



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 :

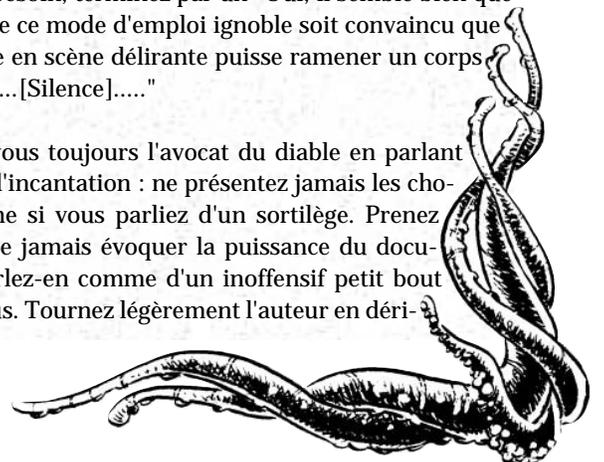
* En partant du postulat que le texte découvert est intelligible aux investigateurs, commencez par leur parler des considérations générales du texte,

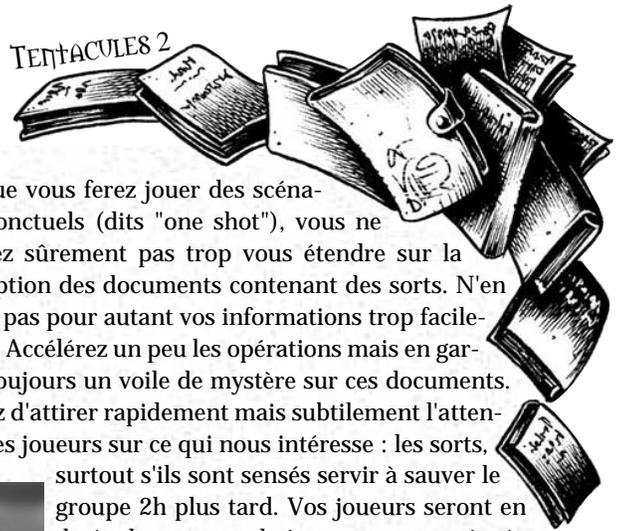
de sa structure tout en distillant soigneusement quelques éléments troublants dans vos descriptions. Ne leur parlez jamais directement d'un "sort" ou d'un "rituel" avant que plusieurs d'entre eux aient déduit ce fait de vos descriptions et l'aient exprimé. Parlez juste du "parchemin", du "document", 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-





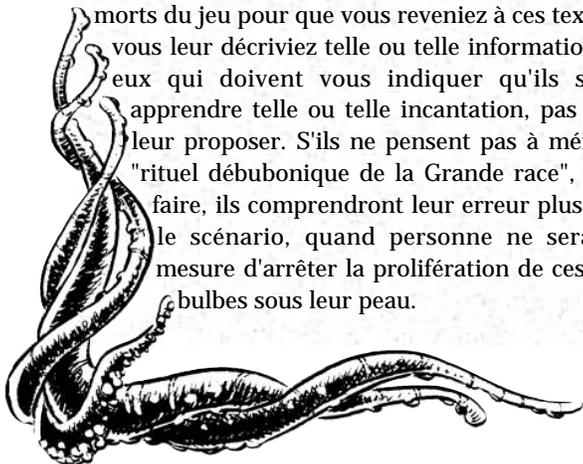
sion dans vos propos : paranoïa, insanité d'esprit, débilité profonde, voire crétinisme congénital seront autant d'expressions à votre service. N'hésitez pas à commenter son travail comme si vous étiez un scientifique très cartésien et logique : les déblatérations fébriles, travaux totalement déstructurés, 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 associerez 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 !".

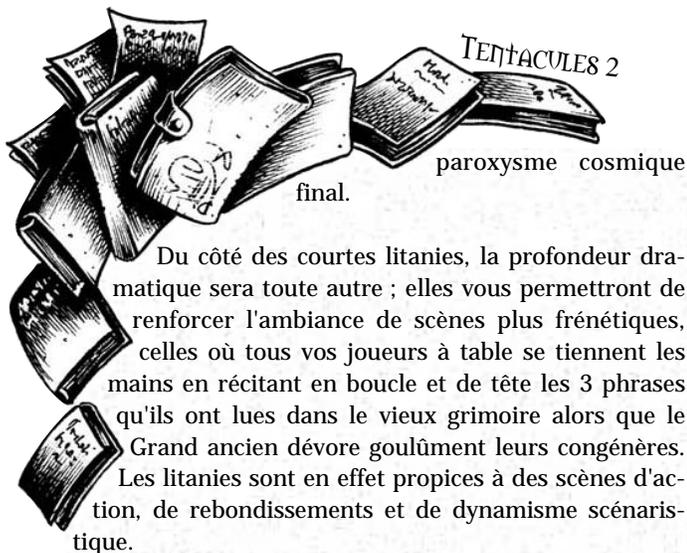
3 - LITANIES ET RITUELS CE QU'IL NOUS FAUT POUR CETTE INCANTATION, CE SONT DES CANONS SCIEÉS

