

# Introduction

La plus grande preuve de la commisération de notre monde est, j'en suis convaincu, l'incapacité du cerveau humain à l'appréhender dans sa totalité. Nous menons nos vies sur une île d'ignorance paradisiaque, au beau milieu d'une mer de noirceur infinie. Jamais il n'a été prévu que nous nous en éloignions de plus de quelques pas. Les sciences, pour l'instant, nous tirent chacune dans une direction distincte, et nous ont peu nui. Mais un jour viendra où la réunion de toutes ces connaissances disparates nous laissera entrevoir l'effroyable immensité de la réalité et, en corollaire, l'absurdité de notre position. Je prédis qu'alors, l'humanité plongera dans une terrible folie collective, ou se renfermera dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge sombre.

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

Bienvenue dans *Le Manuel de l'investigateur de L'Appel de Cthulhu* !

*L'Appel de Cthulhu* est un jeu de secrets, de mystères et d'horreur. Dans la peau d'un investigateur déterminé, vous visiterez des lieux étranges et dangereux, percerez des complots abominables et révélez les terreurs dissimulées dans les ténèbres. Vous ferez face à des adorateurs déments, des monstres et des entités qui feront vaciller votre raison. Entre les pages d'ouvrages oubliés, vous découvrirez des secrets que l'humanité n'est pas prête à connaître.

Vous et vos compagnons déciderez peut-être du sort de la Terre...

*L'Appel de Cthulhu* est un jeu de rôle d'horreur, basé sur les textes d'Howard Phillips Lovecraft. Auteur prolifique des années 1920 et 1930, son œuvre touche à l'épouvante universelle autant qu'intime. Après sa mort en 1937, ses récits ont gagné en notoriété. Aujourd'hui, il est considéré comme l'un des écrivains majeurs d'Amérique, pour le genre de l'horreur fantastique. Son influence se ressent dans la littérature, le cinéma et chez ses nombreux admirateurs. De fait, Lovecraft lui-même est devenu une figure légendaire. Ses écrits s'étendent de la science-fiction à l'horreur gothique, en passant par la terreur cosmique nihiliste. Bref, une base idéale pour un jeu de rôle.

#### Instructions à lire en premier

Si vous n'avez jamais joué à *L'Appel de Cthulhu*, nous vous recommandons de lire cette introduction, particulièrement l'exemple de partie des pages 9 et 10, puis la nouvelle d'H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*, à partir de la page 12, avant de vous plonger dans le reste de l'ouvrage. Par contre, si vous connaissez déjà H. P. Lovecraft et les versions précédentes de *L'Appel de Cthulhu*, vous pouvez probablement sauter directement au *Chapitre Trois : Création des investigateurs*.

La plus célèbre des inventions de Lovecraft, maintenant connue sous le nom de Mythe de Cthulhu, est un ensemble de nouvelles partageant quelques éléments, notamment des références à des ouvrages occultes légendaires et des entités surnaturelles semi-divines. Le Mythe de Cthulhu a enflammé l'imagination d'autres auteurs, pour la plupart des protégés ou des amis de Lovecraft. Sans attendre, ils ont apporté leurs propres pièces à cette mythologie complexe, développant ses idées et ses éléments constitutifs. Des fictions s'inscrivant dans le Mythe sont encore écrites (ou filmées) de nos jours, par les héritiers littéraires de Lovecraft.

Ne vous inquiétez pas si vous n'avez jamais lu Lovecraft ou si vous ne savez rien sur le Mythe de Cthulhu. Ces informations seront dévoilées en cours de jeu. Découvrir les secrets de l'univers et percer les mystères inventés par le gardien des arcanes (l'arbitre du jeu) font partie du plaisir de *L'Appel de Cthulhu* !

#### À propos de cet ouvrage

Ce livre a été écrit à destination des joueurs qui tiendront le rôle des investigateurs dans une partie de *L'Appel de Cthulhu*. Outre la procédure de création d'investigateurs, il contient des conseils de jeu et des informations sur la période de prédilection des récits d'H. P. Lovecraft, les années 20, ainsi que l'époque moderne.

En plus de ce livre, vous aurez besoin de dés spéciaux, de crayons et de papier. L'un d'entre vous, qui doit posséder *Le Manuel du gardien de L'Appel de Cthulhu*, sera le gardien des arcanes.

