnel. En janvier, à la demande de W. Paul Cook, qui veut éditer un nouveau fanzine intitulé *The Recluse*, il commence la rédaction de *Epouvante et Surnaturel en Littérature*. D'abord d'une taille relativement courte, cet essai ne cessera de grossir pour atteindre environ 30000 mots, le plus long texte que Lovecraft ait écrit jusqu'alors. C'est un très bon essai retraçant l'histoire de la littérature fantastique depuis l'antiquité romaine jusqu'au XXème siècle. Aujourd'hui, la consécration est là car l'article sur le fantastique de l'Encyclopédia Universalis (éd. 2002) cite ce texte comme source consultée à sa rédaction : preuve de la qualité du travail de Lovecraft. En

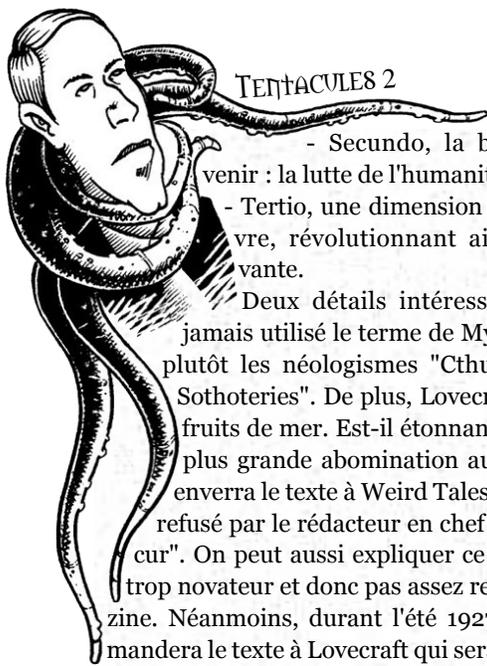


avril, n'attendant plus de réponse de la part de Morton pour aller travailler à Paterson, Lovecraft décide enfin de quitter New York. Le 17 avril il rentre à Providence, où il emménage avec sa tante Lilian au 10 Barnes Street. Après presque deux ans à New York, il retrouve enfin ses racines et dit même : "Il n'y a pas d'autre monde pour moi. Mon monde est Providence", preuve de l'attachement de notre auteur pour la vieille cité coloniale. Son retour fait même cesser sa dépression.

En mai de la même année, Sonia vient rendre visite à Lovecraft et lui propose, ainsi qu'à ses tantes, de louer une grande maison où tout le monde pourrait vivre, mais ces deux dernières refuseront, n'acceptant pas que ce soit une femme qui fasse vivre la famille dans une ville où ils ont une réputation à tenir. Depuis son retour, Lovecraft redécouvre peu à peu la vie, et en juin, il reprend ses longues promenades solitaires dans Providence. Il s'acquitte même d'une terrible épreuve puisqu'il dactylographie *Epouvante et Surnaturel en Littérature* que Cook publiera en 1927. En août, un jeune écrivain ambitieux entreprend une correspondance avec Grand Papa (un des nombreux surnoms que Lovecraft s'était donné). Il s'agit de August Derleth. Même si ses textes ne sont, à mon avis, pas très bons (je ne débattrai pas ici de la vision du Mythe selon Derleth), il créera avec Donald Wandrei, un autre ami de Lovecraft, après la mort de ce dernier, Arkham House, la future maison d'édition entièrement dévouée à la publication des textes du Maître et de ses disciples. C'est grâce aux efforts de Derleth que l'oeuvre de Lovecraft a survécu jusqu'à nous et que vous pouvez jouer à L'Appel de Cthulhu. Son travail sera donc primordial.

Depuis *Le Festival* en 1923, Lovecraft n'a rien écrit sur le Mythe. Il rédige donc pour se faire pardonner *Le Descendant*, une courte nouvelle dans laquelle nous apprenons que seulement cinq exemplaires du blasphématoire *Necronomicon* ont survécu jusqu'à nous. Ce texte reste néanmoins anecdotique avec ce qui vient. En effet entre août et septembre (nous sommes toujours en 1926), il pose une pierre angulaire (en géométrie non-euclidienne) au Mythe puisqu'il rédige *L'Appel de Cthulhu*. Je ne reviens pas sur le texte lui-même, mais plutôt sur ce qu'il a apporté : -Primo, un point commun aux textes antérieurs : les Grands Anciens.





TENTACULES 2

- Secundo, la base des histoires à venir : la lutte de l'humanité contre Leur retour.

- Tertio, une dimension cosmique à son oeuvre, révolutionnant ainsi le récit d'épouvante.

Deux détails intéressants : Lovecraft n'a jamais utilisé le terme de Mythe de Cthulhu mais plutôt les néologismes "Cthulhuismes" ou "Yog-Sothoteries". De plus, Lovecraft avait horreur des fruits de mer. Est-il étonnant, alors, de trouver la plus grande abomination au fond de l'océan ? Il enverra le texte à *Weird Tales* en octobre mais sera refusé par le rédacteur en chef car "trop lent et obscur". On peut aussi expliquer ce refus car le texte est trop novateur et donc pas assez rentable pour le magazine. Néanmoins, durant l'été 1927, *Weird Tales* redeviendra le texte à Lovecraft qui sera payé 175 \$, son plus gros cachet à l'époque. *L'Appel de Cthulhu* sera publié dans le numéro de février 1928. Enfin, la parution de *L'Appel de Cthulhu* marque le début d'une longue série de textes, écrits par des amis et des admirateurs de Lovecraft, mettant en scène le Mythe. Parmi tous ces jeunes auteurs, citons Frank Belknap Long, Clark Ashton Smith, Robert Erwin Howard, August W. Derlerth, Robert Bloch..., et la liste continue encore aujourd'hui de s'agrandir. Précisons que c'est Long, très proche de Lovecraft à l'époque qui ouvre le bal avec *Les Mangeuses d'espaces* (juillet 1928).

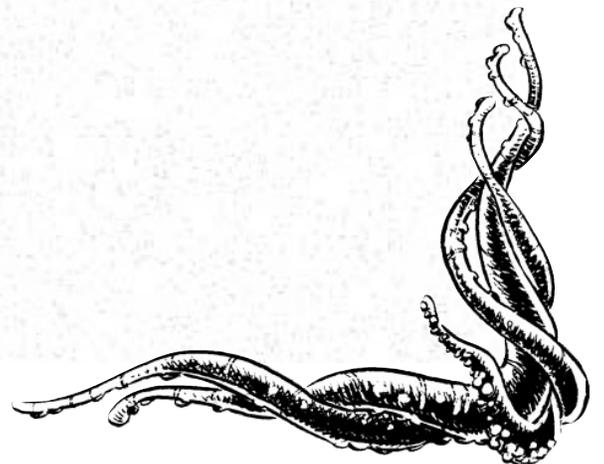
Depuis son retour de New York, Lovecraft se remet à écrire et hormis *L'Appel de Cthulhu*, il rédige en 1926 *Air Froid* (octobre), une petite nouvelle fantastique très inspirée par Poe, *L'Etrange maison haute dans la brume* (novembre), une nouvelle rattachée au Mythe donnant des précisions sur la ville de Kingsport introduite dans *Le Terrible vieillard* (1920) et décrivant les incursions de la divinité Nodens dans une maison située sur un python rocheux à proximité de la ville. En novembre, il commence également la rédaction de *A la recherche de Kadath*, un court roman (38000 mots, il s'agit en fait d'une nouvelle selon les critères de l'édition anglo-saxonne) appartenant au cycle onirique et narre les pérégrinations de Randolph Carter à la recherche de la mythique ville de Kadath, c'est Nyarlathotep lui-même qui lui donnera la clef de l'énigme. Il est intéressant de noter que Lovecraft rangera ce texte dans ses tiroirs. La version que nous connaissons n'est donc qu'un premier jet, ce qui

explique certains de ses défauts. Il en terminera la rédaction en janvier 1927. Il rédige également, toujours en 1926, *La Clé d'argent*, une nouvelle onirique nettement moins bien réussie que *A la recherche de Kadath*, et *Le Modèle de Pickman*, un texte sur mesure pour *Weird Tales*.



Voilà pour cette année charnière qu'est 1926, durant laquelle, Lovecraft sort de son "hibernation" new-yorkaise et revient sur sa "Terre Promise" : Providence. C'est donc tout pour aujourd'hui. La prochaine fois nous aborderons les dix dernières années de sa vie. Nous y parlerons de son divorce, de ses voyages et de son oeuvre. A la prochaine, et surtout, n'oubliez pas d'apprendre tout ce que je viens de dire !!§

(1) Dr Fansworsth Ambrose Bright, Ph.D. Miskatonic, Litt. D Harvard, est professeur de métaphysique médiévale et président de la chaire de littérature fantastique américaine de la période 1890-1937, à l'université de Miskatonic, Arkham, Mass.

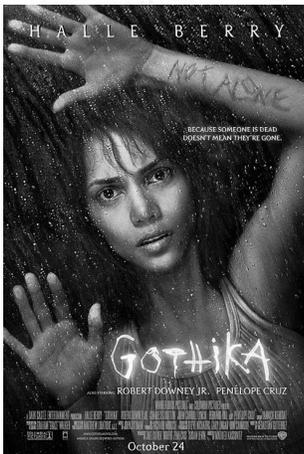


GOTHIKA

CRITIQUE CINOCHE



A l'heure où tremblant d'émotion, vous découvrirez ce deuxième TOCzine, il est probable que ce film ne soit plus en salle. Ce n'est pas grave, grâce à la technologie moderne, vous pourrez toujours le louer chez votre dealer le plus proche. Mais trêve de digressions, de quoi parle ce film.



Miranda Gray (Halle Berry) a tout pour être heureuse, elle est docteur dans un pénitencier psychiatrique pour femmes, son travail lui plait, elle est estimée par ses collègues et elle aime son mari, lui-même directeur du pénitencier.

Mais un beau jour tout dérape, enfin surtout la voiture de Miranda lorsque par une nuit d'orage elle essaye d'éviter une jeune femme plantée au milieu de la route. Qui est-elle ? Elle

est quasiment nue et porte des marques de coups. Miranda essaye de l'aider mais elle semble être plongée dans une sorte de catatonie. Soudain l'inconnue se jette sur elle... et puis plus rien.

Bien plus tard, elle se réveille dans une cellule, de l'asile. Son collègue vient lui apprendre que son mari a été sauvagement assassiné, et que tout la désigne comme coupable.

Dès lors Miranda plonge en plein délire, n'ayant aucun souvenir, elle cherche à prouver son innocence mais dans un asile, c'est bien connu, il n'y a que des innocents. Dur pour une psychiatre de se retrouver de l'autre côté du miroir. Difficile de garder les idées claires lorsqu'on est sous camisole chimique... Mais le pire est à venir, elle est harcelée par quelque chose, quelque chose qui au delà de la souffrance qu'elle lui inflige, cherche à lui transmettre un message : quelque chose rôde dans l'asile.

Elle qui en tant que psychiatre était fière d'être un pilier de rationalité au milieu de l'asile, va devoir aller jusqu'au bout de sa folie pour comprendre le mal qui la ronge.

Alors que vaut ce film ?

Disons que je l'ai aimé, mais avec quelques réserves. Le doute sur la folie et la culpabilité de Miranda est très bien entretenu et l'ambiance glauque du pénitencier psychiatrique est parfaitement rendue par une

photographie impeccable. Par moment on se croirait vraiment dans un bon scénario de l'Appel de Cthulhu, la façon dont Mathieu Kassovitz fait monter le suspense et joue sur l'ambiguïté de la santé mentale de Miranda est un exemple à suivre pour tout Gardien des Arcanes qui se respecte. Lorsqu'on ressort de la salle, on imagine mille et une manières d'adapter l'intrigue du film pour en faire un scénario jouable (et soit dit en passant, ce n'est pas trop compliqué).

Mais j'ai trouvé que l'on en ressort également avec une sensation de manqué, comme si l'œuvre n'était pas complète.

Tout au long du film la sauce monte lentement, et on s'attend à un dénouement exceptionnel. Mais voilà, la sauce retombe, et la fin, bien que surprenante, reste très classique pour un film d'horreur. De plus, comme je l'ai dit, le suspense est bien entretenu, par contre, le film, à part quelques scènes, ne parvient pas à susciter la peur chez le spectateur. On se laisse tranquillement porter par l'intrigue, sans jamais ressentir de véritable malaise.

Je m'attendais à ce que Mathieu Kassovitz aille au-delà du film de genre et parvienne à créer une œuvre vraiment originale. Dommage, ce sera peut-être pour la prochaine fois. §

Isatis

Gothika

Film américain (2003), Thriller fantastique ; 1h40mn.

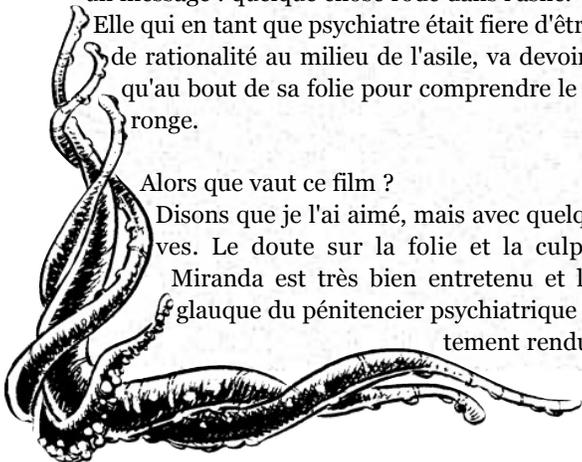
Interdit aux moins de 12 ans

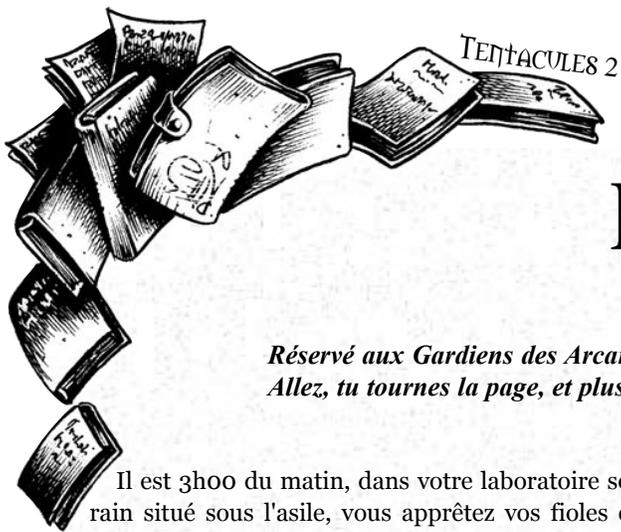
Sortie en France le 07 Janvier 2004

Avec : Halle Berry ; Robert Downey Jr ; Charles S. Sutton ; Penélope Cruz ; John Carrol Lynch.

Réalisé par Mathieu Kassovitz.

Il est disponible actuellement en version DVD.





LE PREMIER MONSTRE

L'ANTRE DES HORREURS

Réservé aux Gardiens des Arcanes uniquement. (ouais, ouais, je t'ai vu, espèce d'investigateur ! Allez, tu tournes la page, et plus vite que ça, sinon je t'envoie un Chien de Tindalos).

Il est 3h00 du matin, dans votre laboratoire souterrain situé sous l'asile, vous apprêtez vos fioles et vos scalpels afin de donner naissance à l'une de vos plus belles créations. Tel le docteur Frankenstein, vous êtes sur le point de donner vie à l'une des créatures les plus immondes et les plus monstrueuses dépassant l'entendement. Ne vous inquiétez pas, personne ne devrait rencontrer cette bête... exceptés vos investigateurs...

Une idée monstrueuse issue d'un livre d'épouvante ? Une créature mythique particulièrement intéressante à mettre en scène ? Une bulle d'imagination fertile dans votre cerveau ? Et vous voilà parti pour la création de votre première créature pour l'Appel de Cthulhu !

Quelle que soit votre idée, la création d'un monstre nécessite un peu de méthode. Il est bon parfois de se mettre à la place d'un investigateur qui utilisera ses cinq sens pour définir la créature.

Nul besoin de donner un nom dès le départ, sauf si vous avez une idée bien précise en tête. Essayez de décrire physiquement ce à quoi peut ressembler cette monstruosité.

LA DESCRIPTION PHYSIQUE

Voici quelques idées pour définir physiquement la créature (liste non exhaustive, laissez aller votre imagination !)

- La forme : forme humaine, masse protoplasmique gélatineuse, être difforme, être enflammé, ou être indiscernable car invisible.

- Les appendices : la créature aura-t-elle des bras, des pattes, des griffes, des tentacules, des queues, des pinces, des ailes, des palmes, des dards ? Si oui, combien et où seront-ils situés ?

- La tête : la créature en a-t-elle une ? A-t-elle un visage ? Avec combien d'yeux, de bouches, de gueules, d'orifices, et à quoi servent ces derniers ? (Remarque : ils peuvent très bien se situer à d'autres endroits !)

- Les "habits" : vêtements, poils, peau, cuir, chitine, carapace, squelette, écailles, moisissure.



- La composition : la créature est-elle faite de chair, est-elle faite d'une matière connue, ou inconnue voire anormale ou dérangeante, est-elle faite d'anti-matière, est-ce une projection (astrale ou dimensionnelle) ?

- La couleur : une couleur précise connue, ou inconnue, invisible, sombre, blanchâtre, de couleur changeante, une ombre simple, multicolore.

- La taille : taille humaine, cyclopéenne, microscopique, changeante.

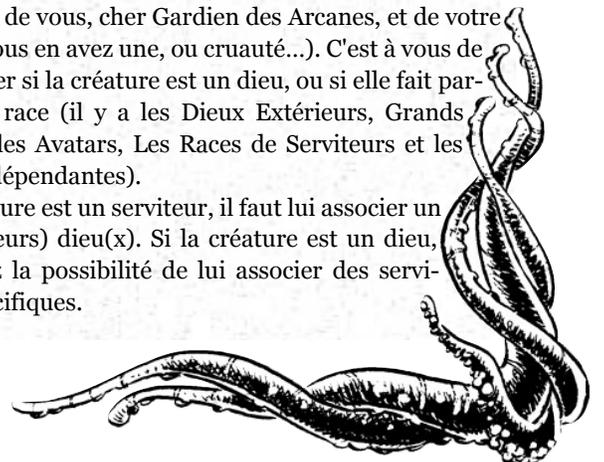
Le plus important pour vous est de faire peur aux investigateurs, donc nul besoin d'avoir une description scientifique très détaillée, sauf peut-être pour vous. Ainsi, bien souvent il apparaîtra une partie du monstre, ou alors son ombre ; les investigateurs n'auront sûrement pas la chance de le contempler dehors et en plein jour !

D'autres détails peuvent encore influencer la description de la créature : son odeur qui précède souvent son apparition, elle peut être nauséabonde, inconnue, ou connue, comme l'odeur de la mer ou des égouts ; les bruitages, renflements et baragouins qu'elle émet ; les traces qu'elle laisse sur le sol : longue traînée de matières visqueuses, sécrétions, sang.

MODE DE VIE

Non, ceci n'est pas une rubrique écologique. Il est intéressant de déterminer le mode de vie de la créature. Si elle agit seule ou en groupe. Ainsi, si la créature est unique ou si elle agit seule, vous pouvez corser ses caractéristiques et la rendre plus puissante, sinon, essayer de limiter celles-ci afin de ne pas faire de chaque rencontre un véritable massacre d'investigateurs (mais cela dépend bien évidemment de vous, cher Gardien des Arcanes, et de votre pitié, si vous en avez une, ou cruauté...). C'est à vous de déterminer si la créature est un dieu, ou si elle fait partie d'une race (il y a les Dieux Extérieurs, Grands Anciens, les Avatars, Les Races de Serviteurs et les Races Indépendantes).

Si la créature est un serviteur, il faut lui associer un (ou plusieurs) dieu(x). Si la créature est un dieu, vous avez la possibilité de lui associer des serviteurs spécifiques.



Dans quel lieu elle vit et peut aller (cimetière, univers marin ou aérien, certains mondes extraterrestres, régions spécifiques du monde, îles englouties...).

Vous pouvez aussi préciser à quelle période on peut (ou elle peut nous) tomber dessus (la nuit, un certain alignement des étoiles...).

LES CARACTÉRISTIQUES

Maintenant que vous avez une petite idée de la créature, vous pouvez déterminer ses caractéristiques. Celles qui sont utilisées sont la FORce, la CONstitution, la TAILle, le POUvoir, la DEXtérité et, si vous le désirez, l'INTelligence.

Le mieux est de faire vous-même le choix de leur valeur, pour cela, vous pouvez assigner soit des valeurs fixes (pour les dieux) ou alors le nombre et le type de dés que vous devez lancer pour les déterminer (s'il s'agit d'un membre d'une race).

Ces caractéristiques représentent les aptitudes de votre créature et sont les mêmes que celles utilisées pour un investigateur :

- FOR : mesure la puissance musculaire ;
- CON : représente la santé, la vigueur et la vitalité ;
- TAI : combinaison de la taille et du poids ;
- INT : facultés d'apprentissage, de mémorisation, acuité de la perception de l'environnement ;
- POU : symbolise la volonté, l'aptitude à employer de la magie ;
- DEX : agilité et rapidité.

Les Points de Vie :

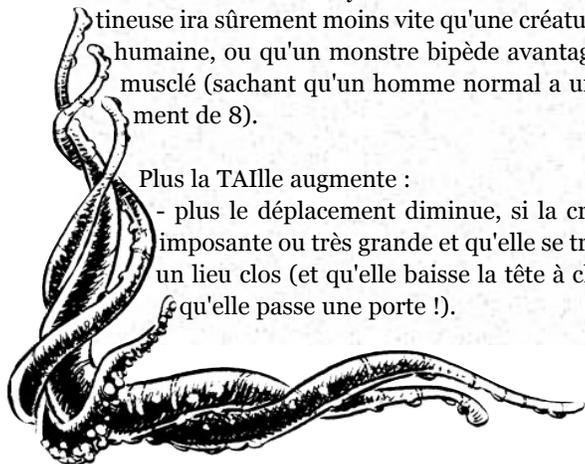
Ils expriment le nombre de points de dommages qu'il faudra leur infliger pour les tuer s'ils sont mortels, ou pour les renvoyer d'où ils proviennent s'ils ne le sont pas. Ils sont fonction des caractéristiques TAI et CON.

Le Déplacement :

A vous de choisir la vitesse à laquelle avancera votre créature. Pour cela, prenez en compte sa TAILle, sa FORce. Une créature ayant la forme d'une bouillie gélatineuse ira sûrement moins vite qu'une créature à forme humaine, ou qu'un monstre bipède avantageusement musclé (sachant qu'un homme normal a un déplacement de 8).

Plus la TAILle augmente :

- plus le déplacement diminue, si la créature est imposante ou très grande et qu'elle se trouve dans un lieu clos (et qu'elle baisse la tête à chaque fois qu'elle passe une porte !).



TENTACULES 2

- plus le déplacement augmente, si la créature est grande et se déplace dans un lieu extérieur (forêt ou cimetièrre...). Ben oui, quand on a de grandes guiboles...

Plus la FORce augmente :

- plus la créature est musclée, plus elle va vite, ce qui implique une augmentation du déplacement.

Pour cette caractéristique, il est bon de savoir si votre créature évolue dans un univers particulier : marin, aérien... Ainsi, vous devrez déterminer son déplacement dans ces environnements qui pourra être supérieur au déplacement normal si la créature se retrouve dans son environnement favori.

Le Bonus aux Dommages :

C'est un bonus qui est ajouté aux dommages que les créatures infligent pendant le combat. Il peut très bien être représenté en fonction de la TAILle et de la FORce.

Les Armes :

Il s'agit d'armes naturelles, pour la majorité des créatures (des créatures humanoïdes pouvant avoir quelques fois la possibilité de se servir d'artefacts). C'est ici que vous devez utiliser les types d'appendices que possède la bête : griffes, pinces, tentacules... Vous devez préciser pour chacune d'elles leur chance de toucher en pourcentage, et les dommages supplémentaires qu'elles infligent en indiquant le nombre et le type de dés à lancer. Vous pouvez préciser aussi si la créature peut emprisonner ou empoisonner, et ainsi rajouter la toxicité du poison.

L'Armure :

Elle s'exprime en points et définit la protection naturelle que possède la créature. Elle peut très bien ne pas en avoir du tout, ou alors avoir des points de peau, de chair, de poils, d'écailles, de chitine, de cuir... (dépend de la constitution de votre créature.)

La composition de la créature influence aussi l'armure. Tout effet et objet peut très bien passer au travers de la créature sans l'affecter.

La créature peut aussi ne pas subir ou subir partiellement les effets d'armes ou de magie spécifiques, par exemple : les balles, armes blanches, chaleur, explosif, acides, électricité, poison, armes contondantes, perforantes, tranchantes... La créature peut enfin avoir la possibilité de régénérer un certain nombre de Points de Vie par round.





Les Sortilèges :

Mettez ici les sortilèges que connaît la créature. Comme Contacter une Créature, Invoquer une Créature, ou T.A.M.P.I.I. (Toute Autre Misère Pouvant être Infligée à un Investigateur)...

La Perte de Santé Mentale :

C'est à vous de choisir cette valeur qui détermine la frayeur que ressentiront les investigateurs en apercevant, sentant, ou même tout simplement en percevant cette créature. Elle dépend de l'aspect visuel, audible..., parlons d'aspect sensitif de la créature. Une créature peut très bien faire perdre de la SAN à un investigateur même si celui-ci a déjà vu auparavant la créature. La perte de SAN peut être facilement augmentée en fonction du lieu où se trouve le monstre et de son action : en train de dévorer un cerveau humain, en plein sacrifice, dans un monde inconnu peuplé de choses immondes et indescriptibles, ou entouré de Bisounours (horreur ultime !)...

La créature peut avoir d'autres capacités spéciales selon sa structure moléculaire, comme voyager instantanément à travers le temps...

Plus votre imagination sera fertile, mieux seront les créatures (et plus vos investigateurs seront pâles) !