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 récitables 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 BAYER OU MANGER DE LA TERRE EN COÛTANT APRÈS INVOCATION DE NYARLATHOTEP

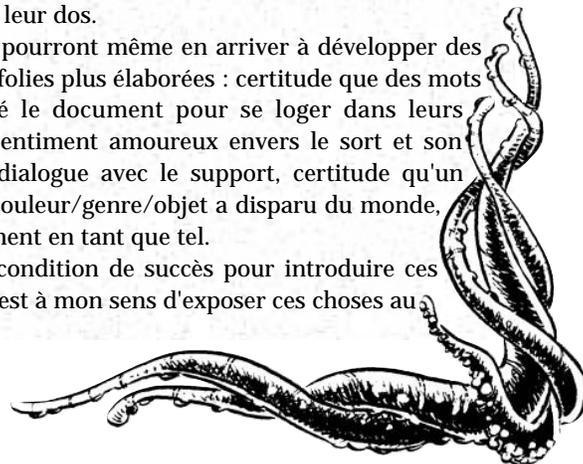
La pratique de la magie comme la découverte du Mythe L'grignotera la santé mentale de vos investigateurs avec autant d'application qu'un gros rat dans une boîte à gâteaux. En effet, leur participation à ce genre de manifestations surréelles tellement éloignées des convictions bien cartésiennes des sociétés 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.

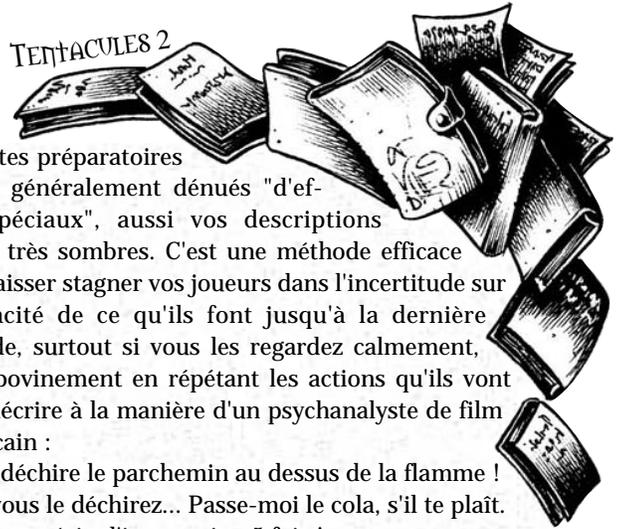
La folie causée par les sorts peut être un élément très intéressant à insérer dans vos parties. Encore une fois, ce n'est pas la seule perte de points de SAN qui plongera vos joueurs dans la crainte, mais plutôt les manifestations de cette folie dans vos descriptions et votre jeu de Gardien de l'AdC. 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.

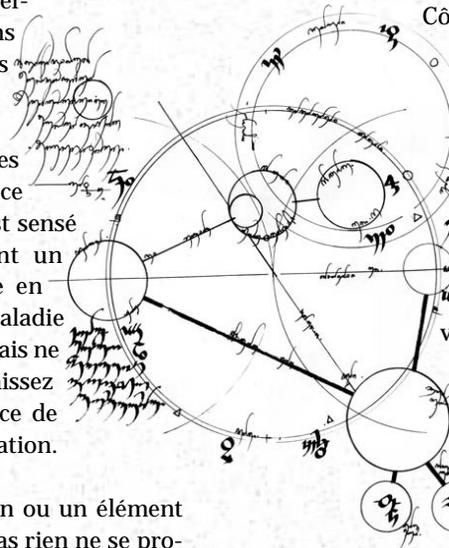
7 - METTRE EN SCÈNE

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.
- Pfffffcchhhh ! Ca fait de la fumée et ça ne sent pas la rose... "