#### Le jeu en quelques mots

Une partie de *L'Appel de Cthulhu* a un but simple : s'amuser avec des amis en vivant une histoire lovecraftienne de votre propre création. Les joueurs endossent le rôle d'intrépides investigateurs de l'inconnu. Ils vont traquer, étudier et, finalement, détruire les

horreurs, les mystères et les secrets du Mythe de Cthulhu. Le jeu a besoin d'un médiateur, appelé « gardien des arcanes » (ou simplement « le gardien »), chargé de mettre en place les situations que vont vivre les joueurs.

Les investigateurs n'ont pas à ressembler aux joueurs qui les interprètent. Au contraire, il est souvent intéressant de jouer un rôle éloigné de sa propre personnalité : un détective privé coriace, un chauffeur de taxi malpoli ou un occultiste d'une gentillesse inquiétante.

Une partie de jeu de rôle est essentiellement constituée de dialogues. Le gardien expose la scène, décrit l'environnement, les individus rencontrés et les événements. Les joueurs décrivent les intentions de leurs investigateurs. Le gardien leur répond s'ils en sont capables ou pas, et ce qui se passe ensuite. Le jeu de rôle est une discussion à plusieurs, avec de nombreuses surprises en cours de route.

Les règles du jeu emploient des dés pour déterminer si une action au résultat incertain et intéressant réussit ou échoue. Par exemple, on lance les dés pour savoir si les investigateurs sont assez rapides pour échapper à la chute d'une statue qui menace de les écraser ! Les règles décrivent la façon de résoudre ces conflits.

#### Coopération et compétition

Le jeu est un passe-temps à caractère social. Si vous préférez être seul pour faire travailler votre imagination, mieux vaut lire un livre (ou écrire !). Toutefois, autant vous avertir dès maintenant : quand plusieurs personnes se rassemblent, elles construisent une fiction commune bien plus chaotique et inventive que tout ce que pourrait produire un individu isolé. Leurs efforts conjoints résultent en une expérience unique, qui ne ressemble à rien d'autre.



Ensemble, vous créez et développez une histoire où vous aurez le premier rôle. Les joueurs doivent toujours collaborer, même si leurs personnages, eux, ne le font pas nécessairement. Les investigateurs peuvent être des gens bien, des brutes retorses ou tout ce qui vous passe par la tête. L'intérêt du jeu de rôle vient de l'ingéniosité des joueurs à interpréter leur personnage et déclamer leurs échanges, ainsi que des directions imprévues que va prendre le récit, qu'elles soient effrayantes ou amusantes. Travailler tous ensemble, avec le gardien, permet d'établir un monde fictif agréable et compréhensible. La coopération offre de grandes récompenses. Souvenez-vous, le but du jeu est de s'amuser !

### Gagnants et perdants

Dans *L'Appel de Cthulhu*, il n'y a ni gagnants, ni perdants au sens traditionnel du terme. Les joueurs coopèrent afin d'atteindre un but commun, généralement découvrir et déjouer le projet macabre d'une société secrète ou d'une secte maléfique. Les investigateurs font face à une opposition extérieure, qu'elle soit humaine ou monstrueuse, contrôlée par le gardien. Chargé de la gestion du jeu, il prépare pour ses joueurs un scénario de son cru ou une aventure achetée dans le commerce.

Dans ce contexte, les joueurs gagnent si les investigateurs atteignent leur but, et perdent s'ils n'y parviennent pas et finissent par renoncer. Pendant la partie, les investigateurs peuvent être blessés,

subir des expériences traumatisantes ou même mourir. Néanmoins, quelqu'un doit se dresser contre les horreurs cosmiques de l'univers. La mort d'un investigateur est un prix de peu de poids s'il permet de contrecarrer les plans de domination du grand Cthulhu !

Les investigateurs qui sortent vivants de leurs péripéties y gagnent des pouvoirs occultes glanés dans des grimoires oubliés, des connaissances approfondies des entités monstrueuses dissimulées dans les failles de la réalité et une expérience accrue dans l'usage de leurs compétences. Ainsi, ils continuent à évoluer, jusqu'à leur fin funeste ou leur départ à la retraite.