MIEUX CONNAÎTRE LA CRÉATURE

(Attention cela provoque la mort ou la folie au bout d'un certain temps...)

Pour ne pas avoir trop de remords quand votre créature dévorera férocement l'ileo jéjunum de l'un des investigateurs, il faudrait leur donner un semblant d'information sur ledit monstre (qui dévore à présent le duodénum de ce pauvre investigateur qui gesticule encore...) afin de leur éviter, du moins pour quelques uns, un carnage sans nom et sans raison.

Ces informations ne se trouvent pas dans le premier livre venu. Mieux vaut tenter sa chance avec un ouvrage ancien, fleurant bon le sang ou la moisissure, dont la couverture est faite de peau humaine et dont l'écriture latine quasi illisible laisse percevoir des horreurs indescriptibles.

Oui, vous pouvez divulguer quelques informations sur la créature savamment dosées dans les grimoires que pourront découvrir les investigateurs. Vous pourrez par exemple indiquer le nom de la créature ou une appellation (d'origine non contrôlée car provenant sûrement d'un fou), vous pouvez donner les lieux où elle a tendance à se rendre pour se nourrir ou exécuter des rites, et peut-être même quelques indications sur comment la faire tenir à distance ou comment la renvoyer dans une autre



dimension, voire la tuer (mais bon, faut pas trop rêver quand même !), si quelqu'un a déjà réussi à tuer une créature comme celle-là !

Si un tel grimoire n'existe pas encore, inventez-le et faites le découvrir par vos investigateurs ! (Surprise et folie seront au rendez-vous !)

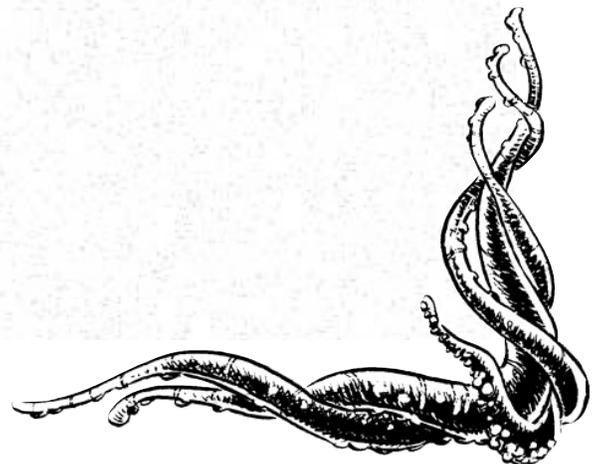
Un si JOLI NOM...

Votre créature commence à prendre vie, elle se réveille, et en tant que " papa " de cette super créature de rêve (hum hum...), vous avez l'immense honneur de lui donner un nom, à vous de choisir des dérivés de noms bien Cthulhiens et imprononçables à souhait. Favorisez le nombre de " h ", de " u " et de " a " dans le mot, et de consonnes, quitte à en mettre plus que des voyelles... Essayez aussi de rajouter une apostrophe et de prendre un nom d'au moins 6 lettres (que pensez-vous de Chuqbnar'Fayug ou de Vechnur ; à éviter : Chiwawa ou Pikachu). Vous pouvez aussi lui donner un surnom ou une appellation qui la définit bien, du type : les Ténèbres Grouillantes, le Chaos Volant, l'Immondice Vésiculeux ou encore l'Ecarlate.

Et si l'inspiration continue à venir, n'hésitez pas à compléter avec la description d'un culte dédié à cette créature, à moins que ce ne soit elle qui soit un adorateur d'un dieu alors à inventer. Vous pouvez aussi inventer de nouveaux sortilèges pour Invoquer cette créature, ainsi qu'un grimoire jusque-là oublié contenant ces sortilèges. C'est à vous de faire ces choix et d'inventer alors de nouveaux scénarios pouvant faire intervenir ces créatures...

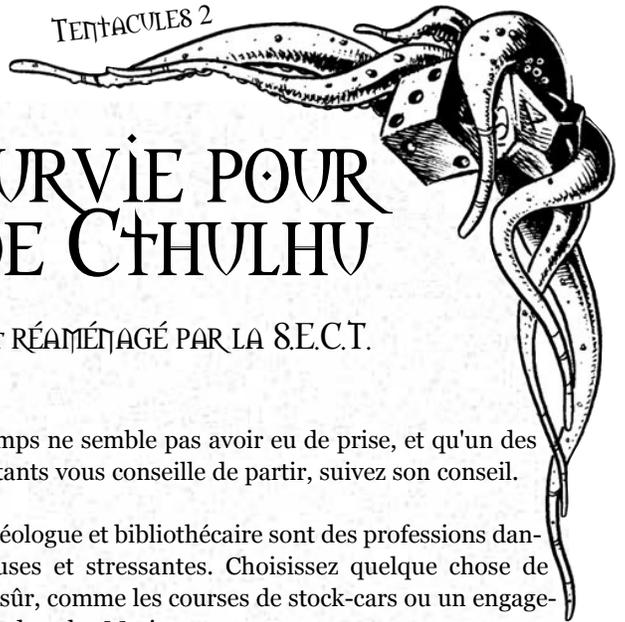
Voici les dés, à vous de jouer...§

**Isabella Powells,
Médecin vraiment très corrompue de l'asile de
Conanicut Island.**



CONSEILS DE SURVIE POUR L'APPEL DE CTHULHU

TRADUIT ET RÉAMÉNAGÉ PAR LA S.E.C.T.



Pour faire suite et conforter l'article paru dans le Tentacules précédent, ces conseils éclairés - et sûrement sortis du vécu de l'auteur - montreront que si les notices des appareils ménagers sont de plus en plus " bizarres " (ne pas introduire d'animaux vivants dans votre micro onde, n'immergez pas votre téléviseur...), ils restent néanmoins une source non négligeable de moyens de survie pour ceux qui savent...

FAÎTES-VOUS MÉFIANTS...

Les peurs irrationnelles sont un don de Dieu. Faites toujours confiance à votre couardise naturelle.

Pourquoi est-ce que vous ne laissez pas tomber cette expédition outre-mer et ne souscrivez pas un abonnement à National Geographic à la place ?

Il n'y a rien à voir dans l'Arctique, dans l'Antarctique ou dans les jungles moites. Visitez d'abord les Etats-Unis, de préférence les sites à ciel ouvert et peuplés.

La meilleure chose à faire quand vos voisins se plaignent de lumières, d'odeurs ou de bruits étranges venant de leur puits est de prendre la fuite.

S'il est bon d'être discret lorsqu'on est courageux, il est bon d'être poltron lorsqu'on est discret.

Il n'y a AUCUNE raison d'enquêter sur quelque chose arrivée à quelqu'un d'autre. Si vous tenez à prouver votre courage, jetez un œil sur la vieille salade de thon qui traîne depuis trois semaines dans votre réfrigérateur. Elle ne vous rendra jamais fou, elle.

Laissez les flics du comté d'Arkham se charger de l'enquête. C'est bien pour ça que vous payez des impôts, non ?

Lorsque vous lisez le journal intime de votre défunt oncle et qu'il y parle d'horreurs indicibles qui lui ont volé son âme, il n'est jamais trop tôt pour quitter la maison à toutes jambes en hurlant.

Si vous vous trouvez dans une ville au milieu de nulle part sur laquelle

le temps ne semble pas avoir eu de prise, et qu'un des habitants vous conseille de partir, suivez son conseil.

Archéologue et bibliothécaire sont des professions dangereuses et stressantes. Choisissez quelque chose de plus sûr, comme les courses de stock-cars ou un engagement dans les Marines.

Ayez toujours une lampe-torche sur vous. En fait, emportez-en plusieurs. Des lampes-torches halogènes de sûreté incassables et waterproof qui donnent autant de lumière que des projecteurs de cinéma, comme dans la série X-Files. Attachez-les sur vous pour être sûr de ne pas les perdre. Et vérifiez les piles fréquemment.

FAÎTES-VOUS UN FOYER ACCUEILLANT...

Si vous héritez d'une vieille maison après la mort d'un parent éloigné, faites-la brûler et empochez l'argent de l'assurance... quelles que soient les promesses que vous a fait miroiter la lecture du testament si vous vous rendiez dans cette maison.

N'allez jamais dans les greniers / caves / vieilles granges / passages secrets.

Ne devenez jamais propriétaire et n'accumulez pas plus de possessions que vous pouvez en transporter dans un sac de voyage.

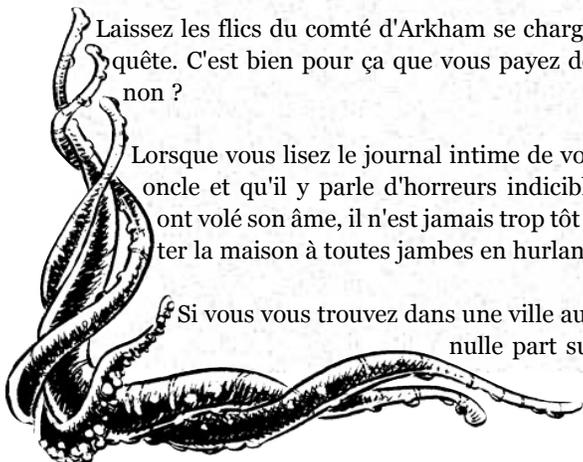
Gardez le sac de voyage près de la porte d'entrée.

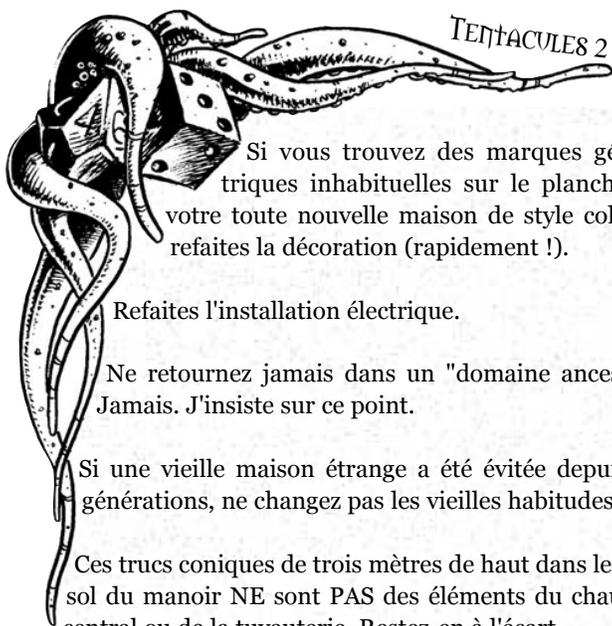
Ne restez pas dans une pièce dont les coins se rejoignent en formant des angles étranges.

Si vous trouvez une ouverture ou une porte murée, laissez-la murée.

Restez à l'écart du puits !

Ne vous installez jamais dans un village dont la seule église a été transformée en épicerie.





Si vous trouvez des marques géométriques inhabituelles sur le plancher de votre toute nouvelle maison de style colonial, refaites la décoration (rapidement !).

Refaites l'installation électrique.

Ne retournez jamais dans un "domaine ancestral". Jamais. J'insiste sur ce point.

Si une vieille maison étrange a été évitée depuis des générations, ne changez pas les vieilles habitudes.

Ces trucs coniques de trois mètres de haut dans le sous-sol du manoir NE sont PAS des éléments du chauffage central ou de la tuyauterie. Restez-en à l'écart.

FAÏTES-VOUS UNE BONNE CULTURE...

Si vous recevez par courrier un livre ou un manuscrit étrange de la part d'un parent que vous connaissez à peine, ne le lisez pas de nuit à la lueur des étoiles. Allez le lire dans un parc très fréquenté en plein midi.

Ne lisez jamais à voix haute, particulièrement si le texte n'est pas en français, en anglais ou dans toute autre langue moderne.

Il est inutile de le répéter : si le mot "Hastur" ne semble avoir aucun sens la première fois, il n'en aura pas plus la seconde. Pourquoi voudriez-vous que ce soit différent à la troisième ?

Les lettres MS ne sont pas seulement les initiales du Marquis de Sade, parfois elles désignent quelque chose de VRAIMENT mauvais comme le Miskatonic State ou les logiciels Micrasaft.

Avant de vous moquer de la tradition locale en prétendant qu'il s'agit d'un "conte de vieilles bonnes femmes", rappelez-vous que les vieilles bonnes femmes sont souvent tout à fait fréquentables et avisées.

Rien de ce qui a pu arriver à l'un de vos ancêtres n'est intéressant, même vaguement. Ne cherchez jamais à en avoir la certitude.



Ne vous impliquez jamais dans les mathématiques au-delà de ce qui est nécessaire pour jouer à Tétris (en mode Classic).

Conservez votre géométrie euclidienne. A tout instant.

Aussi horribles que soient ces vieux livres, portez-vous volontaire pour les lire au lieu d'enquêter sur les étranges lumières dans les marécages, les joueurs de banjo issus d'unions consanguines, les maisons hantées ou ce nouveau culte louche.

Ne lisez jamais, pour aucune raison, de littérature arabe.

Oubliez mon précédent conseil "Ne lisez jamais à voix haute.." : ne lisez jamais AUCUN livre ramassé n'importe où. L'analphabétisme est une technique de survie !

FAÏTES-VOUS DES AMIS...

Aussi mignonne soit-elle, ne sortez pas avec la capitaine de l'équipe de natation du lycée d'Innsmouth.

Méfiez-vous des étrangers aux visages inexpressifs et fixes, particulièrement s'ils portent des vêtements archaïques.

Ne nagez pas dans les parages du Récif du Diable.

Si un ami ou un parent ne semble pas être lui-même, il ne l'est pas.

Certaines couleurs sont réellement mauvaises.

Si vous entendez un bruit étrange et que votre chat ou votre chien court se cacher en gémissant, faites comme lui.

C'est la curiosité qui a tué le chat - ainsi que votre grand-oncle érudit, sa femme de ménage et son voisin de palier.

Si la nuit quelque chose pousse des cris rauques comme ceux d'un canard et laisse de grandes empreintes humides sur votre porche comme celles d'un canard, c'est probablement votre arrière-arrière-grand-mère.

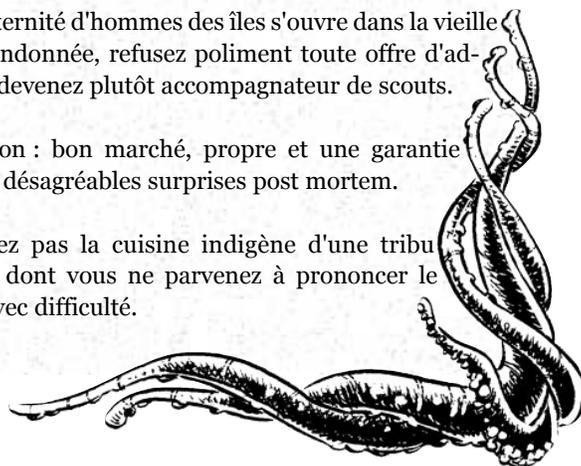
Ne nourrissez pas les Goules.

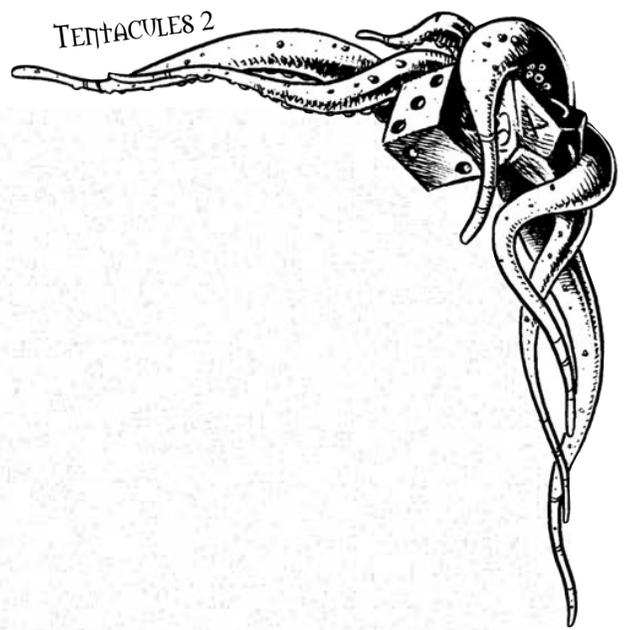
Les choses ne sont pas évitées sans raison : tout ce qui est évité, doit rester évité !

Si une fraternité d'hommes des îles s'ouvre dans la vieille église abandonnée, refusez poliment toute offre d'adhésion et devenez plutôt accompagnateur de scouts.

Incinération : bon marché, propre et une garantie contre les désagréables surprises post mortem.

Ne mangez pas la cuisine indigène d'une tribu étrangère dont vous ne parvenez à prononcer le nom qu'avec difficulté.

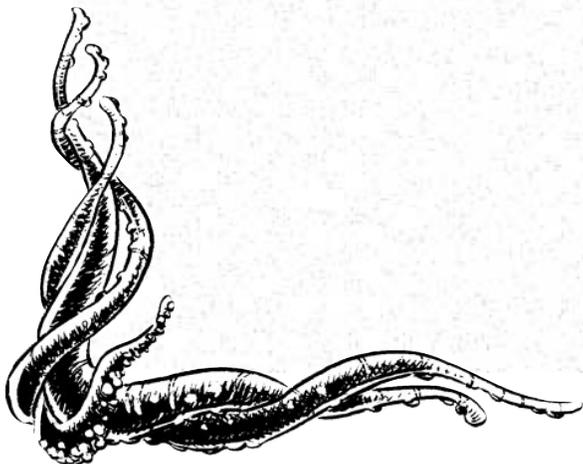




Si vous persistez à vouloir sortir avec la capitaine de l'équipe de natation du lycée d'Innsmouth, évitez les films comme "La petite sirène", "La créature du lagon noir" ou "Les dents de la mer".

Si vous décidez que tous ces conseils avisés doivent être ignorés dans un cas particulier, enquêtez toujours avec quelqu'un qui ne court pas aussi vite que vous. §

**Conseils de Jarred Wallace - qui a dû s'en servir
- sortis du forum de discussion
alt.horror.cthulhu sous le titre Tout ce que j'ai
besoin de savoir je l'ai appris de Lovecraft...**





QUAND LES INVESTIGATEURS RECOURENT AUX SORTS

PAR STEVE F.

Il arrivera peut-être un jour où les personnages de vos joueurs vont faire appel aux arts obscurs de la sorcellerie pour les aider dans leur périple. Ce jour-là, tremblant comme autant de jeunes vierges, ils iront vers l'effroyable inconnu. Mais vous Gardien, serez prêt à leur faire passer le pas, à leur suggérer toute la froide horreur de la magie revue à la sauce Azathoth. Voici pour vous préparer, quelques axes de réflexion sur l'usage de la magie par les personnages.

On a oublié cette vieille bicoque en haut de cette falaise. Curieusement abandonnée de toute forme de vie, seuls les vents les plus froids daignent s'y engouffrer. Pourtant un jour, vos personnages viennent s'y aventurer, la surrie du monde aidant. Vous seul savez ce qu'ils trouveront sous cette latte branlante du plancher. Heureusement que les propriétaires légaux du lopin de terre sur lequel elle fut bâtie n'ont jamais trouvé ce visqueux petit coffret caché là... Quoiqu'il en soit, vos joueurs ont enfin pu mettre la main sur les précieux bijoux que ce réceptacle renfermait jalousement. Ils sortent précipitamment de l'endroit pour regagner leur chambre d'hôtel. L'étude va commencer. Si ces vieux parchemins pré diluviens cachent bien le sortilège qu'ils sont venus trouver, il va falloir s'en imprégner rapidement et pour cause : leurs ennemis sont déjà en route...

1 - LA DÉCOUVERTE DU SORT ILS SE SONT RENCONTRÉS UN SOIR..

Vos personnages vont un jour mettre la main sur un ouvrage, une gravure ou un autre document plus exotique qui contiendra une incantation. A ce moment, vous, MJ rusé, allez pouvoir donner le ton dans vos descriptions pour leur suggérer la nature particulière de ces textes. Mon grand conseil à cette étape est de procéder tout en finesse, de ne pas vous précipiter pour leur faire comprendre que le document renferme un sort, laissez-leur plutôt découvrir ce fait. L'horreur et la tension n'en seront que plus savoureuses à votre table de jeu. Comment faire ? Voici quelques idées :

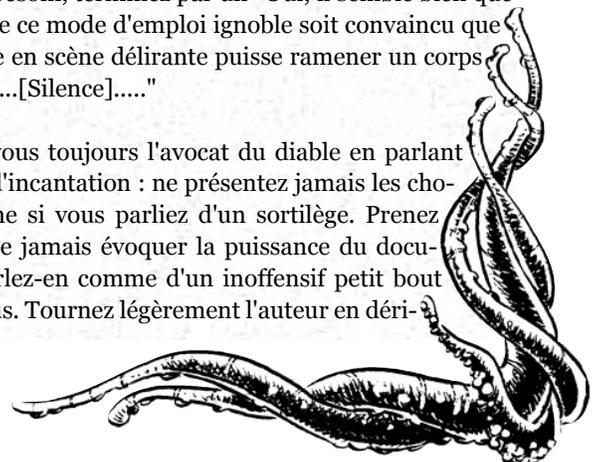
* En partant du postulat que le texte découvert est intelligible aux investigateurs, commencez par leur parler des considérations générales du texte,

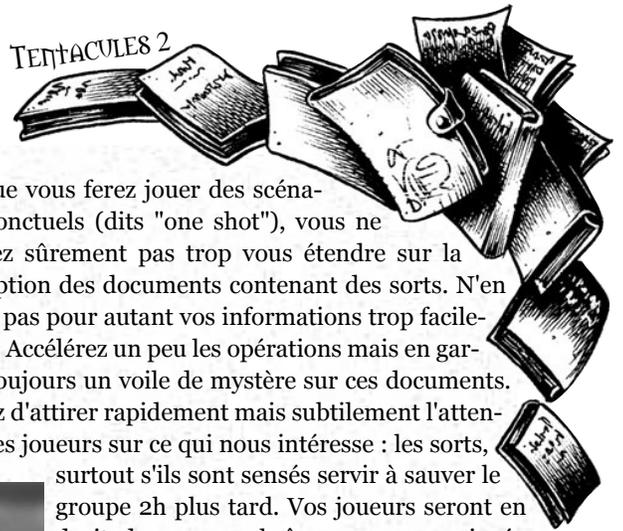
de sa structure tout en distillant soigneusement quelques éléments troublants dans vos descriptions. Ne leur parlez jamais directement d'un "sort" ou d'un "rituel" avant que plusieurs d'entre eux aient déduit ce fait de vos descriptions et l'aient exprimé. Parlez juste du "parchemin", du "document", ainsi, un doute salutaire pour votre ambiance planera toujours sur la nature du document : "Damned, mais c'est quoi ce texte ?!!" Je vous garantis que si vous entretenez ce doute sur l'efficacité du texte jusqu'au moment où le sort devra vraiment servir, dans un moment important de votre scénario, vous atteindrez des sommets d'intensité de jeu.

Par exemple : le scénario dit "Parchemin de sort d'invocation de zombie". Vous devez comprendre : je vais décrire le parchemin et son contenu de manière progressive à mes joueurs (une fois passés les problèmes techniques jet d'Intelligence, Connaissance de la langue employée etc.). Soit : "Le texte est assez déstructuré, bourré de proverbes Haïtiens, il semble traiter de cuisine locale, mais rapidement, vous repérez des louanges ignobles et crues à la manipulation et la découpe de corps humains..." Plus tard : "Il y a aussi une liste étrange de plantes dont l'emploi semble obscur".

Ensuite : "L'auteur encourage ses lecteurs à caqueter une série de syllabes incompréhensible, il en a même dressé une liste. Il y a aussi une liste de conditions énumérées pour tenir une sorte d'office à la finalité encore obscure". Continuez cet intermède avec vos joueurs jusqu'à ce qu'ils saisissent qu'ils ont le mode d'emploi d'un rituel sous les yeux, au besoin, terminez par un "Oui, il semble bien que l'auteur de ce mode d'emploi ignoble soit convaincu que cette mise en scène délirante puisse ramener un corps à la vie !...[Silence]....."

* Faites-vous toujours l'avocat du diable en parlant du texte d'incantation : ne présentez jamais les choses comme si vous parliez d'un sortilège. Prenez garde à ne jamais évoquer la puissance du document. Parlez-en comme d'un inoffensif petit bout de papyrus. Tournez légèrement l'auteur en déri-





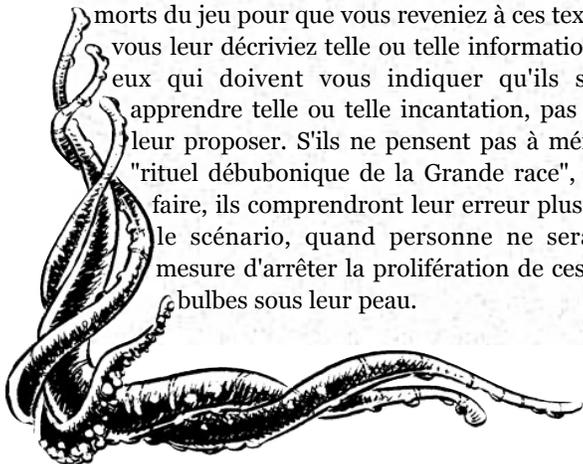
sion dans vos propos : paranoïa, insanité d'esprit, débilité profonde, voire crétinisme congénital seront autant d'expressions à votre service. N'hésitez pas à commenter son travail comme si vous étiez un scientifique très cartésien et logique : les déblatérations fébriles, travaux totalement déstructurés, déductions aberrantes, expériences grotesques, etc., se succéderont dans vos descriptions. Si tout se passe comme prévu, vos joueurs seront bientôt convaincus du contraire. La lecture pourra continuer. Attention, passé la phase de description un peu dubitative de votre part, enchaînez sur une deuxième phase où vous aborderez les choses différemment. Utilisez un ton bien plus neutre, parlez à voix un peu plus basse en vous rapprochant de vos joueurs, l'air inquiet comme si vous alliez leur avouer un terrible et pesant secret. Le moment de cette transition vous sera indiqué par vos joueurs ; quand les sourires débiles et les clins d'yeux entendus à votre table auront fait place aux regards concentrés et au silence inquiet, vous saurez que vous pourrez enchaîner.