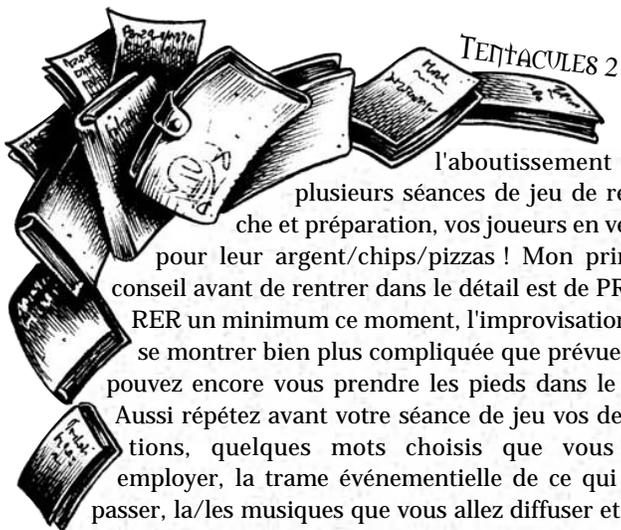
Côté hors-jeu, je vous conseille de garder une lumière neutre dans votre local de jeu, de ne pas passer de musique spécifique qui trahirait peut-être la suite logique des événements. L'absence d'ambiance sonore serait même plus souhaitable si le fait que vous arrêtez la musique ne risque pas de mettre 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 PRÉPARER 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. Évitez simplement l'écueil du ridicule (des broubrou 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 ?

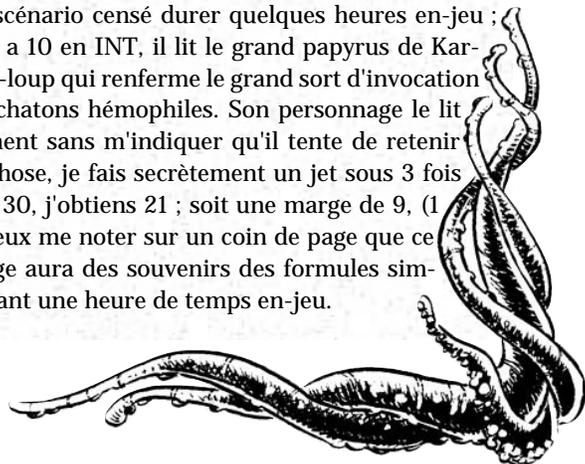
Pour la mémorisation d'une formule courte (1-5 lignes), j'ai mis un petit système au point :

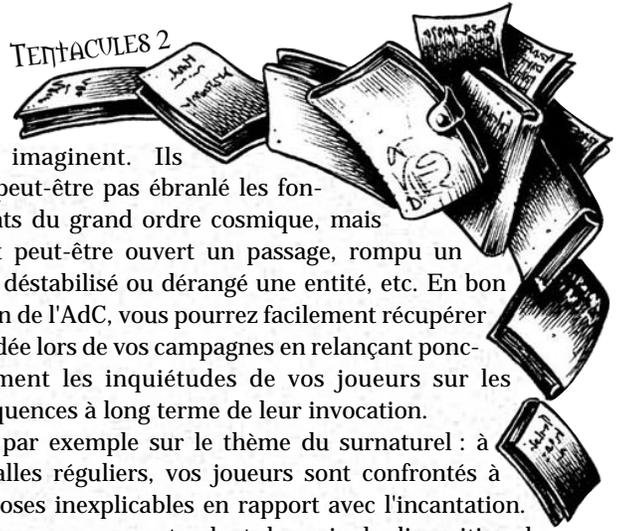
Je fais moi-même un jet sous 5 fois l'INTElligence de chaque personnage qui lit la formule en me précisant qu'il tente de la retenir (sous 3 fois l'intelligence si le personnage ne tente pas de se souvenir).

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.

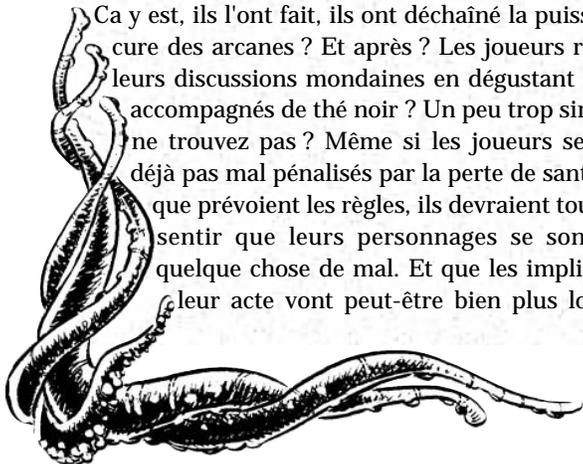
Dans le cas où vous manquez de temps, limitez vos interactions à une simple description de la découverte faite par les personnages, et du temps qu'ils ont passé à l'étudier. Dans cette hypothèse, vous pouvez par exemple procéder de manière "cinématographique" en décrivant les longues scènes de lecture et d'étude du point de vue d'une caméra épiaut 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 ! §