### Exemple de partie

Si vous n'avez jamais participé à un jeu de rôle, vous vous demandez sûrement comment ils se déroulent. Vous trouverez ci-dessous un exemple de partie typique. Ne vous inquiétez pas si vous ne reconnaissez pas certains termes, vous saurez leur usage en commençant à jouer.

Les joueurs, Élodie, Victor, Alice et Antoine, contrôlent chacun un investigateur. Le gardien, Marie, dirige la partie et contrôle les personnages non-joueurs et les monstres. Vous verrez que même si les joueurs ont différentes façons de désigner leurs personnages, Marie n'a aucun mal à les comprendre. La partie a déjà débuté quand...

MARIE (GARDIEN). – Vous arrivez à la bibliothèque juste avant la fermeture. Il n'y a pas grand-monde. En fait, les gens sont en train de partir. Vous remarquez une bibliothécaire assise derrière le comptoir. Alors, que faites-vous ?

ÉLODIE. – Je veux parler à la bibliothécaire. Vous devriez rester là en attendant.

*Les autres joueurs acceptent le plan d'Élodie.*

MARIE (GARDIEN). – Tu arrives au comptoir. La bibliothécaire est occupée à trier des piles de livres. D'âge mûr, elle porte de grosses lunettes et ne te semble pas franchement aimable.

ÉLODIE. – Euh ... Je me racle la gorge pour attirer son attention, puis je lui fais un grand sourire.

MARIE (GARDIEN). – Elle lève les yeux, l'air encore plus ennuyé qu'avant. Elle te dit : « On ferme, vous savez. »

ÉLODIE. – (*D'un ton poli.*) « Je suis vraiment désolée, mais je me demandais si vous pouviez m'aider. Pouvez-vous m'indiquer la section d'histoire régionale ? C'est vraiment très urgent. »

VICTOR. – Bon, pendant qu'Élodie parle avec elle, je vais chercher la section des livres occultes.

MARIE (GARDIEN). – Un moment, Victor. Je m'occupe de toi tout de suite.



Dans *L'Appel de Cthulhu*, les joueurs interprètent des investigateurs



Élodie, elle pousse un soupir, mais te montre du doigt un groupe d'étagères à deux rangées de là. Puis, elle te dit : « C'est par-là. Vous avez dix minutes avant que je ne ferme les portes pour la nuit. »

Bien, Victor. En regardant les panneaux, tu vois qu'il existe une section « Mystères et surnaturel » au fond. Tu veux aller voir ?

VICTOR. – Bien sûr !

ALICE. – Mon détective privé, Jack, attend près de l'entrée, en gardant les yeux ouverts.

ANTOINE. – Je vais avec Victor.

MARIE (GARDIEN). – Élodie, tu arrives à la section sur l'histoire régionale. Que cherches-tu ?

ÉLODIE. – Je regarde si je trouve des choses sur le Culte de la Flamme verte, et aussi s'il y a des antécédents d'incidents dans le cimetière municipal.

MARIE (GARDIEN). – D'ac. Peux-tu me faire un test de bibliothèque ?

ÉLODIE. – Pas de souci. *(Elle lance deux dés à dix faces.)* J'ai fait 34, pour une compétence de 40. Qu'est-ce que je trouve ?

MARIE (GARDIEN). – Bien. En parcourant les rayonnages, tu tombes sur un livre intitulé *Fantômes et Légendes locales*. On dirait bien qu'un chapitre entier est consacré au cimetière de Burke. Il va falloir l'emprunter rapidement, tes dix minutes sont presque écoulées.

VICTOR. – Alors, est-ce qu'Antoine et moi avons trouvé quelque chose ? Tu veux qu'on fasse un jet ?

MARIE (GARDIEN). – Eh bien, alors que vous arrivez dans la section des mystères, vous apercevez un homme suspect, en gabardine. Il est en train d'examiner un livre ancien. Tout d'un coup, il vous remarque et s'éclipse de l'autre côté des étagères.

ANTOINE. – Il cache quelque chose ! Ce n'était pas le mec du bar d'hier soir ?

MARIE (GARDIEN). – Difficile à dire, tu ne l'as pas bien vu. Mais il y a une ressemblance, oui.