* Sur la forme, je vous encourage à passer une petite musique bien glauque et intimiste au moment où vous prenez la parole pour leur parler du texte (exemple B.O. du film "The Game"), n'hésitez pas à la réemployer à chaque fois que les personnages retourneront religieusement à sa lecture. Vous associez dans leur esprit un thème à chaque sortilège, comme s'ils étaient eux-mêmes des entités dans votre scénario.

2 - SCÉNARIO OU CAMPAGNE

Il s'agit d'une petite remarque au sujet de votre mode de jeu. Si vous jouez en campagne, vous aurez sûrement beaucoup de temps pour tenir des intermèdes de découverte et d'apprentissage des sorts. En campagne, ne proposez jamais aux joueurs de leur parler des sorts qu'ils ont récupérés, laissez-les vous harceler durant les temps morts du jeu pour que vous reveniez à ces textes, et que vous leur décriviez telle ou telle information. Ce sont eux qui doivent vous indiquer qu'ils souhaitent apprendre telle ou telle incantation, pas à vous de leur proposer. S'ils ne pensent pas à mémoriser le "rituel débubonique de la Grande race", laissez-les faire, ils comprendront leur erreur plus tard dans le scénario, quand personne ne sera plus en mesure d'arrêter la prolifération de ces drôles de bulbes sous leur peau.



Lorsque vous ferez jouer des scénarios ponctuels (dits "one shot"), vous ne pourrez sûrement pas trop vous étendre sur la description des documents contenant des sorts. N'en lâchez pas pour autant vos informations trop facilement ! Accélérez un peu les opérations mais en gardant toujours un voile de mystère sur ces documents. Tachez d'attirer rapidement mais subtilement l'attention des joueurs sur ce qui nous intéresse : les sorts, surtout s'ils sont sensés servir à sauver le groupe 2h plus tard. Vos joueurs seront en droit de vous enchaîner pour vous insérer plus commodément un tas de petites épingles rouillées sous les ongles des doigts de pieds si vous ne leur avez pas lâché des indices sur la présence probable d'un sort utile dans le scénario et que cela entraîne des conséquences graves (morts de PJ ou pire). En revanche si vous leur avez laissé comprendre que le contenu d'un parchemin pourrait avoir de l'intérêt et qu'ils ont négligé cette info, vous pourrez avec joie leur permettre de s'aventurer sans gants amiantés dans cette caverne pleine de Vampires de feu - "Die with your boots on PJ !".

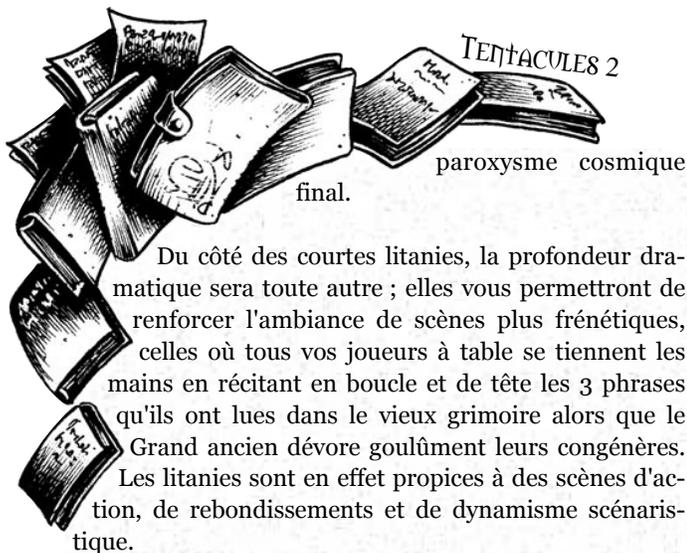
3 - LITANIES ET RITUELS CE QU'IL NOUS FAUT POUR CETTE INCANTATION, CE SONT DES CANONS SCIEÉS

Les documents qui contiennent des sorts peuvent renfermer des incantations extrêmement longues, méticuleuses et complexes nécessitant plusieurs jours de préparation. Elles peuvent aussi traiter de courtes imprécations sous forme de brèves litanies impies récitable en quelques secondes. Bien sûr, des longueurs et complexités intermédiaires sont à envisager. La question de la complexité de mise en œuvre des sorts aura un impact direct sur votre ambiance. Puisque vous aurez souvent le choix de cette complexité, il faudra garder en tête quelques détails.

Parions que les sorts les plus délicats à mettre en œuvre auront une place toute particulière dans vos campagnes quand elles prendront la forme d'une course contre la montre effrénée ; réunion des derniers composants, tranches interminables perturbées par des PNJs farceurs mais néanmoins armés de mitraillettes Thompson.

Vos longs rituels s'épanouiront comme de belles plantes dans vos longs scénarios en s'étalant largement, vous assurant une longue montée en puissance de l'intensité dramatique jusqu'au





4 - COMPOSANTS

"TIENS-LUI BIEN LES JAMBES PENDANT QUE JE LUI SCIE LA GORGE!"

Avez-vous déjà pensé au matériel nécessaire pour réussir à mener votre incantation à bien ? Comme le catalogue de la petite ménagère de Yith est épuisé depuis peu chez notre fournisseur, il nous faudra nous creuser les méninges. Il faut bien sûr un potentiel humain de gens qui accompliront les actes nécessaires au déchaînement des puissances magiques, une personne au minimum, jusqu'à des milliers et même plus. Ensuite, il faudra sûrement compter sur des composants matériels : des plantes, des outils, des minéraux, etc. Nous sommes à Cthulhu, pas à Châteaux & Hydres, alors attendez-vous aussi à fourrer du biologique dans vos gesticulations, et je ne parle pas d'endives bio. élevées en pleine nature, mais bien d'abats, de membres, d'os et de chair, parfois du pack complet. Vous devinez que vos personnages ne vont pas devoir trouver ces marchandises sur des petits oiseaux morts au bord de l'autoroute ou sur de pauvres grenouilles préalablement et humainement endormies à l'éther. Dur dur d'interpréter un investigateur ! Certains sorts exigeront un "investissement" tout personnel de la part de son/ses lanceur(s) : du sang, un organe, un sacrifice de points d'attributs/magie/vie. Les effets de ces sorts méritent-ils réellement les exactions les plus illégales et inhumaines ? Laissez les joueurs se poser la question et trouver la réponse pour leur investigateur.

Certains composants seront faciles à se procurer : du gros sel, une craie, etc. D'autres seront difficiles à acquérir



parce que rares (Fleurs tropicales réveille-morts), coûteux (diamant) ou illicites (macchabées, matériaux radioactifs). Certains composants seront même rarissimes : morceaux de créatures du Mythe, matériaux extra-terrestres, etc.

L'exigence de composants vous permet de réguler le recours que les personnages feront aux sorts, il

peut être judicieux d'exiger un composant difficile à se procurer pour une incantation si vous voulez éviter les dérives bien connues et parfois recherchées dans d'autres jeux de rôles : joueur fireballer tout puissant, personnage nécromant précédé de son armée de zombies mangeurs de tank, etc.

Sans nous éterniser sur le sujet, restez sensible aux exigences de contexte que peut poser un sort : un moment précis (conjonction d'astres, jour, nuit, pluie, etc.) un lieu précis (R'lyeh, une faille abyssale, un volcan, etc.). Sachez que ces exigences vous permettront aussi de limiter les dérives imaginables par vos joueurs trop astucieux.

5 - LA SANTÉ MENTALE

AYEZ LA COURTOISIE DE NE PAS BAVER OU MANGER DE LA TERRE EN COUVANT APRÈS INVOCATION DE NYARLATHOTEP

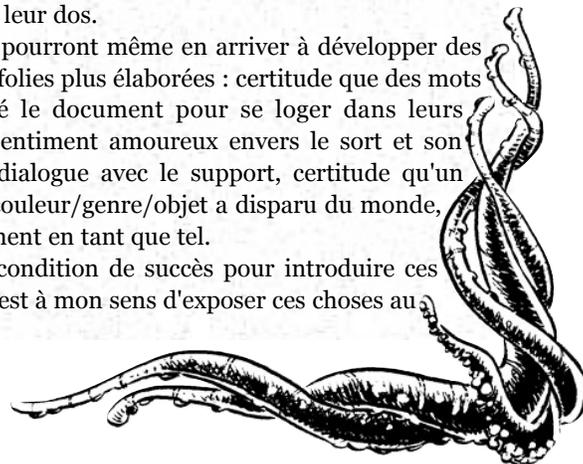
La pratique de la magie comme la découverte du Mythe grignotera la santé mentale de vos investigateurs avec autant d'application qu'un gros rat dans une boîte à gâteaux. En effet, leur participation à ce genre de manifestations surréelles tellement éloignées des convictions bien cartésiennes des sociétés du XIXe - XXe siècle, va profondément affecter vos petits personnages. Je n'aborde même pas la probabilité des failles psychiques dans leur cerveau qui attireront bien des entités comme autant de moucheron autour d'une lampe la nuit.

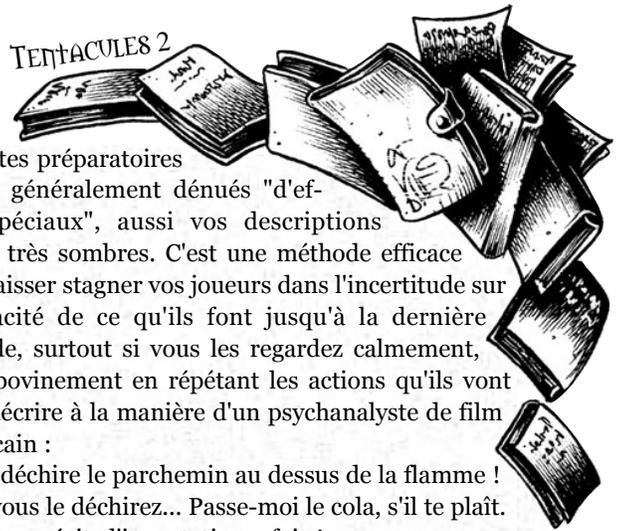
La folie causée par les sorts peut être un élément très intéressant à insérer dans vos parties. Encore une fois, ce n'est pas la seule perte de points de SAN qui plongera vos joueurs dans la crainte, mais plutôt les manifestations de cette folie dans vos descriptions et votre jeu de Gardien de l'AdC. Quelques idées en vrac : au cours de leurs études des sorts, vous pourrez décrire aux joueurs les manifestations physiques de leur mal-être : les tremblements incontrôlables de leurs personnages, leurs sueurs froides, claquements de dents, baisse et hausse de température corporelle, pertes de connaissances, etc.

Ils pourront aussi être victimes d'hallucinations de leurs 5 sens : goût amer ou métallique en bouche, bruits sourds derrière la cloison du mur de leur chambre, odeur de pourriture, picotements des doigts, ombres furtives passant dans leur dos.

Enfin, ils pourront même en arriver à développer des traces de folies plus élaborées : certitude que des mots ont quitté le document pour se loger dans leurs oreilles, sentiment amoureux envers le sort et son support, dialogue avec le support, certitude qu'un concept/couleur/genre/objet a disparu du monde, et agissement en tant que tel.

La seule condition de succès pour introduire ces éléments est à mon sens d'exposer ces choses au





joueur qui s'occupe de lire le sort en tête à tête, en lui parlant à part ou lui faisant parvenir de petites notes "secrètes" à votre table de jeu. L'intimité entre vous et votre joueur lors de l'exposé de ce "qui cloche" accentuera sa perte de repères par rapport à ce qui arrive à son personnage. Pas d'ami pour ricaner bêtement, le rassurer en lui tendant le paquet de chips ou lui expliquer avec désinvolture que "ça arrive à chaque fois, c'est juste les conséquences de la perte de SAN sur ta fiche de perso."

Nous aborderons dans un prochain numéro les "trucs" pour gérer la folie efficacement en terme d'ambiance, aussi je referme dès à présent mon grimoire sur la folie dans un grand claquement poussiéreux.

6 - L'APRÈS INCANTATION OUPS ! TOUT NE SE PASSE PAS COMME PRÉVU

Si certains sorts ne réserveront pas réellement de surprise à vos investigateurs en terme d'effets, on peut imaginer d'autres situations plus embarrassantes. Voici deux idées que vous pourrez développer :

* Pas le bon résultat : le sort décrit des effets peu ou totalement différents de ce qui s'est passé en réalité. Ex : Le sort est sensé protéger, mais il corrompt totalement un endroit, une conjuration qui se solde en invocation, une guérison qui finit en maladie gravissime, etc. Tout est envisageable, mais ne soyez pas trop rude avec vos joueurs, laissez toujours à leurs personnages une chance de découvrir le pot aux roses avant l'incantation.

* Rien du tout : le sort n'en était pas un ou un élément d'invocation a été négligé, etc. En tout cas rien ne se produit et gageons que les personnages vont se trouver bien embarrassés en brandissant leur symbole de protection en pâte à sel devant ce Dhole affamé.

Une variante intéressante de cette idée est de donner des effets à retard, quelques instants, minutes/heures/jours après invocation.

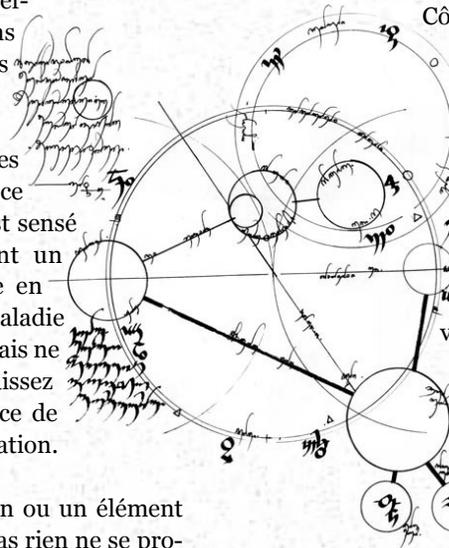
7 - METTRE EN SCÈNE

Nous avons un peu développé la mise en scène de la phase de familiarisation des investigateurs avec un sort, maintenant, que se passe-t-il quand on est "au feu", là, dans la cave de l'oncle Profond'like au moment où on termine d'accomplir son sortilège ? Comment décrire les sorts à vos joueurs ?

Je pense qu'on peut diviser l'accomplissement du sort en 3 phases : actes préparatoires, fin du sort, après-coup.

Les actes préparatoires seront généralement dénués "d'effets spéciaux", aussi vos descriptions seront très sombres. C'est une méthode efficace pour laisser stagner vos joueurs dans l'incertitude sur l'efficacité de ce qu'ils font jusqu'à la dernière seconde, surtout si vous les regardez calmement, voire bovinement en répétant les actions qu'ils vont vous décrire à la manière d'un psychanalyste de film américain :

" - On déchire le parchemin au dessus de la flamme !
- Ok, vous le déchirez... Passe-moi le cola, s'il te plaît.
- Et là, on récite l'incantation 5 fois !
- D'accord, vous baragouinez votre truc.
- Et on jette le contenu de la jarre solennellement sur le feu.
- Pfffffchhhh ! Ca fait de la fumée et ça ne sent pas la rose... "



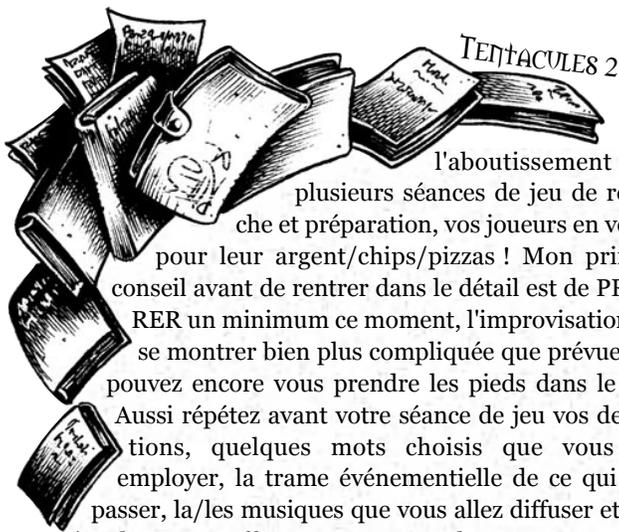
Côté hors-jeu, je vous conseille de garder une lumière neutre dans votre local de jeu, de ne pas passer de musique spécifique qui trahirait peut-être la suite logique des événements. L'absence d'ambiance sonore serait même plus souhaitable si le fait que vous arrêtez la musique ne risque pas de mettre la puce à l'oreille de vos joueurs. Outre l'éclairage, vous pourrez aussi réaliser vos propres parchemins-accessoires de sort en vous basant sur l'article de notre premier numéro de Tentacules.

A l'opposé, si vous sentez que vos joueurs restent dubitatifs quant à l'efficacité du sort qu'ils vont lancer et qu'ils risquent même de s'interrompre par perte de motivation, vous pourrez les encourager à continuer par la seule description d'un élément nouveau au moment où ils commencent l'incantation (vrombissement de l'air, pulsations, petits arcs électriques, assombrissement du ciel, chute de température, vague brouillard, etc.). Vous pourrez agir de manière plus subtile en diffusant au moment où ils vont commencer leur incantation une petite musique appropriée, mais pas trop grandiloquente (on garde ça pour l'étape 2).

LA FIN DU SORT

C'est le moment le plus intense de la manœuvre, vous pourrez mettre le paquet dans vos descriptions en terme de mise en scène, surtout si le sort est puissant. N'oubliez pas que c'est peut-être





l'aboutissement de plusieurs séances de jeu de recherche et préparation, vos joueurs en veulent pour leur argent/chips/pizzas ! Mon principal conseil avant de rentrer dans le détail est de PREPARER un minimum ce moment, l'improvisation peut se montrer bien plus compliquée que prévue, vous pouvez encore vous prendre les pieds dans le tapis. Aussi répétez avant votre séance de jeu vos descriptions, quelques mots choisis que vous allez employer, la trame événementielle de ce qui va se passer, la/les musiques que vous allez diffuser et peut-être les autres effets que vous avez dans votre manche.

L'accomplissement du sort est arrivé ; les effets doivent maintenant se déchaîner. Vous n'êtes pas obligé de décrire une débauche d'effets pyrotechniques ahurissants à la sauce Monty-Python (rencontre avec Merlin), d'ailleurs, je vous le déconseille. L'objectif réel est de marquer fortement le contraste avec la situation précédente tout en mettant en scène le surnaturel. Vous pouvez décrire tout un panel d'événements visuels, sonores et sensitifs : fumée se mouvant anormalement, petits éclairs de couleur étrange, voix d'outre tombe, ténèbres engouissant tout, coloration de l'air, odeur suspecte, flashes, sol qui se soulève, vent, pluie, déchirement du ciel et de la terre, particules enflammées, etc., etc. Ne négligez surtout pas l'impact de l'inconnu sur vos joueurs : décrivez des phénomènes intraduisibles pour l'esprit, faites tourner leurs méninges sans les laisser comprendre. Jouez sur les lois de la physique, renversez partiellement la gravité, faites apparaître temporairement une nouvelle dimension dans la zone qui bouleverse tous les angles des choses. C'est le moment de leur parler de bulles métalliques iridescentes qui tournent et pulsent au rythme de leurs battements de cœur, de sons atomiques qui les écrasent sous des affres de douleur, de spasmes dans l'air qui génèrent des couleurs inconnues, de nuage stellaire à la profondeur infinie etc. Croisez les sens, inventez des concepts incompréhensibles mais suggestifs, faites confiance à l'imagination de vos joueurs. Evitez simplement l'écueil du ridicule (des broubroux qui glougloutent, des spirales qui chiffonnent la rétine, etc.).

Côté mise en scène hors-jeu, c'est le moment de diffuser vos morceaux de musique les plus dramatiques, inquiétants et suggestifs. Si vous affectionnez ce genre de moyens, faites varier votre ambiance lumineuse à table : éteignez vos lampes si vous jouez de nuit, ou au contraire allumez tout. Branchez vos spots de couleur jusque-là camouflés, branchez votre néon de lumière noire, etc. Certains habitués de mon site web m'ont raconté comment ils se servaient d'un simple ventilateur caché sous la table en été pour accentuer le malaise. Je ne vous raconterai pas comment je me sers parfois de ma



machine à fumée (75€), mais je vous laisse imaginer l'étendue de vos possibilités. Attention : connaissez vos joueurs et demandez-vous quelle est la limite au delà de laquelle ils vont "décrocher" de votre ambiance pour commencer à la trouver ridicule, n'allez jamais jusque-là lorsque vous voulez utiliser des effets spéciaux hors-jeu.

L'après sort

A ce moment, les choses se calment généralement, aussi revenez à une ambiance hors-jeu et en-jeu plus sombre et neutre. Une possibilité si les choses tournent mal pour les investigateurs est de procéder à un "fondu" jusqu'à la scène suivante de votre scénario.

Ex : "les éléments finissent de se déchaîner autour de vous, tout devient sombre et silencieux... Vous vous réveillez dans votre chambre, le lendemain..."

Vous pouvez même accompagner ce "fondu" en éteignant toutes les sources de lumière de votre local de jeu pendant quelques secondes avant de tout rallumer le sourire aux lèvres en décrivant la scène suivante.

8 - COMMENT APPRENDRE ET MÉMORISER LES FORMULES ? HEUM, C'EST QUOI DÉJÀ LE MOT APRÈS FRAGHAKLAT'H ?

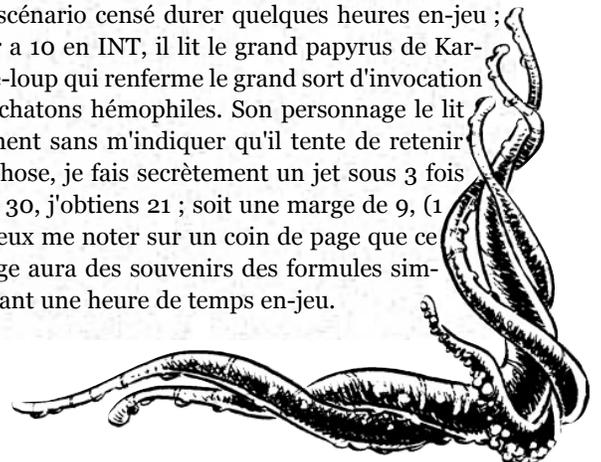
Pour la mémorisation d'une formule courte (1-5 lignes), j'ai mis un petit système au point :

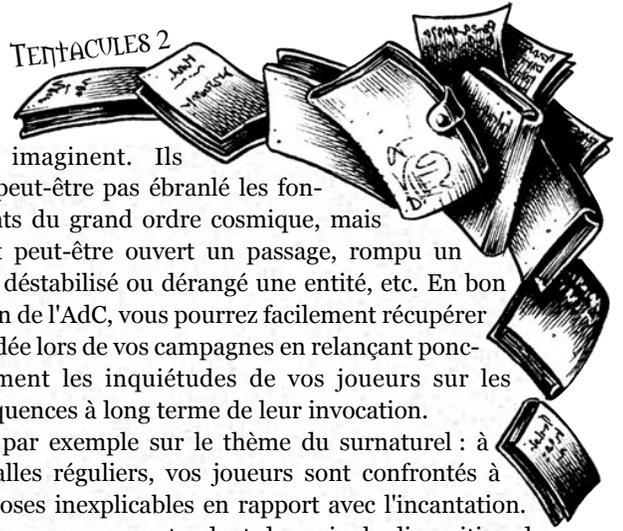
Je fais moi-même un jet sous 5 fois l'INTElligence de chaque personnage qui lit la formule en me précisant qu'il tente de la retenir (sous 3 fois l'intelligence si le personnage ne tente pas de se souvenir).

Chaque tranche de 5 points de réussite (10 si vous êtes sadique) indique que le personnage se souviendra parfaitement de la formule pendant une unité de temps du scénario (heures si le scénario prend quelques heures de temps de scénario, jours s'il dure des jours, etc.). Je note le résultat sans en avertir le joueur et au moment où il souhaite s'en souvenir, je consulte mes résultats. Si ma fiche m'indique un échec ou qu'il s'est passé trop de temps depuis la dernière lecture, il ne se souviendra pas de la formule.

Ex :

Dans un scénario censé durer quelques heures en-jeu ; un joueur a 10 en INT, il lit le grand papyrus de Kargueule-de-loup qui renferme le grand sort d'invocation de petits chatons hémophiles. Son personnage le lit distraitement sans m'indiquer qu'il tente de retenir quelque chose, je fais secrètement un jet sous 3 fois son INT : 30, j'obtiens 21 ; soit une marge de 9, (1 x 5). Je peux me noter sur un coin de page que ce personnage aura des souvenirs des formules simples pendant une heure de temps en-jeu.





Pour ce qui est de la mémorisation des sorts plus longs, je vous renvoie au livre de base de l'AdC en ce qui concerne les règles. Côté ambiance, deux situations sont à envisager : soit vous jouez un scénario en une séance de jeu soit vous jouez une aventure ou campagne en plusieurs scénarios et vous pouvez vous permettre "d'étaler" l'apprentissage sur plusieurs séances.

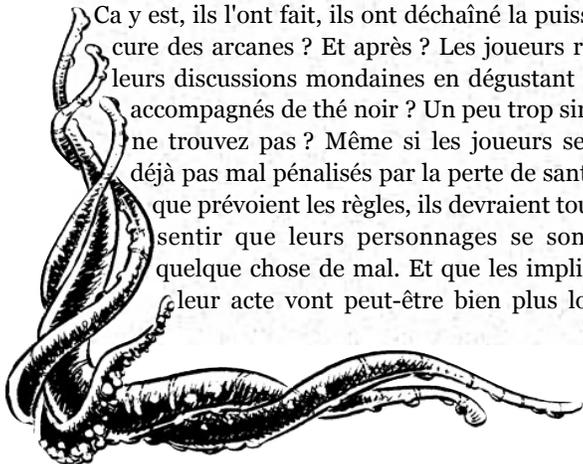
Dans le cas où vous manquez de temps, limitez vos interactions à une simple description de la découverte faite par les personnages, et du temps qu'ils ont passé à l'étudier. Dans cette hypothèse, vous pouvez par exemple procéder de manière "cinématographique" en décrivant les longues scènes de lecture et d'étude du point de vue d'une caméra épiaant les personnages entre les rayonnages de la bibliothèque/les planches disjointes de la cabane où ils se sont réfugiés, etc.

Si vous pouvez jouir de plus de temps, vous pourrez multiplier les séances de découverte. Avec la coopération et les idées des joueurs, organisez des parenthèses dans vos scénarios où vous pourrez leur présenter l'avancement de leurs recherches et de leur mémorisation. Dans ces moments, passez-leur de petites musiques choisies (écoutez du côté de la B.O. du film "La 9ème porte" par exemple). A titre d'inspiration, vous pourrez commencer par leur faire jouer/décrire leurs premières séances de découverte du document sous forme de longues lectures et son cortège de regards pesants échangés entre personnages. Dans un autre scénario, vous pourrez passer aux débats houleux qui naissent entre les personnages au sujet du sort découvert : faut-il s'en servir ? N'est-ce pas trop risqué ? Deviennent-ils fous ? Vous pouvez aussi aborder les épisodes de collecte des différents composants, leurs premières répétitions de l'incantation, leurs cauchemars, etc.

9 - QUELLES CONSÉQUENCES À L'APPRENTISSAGE DES SORTS ?

ARRÊTEZ LES AMIS, Z'ÊTES PAS DRÔLES, JE SAIS BIEN QU'IL N'Y A RIEN DANS CE PLACARD !

Ca y est, ils l'ont fait, ils ont déchaîné la puissance obscure des arcanes ? Et après ? Les joueurs reprennent leurs discussions mondaines en dégustant des sablés accompagnés de thé noir ? Un peu trop simple, vous ne trouvez pas ? Même si les joueurs se sentiront déjà pas mal pénalisés par la perte de santé mentale que prévoient les règles, ils devraient toujours ressentir que leurs personnages se sont livrés à quelque chose de mal. Et que les implications de leur acte vont peut-être bien plus loin que ce



qu'ils imaginent. Ils n'ont peut-être pas ébranlé les fondements du grand ordre cosmique, mais ils ont peut-être ouvert un passage, rompu un sceau, déstabilisé ou dérangé une entité, etc. En bon gardien de l'AdC, vous pourrez facilement récupérer cette idée lors de vos campagnes en relançant ponctuellement les inquiétudes de vos joueurs sur les conséquences à long terme de leur invocation. Jouez par exemple sur le thème du surnaturel : à intervalles réguliers, vos joueurs sont confrontés à des choses inexplicables en rapport avec l'incantation. Leurs personnages entendent des voix, la disposition du mobilier de leur domicile varie légèrement sans explication, ils font des cauchemars récurrents en rapport direct avec le sort, etc.

Ils peuvent aussi ressentir physiquement un malaise : saignements de nez, démangeaisons inquiétantes, maux de tête, malaises, etc.

Il ne s'agit pas de harceler en permanence vos personnages qui auront déjà fort à faire avec les nœuds de vos scénarios, mais simplement de leur rappeler ponctuellement qu'on ne flirte pas avec les forces occultes sans se brûler les ailes.

MOT DE LA FIN

L'incantation de sortilèges par vos investigateurs est l'occasion de passer un tas de bons moments d'ambiance avec vos joueurs. En définitive, tout l'art du bon gardien de l'Appel de Cthulhu sera encore une fois de suggérer l'horreur en faisant appel à l'imagination des joueurs. Sobriété et doigté seront ici encore les maîtres mots de votre tâche. Gardez simplement à l'esprit que la mise en œuvre des forces occultes risque de déchaîner des forces cosmiques incommensurables. Aussi traitez ces situations en jeu avec le sérieux nécessaire. Invoquer une entité extraterrestre n'est pas aussi évident et inoffensif que de se servir d'un grille pain. Veillez par votre jeu de gardien à ce que vos joueurs comme leurs personnages gardent toujours cela à l'esprit. Bon jeu ! §





L'HOROSPOULP

DRESSÉ PAR AZENATH WAITE

A l'instar des pitoyables habitants de la planète bleue, vous voulez connaître votre avenir professionnel, votre situation dans vos relations amoureuses et votre état de santé : Miss Waite vous livre ses prévisions après les avoir très sérieusement étudiées pour chacun de vous, en fonction de vos ascendances et des astres propices à lire dans vos entrailles...

SOMBRE REJETON

Né entre le 21 mars et le 20 avril

Vie professionnelle

N'acceptez pas tous les offices que l'on pourrait vous faire. Certains ne sont pas dignes du Grand Bouc. Votre supérieur pourrait en prendre ombrage et vous chasser de sa cohorte. Sachez juger et recevoir les idoles dignes de ce nom, en séparant le bon grain de l'ivraie.

Vie Privée

Alors que vous sentirez des menaces autour de vous vous risquez d'avoir tendance à agir un peu trop impulsivement. Cela peut entraîner des conséquences gênantes. Croyez vous que ça en vaille vraiment la peine ? Ou n'est-il pas mieux d'arriver à vous contrôler ? Essayez de paraître plus naturel : cela sera moins pesant et plus discret.

Vie Quotidienne

Un de vos sorciers s'intéresse à votre situation particulière. Ce n'est pas pour autant que son jugement est le bon. Peut être est il préférable de prendre l'avis de Shub-Niggurath ? Des relations sectaires peuvent être des rivaux (ou des rivales) potentiels ; Mieux vaut rester sur vos gardes.

- o Votre chiffre porte-bonheur : 1000
- o La devise actuelle : fouette cocher ou je te décoche mon fouet
- o La chance du moment : en voyage ou déplacement
- o Atomes crochus : Dhole

guer parce qu'une période d'activité encore plus importante est en vue. Laissez vos esclaves prendre des initiatives. Opportunité pour augmenter vos revenus mais qui ne tombera pas "toute crue" dans votre auge, il faudra que vous alliez la chasser et donc, que vous preniez le temps de le faire.

Vie Privée

L'avenir d'une relation importante peut se décider durant un week-end sur la Grande gibbeuse car la question des engagements réciproques va se poser. Restez ferme sur vos propres émotions, sensations et désirs profonds. De toute façon vous bénéficierez, tout au long de la semaine, d'un fort pouvoir d'attraction.

Vie Quotidienne

Si vous ne vous organisez pas bien dès le début du Premier quartier de Lune vous risquez de devoir courir constamment derrière votre emploi du temps de tyran. Un déplacement est possible au cours duquel vous ferez une découverte intéressante sur une nouvelle technologie de torture. Votre vie d'esclavagiste a besoin d'être dynamisée et ça vous ferait du bien de renouveler un peu votre cercle de connaissances en la matière.

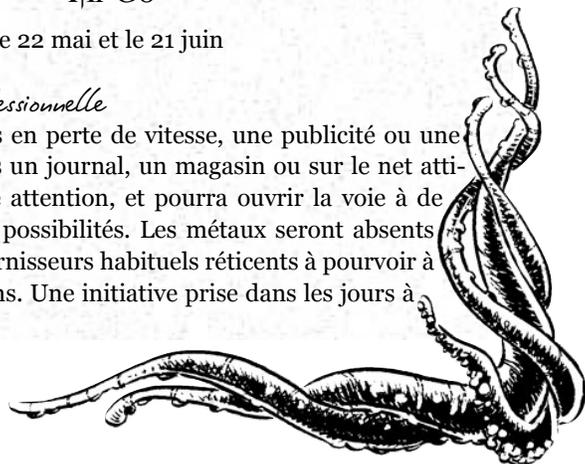
- o Vos chiffres porte-bonheur : chat à 9 queues, les 65 dents du ciseau pervers
- o La devise actuelle : écartelez haut et cherchez l'inoubliable
- o La chance du moment : en voyage ou déplacement
- o Atomes crochus : Chien de Tindalos

Mi-Go

Né entre le 22 mai et le 21 juin

Vie professionnelle

Vos Greys en perte de vitesse, une publicité ou une offre dans un journal, un magasin ou sur le net attirera votre attention, et pourra ouvrir la voie à de nouvelles possibilités. Les métaux seront absents et vos fournisseurs habituels réticents à pourvoir à vos besoins. Une initiative prise dans les jours à



BÊTE LUNAIRE

Né entre le 21 avril et le 21 mai

Vie professionnelle

Vous ne savez jamais à qui faire confiance, et vous ne savez pas déléguer malgré nombre de vos serveurs. Résultat, c'est vous qui vous retrouvez avec trop de responsabilités sur les bras. Vous devez faire confiance à quelqu'un et apprendre à déléguer.



venir pourra avoir des répercussions technologiques importantes dans le futur de l'Humanité.

Vie Privée

Quels que soient vos efforts pour vous faire à l'image de vos marionnettes Grises vous avez du mal à vous sortir d'une crise sentimentale. Les doutes risquent de miner vos relations affectives avec Majestic et pourraient vous faire passer à coté d'une relation amoureuse durable.

Vie Quotidienne

Arrêtez d'attendre de la protomatière qu'elle vous sécurise. Vous avez beaucoup de valeur scientifique et beaucoup à donner et une petite séance d'introspection dans les cerveaux humains vous ferait le plus grand bien. Votre Yuggoth natal est favorable aux déménagements planétaires.

- o Vos chiffres porte-bonheur : les MJ de 1 à 12
- o La devise actuelle : décoration, musique et lumière pourront "booster" votre semaine.
- o La chance du moment : investissement et affaires immobilières
- o Atomes crochus : Larve amorphe

POLYPE VOLANT

Né entre le 22 juin et le 23 juillet

Vie professionnelle

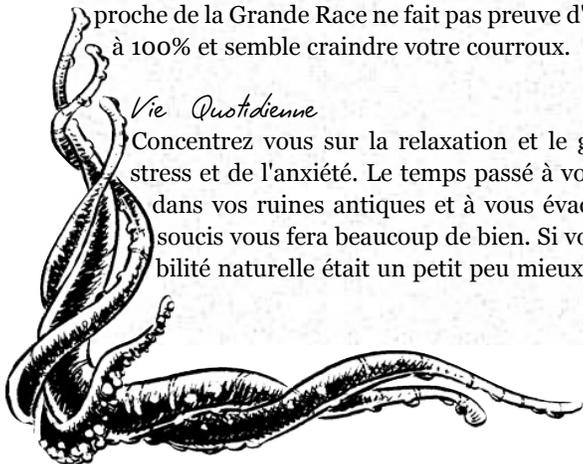
Quelqu'un que vous côtoyez dans votre vie active a beaucoup plus à offrir que ce qu'il n'y paraît. Vous avez une chance d'aspirer à cette relation afin d'ouvrir certaines portes vous retenant. Si vous saisissez cette occasion vous aurez la surprise de découvrir combien de choses vous pouvez avoir au dîner.

Vie Privée

Vous avez le vent en poupe, c'est le bon moment pour faire le point sur votre vie sentimentale et voir, avec plus de souffle, qui est réellement votre partenaire. Personne ne reste invisible tout le temps et vous pouvez arriver à accepter les autres tels qu'ils sont. Par contre quelqu'un proche de la Grande Race ne fait pas preuve d'honnêteté à 100% et semble craindre votre courroux.

Vie Quotidienne

Concentrez vous sur la relaxation et le gestion du stress et de l'anxiété. Le temps passé à vous relaxer dans vos ruines antiques et à vous évader de vos soucis vous fera beaucoup de bien. Si votre invisibilité naturelle était un petit peu mieux organisée



TENTACULES 2

cela vous serait encore plus facile de vous détendre.

- o Vos chiffres porte-bonheur : 1D3/1D20
- o La devise actuelle : vous aménager des opportunités pour passer des moments romantiques
- o La chance du moment : sortir et faire des rencontres
- o Atomes crochus : Goule

CHIEN DE TINDALOS

Né entre le 24 juillet et le 23 août

Vie professionnelle

Regardez bien autour de vous et vous verrez un angle intéressant qui vous tend les bras. Si vous savez saisir cette chance cela pourrait vous mener loin dans les mois à venir. C'est maintenant que vous devez commencer à faire vos plans et à développer cette stratégie. Pour plus d'efficacité pensez à réaménager votre espace de travail. Vérifiez les bords de fauteuils, aigüisez les coins de bureaux, tapissez de carreaux plutôt que de spirales.

Vie Privée

Vous êtes un peu mélancolique quand vous voyez les autres autour de vous vivre de belles histoires d'amour.

N'oubliez pas que, vous aussi, vous

pouvez vivre un rapport semblable avec la personne adéquate. Ne ressentez vous pas un peu de frustration en ce moment ? Si oui, il est temps de vous demander si vous fréquentez les personnes qui vous conviennent ou si vous faites fausse route.

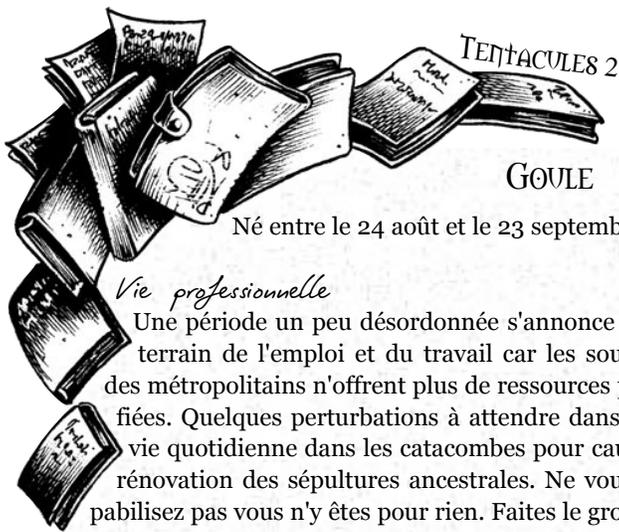
Votre attachement se meut en jalousie chronique. Cessez de poursuivre dans le temps et l'espace votre conjoint. Laissez-lui un moment de répit.

Vie Quotidienne

Faites un break en vous mettant un peu à l'écart de la vie de famille et des obligations et en laissant, un peu, les autres prendre les initiatives. Vous avez beaucoup voyagé ces derniers temps et c'est le moment de recharger vos batteries. Plus de stabilité et une meilleure gestion sont à l'horizon de votre vie affective.

- o Vos chiffres porte-bonheur : 7, 4 et 11
- o La devise actuelle : soignez votre apparence
- o La chance du moment : vos activités
- o Atomes crochus : Mi-Go





Né entre le 24 août et le 23 septembre

Vie professionnelle

Une période un peu désordonnée s'annonce sur le terrain de l'emploi et du travail car les sous-sols des métropolitains n'offrent plus de ressources putréfiées. Quelques perturbations à attendre dans votre vie quotidienne dans les catacombes pour cause de rénovation des sépultures ancestrales. Ne vous culpabilisez pas vous n'y êtes pour rien. Faites le gros dos, servez-vous de votre garde-manger de secours et attendez que l'orage passe.

Vie Privée

Votre ciel astral, avec la conjonction de Céléphaïs et de Ulthar la semaine prochaine, est particulièrement favorable aux développements de la vie amoureuse. Peut-être pourriez-vous en profiter pour prendre les dispositions qui vous permettraient de sortir du piège qui s'est refermé sur vous. Partagez votre énergie et votre enthousiasme avec les autres et vous allez avoir un nouveau groupe d'amis très bientôt : peut-être que Stephen Alzis en sera le messager.

Vie Quotidienne

Vous ne pouvez pas résister à la tentation d'un shopping un peu effréné avec tous ces cimetières militaires qui ne désemplissent pas. Laissez vous un peu aller. Sachez opter pour des achats réduits en nombre pour éviter d'attirer l'attention tout en choisissant les morceaux de bonne qualité. Evitez les nouveaux investissements de toutes façons le béton armé a fait son apparition dans les caveaux.

- o Vos chiffres porte-bonheur : les allées transversales 8, 12 et 34
- o La devise actuelle : ne vous laissez pas abattre et entourez vous des gens que vous aimez tendrement.
- o La chance du moment : en faisant du shopping
- o Atomes crochus : Dhole

LARVE STELLAIRE

Né entre le 24 septembre et le 23 octobre



Vie professionnelle

Depuis des éons, votre situation en sommeil professionnelle vous "casse le moral" c'est une bonne période pour tenter des changements dans ce domaine. Parlez en autour de vous, faites des démarches auprès de vos soigneurs, suscitez des entretiens, arrangez de nouvelles rencontres.

Autant de situation qui peuvent vous offrir une chance à saisir si vous avez confiance en vous et dans "votre bonne étoile".

Vie Privée

Aldébaran réveille en vous des sentiments que vous pensiez enfouis dans votre passé. Des souvenirs remontent à la surface. Vous avez une possibilité de régler cela une fois pour toutes. Faites de la place pour de nouvelles rencontres et vous découvrirez, très vite, de nouveaux horizons.

Vie Quotidienne

Une grande amélioration de l'état de vos rêves est à l'horizon vers la fin du mois à venir. Vous avez beaucoup d'énergie qui, parfois, se confond avec de la nervosité. Voyager en mer, faire des sports nautiques, ou encore du shopping océanique, sont autant d'activités qui vous aideront à décompresser.

- o Vos chiffres porte-bonheur : 11D6 en plus
- o La devise actuelle : se méfier de la jalousie, la votre et celle des autres
- o La chance du moment : un agréable voyage sur le lac de Hali
- o Atomes crochus : Byakhee

BYAKHEE

Né entre le 24 octobre et le 22 novembre

Vie professionnelle

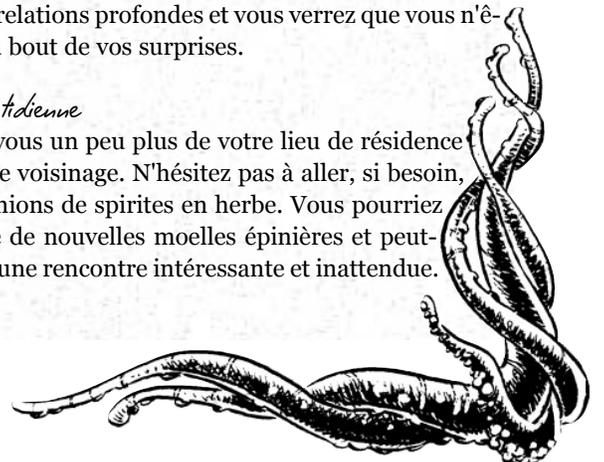
De nombreuses opportunités et ouvertures pour des changements appréciables dans votre situation. C'est, un peu, avec surprise que vous accueillerez ce regain de popularité et cette reconnaissance de vos capacités. Invocations fréquentes. Possibilités de voyages et de déplacements avec de nouvelles et délicieuses rencontres.

Vie Privée

Quand il s'agit de rencontres ou de relations amoureuses vous semblez, parfois, manquer de confiance en vous. Votre appendice buccal trouve ses ardents fans. Habitué à la vassalité, vous ne semblez pas croire à tout ce que la vie vous réserve de bon. Ayez confiance en votre potentiel à vivre des relations profondes et vous verrez que vous n'êtes pas au bout de vos surprises.

Vie Quotidienne

Occupez vous un peu plus de votre lieu de résidence et de votre voisinage. N'hésitez pas à aller, si besoin, à des réunions de spirites en herbe. Vous pourriez y prendre de nouvelles moelles épinières et peut-être faire une rencontre intéressante et inattendue.



- o Vos chiffres porte-bonheur : 14 et 1D4 pour l'érudition
- o La devise actuelle : générosité et grand cœur savoir donner pour pouvoir recevoir
- o La chance du moment : sur invocation
- o Atomes crochus : Sombre Rejeton

DHOLE

Né entre le 23 novembre et le 21 décembre

Vie professionnelle

Vous savez que vous êtes capable de faire de grandes choses mais un certain manque de confiance en vous, vous a souvent bloqué. Quand vous allez commencer à prendre tous vos contacts vous allez voir qu'il n'y a pas de raison de paniquer. Ne laissez pas certaines personnes être au courant de vos projets au risque de les voir les gâcher. Crachez leur au visage ce que vous ruminez pendant des siècles. Englez les, engloutissez les de votre splendeur.

Vie Privée

Rappelez vous que vous n'avez pas à avoir peur de la solitude. Un peu de solitude, parfois, peut aider à voir les choses plus clairement. Au lieu de regarder votre moral baisser, enfouissez vous sous terre. Faites une reconquête de vos galeries pour faire le point puis essayez d'entreprendre des choses nouvelles et vous vous sentirez, tout de suite, mieux.



Vie Quotidienne

N'essayez pas de résoudre une dispute familiale. Vos relations avec vos cousins de la lignée Bhole n'est qu'apparence. Laissez les choses dans l'état pour le moment et vous y verrez plus clair au retour des Contrées. Les questions d'aménagement de votre espace, ou de travaux à votre domicile, sont à l'ordre du jour, aussi accordez y une partie de votre attention.

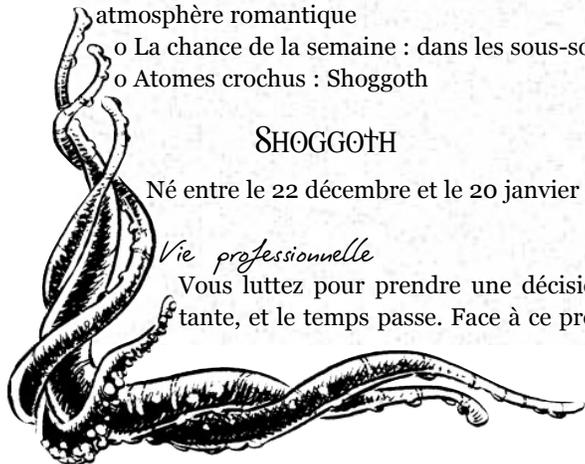
- o Vos chiffres porte-bonheur : 80% d'appétit
- o La devise actuelle : baver n'est pas disgracieux mais faites un effort particulier pour créer et conserver, une atmosphère romantique
- o La chance de la semaine : dans les sous-sols
- o Atomes crochus : Shoggoth

SHOGGOTH

Né entre le 22 décembre et le 20 janvier

Vie professionnelle

Vous luttez pour prendre une décision importante, et le temps passe. Face à ce problème ne



TENTACULES 2

vous enfermez pas dans la servitude. Ne demandez pas conseil, révoltez vous et vos doutes, vos craintes et les choses pourraient s'éclairer sous un nouveau jour. Une décision opportune dans une question organisationnelle pourrait faire toute la différence.

Vie Privée

Ne perdez pas de temps à savoir ce que vos seigneurs pensent de vous. Cela ne fait que diminuer votre énergie et votre confiance en vous. Ne consacrez pas trop de temps aux problèmes de vos maîtres et donnez vous le temps de récupérer vos forces et de recharger vos batteries pour les avaler.

Vie Quotidienne

Les tracas de la vie quotidienne pourraient vous "casser le moral " et vous donner une tendance à vous plaindre de plus en plus. Réagissez et cherchez les solutions les plus adaptées. Ne vous comportez pas comme une victime. Séduisez votre entourage. Votre principale force : mettre tout le monde dans votre estomac.

- o Vos chiffres porte-bonheur : 1D6/1D20 à l'apparition
- o La devise actuelle : prenez soin de vous et de ceux que vous aimez
- o La chance du moment : dans les réorganisations structurelles organiques

o Atomes crochus : Larve stellaire

LARVE AMORPHE

Né entre le 21 janvier et le 19 février

Vie professionnelle

Un changement d'activité, que vous aviez envisagé il y a quelques temps, ne s'est pas fait, en partie, à cause de vos formes et de vos couleurs. Attention à vos avancements ; Gardez un œil sur les visiteurs et suivez de près votre objectif. Tsathoggua n'apprécierait pas que vous vous laissiez encore enfermer bêtement. Profitez de l'occasion pour vous glisser subrepticement en dehors de votre géole. Evitez d'engloutir trop de visiteurs ; ceux-ci alourdiraient considérablement vos déplacements et vous occasionneraient de graves troubles gastriques.

Vie Privée

Il y a tout ce qu'il faut dans votre ciel astral, entre Saturne et N'Kai, pour vous permettre de bâtir les fondations d'une relation suggestive durable. Les rencontres sont bien préparées et potentiellement riches et profondes. Tirez le maximum de ces visi-





teurs pour laisser libre cours à votre imagination et à votre romantisme gluant.

Vie Quotidienne

Faites très attention à votre planning et aux questions d'organisation sinon vous risquez de revoir le triste épisode des gouffres noirs se reproduire. Favorisez les événements culturels lors de vos sorties aux repas lourds et indigestes. N'hésitez pas à paraître moins horrible qu'à l'accoutumée. Entourez vous de vos plus proches admirateurs lors de vos soirées intimes pour vous assurez un succès enfin mérité.

- o Vos chiffres porte-bonheur : au-delà des 60° de latitude
- o La devise actuelle : faites un effort pour mieux paraître puis disparaître.
- o La chance du moment : environnement romantique
- o Atomes crochus : Goule

PROFOND

Né entre le 20 février et le 20 mars

Vie professionnelle

Les grands Anciens se rencontrent et quand vous réalisez que vous pouvez prendre des décisions harmonieuses avec un autre Profond ce ne peut qu'être un signe d'une future collaboration réussie. Si vous planifiez bien les choses vous ne ferez qu'augmenter vos chances de réussite bien que quelqu'un puisse chercher à vous mettre des bâtons dans les roues. Attention aux Projets de nettoyage côtiers.

Vie Privée

Vous aurez plus d'une occasion d'améliorer votre vie amoureuse durant cette semaine. Surtout si vous gardez vos yeux globuleux et votre cœur bien ouverts. Les doutes au sujet des motivations des habitants d'Innsmouth ont submergé vos pensées et il est temps de penser à faire confiance à vos fidèles.