ANTOINE. – Je suis sûr que c'est le type qui nous suit ! Je cours derrière lui !

VICTOR. – Oui ! On fonce !

MARIE (GARDIEN). – D'ac. Je m'occupe un peu d'Élodie et je reviens à vous. Élodie, tu te diriges vers le comptoir ?

ÉLODIE. – Oui, je veux faire enregistrer le livre.

MARIE (GARDIEN). – Bien. Antoine et Victor, vous contournez le rayon, et tombez sur le type ! Il vous attendait, le livre à la main et un sourire malicieux aux lèvres.

ANTOINE. – Ah, je ne m'attendais pas à ça. Je m'arrête, et je le regarde. Qu'est-ce qu'il fiche avec le livre ?

VICTOR. – Je peux faire un test de psychologie pour deviner ses intentions ?

MARIE (GARDIEN). – Oui, lance les dés. Antoine, il tient juste le livre fermement à deux mains.

VICTOR. – C'est réussi. J'ai même fait moins que la moitié de ma compétence.

MARIE (GARDIEN). – On dirait qu'il veut te dire quelque chose. Il te fait signe avec le livre pour que tu t'approches.

VICTOR. – Bon, je m'approche de lui. « Je peux vous aider ? »

ANTOINE. – Je reste en arrière, le temps de voir ce qui se passe.

MARIE (GARDIEN). – *(À Élodie.)* La bibliothécaire enregistre ton livre, puis te demande à toi et à tes amis de partir, puisqu'elle doit fermer.

ÉLODIE. – D'accord. Je pars à la recherche de Victor et Antoine.

ALICE. – Est-ce que Jack est conscient de ce qui arrive à Antoine et Victor ?

MARIE (GARDIEN). – Pas vraiment. Tu vois Élodie partir dans la même direction qu'eux.

ALICE. – Je suis Élodie.

MARIE (GARDIEN). – D'accord, Victor. En t'avançant vers l'homme, tu sens comme une odeur de poisson. Il te fixe de ses grands yeux délavés, et dit : « J'ai vu que vous posiez des questions, hier soir. De mauvaises questions. Je vous conseille de ne plus mettre le nez dans des affaires qui ne vous regardent pas. »

VICTOR. – Ah ! Vous ne me faites pas peur ! En quoi ça vous regarde, à qui nous parlons ?

ANTOINE. – Attention !

MARIE (GARDIEN). – Il sourit à nouveau, et dit : « Oh, je ne suis pas important. Mais certaines personnes n'apprécient guère les curieux. »

VICTOR. – Je veux le faire parler. Je l'attrape par le manteau. « Dis-moi ce que tu sais, vieil homme. »

MARIE (GARDIEN). – Tu cherches à l'intimider, donc ? Fais un test d'intimidation

VICTOR. – Raté. Je peux redoubler le test ? En le regardant dans les yeux, je lui dis que s'il ne se met pas à parler tout de suite, je vais lui faire mal.

MARIE (GARDIEN). – Oui, tu peux. Évidemment, si tu rates le test redoublé, les choses vont empirer...

VICTOR. – Argh, j'ai raté mon jet ! Non !

ANTOINE. – Je t'avais dit de faire attention !

MARIE (GARDIEN). – Soudain, alors que tu le menaces, il baisse la tête violemment vers toi pour te donner un coup de boule. Sous le choc, tu titubés en arrière, le nez en sang. Il lance le livre en l'air et s'enfuit. Tu as pris deux points de dégâts.

Élodie et Alice, vous arrivez pile à ce moment-là. Antoine que fais-tu ?

TOUS ENSEMBLE (EN DÉSORDRE). – Je lui cours après ! J'attrape le livre ! Qu'est-ce qui se passe ? ! J'appelle à l'aide !

Vont-ils rattraper cet homme étrange qui sent le poisson ? Quel est ce livre qu'il examinait avec autant d'intérêt ? Que se passe-t-il au cimetière de Burke ? Qui sont donc ces personnes qui ne veulent pas que des petits curieux posent des questions ?

## Cadre du jeu



Que faites-vous dans la zone réservée ?



Que se cache-t-il ici ?