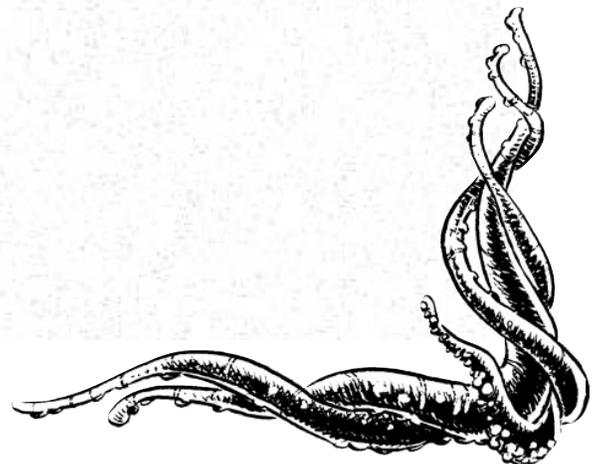
Vie Quotidienne

Vos sentiments de solitude seront remplacés par l'espoir et la communication dès l'alignement de Leng, et de Sarnath sur le Soleil en milieu de cette semaine. Vous pourriez même ressentir le besoin de vous mettre un peu en retrait. Les conflits seront résolus si vous gardez le moral et recevez les remarques des autres avec un bon sacrifice collégial. Sinon vous aurez du mal à refaire surface. Soyez vigilant !



- o Vos chiffres porte-bonheur : la date de naissance du Docteur Tensler

- o La devise actuelle : Si vous coulez personne n'ira vous repêcher
- o La chance du moment : les partenariats
- o Atomes crochus : Mi-Go§



POISON : LE KARPMA'LA

(KARP' MAA 'LAA)



C'est un poison extrêmement virulent, qui provoque un épaississement du sang, ainsi qu'une accélération du rythme cardiaque qui conduit la victime très très rapidement à un arrêt cardiaque (dit (nommé) la mort subite). Ce poison est très prisé parmi les adeptes du culte afin de faire disparaître les investigateurs gênants (un exemple typique : le professeur Georges Gammell Angell, dans la nouvelle "Le Mythe de Cthulhu," édition Presse-Pocket). Il est créé à partir de différents éléments dont un fourni essentiellement par les Profonds (une algue du fond des océans inconnue de l'homme).

Le poison a une virulence de TOX 15, la première minute, ensuite il augmente de 2 points à chaque minute, pour atteindre une force finale de 25 points.

Le système de calcul est simple, il se base sur la table de résistance, le poison étant l'attaquant :

minute 1 :	FOR 15 contre CON du défendeur
minute 2 :	FOR 17 contre CON du défendeur
minute 3 :	FOR 19 contre CON du défendeur
minute 4 :	FOR 21 contre CON du défendeur
minute 5 :	FOR 23 contre CON du défendeur
minute 6 :	FOR 25 contre CON du défendeur

Ensuite un jet toutes les 5 minutes, au bout de trois jets, si la victime "résiste" (et là le joueur ou le PNJ est très fort !) on peut considérer qu'il est immunisé naturellement à ce poison.

Dès que le poison "gagne", la victime s'évanouit. Elle tombe dans un coma profond, jusqu'à ce que le cœur "lâche".

La victime perd alors 1D6+2 pts de CON /round ; dès que la constitution atteint 0, elle meurt d'un arrêt cardiaque.

ÉPOQUE ET POISON :

- En 1890 et en 1920 il n'existe aucun moyen ni de détecter ni de soigner ce type de poison (nota : accessoirement de l'acide acétyl-salicylique autrement dit de l'aspirine® peut être utilisé, mais à cette époque son rôle de antithrombolique est encore inconnu)

- Plus on se rapproche de l'époque contemporaine plus il existe des traitements possibles (de très peu efficace à moyennement efficace). Faut-il encore savoir que la personne est victime d'un poison. A l'époque contemporaine, il risque d'y avoir un amalgame avec d'autres maladies (hypertension artérielle, infarctus, etc), si le corps médical ne sait pas que c'est un

poison (de toute manière il est impossible de soigner définitivement la victime sans l'antidote). Différents traitements peuvent être mis en place, réduisant temporairement les effets du poison. Celui-ci restera en sommeil jusqu'à l'arrêt du traitement.

DERNIER RECOURS D'URGENCE :

Le massage cardiaque. Il peut aider à maintenir en "survie" pendant une durée égale à premiers soins /10 minutes (arrondi inférieur. Ex : 67%= 6 minutes). Après, la mort est définitive, le poison ayant contaminé tous les tissus. (ex : 67%= 6 minutes)



A L'AUTOPSIE :

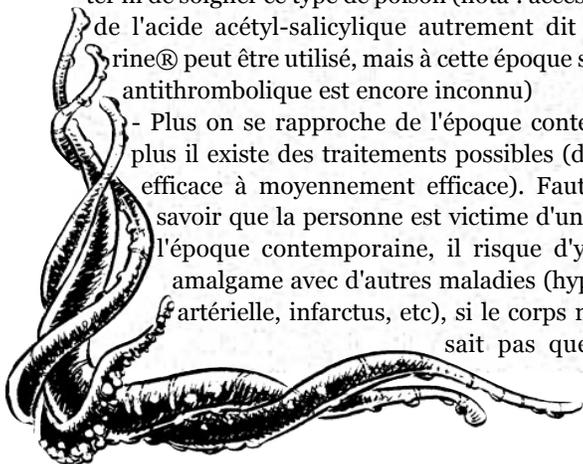
Les victimes ne portent aucune trace extérieure. Un jet critique sous Médecine permet de voir le petit bouton légèrement rouge sur la peau mais il est très très similaire à une piqûre d'insecte.

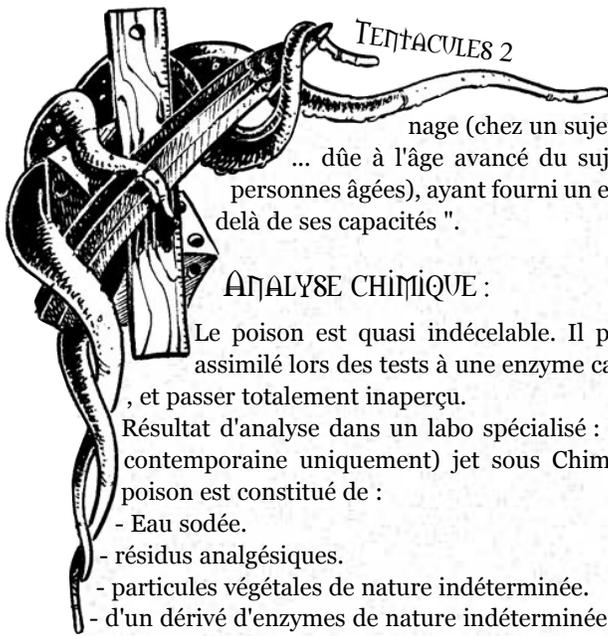
Le rapport type du médecin légiste (Époque contemporaine) :

" ... Après examen, le cœur ne comporte aucune lésion majeure. L'arrêt cardiaque est selon toute vraisemblance survenu à cause d'impulsions auriculaires à fréquence très rapide ayant entraîné une cadence trop élevée des ventricules, donnant ainsi la mort (Syndrome de Préexcitation). Attente d'une confirmation par les examens biochimiques. "

Le rapport type du médecin légiste en 1920 :

" ... les organes vitaux ne comportent aucune lésion majeure. La cause du décès est ... dûe à un surme-





nage (chez un sujet jeune),
... dûe à l'âge avancé du sujet (chez
personnes âgées), ayant fourni un effort au-
delà de ses capacités ".

ANALYSE CHIMIQUE :

Le poison est quasi indécélable. Il peut être
assimilé lors des tests à une enzyme cardiaque
, et passer totalement inaperçu.

Résultat d'analyse dans un labo spécialisé : (époque
contemporaine uniquement) jet sous Chimie /2 le
poison est constitué de :

- Eau sodée.
- résidus analgésiques.
- particules végétales de nature indéterminée.
- d'un dérivé d'enzymes de nature indéterminée (proche
des enzymes sériques)

Les proportions ne peuvent être discernées.

ANTIDOTE :

Pour l'antidote, veuillez-vous adresser à la famille March
(avant 1928) à Innessmouth, MA - (bonne chance 8-))).

DESCRIPTION DES EFFETS DU POISON :

La victime pâlit, elle est prise de sueurs froides ainsi que
d'une sensation d'angoisse (minute 1). La tête lui tourne
aussi bien debout, qu'assise. Elle est prise de douleur
crescendo au cœur, qui irradie vers l'épaule, le bras et
enfin la mâchoire inférieure (minute 2).

Pour finir la douleur est insupportable et la personne s'ef-
fondre en se tenant le cœur - au sens figuré ! (minute 3).
La minute 3, peut devenir minute 4 (etc), selon les jets sur
la Table de Résistance.

Nota : les symptômes décrits plus haut sont, à quelques
choses près, les symptômes de l'infarctus.

Pour finir, un peu de technique :

Le poison, en général, est déposé sur une pointe fine légè-
rement creuse. Elle est attaché à une lanière en cuir très
rudimentaire (1890-1920) que l'on fixe autour du bras. La
pointe traverse les vêtements du porteur ; il croise sa vic-
time dans la rue, la bouscule d'un coup d'épaule apparem-
ment involontaire, mais assez violent ; suffisamment
pour la piquer et ensuite il continue son chemin.

UN EXEMPLE DU "SYSTÈME"



Ce poison n'est pas destiné aux joueurs, mais libre
à vous de modifier cette état. Gardez en mémoire
quand même qu'il est très difficile à produire.

LES LIVRES DU MYTHE ÉVOQUANT CE POI- SON :

- Les manuscrits Pnakotiques
- Le culte des Goules

Les livres du mythe donnant la formule de l'antidote :

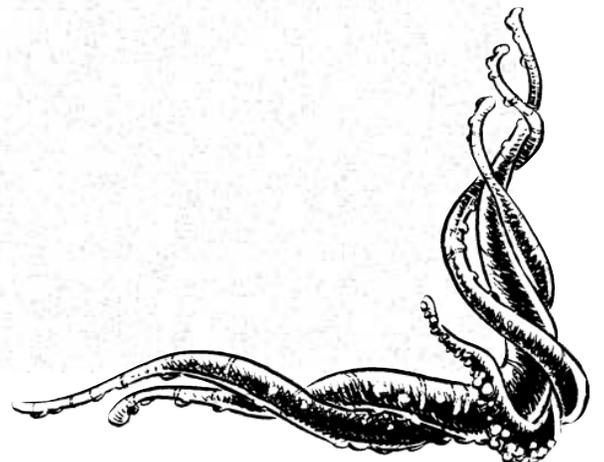
- Al Azif
- Le Necronomicon (version Grecque)
- Les manuscrits de l'Exile (version originale Latine/vieux
Français, du Templier Kalaan)

Le livre du mythe donnant la formule de l'an- tidote et la méthode de réalisation du poison :

- Cthaat Aquadingen §

Call / Randolph Carter

Tout autre adaptation peut en être faite.



HYPERGÉOMÉTRIE : LA MAGIE CONTEMPORAINE



INTRODUCTION

Magie, horreur contemporaine et science

À l'origine, l'Appel de Cthulhu est un jeu qui se déroule dans l'univers gothique de Lovecraft, situé entre les années 1880 à 1930. La magie n'apparaît pas alors comme un phénomène à expliquer : bien évidemment, elle dérange, mais les cercles intellectuels sont largement mis à mal par les découvertes en matière de psychologie et en physique (relativité, quanta). Le rationalisme de l'époque se révèle être l'expression d'un sentiment de supériorité de l'Homme sur la Nature, qu'il pense avoir dominé. Or de nombreuses failles commencent à se faire sentir dans ce règne. Malgré cela, la majorité des penseurs de l'époque préfèrent éluder ce qu'ils ne peuvent contrôler, et rester dans l'illusion de leurs certitudes.

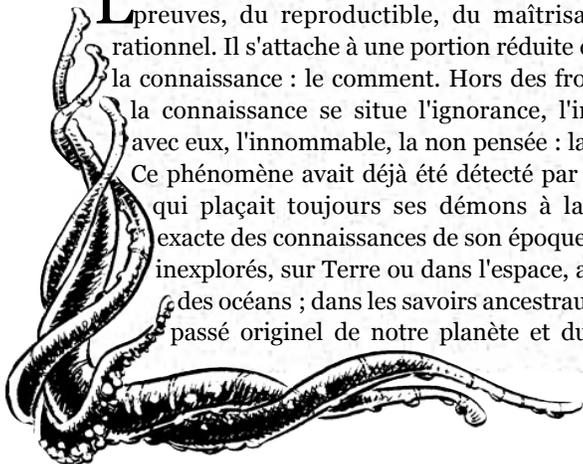
Avec l'évolution des sciences et l'expansion de leurs méthodologies à d'autres domaines de la connaissance, tout est devenu plus flou. Nous savons que nous ne sommes pas les maîtres de la Nature, et que ceux qui tiennent cette place ne nous sont pas favorables, bien au contraire. En revanche, il faut à présent tout prouver, observer, reproduire.

Inévitablement, au XXI^e siècle, science et magie se rejoignent, voire même se confondent. Y a-t-il un antagonisme ? Telle Scully, risquons-nous de devenir sceptiques ? Que la magie n'opère plus ? La magie est du domaine des sorciers, des monstruosité et des divinités : leur pouvoir en serait-il diminué ?

Champs d'application de la magie et de la science.

Le champ d'application de la science est celui des preuves, du reproductible, du maîtrisable et du rationnel. Il s'attache à une portion réduite de celui de la connaissance : le comment. Hors des frontières de la connaissance se situe l'ignorance, l'inconnu et avec eux, l'innommable, la non pensée : la peur.

Ce phénomène avait déjà été détecté par Lovecraft, qui plaçait toujours ses démons à la frontière exacte des connaissances de son époque : les lieux inexplorés, sur Terre ou dans l'espace, au fin fond des océans ; dans les savoirs ancestraux ; dans le passé originel de notre planète et du cosmos ;



dans les méandres de l'esprit et des rêves ; dans d'autres dimensions, d'autres univers.

Il est facile de se rendre compte que depuis les années 1920, nous n'avons pas tellement progressé : certaines zones géographiques terrestres restent encore mal connues, le fond des océans a à peine été visité par des sous-marins (les sonars ne pourraient pas détecter R'lyeh !), les sciences physiques bien qu'ayant disséqué l'atome ont découvert de nouvelles subdivisions de la matière encore mal comprises, la biologie et la médecine ont "décrypté" le génome, mais des maladies données pour disparues refont surface et le génie génétique prend des allures de cauchemar à la Frankenstein !

En contrepartie, l'industrialisation à outrance sans contrôle global et prise en compte de l'environnement pourrait amener à une destruction de la planète, alors que nous croyions être sauvés du spectre cataclysmique d'une guerre mondiale nucléaire (toujours possible au demeurant).

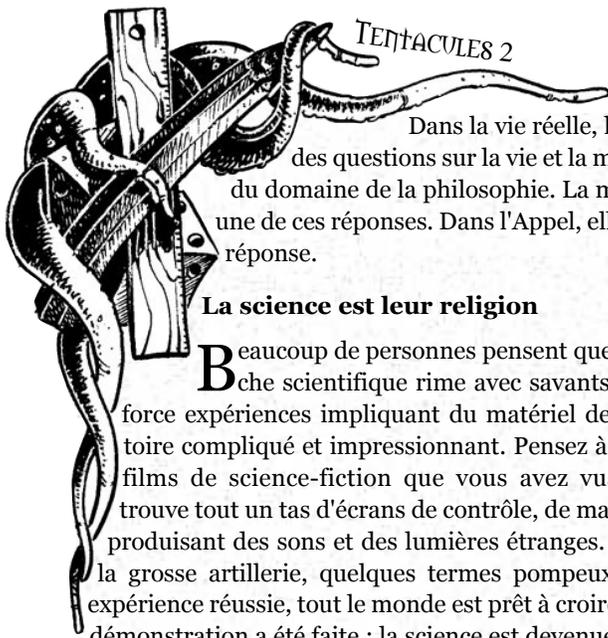
Les raisons de s'inquiéter sont encore nombreuses, peut-être pire car certaines de nos créations semblent aujourd'hui nous échapper (serait-ce l'œuvre de forces extérieures ?), et la frontière de l'inconnu n'a fait que se déplacer.

La sphère d'action de la magie se situe dans cet inconnu : on a beau connaître l'instrumentalisation de la magie - il faut tel et tel composant, les mots doivent être prononcés de telle façon, il faut que telle étoile soit à telle position - on ne sait pas véritablement pourquoi cela marche. Dire que ceci est lié aux fondements de notre univers est une lapalissade qui n'apporte rien. Dire que tel sort modifie le continuum espace-temps n'apporte rien non plus : on sait juste que cela marche, on ne sait toujours pas pourquoi.

L'apport scientifique consiste à modifier la manière de présenter les rituels et leurs effets. Mais il faut toujours un rituel pour lancer un sort, il faut toujours dépenser des points de Magie.

Il ne faut pas sortir du simple cadre du mécaniste, qui lui est explicable sans empêcher l'irrationnel, et ne jamais expliquer les motivations des entités rencontrées ou de la Nature, et surtout ne jamais sortir de banalités : plus c'est compliqué, plus c'est vraisemblable !





Dans la vie réelle, les grandes questions sur la vie et la mort sont du domaine de la philosophie. La magie est une de ces réponses. Dans l'Appel, elle est LA réponse.

La science est leur religion

Beaucoup de personnes pensent que démarche scientifique rime avec savants calculs, force expériences impliquant du matériel de laboratoire compliqué et impressionnant. Pensez à tous les films de science-fiction que vous avez vus : on y trouve tout un tas d'écrans de contrôle, de machinerie produisant des sons et des lumières étranges. Avec de la grosse artillerie, quelques termes pompeux et une expérience réussie, tout le monde est prêt à croire qu'une démonstration a été faite : la science est devenue la nouvelle religion, face à laquelle nous sommes tous aussi crédules que l'étaient nos ancêtres face à l'existence des Dieux.

Pour le Gardien, l'apport scientifique consiste essentiellement à modifier la manière de décrire les rituels et leurs effets, mais la base n'a pas changé : il faut toujours un rituel pour lancer un sort, il faut toujours dépenser des points de Magie. Tout ce qui rentre dans le cadre d'un rituel peut être décrit avec des termes empruntés à la science.

Voici quelques conseils à suivre :

- Le discours doit s'articuler sur la confusion des genres. Elle consiste à mélanger alternativement terme scientifique et terme hermétique / paranormal.
- Peu de personnes étant réellement capables de saisir les propos des spécialistes, il faut user de la vulgarisation. Celle-ci passe souvent par l'utilisation de paraboles. Bien que claires dans l'esprit de leurs auteurs, elles peuvent être mal interprétées par des néophytes.
- Montrer de l'assurance : les théories doivent être présentées comme des vérités premières, indéfectibles et intemporelles.
- Utiliser des termes subjectifs, volontairement ambigus, faisant appel à l'affectif.
- Mélanger termes pompeux et termes simples : même si on ne comprend pas le discours complet du scientifique, il faut être capable de saisir le sens général de sa pensée.

Les termes pompeux prouvent que l'on a en face de soi un spécialiste, qui sait de quoi il parle, les termes simples permettent de suivre le fil de son discours.



D'habitude ça marche, mais là, hi hi hi, ça marche plou !

Il faut tout de même faire très attention dans la manipulation des termes scientifiques pour expliquer des phénomènes paranormaux. Il y a un risque de tuer l'ambiance ou faire croire aux joueurs que finalement tout ça est très rationnel et contrôlable. Il faut au contraire les perdre !

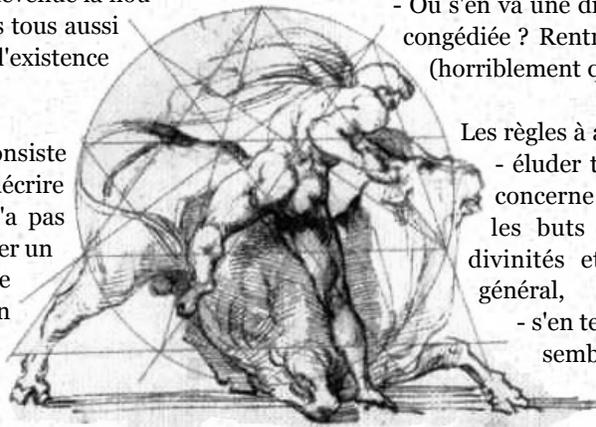
La raison en est que l'on ne peut répondre à tout. Exemple :

- Comment est fait le choix de la créature qui répond au sort d'invocation ?
- Comment les autres de même race qui sont "dans le coin" savent-elles qu'un des leurs a répondu, et donc qu'il ne faut pas y aller ?

- Où s'en va une divinité lorsqu'elle est congédiée ? Rentre-t-elle à la maison (horriblement quotidien) ?

Les règles à appliquer sont :

- éluder toute explication qui concerne les motivations ou les buts des créatures, des divinités et de la Nature en général,
- s'en tenir à tout ce qui ressemble à un mécanisme, une relation, une classification.



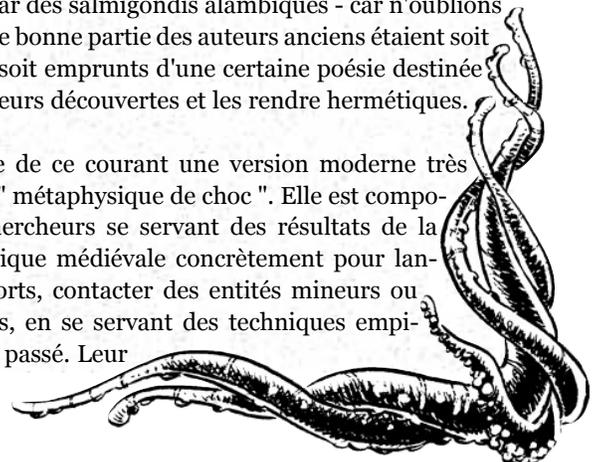
LA MAGIE À L'AUNE DE LA SCIENCE

Les propositions suivantes sont extrapolées des inspirations (voir dernier §).

Les courants scientifiques

Le premier est la métaphysique médiévale. Sous ce terme se cache l'étude des courants de pensées du Moyen-âge, et plus particulièrement ceux qui gravitent autour du Mythe. Le département de l'université Miskatonic en est bien évidemment le plus célèbre représentant. Le travail consiste essentiellement à débroussailler les textes antiques pour y découvrir les informations pertinentes, cachées par des salmigondis alambiqués - car n'oublions pas qu'une bonne partie des auteurs anciens étaient soit des fous, soit emprunts d'une certaine poésie destinée à cacher leurs découvertes et les rendre hermétiques.

Il découle de ce courant une version moderne très active, la " métaphysique de choc ". Elle est composée de chercheurs se servant des résultats de la métaphysique médiévale concrètement pour lancer des sorts, contacter des entités mineurs ou puissantes, en se servant des techniques empiriques du passé. Leur



Mathématiques (01%).

Cette compétence n'entre pas en ligne de compte lorsqu'il faut réaliser des calculs mathématiques simples, en particulier ceux associés à l'usage de l'argent. En revanche, dès que l'on doit faire appel à des connaissances en probabilités ou statistiques, en gros dès qu'il faut résoudre des problèmes qui dépassent le cadre d'un niveau Collège, il faut faire appel à cette compétence. Bien évidemment, les problèmes de train et de robinets rentrent dans cette catégorie, mais pas ce qui relève de la simple logique et des calculs de base.

Métaphysique (00%).

Cette compétence est transverse à Occultisme et Mythe de Cthulhu. Alors qu'Occultisme concerne toutes les pratiques ésotériques hors mythe, Métaphysique concerne essentiellement les concepts, les idées sous-jacentes. Elle peut remplacer Anthropologie en ce qui concerne les aspects culturels et culturels. Métaphysique permet de connaître des références du Mythe, sans que la compétence Mythe n'ait été impactée. Cela peut concerner par exemple la validité d'un ouvrage du Mythe dans ses diverses versions. Mais le métaphysicien s'intéresse également à toutes les pratiques exotiques des religions étrangères. Par exemple, les techniques de méditation transcendante, des techniques de yoga. La métaphysique recouvre une connaissance des religions, ainsi que du sentiment religieux. Son usage est bien évidemment délicat : concernant toute information provenant du Mythe, c'est la compétence Mythe qu'il faut utiliser. Métaphysique pourra en revanche indiquer si une donnée s'en rapproche, mais les investigateurs n'auront que des indications, pas de certitudes.

Hypergéométrie (00%).

Cette compétence est une spécialisation de la compétence Physique, dans laquelle l'investigateur doit avoir obligatoirement 50%, ainsi que 30% en mathématiques. Elle permet de comprendre certains concepts ardues de physique et de mathématiques parmi les plus avancés. Elle permet également de réaliser des calculs et des machines capables d'agir sur l'espace-temps et les nombreuses dimensions qui composent l'univers. En particulier, la compétence Hypergéométrie permet de préparer toute une catégorie de sorts d'une manière totalement inédite en regard de ce que préconisent les parchemins et grimoires connus.

Le travail consiste à approfondir les connaissances des anciens en reprenant leur démarche, le plus souvent afin de découvrir des moyens actifs de lutte. Ce sont des apprentis sorciers, qui souvent

ne savent pas très bien avec quoi ils jouent.

Une branche tirée de la géométrie moderne, appliquée à la physique nouvelle, est nommée hyper-géométrie. Elle a pour étude les univers à plusieurs dimensions, en particulier pour déterminer parmi ceux théoriquement possibles celui qui est le plus proche de notre réalité sensible. Les spécialistes de cette branche tentent généralement de découvrir de nouvelles manières de se déplacer entre les dimensions. Elle obtient des résultats originaux avec des moyens différents (en apparence) de ceux de la métaphysique de choc.

Ces trois domaines d'étude ne sont pas séparés, mais collaborent. La nature même de la connaissance scientifique force les spécialités à se rapprocher : par le passé, il existait des "prés carrés" dans lesquels seuls les spécialistes d'une matière pouvaient œuvrer. Mais la découverte d'entrecroisements là où l'on pensait qu'il existait une réalité simple et totalement individualisée amène une coopération de plus en plus fréquente et nécessaire. On ne sera donc pas étonné que hypergéométriciens et métaphysiciens soient très régulièrement en contact, voire qu'il existe des départements communs.

Ces trois domaines sont étudiés aussi bien par des groupes de recherche universitaire, des laboratoires privés, des projets militaires, des sectes : à vous d'imaginer l'ensemble des structures et groupes capables de fonctionner avec ces savoirs.

NOUVELLE COMPÉTENCE

Est-il nécessaire d'ajouter de nouvelles compétences Hypergéométrie ou Métaphysique ? A chaque Gardien de voir, je ne suis pas certain que ce soit nécessaire, bien que j'en propose des définitions.

En effet, les individus hypergéométriciens ou métaphysiciens sont des scientifiques qui ont une connaissance universitaire du Mythe : leur particularité est donc d'étudier le Mythe lors de cours magistraux (pour les plus jeunes).

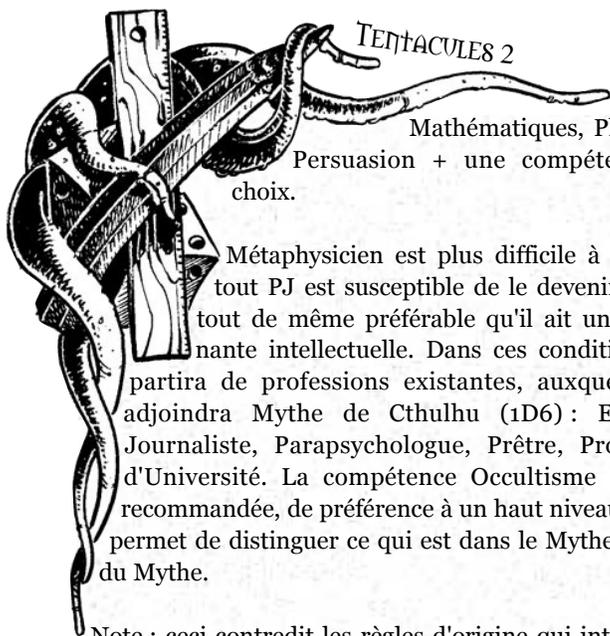
En revanche, il est nécessaire d'ajouter la compétence Mathématiques pour jouer un Hypergéométricien, car elle n'est pas présente dans le jeu à l'origine.

NOUVELLE PROFESSION

Les joueurs seront à même d'interpréter deux nouvelles professions : hypergéométricien et métaphysicien.

Hypergéométricien

Bibliothèque, Hypergéométrie, Informatique, Mythe de Cthulhu (1D6), Langue étrangère,



Mathématiques, Physique,
Persuasion + une compétence au
choix.

Métaphysicien est plus difficile à définir : tout PJ est susceptible de le devenir ! Il est tout de même préférable qu'il ait une dominante intellectuelle. Dans ces conditions, on partira de professions existantes, auxquelles on adjoindra Mythe de Cthulhu (1D6) : Ecrivain, Journaliste, Parapsychologue, Prêtre, Professeur d'Université. La compétence Occultisme est très recommandée, de préférence à un haut niveau, ce qui permet de distinguer ce qui est dans le Mythe et hors du Mythe.

Note : ceci contredit les règles d'origine qui interdisent de créer un Investigateur avec sa compétence Mythe non nulle. Au Gardien de voir s'il permet à des PJ de démarrer avec ces professions, ou bien s'ils doivent y venir par la suite. Pour compenser cet avantage, je conseille au Gardien d'ajouter une folie temporaire aux personnages qui partent en positif, ou bien définir que dès la première perte de SAN, cela implique une folie temporaire, même pour une perte de 1 point : en matière de Mythe, la connaissance ne peut en aucun cas permettre d'éviter les effets de la folie.

UNE NOUVELLE BIBLIOTHÈQUE

Il faut ajouter de nouveaux livres à la liste des ouvrages disponibles : la métaphysique médiévale produit des publications qui concernent le Mythe et qui sont à même de fournir des points en Mythe de Cthulhu, avec des durées d'étude plus faibles que celles des ouvrages originaux. Mais à chaque fois les ouvrages ne contiennent que très peu de contenu du Mythe car il est enrobé d'un grand nombre de mises en gardes, d'explications comparées anthropologiques, culturelles, scientifiques, ce qui oblige un Investigateur à lire un nombre conséquent d'ouvrage pour augmenter de manière importante sa compétence en Mythe. Il est même préférable de considérer que le temps passé est aussi conséquent - si ce n'est supérieur - qu'en lisant les ouvrages originaux : les métaphysiciens et les hypergéométriciens sont des gens prudents, dont le rôle et le travail ne sont pas encore totalement reconnus. Ils prennent donc beaucoup de précautions sur ce qu'ils révèlent, et bien souvent les informations les plus importantes ne sont jamais publiées, mais délivrées directement de maître à élève.

En particulier, il n'existe pas dans ces matières d'ouvrage du type de ceux affectionnés par les étudiants que sont les précis ou les dictionnaires.



Vous trouverez déjà des citations dans les suppléments artistiques, je vous propose d'autres références :

Hiérarchies divines : une organisation des Anciens et Autres Dieux. T. Wilson, A.J. Moore. Arkham Press. 1999. 350p

[Mythe : +1% ; Etude : 5 semaines]

Contenu : un livre verbeux sur les principales divinités du Mythe, avec de nombreuses théories plus fumeuses les unes que les autres, et certaines informations pertinentes. C'est un livre de référence des étudiants en métaphysique médiévale. Il ne contient aucun sort.

L'ouverture de portes temporelles en relation avec la théorie des cordes. Abraham Neville. Thèse de l'université de Columbia. 2001. 214p.

[Hypergéométrie : +5%. Mythe : +1%. Etude : 8 semaines.]

Contenu : comporte toutes les explications pour générer un portail temporel, mais le sort est absent. Il faut contacter le chercheur pour le recevoir : il sera délivré en mains propres uniquement. Seule une personne ayant déjà des compétences en hypergéométrie sera capable de le lire.

Contact : expériences du paranormal. Collectif. Editions Mystic Paris. 1997. 168p.

[Mythe : +2%. Etude : 4 semaines].

Contenu : un livre relatant diverses expériences de spirites et métaphysiciens de choc pour entrer en contact avec des morts. Contient le sort Contacter un Esprit.

Traité hypergéométrique. A.E. Van Kragen. Spranger Verlag Ed. NY. 1995. 1246p.

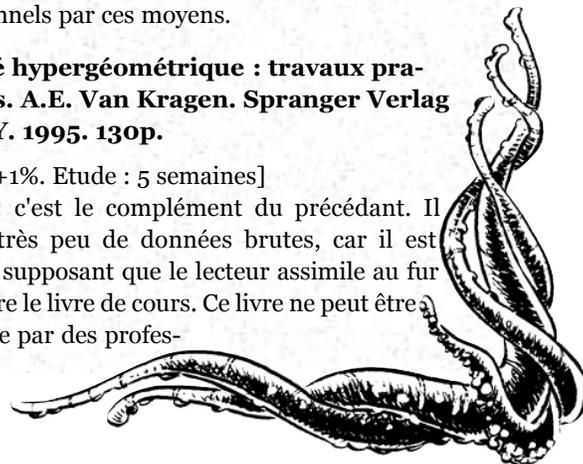
[Mythe : +2%. Etude : 23 semaines]

Contenu : ouvrage de référence en matière d'hypergéométrie : c'est la bible. Il sert sur 2 ans dans un cursus normal d'étudiant dans ce domaine. Etant un livre d'étudiant, il ne contient aucun sort. Il traite de sujets abscons de mathématiques, avec de nombreux calculs, démonstrations, définitions. Les derniers chapitres comportent des applications physiques et détaillent les théories des trous de vers et des notions de théorie des cordes. Il envisage très sérieusement la création de portails transdimensionnels par ces moyens.

Traité hypergéométrique : travaux pratiques. A.E. Van Kragen. Spranger Verlag Ed NY. 1995. 130p.

[Mythe : +1%. Etude : 5 semaines]

Contenu : c'est le complément du précédent. Il contient très peu de données brutes, car il est rédigé en supposant que le lecteur assimile au fur et à mesure le livre de cours. Ce livre ne peut être acheté que par des profes-



seurs ayant leur carte d'universitaire dans le domaine des mathématiques. Il contient le sort de création de portail dans sa forme mathématisée et dégradée : il faut réaliser le calcul et faire des dessins sur une même feuille en lieu et place de l'incantation. Ce portail ne permet de se déplacer que sur Terre, il n'est pas assez puissant pour un voyage spatial ou temporel. Les endroits de départ et d'arrivée doivent comporter des angles aigus de moins de 120° pour réussir. Ce sort est réalisé en fin de deuxième année. Ceux qui le réalisent reçoivent une distinction spéciale : la Porte de Gilman, en hommage au pionnier, et sont admis dans l'Association Internationale d'Hypergéométrie qui compte environ 500 membres en 2003.

Hypergéométricon. Y. Joung, K. Priest, G.J. Hopkins. Ed Metaphysica. 1998. 246p.

[Mythe : +4%. Etude : 10 semaines]

Contenu : un ouvrage réalisé en collaboration entre des hypergéométriciens et des métaphysiciens. C'est une tentative pour converger l'hypergéométrie avec le Mythe. Les principaux concepts de l'hypergéométrie sont revus sous l'angle du Mythe, et le comportement de certaines créatures sont revues sous l'angle hypergéométrique. Cet ouvrage ne peut être obtenu qu'au travers de l'Association Internationale d'Hypergéométrie ou dans un club de métaphysiciens liés à la revue *Métaphysica*.

LES SORTILÈGES

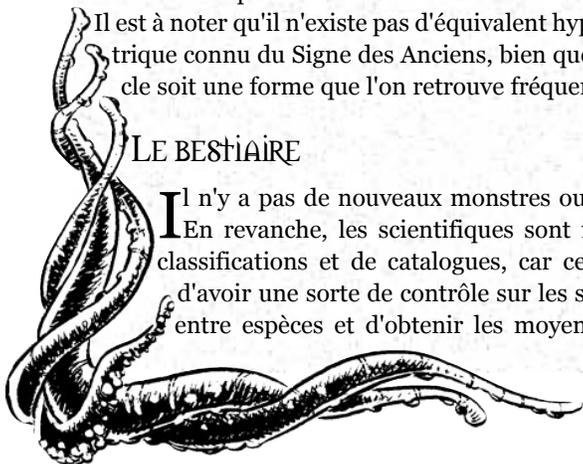
Il n'est pas nécessaire d'ajouter de nouveaux sort ou de nouveaux monstres, mais il peut être important de les renommer. Les termes semblent devenir plus explicites, car plus proches des effets réels des sorts, mais il faut qu'il soit difficile de les relier aux noms connus de joueurs aguerris. Par exemple, en hyper-géométrie, "Création de portail" devient "Ouverture d'un trou de ver", "Concocter le breuvage de l'espace" devient "Distiller le sirop de stase spatiale", etc.

Egalement, il sera bien venu de les adapter : il devient possible de lancer un sort, mais avec un rituel un peu différent de celui d'origine. Une machinerie imposante doit permettre de palier à l'absence d'une potion ou d'un artefact. Des figures géométriques complexes remplaceront des dessins de pentacles ou autres.

Il est à noter qu'il n'existe pas d'équivalent hypergéométrique connu du Signe des Anciens, bien que le pentacle soit une forme que l'on retrouve fréquemment.

LE BESTIAIRE

Il n'y a pas de nouveaux monstres ou divinités. En revanche, les scientifiques sont friands de classifications et de catalogues, car cela permet d'avoir une sorte de contrôle sur les similitudes entre espèces et d'obtenir les moyens les plus



simples pour déterminer rapidement à quelle race appartient une créature particulière.

Les monstres et les divinités gardent leurs dénominations classiques, car il ne sert à rien de les renommer. Il est d'ailleurs beaucoup plus facile de trouver tous les noms associés à une divinité particulière, des définitions de leurs pouvoirs ou de leurs sphères d'influence, mais ces données seront toujours partielles et entachées d'erreur, car rattaché à des théories sur l'origine de l'univers, le fonctionnement des lois de la nature qui ne sont pas toutes conformes les unes envers les autres, voire antagonistes.

En revanche, les classifications ont tendance à être simplistes en considérant ces créatures comme des extra-terrestres, des mutants ou bien des branches ignorées de la théorie de l'Evolution. En particulier, les Goules semblent être des cousins des humains tout comme les grands singes, les Profonds sont issue d'une mutation génétique sous l'action d'un agent vraisemblablement viral encore non découvert,

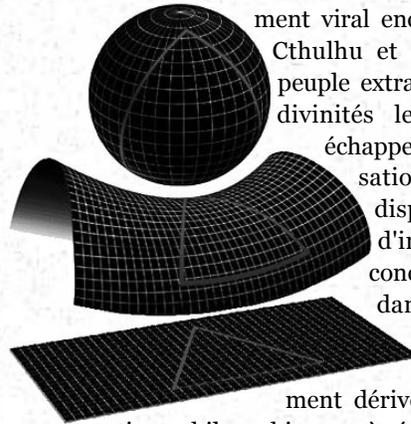
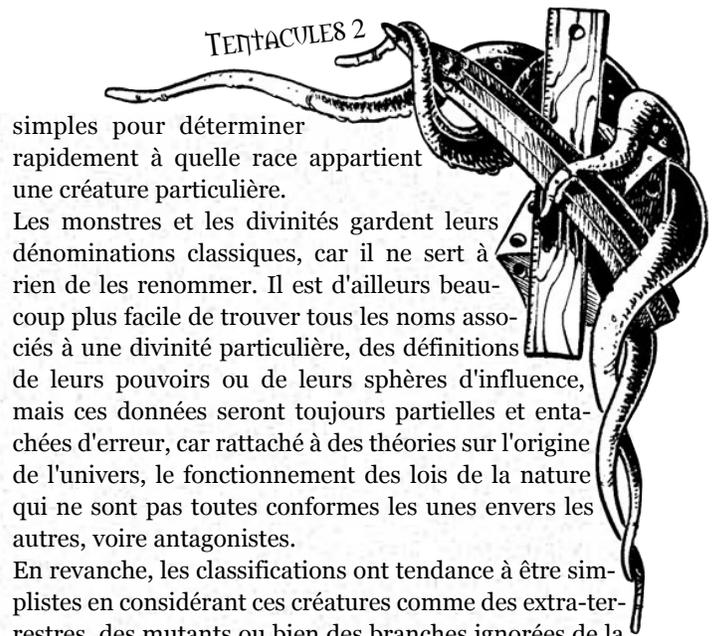
Cthulhu et ses larves sont un peuple extra-terrestre. Seuls les divinités les plus puissantes échappent à cette catégorisation facile, car nous disposons de très peu d'informations les concernant et il est trop dangereux de les contacter, ce qui fait que leur traitement dérive dans des conceptions philosophiques très ésotériques.

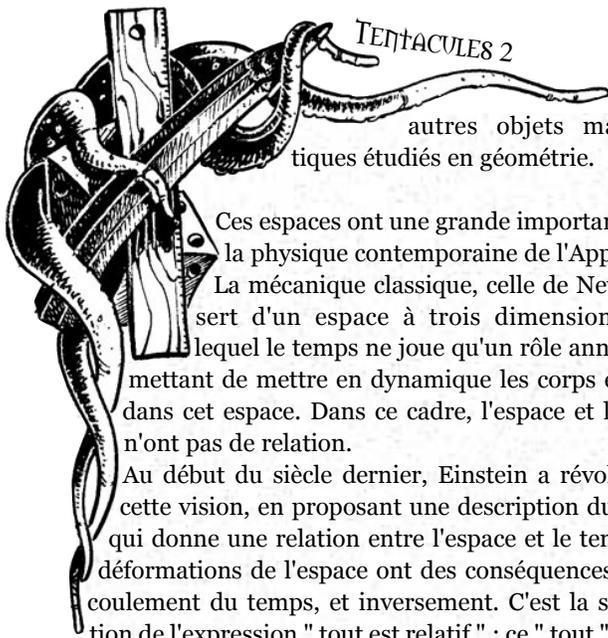
Toutes ces considérations ne sont pas nouvelles, et sont généralement évoquées dans la version 5.5 des règles : il suffit donc de s'en inspirer pour réaliser des documents pseudo scientifiques.

NOTIONS D'HYPERGÉOMÉTRIE

Dans la réalité, le terme hypergéométrie ne concerne pas une théorie en particulier. Lors de l'apprentissage des mathématiques, on commence par la géométrie dans le plan, puis dans l'espace. Mais il est facile par la suite d'extrapoler les équations en ajoutant de nouvelles dimensions, qui ne sont bien évidemment pas représentables par des graphiques.

Par exemple, un cube est un objet d'un univers à trois dimensions. Il est représenté par un graphique, qui n'est qu'un support visuel, et une équation, qui est sa vraie signature au sens mathématique. Dans un espace à 4 dimensions, un objet mathématique avec une équation similaire, sera nommé hypercube. Il en va de même pour tous les





autres objets mathématiques étudiés en géométrie.

Ces espaces ont une grande importance dans la physique contemporaine de l'Appel.

La mécanique classique, celle de Newton, se sert d'un espace à trois dimensions, dans lequel le temps ne joue qu'un rôle annexe permettant de mettre en dynamique les corps évoluant dans cet espace. Dans ce cadre, l'espace et le temps n'ont pas de relation.

Au début du siècle dernier, Einstein a révolutionné cette vision, en proposant une description du monde qui donne une relation entre l'espace et le temps : les déformations de l'espace ont des conséquences sur l'écoulement du temps, et inversement. C'est la signification de l'expression " tout est relatif " : ce " tout " désigne l'espace et le temps. Leurs relations sont à l'origine du déterminisme relativiste, c'est à dire la manière dont les événements s'enchaînent entre les causes et les effets. Ces notions sont à la base de la relativité restreinte.

Quelques années plus tard, avec la relativité générale, Einstein amène de nouvelles idées, et de nouveaux espaces, dans lesquels la présence des objets a une influence sur l'espace dans lequel ils évoluent. Par exemple, la présence du Soleil modifie le parcours de la lumière dans son périmètre proche : sa masse est suffisante pour déformer l'espace qui l'entoure. La lumière suit les courbes de l'espace, et emprunte des chemins qui n'existent pas en mécanique classique.

Parallèlement à ces découvertes sur la nature de l'univers dans les grandes échelles, une autre mécanique s'est développée aux petites échelles : la mécanique quantique, qu'il faudrait d'ailleurs nommer physique quantique, car elle ne s'occupe pas uniquement de mécanique. Elle s'attache à décrire essentiellement les relations entre les particules élémentaires de la matière, et s'avère à la base des explications de la chimie, des réactions nucléaires, etc. Mais les ensembles mathématiques dans lesquels évolue cette théorie correspondent à des espaces plats, incompatibles avec ceux de la relativité.

La théorie des cordes, qui est une théorie récente avec des nombres élevés de dimensions (10 ou 26 dans les cas les plus crédibles), se propose d'unifier les différences qui semblent exister entre relativité et mécanique quantique.

Côté physique, elle porte le nom de Supersymétrie, qui est une théorie destinée à unifier ce qui est actuellement disjoint.

Sur la base de ces explications, un grand nombre de théories sont apparues, proposant des possibilités qui pour l'instant restent essentiellement de l'ordre de spéculations, car il s'agit de déductions à partir des équations sans observations fiables.



Certains ont imaginé des univers parallèles, des sortes de bulles présentant différentes versions d'une réalité similaire. D'autres envisagent des possibilités de déplacement dans l'espace au moyen de " trous " dans le continuum espace-temps nommés trou de vers. Plusieurs possibilités de voyage dans le temps sont envisagées : des trous équivalents aux trous de vers mais dans la dimension temporelle, ou bien des particules spéciales qui représenteraient la seule forme de matière capable de voyager dans le sens inverse de la flèche du temps.

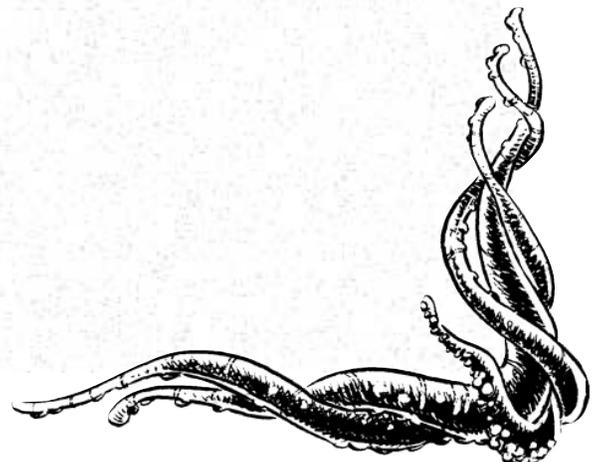
Actuellement, l'univers que l'on connaît ne présenterait pas suffisamment de matière visible pour expliquer son comportement - c'est le problème de la masse manquante. Quelques physiciens envisagent une nouvelle forme de matière qui n'aurait d'interaction que par la gravitation : la matière noire.

En terme de jeu, l'hypergéométrie se définit comme une science à part entière. Elle se situe à un niveau d'abstraction supérieur à celui de la relativité et de la mécanique quantique, au-dessus de la théorie des cordes : toutes ces théories ne sont censées être que des " limites " de l'hypergéométrie, de la même manière que la mécanique classique de Newton est une limite de celle d'Einstein.

Son importance est cruciale : des mathématiques on déduit la physique, de la physique on déduit la chimie, de la chimie on déduit la biologie. C'est une vision simpliste, car les biologistes n'attendent pas les physiciens pour travailler, mais cette hiérarchie des sciences permet de se rendre compte de la place primordiale de l'hypergéométrie.

Il faut considérer l'hypergéométrie comme l'expression mathématique et physique de la magie : elle n'est pas suffisante bien entendu, car dans le futur on trouvera certainement d'autres théories, mais c'est la forme la plus évoluée d'outil scientifique détenu par l'humanité actuellement, qui permet de disséquer les mécanismes de son action.

(La suite après les jeux)

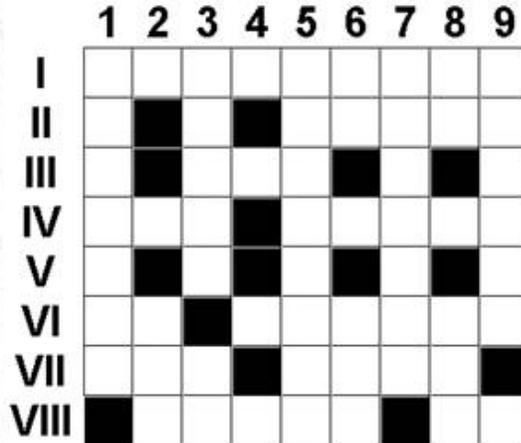




LA PAGE-JEU

DE AZENATH WAITE (RÉPONSES EN DERNIÈRE PAGE)

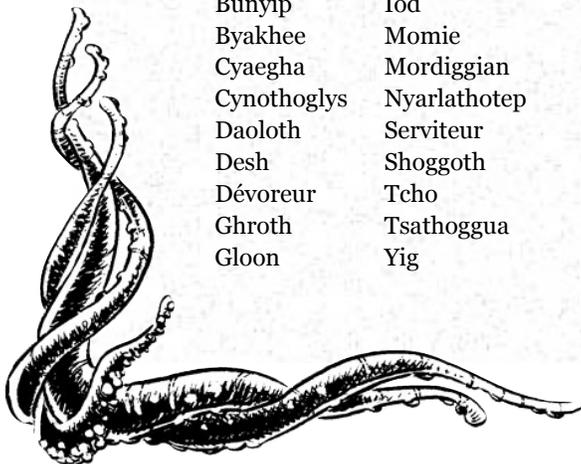
- I Qui a pris la forme du Rêveur.
- II Je bouchai les angles de la pièce à l'aide d'un enduit spécial.
- III Formation musicale adoptée par Shub-Niggurath et Yog-Sothoth lorsqu'ils entonnent de douces mélodies.
- IV Ecole qui a formé nos Maîtres. - Forme adulte définitive d'un Insecte de Shaggai.
- V L - G - Q - A - R
- VI Prémices de l'hypnotisme. - Spasme qu'une rencontre avec un Grand Ancien guérit à coup sûr.
- VII Sigle de l'Unité Intergalactique des Anciens. - Manque à Tegoth.
- VIII Pâle dans "A la recherche de Kadath". - Métal chimique, base de l'orfèvrerie des Profonds.



- 1 Celui qui n'est pas mort et qui à jamais dort en rêvant.
- 2 Grand Ancien dont les enfants sifflent sur nos têtes.
- 3 Déesse poisson, mère de Ceux des Profondeurs, a dû inspirer des feuilletons comme " Ma belle famille " avec Père Dagon en premier rôle. - Remarque conceptuelle et hautement philosophique que tout être normalement constitué exprime à la vue d'une immonde créature.
- 4 H - U - U - A
- 5 Colin Wilson les a fait revenir... et ils ne sont pas contents !
- 6 Conjonction alternative qui n'a que peu d'importance si vous devez choisir entre une visite à la Cour d'Azathoth et un plongeon dans R'lyeh l'Engloutie. - Sigle d'un lieu très scientifique utilisé par les spécialistes du projet Lumière Rouge de MJ-7 à partir de 1954.
- 7 Grand Ancien marchant dans le vent du grand Nord.
- 8 Quand Vlad Tepes est d'accord pour prendre un plaisir certain et réciproque à fouiller votre carotide. - Ecole de futurs dirigeants humains, qui ne résistera pas au réveil de Domaag T'ell.
- 9 Dieu Blême du labyrinthe.

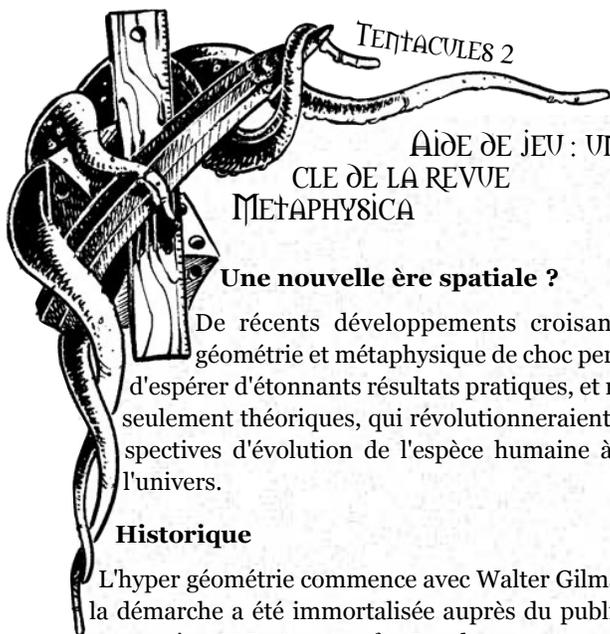
THÈME : IL VOUS PREND LA TÊTE

- | | |
|-------------|-------------|
| Azathoth | Goule |
| Bhole | Grey |
| Bokrug | Hyperboréen |
| Bunyip | Iod |
| Byakhee | Momie |
| Cyaegha | Mordiggian |
| Cynothoglys | Nyarlahotep |
| Daoloth | Serviteur |
| Desh | Shoggoth |
| Dévoreur | Tcho |
| Ghroth | Tsathoggua |
| Gloon | Yig |



P I Y N U B O K R U G S
 S E R V I T E U R S Y N
 A H T O G G O H S L E A
 U D A O L O T H G H R I
 G A E Z H A N O O L G G
 G H E V A T H T O R H G
 O G H G O T A E C D O I
 H E K S O R H L I H N D
 T A A N E U E O R M O R
 A Y Y I G D L U T A O O
 S C B H O L E E R H Y M
 T H Y P E R B O R E E N





AIDE DE JEU : UN ARTICLE DE LA REVUE METAPHYSICA

Une nouvelle ère spatiale ?

De récents développements croisant hypergéométrie et métaphysique de choc permettent d'espérer d'étonnants résultats pratiques, et non plus seulement théoriques, qui révolutionneraient les perspectives d'évolution de l'espèce humaine à travers l'univers.

Historique

L'hyper géométrie commence avec Walter Gilman, dont la démarche a été immortalisée auprès du public par le romancier H.P. Lovecraft. Par la suite, de nombreux mathématiciens de talent se sont lancés sur des travaux connexes et en particulier pour fournir des outils aux théoriciens de la physique quantique et la relativité d'Einstein. De leur côté, les métaphysiciens ont tenté de percer les secrets antiques contenus dans certains ouvrages impies. Depuis quelques années, ces spécialistes ont entamé une collaboration fructueuse. D'après les métaphysiciens, l'hypergéométrie serait l'expression moderne de certains concepts qui remontent à des temps situés avant les premières civilisations humaines. Des recherches récentes tendent à démontrer que des voyages physiques entre deux points distants sont envisageables par une interprétation nouvelle des découvertes hypergéométriques. Les équations exhibées par Thomson et Lowell, mises en correspondance avec la machine à neutrons du chercheur nucléaire japonais Yoshikawa sont en effet quasiment concluantes.

Un univers bidimensionnel

Pour expliquer les concepts sous-jacents à l'hypergéométrie, je vais prendre la métaphore de l'univers à deux dimensions évoluant dans un univers à trois dimensions.

Imaginez une sphère. Sa surface à deux dimensions est plongée dans un univers à trois dimensions. Imaginez maintenant une race d'êtres intelligents vivant sur cette surface : leur univers se réduit à deux dimensions, ils ignorent donc l'existence de la troisième.



Il est raisonnable de penser que l'évolution des mathématiques dans l'histoire de cette race l'amène à découvrir en particulier les propriétés et les théorèmes bien connus associés aux triangles et parallèles : la somme des angles fait 180° ; dans un triangle rectangle si les côtés sont nommés a, b et c, c représentant le côté opposé à l'angle droit, on a $a^2+b^2=c^2$; quand deux droites sont parallèles et qu'une droite sécante fait un angle de 90° avec la première, elle fait 90° avec la seconde.

Mais sur cette surface, tout ceci n'est vrai que localement, lorsque l'on représente de petits dessins, car cette zone de la sphère est assimilable à un plan.

A grande échelle en revanche, les résultats seront différents. Imaginons maintenant nos mathématiciens dessinant une figure dont un côté soit situé sur l'équateur, et qu'ils dessinent à partir de ce point deux droites convergentes au pôle.

L'angle entre le côté sur l'équateur et les deux autres est à chaque fois de 90° . Ceci contredit le parallélisme des droites, ainsi que le total de 180° pour la somme des angles d'un triangle : on a déjà 180° avec les deux angles de l'équateur, et un angle variable au pôle selon la taille du côté situé à l'équateur...

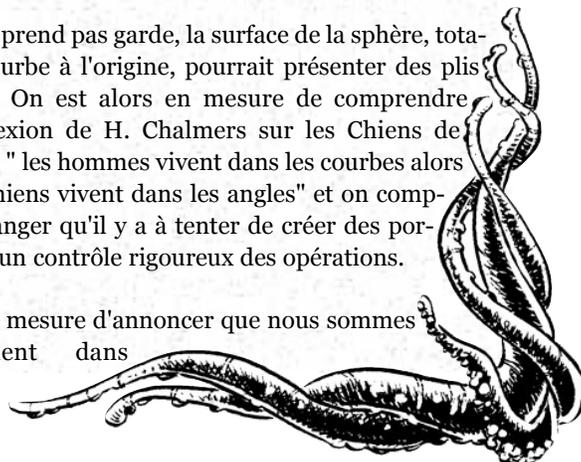
Cette race est alors à même de comprendre qu'elle évolue dans un univers possédant plus que deux dimensions...

Des perspectives nouvelles s'ouvrent alors à cette race : imaginez qu'elle découvre un moyen pour déformer la surface sur laquelle elle existe, de manière à créer des plis dans la sphère. Toute la notion

de distance est alors à repenser entièrement : deux points précédemment éloignés peuvent subitement se retrouver côte à côte en se touchant : on voit apparaître des passages dimensionnels, permettant d'utiliser les propriétés de la troisième dimension alors que les individus de cette race restent confinés dans leur univers à deux dimensions.

Si l'on n'y prend pas garde, la surface de la sphère, totalement courbe à l'origine, pourrait présenter des plis anguleux. On est alors en mesure de comprendre cette réflexion de H. Chalmers sur les Chiens de Tindalos : " les hommes vivent dans les courbes alors que les Chiens vivent dans les angles" et on comprend le danger qu'il y a à tenter de créer des portails sans un contrôle rigoureux des opérations.

Je suis en mesure d'annoncer que nous sommes actuellement dans



une configuration identique à celui de cette race de mathématiciens bidimensionnels. En effet, depuis les travaux d'Einstein sur la relativité restreinte puis générale, depuis les espaces Riemanniens, nous avons découvert de nombreuses preuves que notre univers ne pouvait pas se résoudre à la réalité quotidienne des trois dimensions d'espace et d'une dimension de temps, mais qu'il existait d'autres dimensions.

Dans le cas de la théorie des cordes par exemple, les scénarios prévoient des univers à 10 ou 26 dimensions !

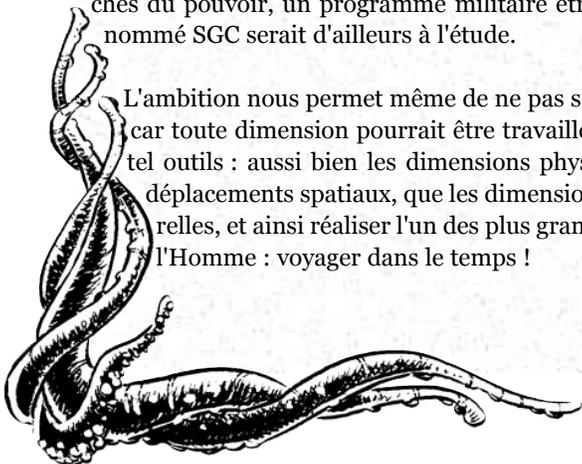
D'aucuns pensent que les anciens savaient plus de choses que nous n'en savons aujourd'hui, mais ceux-là se trompent, car bien que disposant d'une forte intuition, les anciens ne disposaient ni des outils mathématiques dont nous nous servons, et ne possédaient pas non plus le puissant arsenal de la science moderne. Ainsi les anciens ne savaient pas que l'univers se répandait sur des distances incalculables, et que son exploration physique ne pouvait être considérée que comme une chimère impossible à réaliser.

Avec le renouveau de l'engouement pour le programme spatial, je ne peux que déplorer que seuls les moyens conventionnels soient encore aujourd'hui subventionnés, mais peut-on en vouloir à une administration aussi importante que la NASA de préserver des emplois dans des techniques pour lesquelles des milliards de dollars ont été investis par le passé ?

Car l'application de cette théorie provoquera tout simplement le bouleversement intégral du programme spatial actuel : si l'on peut tordre les dimensions au moyen d'instruments sophistiqués afin de créer des passages à travers l'espace, il n'est plus besoin de fusées, de navettes et autres engins fournissant une locomotion limitée. En revanche, le champ des connaissances et techniques associées (géologie, vie en milieu hostile, astrophysique) reste à parcourir, car seule la capacité motrice se trouve décuplée.

Maintenant nous pouvons envisager sérieusement la création d'une sorte de portail à même de faire transiter hommes et matériel à partir de la Terre et vers d'autres planètes du système solaire, voir de la Galaxie, et pourquoi pas de l'univers entier ! Ce qui n'était qu'un rêve est à présent à notre portée. D'après certaines sources proches du pouvoir, un programme militaire étrangement nommé SGC serait d'ailleurs à l'étude.

L'ambition nous permet même de ne pas s'arrêter là, car toute dimension pourrait être travaillée avec un tel outils : aussi bien les dimensions physiques des déplacements spatiaux, que les dimensions temporelles, et ainsi réaliser l'un des plus grands rêve de l'Homme : voyager dans le temps !



TENTACULES 2

Mes frères humains, une nouvelle ère commence, et elle promet d'être passionnante !

Pr Laban Wentworth, astrophysicien au laboratoire de propulsion spatiale, NASA.

In memoriam : nous sommes au regret de vous informer que cet article est publié à titre posthume. Pour une raison encore indéterminée à l'heure où nous écrivons ces lignes, le professeur Wentworth est décédé dans l'explosion de son laboratoire deux semaines avant la sortie de ce numéro en kiosque.

INSPIRATIONS

Pour une bonne vulgarisation scientifique, vous pouvez lire Science et Vie ainsi que Science et Avenir. Les revues Pour la Science et La Recherche, très intéressantes, sont destinées au minimum à des étudiants en science. Toutes ces revues publient régulièrement des dossiers sur des scientifiques ou des thèmes, qui sont abordables à tous.

Sur le Mythe :

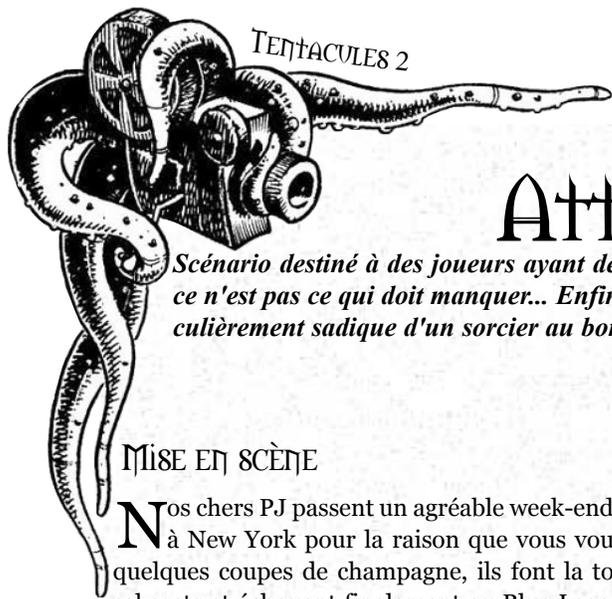
Il est nécessaire de relire certaines nouvelles de H.P. Lovecraft :

- La maison de la Sorcière qui pose les fondements des rapports entre hypergéométrie et magie.
- Les montagnes hallucinées présente les réactions d'une équipe de scientifiques confrontée à la découverte du véritable passé de la Terre. La terminologie scientifique y est rare mais correctement saupoudrée pour valider les découvertes.
- Herbert West, réanimateur montre les dérives possibles de la médecine face à la mort, supposée guérissable.
- De l'au-delà est une courte nouvelle sur une machine ouvrant des perspectives sur d'autres dimensions.

Le supplément Les monstres de Cthulhu comporte de nombreuses notes à caractère scientifique et des références d'ouvrages ou d'articles concernant un traitement moderne de différents aspects du Mythe. Moins scientifique, je vous conseille tout de même Les monstres des Contrées du Rêve, que je préfère graphiquement. §

DeMarigny





ATTENTION, MAGIE !

Scénario destiné à des joueurs ayant déjà contré les plans d'un vilain méchant sorcier et ce n'est pas ce qui doit manquer... Enfin bref, ceci est tout simplement la vengeance particulièrement sadique d'un sorcier au bon souvenir des pj...

MISE EN SCÈNE

Nos chers PJ passent un agréable week-end ensemble à New York pour la raison que vous voulez. Après quelques coupes de champagne, ils font la tournée des cabarets et échouent finalement au Blue Lagoon, qui en plus de son célèbre cocktail tout droit venu des îles, offre ce soir un fabuleux spectacle de maaaaagiiiiie, ouaaais ! Les lapins sortent des chapeaux, la charmante assistante blonde se fait percer par une dizaine de sabres, les traditionnels tours de cartes, et ensuite le clou du spectacle : un numéro de téléportation !!! Le magicien choisit une personne au hasard dans la salle, et au hasard... un PJ (de préférence le plus expérimenté et le plus roleplay de vos joueurs, et si possible un à qui un sorcier en veut personnellement). Sous les hurras de la salle en délire (au cas où il ne serait pas d'accord, et de toute façon comme il a déjà pas mal bu, il n'y a pas de raison qu'il refuse). Le numéro : 2 grandes boîtes sur scènes, décorées de motifs égyptiens. Le magicien ouvre les rideaux noirs, montre que les boîtes sont vides, les fait tourner sur leurs roulettes. Le PJ entre dans l'une d'elles et Lucy, la jolie assistante, dans l'autre. Le magicien ferme les rideaux, exécute ses passes magiques, prononce les abracadabras traditionnels et se dirige vers la boîte où se trouvait le PJ. Il ouvre le rideau en grand, et Tadaaaaam : l'assistante, radieuse apparaît à la place du PJ !!! Hourras dans la salle... Le magicien se dirige donc vers l'autre boîte, roulement de tambour, il ouvre le rideau et Tadaaaaam : ... Personne... Pas de trace du PJ... Gloups !...

Le magicien et l'assistante se lancent un regard interrogateur et le public éclate de rire. Certains se lèvent même pour féliciter les PJ : " Il est très fort votre tour, bravo les gars !

Comment il a fait ça votre copain ? "

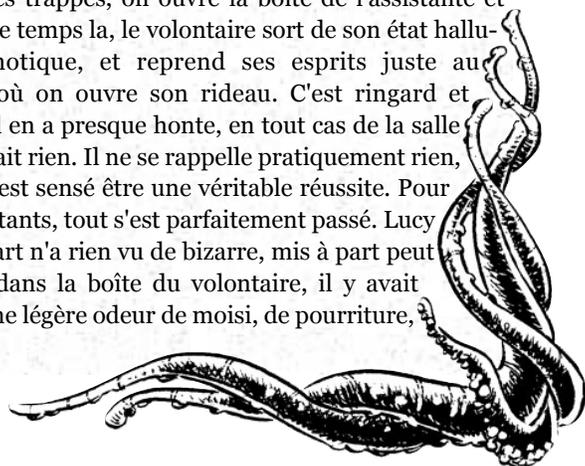
Sur ce brouhaha, le monsieur spectacle du Blue Lagoon monte sur scène et sort une bonne blague : " Il a dû s'envoler au 7e ciel avec cette charmante assistante et il ne veut pas en revenir ! Ha ha ha " ; nouvelle salve de rigolade, et hop ! le grand orchestre de jazz prend la suite des opérations et tout le monde se lève pour danser, tandis qu'on range le matériel du magicien en vitesse...



THE SHOW...

Si les PJ ne s'affolent pas (après tout, c'est peut être juste une bonne blague du magicien et ce n'est pas au PJ de payer l'addition de la soirée alors...), un des employés du cabaret leur demande de le suivre en coulisse : " Il semblerait qu'il y ait un problème messieurs... " En arrivant, ils voient le magicien et l'assistante en pleine dispute, avec à côté d'eux un petit bonhomme (le propriétaire des lieux qui semble ne rien comprendre mais est visiblement inquiet... surtout pour la réputation du cabaret : ça fait mauvais genre de faire disparaître ainsi la clientèle... En réussissant un Jet d'Ecouter, les PJ entendront Lucy dire : "Je t'avais dit qu'il ne me faisait pas confiance, que ce tour me foutait la frousse !" Quand les PJ arrivent, elle s'enferme dans sa loge. Le magicien soupire un grand coup et se tourne vers les PJ, l'air embarrassé...

Il leur explique qu'il n'a aucune idée de ce qu'a pu devenir leur compagnon ! Bien qu'il rechigne à le faire, il leur dévoile le truc du numéro : au moment où il ferme les rideaux, une trappe dissimulée sur la scène s'ouvre sous la boîte de Lucy, celle-ci descend rapidement en dessous de la scène. Un jeu de miroir permet de rendre cette partie invisible au public. Au même moment, dans la boîte du "volontaire", une petite cartouche de gaz hallucinogène et paralysant se vide et une autre trappe s'ouvre. Le volontaire tombe dans les bras de 2 assistants qui l'attendent en bas. Sous l'effet du gaz, la personne ne voit que des couleurs et des ombres, entend un bruit diffus, et semble dans un état quasi hypnotique. Ce gaz est bien entendu inoffensif (hem... à petites doses bien sûr...). Les assistants lui font rapidement gravir une petite échelle jusqu'à l'autre boîte tandis que l'assistante prend sa place. On referme les trappes, on ouvre la boîte de l'assistante et pendant ce temps la, le volontaire sort de son état hallucino-hypnotique, et reprend ses esprits juste au moment où on ouvre son rideau. C'est ringard et bidon et il en a presque honte, en tout cas de la salle on ne voyait rien. Il ne se rappelle pratiquement rien, et le tour est sensé être une véritable réussite. Pour les 2 assistants, tout s'est parfaitement passé. Lucy pour sa part n'a rien vu de bizarre, mis à part peut être que dans la boîte du volontaire, il y avait comme une légère odeur de moisi, de pourriture,



alors que d'habitude les restes de gaz ont plutôt une odeur d'amande.

Ce tour est le dernier venu dans leur spectacle, mais ils l'ont déjà réalisé plus d'une dizaine de fois, sans le moindre problème. Si on l'interroge sur l'origine des boîtes et/ou du tour, le magicien répond qu'il a tout fait lui-même, mais Lucy lui crie : "menteur !" Puis après un regard froid, il avoue l'avoir acheté à une de ses connaissances qui crée des tours pour des illusionnistes dans le monde entier. Lucy rajoute que ce numéro ne lui a jamais plu et qu'elle a toujours peur chaque fois qu'elle rentre dans une de ces boîtes...

... MUST GO ON

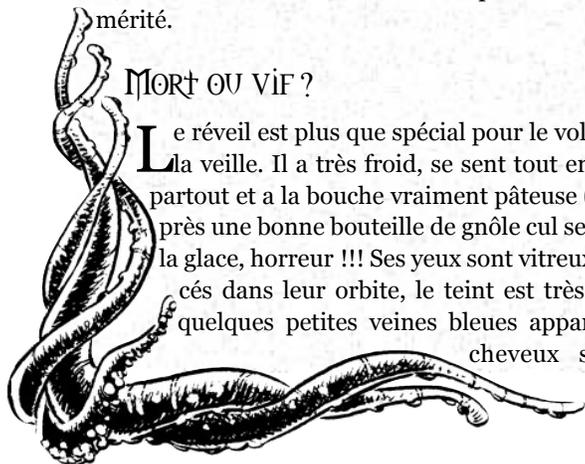
Durant ces explications, le cabaret s'est progressivement vidé de tous ses clients et a fermé ses portes. Le magicien leur propose de refaire une démonstration du tour. Les boîtes sont sur scène, les trappes sont ouvertes, le magicien explique étape par étape le numéro : la cartouche de gaz qui s'ouvre quand le rideau se ferme, les assistants, le trajet sous la scène, le bon timing et l'ouverture du rideau final. Malheureusement pas de miracle, le PJ disparu ne réapparaît pas par enchantement... au grand dam de tous... Du moins, ne réapparaît pas tout de suite. Car si quelqu'un (un PJ ou Lucy, mais un PJ c'est mieux) manipule machinalement le rideau de la boîte : ouverture = personne, fermeture ; ouverture = ARGH !!!... Il est là !!! (Jet de San 1/1D4 pour l'opérateur rideau). Le "volontaire" ne bouge pas et semble regarder dans le vide loin devant lui. En faisant un peu de bruit et quelques bonnes baffes, il se réveille et croit être encore en pleine représentation puis s'aperçoit bien vite que quelque chose cloche...

Il ne se rappelle rien, semble en parfaite santé, a juste un peu mal au crâne et a la gorge pâteuse. L'examen minutieux de la boîte ne changera rien, son apparition est totalement inexplicable ! (L'examen permettra au moins de voir que ces boîtes semblent vraiment vieilles, même si elles ont été rénovées).

Finalement tout est bien qui finit bien, et faites maintenant ce que vous voulez... Longues discussions vaines sur le pourquoi et le comment de l'histoire, cela n'avancera pas à grand chose. Fatigué, l'aube pointe le bout de son nez, tout le monde rentre chez soi pour un repos bien mérité.

MORT OU VIF ?

Le réveil est plus que spécial pour le volontaire de la veille. Il a très froid, se sent tout engourdi de partout et a la bouche vraiment pâteuse (pire qu'après une bonne bouteille de gnôle cul sec). Devant la glace, horreur !!! Ses yeux sont vitreux et enfoncés dans leur orbite, le teint est très pâle avec quelques petites veines bleues apparentes, les cheveux sont sans



vitalité, les dents partiellement déchaussées et le dessous des ongles vire au noir... Mais le pire, c'est sans doute le moment où il se rend compte que son cœur ne bat plus et qu'il n'a pas respiré depuis qu'il s'est réveillé... (Jet de San 1D10)

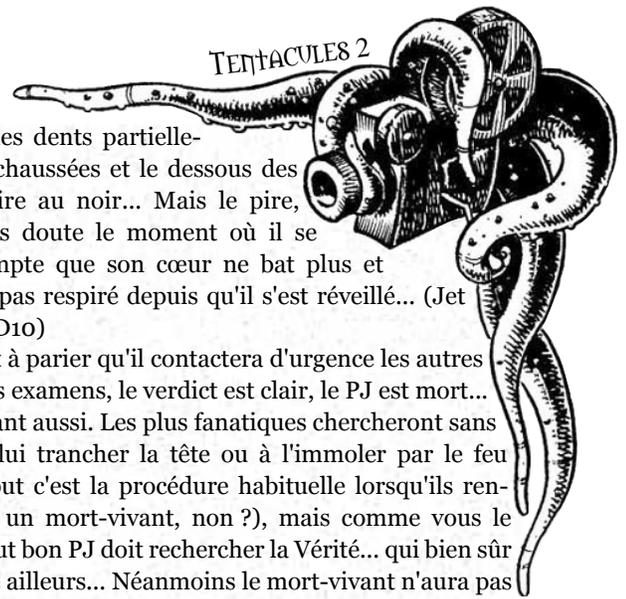
Il y a fort à parier qu'il contactera d'urgence les autres PJ. Après examens, le verdict est clair, le PJ est mort... mais vivant aussi. Les plus fanatiques chercheront sans doute à lui trancher la tête ou à l'immoler par le feu (après tout c'est la procédure habituelle lorsqu'ils rencontrent un mort-vivant, non ?), mais comme vous le savez, tout bon PJ doit rechercher la Vérité... qui bien sûr se trouve ailleurs... Néanmoins le mort-vivant n'aura pas la vie (ou la mort) facile : les animaux et les enfants hurlent à son passage et lui jettent même des cailloux (les enfants hein !) et il faudra une bonne dose de maquillage et de parfum pour lui donner une apparence... soutenable pour les vivants.

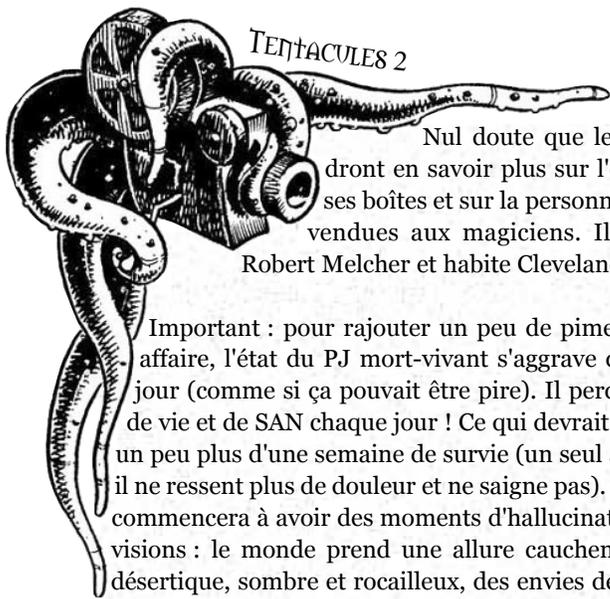
PREMIÈRE PISTE

Evidemment les magiciens. Le Blue Lagoon est fermé la journée, mais avec un peu de Baratin on peut apprendre que les magiciens sont partis et qu'ils continuent leur tournée. Ils vont actuellement en direction de Boston ! Les PJ les retrouvent durant leur prochaine représentation, pour le même numéro et cette fois-ci tout se passe normalement. Très surpris de les revoir à la fin du spectacle, le magicien ne permet pas d'examiner ses boîtes, jusqu'à ce qu'il s'évanouisse en apercevant le PJ mort-vivant.

- La cartouche de gaz : il y en a d'autres en réserve. Pour analyser sa composition, jet de Chimie. A partir de spores de champignons, mélange hallucinogène toxique à forte dose.

- Les boîtes : étudiées avec minutie et un œil d'expert (jet Histoire, Art, Occultisme) ; on voit que les cloisons en ébène ont subi plusieurs restaurations et couches de vernis successives. Une analyse poussée permet même de donner une origine vénitienne et de les dater de quelques siècles. Mais beaucoup plus étrange, sur une des parois rénovées, derrière un velours noir couvert de motifs égyptiens qui se décolle en partie, on peut voir d'inquiétants signes kabbalistiques gravés dans le bois et ceux-là semblent beaucoup plus récents, datant de quelques semaines tout au plus.





Nul doute que les PJ voudront en savoir plus sur l'origine de ses boîtes et sur la personne qui les a vendues aux magiciens. Il s'appelle Robert Melcher et habite Cleveland.

Important : pour rajouter un peu de piment à cette affaire, l'état du PJ mort-vivant s'aggrave de jour en jour (comme si ça pouvait être pire). Il perd un point de vie et de SAN chaque jour ! Ce qui devrait lui laisser un peu plus d'une semaine de survie (un seul avantage : il ne ressent plus de douleur et ne saigne pas). De plus, il commencera à avoir des moments d'hallucinations et de visions : le monde prend une allure cauchemardesque désertique, sombre et rocailleux, des envies de cannibalisme le prennent, etc.. Un peu comme dans la "Nuit des morts-vivants", la métamorphose se fait peu à peu et le final le transformera en monstre que ses compagnons devront absolument détruire... Pour éviter ça, nos PJ doivent enquêter au plus vite pour le sauver.

CHEZ MELCHER

Sa demeure se situe à l'écart de la ville sur la rive du lac Erié. En fait il s'agit d'un véritable manoir dans le plus pur style gothique sombre et inquiétant ! En sonnant la cloche du portail, la porte s'ouvre toute seule ! Simple mécanisme électrique. Des statues grecques mythologiques parsèment le jardin à la française. Tout laisse penser qu'il s'agit de la demeure d'un illuminé fanatique du Mythe. En fait le propriétaire est tout simplement un virtuose de mécanique de précision, d'électricité, d'optique et doué d'une grande imagination. Il crée des tours pour les plus grands illusionnistes et se doit donc d'avoir une demeure et un environnement qui puissent faire honneur à ses prestigieux clients.

Robert s'évanouit dès qu'il voit le PJ mort-vivant sur le pas de sa porte ! Ce qui devient encore plus compréhensible quand il montre un tableau représentant exactement le PJ avec les mêmes vêtements et le même visage cadavérique ! Et ce tableau date de plus d'un mois. Robert a acheté les boîtes vénitiennes et d'autres objets (ainsi que le tableau) à un étrange individu qu'il ne connaît pas mais qui était visiblement très doué en prestidigitation et qui l'a complètement bluffé. Ce sinistre personnage est bien entendu le sorcier-vengeur en question bien décidé à faire chanceler quelques âmes humaines. Robert a bizarrement oublié le nom de ce visiteur et ne peut donner qu'une vague description physique, car il a surtout bien du mal à accepter qu'une illusion qu'il a vendue ait pu transformer quelqu'un en mort-vivant et il décide donc de comater dans son lit avec un fort sentiment de culpabilité, laissant les PJ faire comme chez eux...

Un examen attentif du tableau permettra de voir dans le paysage de fond, des détails directement



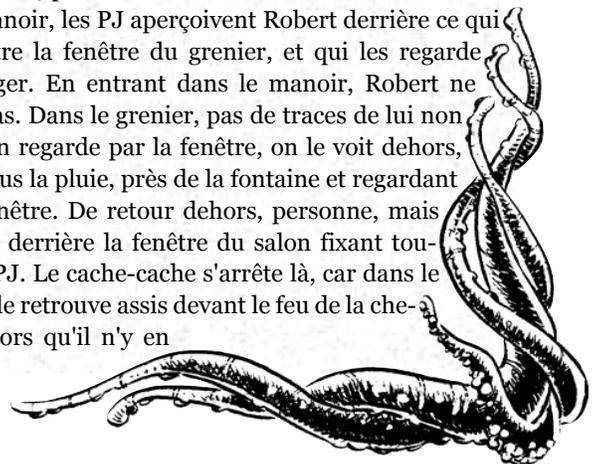
liés à une aventure précédente mettant face à face les PJ et le sorcier. Parmi les divers objets vendus par ce dernier à Robert, il y a :

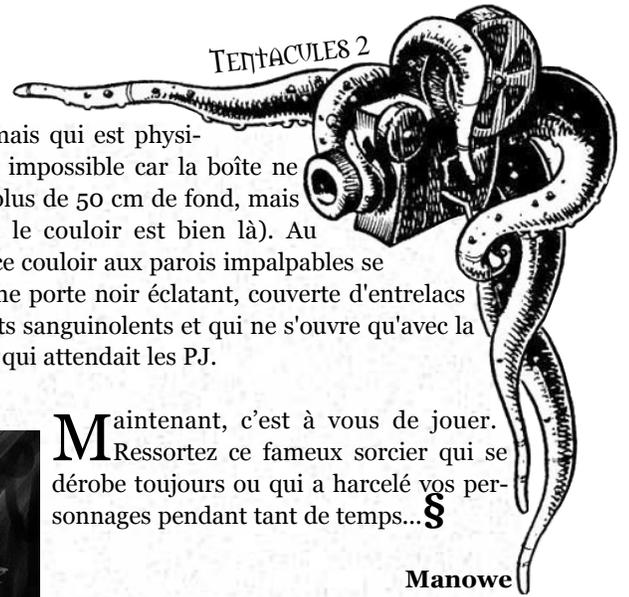
- Une boule de cristal sur un trépied en argent finement ciselé. Si on se concentre assez longtemps dessus, on est rempli de visions d'un futur de la Terre peu reluisant, ravagée et dominée par des horreurs sans visage... de quoi donner des cauchemars terribles et quelques pertes de SAN ;
- Un petit coffret renfermant diverses bricoles devant mettre les PJ sur la piste du sorcier et de leur ancienne rencontre (écaïlle de profond, griffe d'homme-serpent, anneaux d'une secte, effet personnel d'un PJ perdu durant ces vieilles investigations, etc.) ;
- Une grosse clé noire brillante, gravée d'étranges entrelacs et qui semble aimer le regard.

Les PJ ont tout le loisir de fouiner dans le bric-à-brac de Melcher, celui-ci ne s'étant pas encore remis du choc. Au milieu de ce fouillis, laissez traîner quelques objets "louches" : des squelettes de divers animaux mélangés, des morceaux de poupées tachés de sang, un vrai sarcophage égyptien qui ne contient plus de momie, une vraie-fausse (?) guillotine et chaise électrique, quelques épées, haches et arbalètes... Cette petite fouille leur prendra bien tout l'après-midi. Melcher a eu le temps de se rétablir et les invite à dîner (en demandant toutefois ce que désire manger le mort-vivant...) et même à dormir ici ; ce ne sont pas les chambres qui manquent. Dîner convivial. Robert cherche visiblement à trouver une explication logique à tout ça et leur propose de contacter demain un bon ami à lui et très bon médecin pour examiner le PJ.

LE MANOIR DE LA PEUR

Vers la fin de la soirée la pluie se met à tomber et soudain la cloche du portail sonne à plusieurs reprises. Melcher n'attend personne, et effectivement il n'y a personne dehors. La cloche sonne une seconde fois. Les PJ vont sûrement aller voir dehors. Ils auront le temps de voir une silhouette sombre s'éloigner du portail et s'attarder un instant près de leur voiture (s'ils en ont une) puis s'éloigner de nouveau dans l'obscurité. Se mettre à sa poursuite ne donne rien. Il a disparu, mais on peut quand même distinguer des traces de pas que la pluie efface lentement. Les 4 pneus de la voiture sont crevés. De retour vers le manoir, les PJ aperçoivent Robert derrière ce qui semble être la fenêtre du grenier, et qui les regarde sans bouger. En entrant dans le manoir, Robert ne répond pas. Dans le grenier, pas de traces de lui non plus. Si on regarde par la fenêtre, on le voit dehors, debout sous la pluie, près de la fontaine et regardant vers la fenêtre. De retour dehors, personne, mais on le voit derrière la fenêtre du salon fixant toujours les PJ. Le cache-cache s'arrête là, car dans le salon, on le retrouve assis devant le feu de la cheminée (alors qu'il n'y en





avait pas quelques minutes plus tôt), mort, les yeux arrachés et disparus (0/1D4 de SAN). Un petit jet de TOC permet de découvrir des traces de pas humides semblant venir de l'âtre de la cheminée et sortir du salon ?! La pluie devient un orage parsemé d'éclairs.

Le manoir va maintenant se transformer petit à petit en maison des horreurs sous l'emprise maléfique du sorcier. Des bruits de pas partout, des coups contre le mur, des meubles qui bougent, des tableaux qui se décrochent, des animaux empaillés prenant vie, des petites poupées démoniaques se promenant avec des couteaux aiguisés, etc.. C'est le moment de sortir la panoplie des classiques de film d'horreur. La "maison des horreurs" les conduit jusqu'au grenier, où on retrouve Melcher pendu à une poutre ! A ses pieds, un message du sorcier aux PJ (à vous de voir selon leur dernière rencontre, en tout cas quelque chose qui doit les aiguiller encore plus sur la piste du sorcier). Tous ces événements ne doivent pas forcément être dangereux pour les PJ, mais doivent surtout les déstabiliser et leur faire se demander s'ils sont toujours



dans la réalité (et aussi faire perdre quelques points de SAN). Allez-y, mettez le paquet ! Dans tous les cas en redescendant, un étrange tapis de fumée verte gravit l'escalier et a déjà rempli tout le premier étage. L'odeur fera immédiatement penser au gaz utilisé dans les boîtes magiques. Rien de bien toxique (tout juste quelques points de vie) mais perturbera encore plus leur perception de la réalité. Si les PJ tentent de fuir le manoir, celui-ci les empêche (porte bloquée, ouverture donnant sur des murs, etc..). Pour aggraver le tout, le PJ mort-vivant est pris de crises de spasmes et son comportement doit paraître de plus en plus inquiétant pour ses amis. D'ailleurs en jetant un coup d'œil distrait au tableau le représentant, la peinture a changé et le montre maintenant en train de manger les cadavres des autres PJ... gloups... Ceux-ci n'ont d'autres solutions que de remonter à la source de la fumée qui vient de la cave.

A LA SOURCE

Dans la cave (qui sert accessoirement de réserve et d'atelier à Melcher), l'origine de la fumée devrait surprendre les PJ : bien en évidence au milieu de la pièce, une boîte magique en tout point semblable à celle utilisée à New York. La fumée sort par-dessous le rideau. S'ils avaient déjà visité la cave ils sont certains qu'elle n'était pas là avant.

En tirant le rideau, la boîte ouvre sur un long couloir d'où vient la

fumée (mais qui est physiquement impossible car la boîte ne fait pas plus de 50 cm de fond, mais pourtant le couloir est bien là). Au fond de ce couloir aux parois impalpables se trouve une porte noir éclatant, couverte d'entrelacs aux reflets sanguinolents et qui ne s'ouvre qu'avec la clé noire qui attendait les PJ.

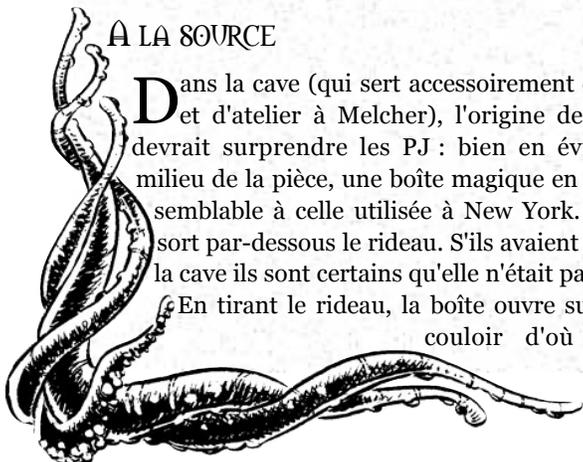
Maintenant, c'est à vous de jouer. Ressortez ce fameux sorcier qui se dérobe toujours ou qui a harcelé vos personnages pendant tant de temps...§

Manowe

Réponses à la page-jeu :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	C	T	H	U	L	O	I	D	E
II	T		Y		L	U	T	A	I
III	H		D	U	O		H		H
IV	U	F	R		I	M	A	G	O
V	L		A		G		Q		R
VI	H	Y			H	O	Q	U	E
VII	U	I	A		R	H	A	N	
VIII			G	H	A	S			A

UN SHAN VOUS PREND LA TÊTE



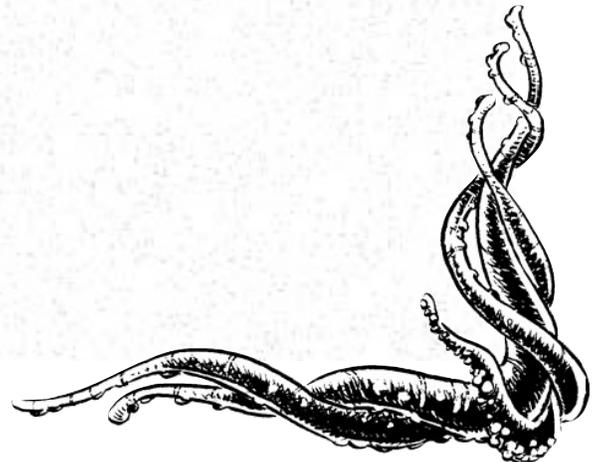


LES CHIENS DE TINDALOS

D'APRÈS LA NOUVELLE DE FRANK BELKNAP LONG JR
UNE BANDE DESSINÉE DE SYLVAIN CHEVALIER 2003

Tentacules vous offre une bande dessinée inédite tirée de la nouvelle Les Chiens de Tindalos de Frank Belknap Long Jr. Dans ce numéro, suite et fin, les 6 dernières planches

Retrouvez cette bande dessinée sur le site de Sylvain :
<http://membres.lycos.fr/chezsylvain/>



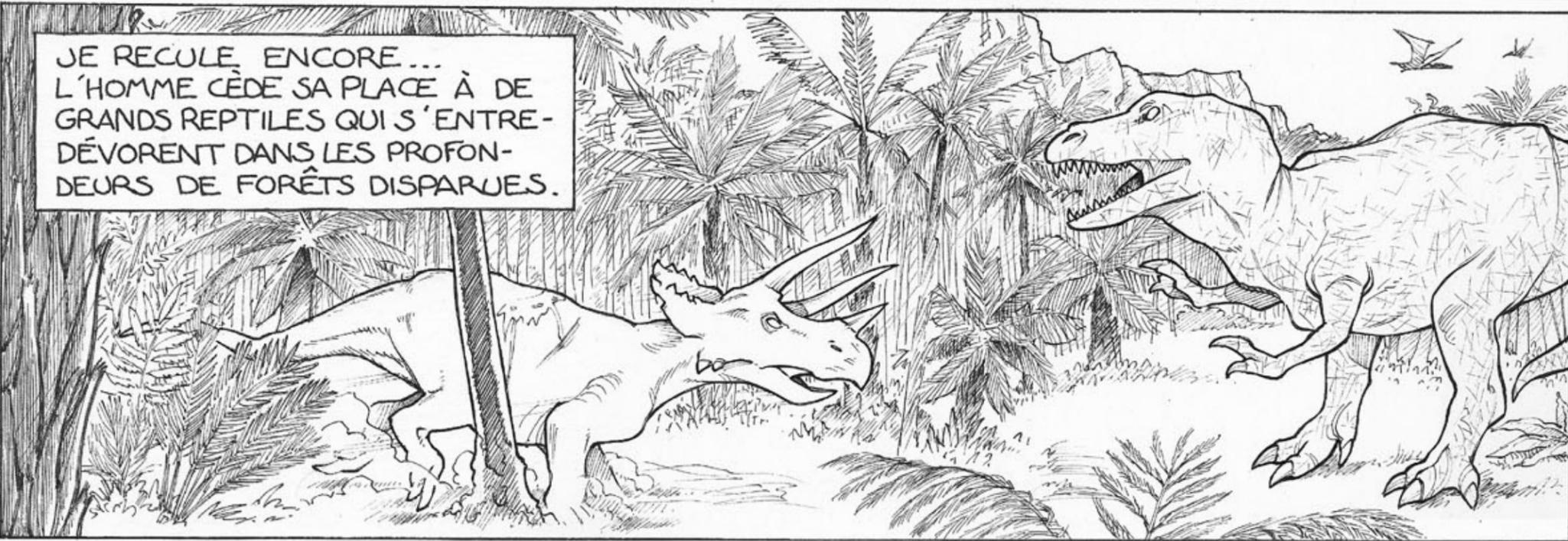


JE TRAVERSE À PRÉSENT
D'ÉTRANGES PANS COURBES
ET PANS ANGULEUX QUI
FORMENT LE TISSU DU
TEMPS .

IL Y A
UN TEMPS
INCURVÉ ET
UN TEMPS
ANGULEUX.

CE QUI HABITE
LE TEMPS ANGULEUX
SE VOIT INTERDIT LE
PASSAGE VERS LE TEMPS
INCURVÉ .

C'EST EXTRÊMEMENT
ÉTRANGE .



JE RECOULE ENCORE...
L'HOMME CÈDE SA PLACE À DE
GRANDS REPTILES QUI S'ENTRE-
DÉVORENT DANS LES PROFON-
DEURS DE FORÊTS DISPARUES.



D'IMMENSES FORMES RAMPENT
DANS LA BOUE, AU MILIEU DE
VÉGÉTATIONS EN PUTRÉFACTION.



IL N'Y A MAINTENANT PLUS QUE
DES ORGANISMES UNICÉLLULAIRES.

J'ARRIVE À L'ULTIME
FRONTIÈRE DE LA VIE .

JE ...



JE ... JE TRAVERSE UN VOILE DE TEMPS ANGULEUX . JE VAIS DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA VIE !!



DOIS- JE VOUS RÉVEILLER ?

NON! NON!

JE VEUX VOIR ! DE ... DE L'AUTRE CÔTÉ ILYA ... HO MON DIEU!!

IL Y A DES CHOSES . ELLES PASSENT PAR DES ANGLES, À TRAVERS LA TEXTURE DU TEMPS. ELLES...ELLES SE TOURNENT VERS MOI.

ELLES SE DIRIGENT VERS MOI !



JE CROIS QU'ELLES ME SENTENT !! ELLES ...



ELLES REMONTENT LA VOIE !

C'EST À CET INSTANT QUE JE PRIS CONSCIENCE QU'UNE FORTE ODEUR, ÂCRE ET NAUSÉABONDE AVAIT ENVAHIT TOUT LE BUREAU.



ELLES SONT SUR MES TRACES!!

CHALDMERS

MON AMI ÉTAIT HABITÉ PAR UNE PEUR PANIQUE .



REPRENEZ-VOUS MON VIEUX !!



CHALDMERS

LES EFFETS DE LA DROGUE SE DISSIPÈRENT AUSSI VIOLEMMENT QU'ILS ÉTAIENT APPARUS. MON AMI TOMBA DE SUITE DANS UNE LOURDE APATHIE .



PLUS TARD.

J'ÉTAIS OPPOSÉ
À CETTE EXPÉRIMENTATION.
CETTE DROGUE EST...
DANGEREUSE ! ELLE VOUS A
FAIT VIVRE UN TERRIBLE
CAUCHEMARD.

LE LIAO N'Y EST
POUR RIEN.

CELA
EXISTE !

NUL MOT D'HOMME
NE PEUT DÉCRIRE CES
CHOSSES. C'EST
POUR NE PAS
AVOIR À LE
FAIRE, QUE LES
GRECS ANCIENS
LEUR DONNÈ-
RENT UN NON.

LES CHIENS DE TINDALOS !!

LE RÉSULTAT
DE L'ACTE IMPIE
COMMIS AUX ORIGINES
DE LA VIE. ILS SONT
LA CORRUPTION DE
NOTRE MONDE.
L'IMPURETÉ PRIMAIRE
QUI HABITE LE
TEMPS ANGULEUX.

EFFLANQUÉS
ET ASSOIFFÉS !

ILS SONT
EFFLANQUÉS ET
ASSOIFFÉS !!

JE SUIS DÉSOULÉ DE CE QUI VOUS
ARRIVE, MAIS JE NE PEUX
RESTER VOUS ÉCOUTER DÉLIRER
DE LA SORTE.

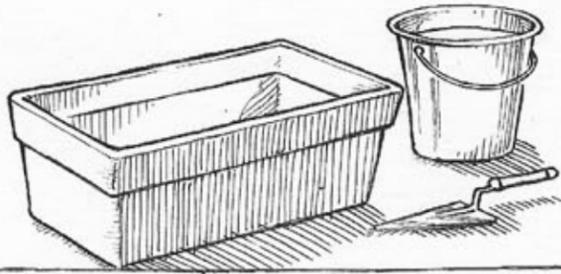
PEUT-ÊTRE
DEVRIEZ-VOUS
CONSULTER UN
MÉDECIN ! ?

DÈS L'AUBE, CHALDMERS
M'APPELLA, FÉBRILE.

TRÈS BIEN ...
J'APPORTERAI
CE PLÂTRE.



LES CHIENS DE TINDALOS ! ILS NE PEUVENT PASSER QUE PAR LES ANGLES.



TOUS LES MEUBLES DU BUREAU AVAIENT ÉTÉ DÉMÉNAGÉS DANS LES AUTRES PIÈCES.

SON ÉTAT NE SEMBLAIT PAS S'ÊTRE AMÉLIORÉ.

IL FAUDRA ALLER VITE FRANK. NOS ÂMES EN DEPENDENT. IL FAUT LES MAINTENIR HORS DE NOTRE ESPACE. LEUR INTERDIRE LE PASSAGE.



IL FAUT SUPPRIMER TOUS LES ANGLES DE CETTE PIÈCE !



CHAQUE LÉZARDE FUT COMBLÉE, CHAQUE ARRÊTE FUT ASSOUPLE PAR LE PLÂTRE

LORSQUE CE FUT FINI, JE FUS SOULAGÉ QUE CELA APORTE UN RELATIF APAISEMENT À MON AMI .

À PRÉSENT JE VAIS ATTENDRE . ATTENDRE ET OBSERVER .



IL NE ME RETINS PAS.



JE SAVAIS QU'IL ME FAUDRAIT "AIDER" CHALDMERS.

J'ÉTAIS DÉCIDÉ À TÉLÉPHONER AUX AUTORITÉS PSYCHIATRIQUES SI SON ÉTAT N'AVAIT PAS ÉVOLUÉ D'ICI AU LENDEMAIN.

CHEVALER-03

À 2H DU MATIN, UNE SECOUSSE SISMIQUE DÉSORGANISA COMPLÈTEMENT NOTRE PETITE VILLE DE PARTRIDGEVILLE, CAUSANT DE NOMBREUX DÉGATS.



LE MATIN MÊME, UN VOISIN DE PALIER, INQUIÉTÉ PAR UNE ODEUR QU'IL PRIT POUR UNE FUITE DE GAZ, FIT OUVRIR PAR LE CONCIERGE L'APPARTEMENT DE CHALDMERS.



LE MÊME JOUR, LA GAZETTE ME DONNA D'ATROCES NOUVELLES DE MON PAUVRE AMI.



ILS TROUVÈRENT LES MEUBLES DU BUREAU ENTASSÉS DANS LE COULOIR, ...



ET LES DEUX HOMMES FIRENT LA DÉCOUVERTE DE L'INSUPPORTABLE SCÈNE.

SA TÊTE ARRACHÉE ÉTAIT GROTESQUEMENT PLACÉE SUR SON TORS. MACULÉ D'UN PUS BLEUÂTRE.

IL S'AGIRAIT D'UNE SORTE DE PROTOPLASME VIVANT DÉPOURVU D'ENZYME. ÉLÉMENT QUI LUI EST, POURTANT, INDISSOCIABLE SUR NOTRE PLANÈTE.

CETTE SUBSTANCE RESTERA UNE ÉNIGME POUR LE LABORATOIRE CHARGÉ D'EN FAIRE L'ANALYSE.

SI UNE TELLE MATIÈRE VIVANTE POUVAIT EXISTER, ELLE SERAIT PERSISTANTE DANS LE TEMPS.

C'EST À DIRE IMMORTELLE.

LE CORPS EXSANGUE, NE SEMBLAIT AVOIR RÉPANDU AUCUNE GOUTTE DE SANG SUR LE SOL, MALGRÉS LA DÉCAPITATION.

DES DÉBRIS DE PLÂTRE, SANS DOUTE DÉTACHÉS DES MURS PAR LE TREMBLEMENT DE TERRE, AVAIENT ÉTÉ "ARRANGÉS" AUTOURS DU CORPS AFIN DE FORMER UN TRIANGLE PARFAIT.