De même, on ne peut nier la survivance de choses plus anciennes et plus puissantes que l'humanité. Elles ne doivent leur existence ininterrompue à des âges qui ne leur sont pas destinés qu'à des biais blasphématoires. Ces entités monstrueuses, endormies pour l'éternité dans des cryptes incroyables et des cavernes loin de tout, en dehors des lois de la raison et de la causalité, n'attendent que d'être réveillées par des êtres impies connaissant les signes interdits et les mots de passe occultes.

— H. P. Lovecraft et William Lumley,  
*Le Journal d'Alonso Typer*

Comme la plupart des nouvelles d'H. P. Lovecraft, de nombreux scénarios de *L'Appel de Cthulhu* ont lieu aux États-Unis, durant les années 1920, ce qu'on appelle « l'âge classique » (même si pour lui, c'était le présent !). En conséquence, ce livre traite à la fois l'âge classique et l'époque moderne. De nombreux suppléments et scénarios existent pour différentes époques, dont l'ère victorienne et le Moyen Âge. Le Mythe de Cthulhu transcende le temps et l'espace. Les machinations impénétrables des Grands Anciens peuvent déborder sur n'importe où et n'importe quand dans l'Histoire.

### De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Vous n'avez besoin que de quelques outils pour vous préparer à jouer à *L'Appel de Cthulhu* :

- *Le Manuel du gardien* de *L'Appel de Cthulhu* (seulement pour le gardien).
- Des dés spéciaux.
- Du papier.
- Des crayons et une gomme.
- Deux amis ou plus pour jouer avec vous, dont un sera le gardien.
- Une pièce calme, avec une table (comme la cuisine ou le salon).
- Trois ou quatre heures devant vous.

#### Des dés spéciaux

Comme nous l'avons évoqué précédemment, le gardien et les joueurs ont besoin de dés spéciaux, dont : un dé de pourcentage (D100), un dé à quatre faces (D4), un dé à six faces (D6), un dé à huit faces (D8) et un dé à vingt faces (D20). Idéalement, chacun devrait avoir ses propres dés, pour gagner du temps autour de la table.

Des débutants n'auront peut-être jamais vu de dés autres qu'à six faces. On en trouve de toutes sortes dans les magasins spécialisés et en ligne, y compris, sans doute, à l'endroit où vous avez acheté ce livre.

La lettre « D » signifie « dé » ou « dés ». Le nombre qui suit indique son nombre de faces, et donc l'étendue des nombres aléatoires générés. Par exemple, un D8 engendre des nombres compris entre 1 et 8, tandis que le D100 peut aller de 1 à 100.

Les dés servent à déterminer le nombre de points de dégâts infligés par une attaque, à créer les investigateurs au hasard, à infliger des pertes de santé mentale, et ainsi de suite.

#### Lire un D100 (dé de pourcentage)

Pour lancer un dé de pourcentage, aussi noté D100, on jette simultanément deux dés à dix faces. Ces dés sont vendus par paire. Le premier, le dé des unités, porte les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 0. Le deuxième, celui des dizaines, est numéroté 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 00. Une fois les dés immobiles, lisez la face du dessus pour obtenir le résultat. Celui à un chiffre donne l'unité, et celui à deux chiffres les dizaines. Lisez-les ensemble. Un résultat de 00 pour les dizaines et 0 pour les unités correspond à 100. Par contre, un 00 en dizaines combiné à n'importe quel chiffre non nul pour les unités indique un résultat inférieur à 10. Par exemple, un jet de 00 et 3 donne 3 %.

Si vous n'avez pas de dés de dizaines, vous pouvez utiliser deux dés d'unités de couleurs différentes. En début de partie, choisissez une couleur comme étant

celle des unités et une autre comme celle des dizaines. Ainsi, un jet de 2 et 3 donne 23, un jet de 0 et 1 donne 01, tandis qu'un 1 et un 0 donnent 10. Un jet de 0 et 0 donne 100.

#### Autres types de dés

Dans les règles ou un scénario, il peut arriver qu'une notation soit précédée d'un nombre. Cela signifie qu'il faut lancer plusieurs dés de ce type, et additionner leurs résultats. Par exemple, lancer 2D6 revient à jeter deux dés à six faces et ajouter leurs résultats. On peut aussi lancer un même D6 deux fois.

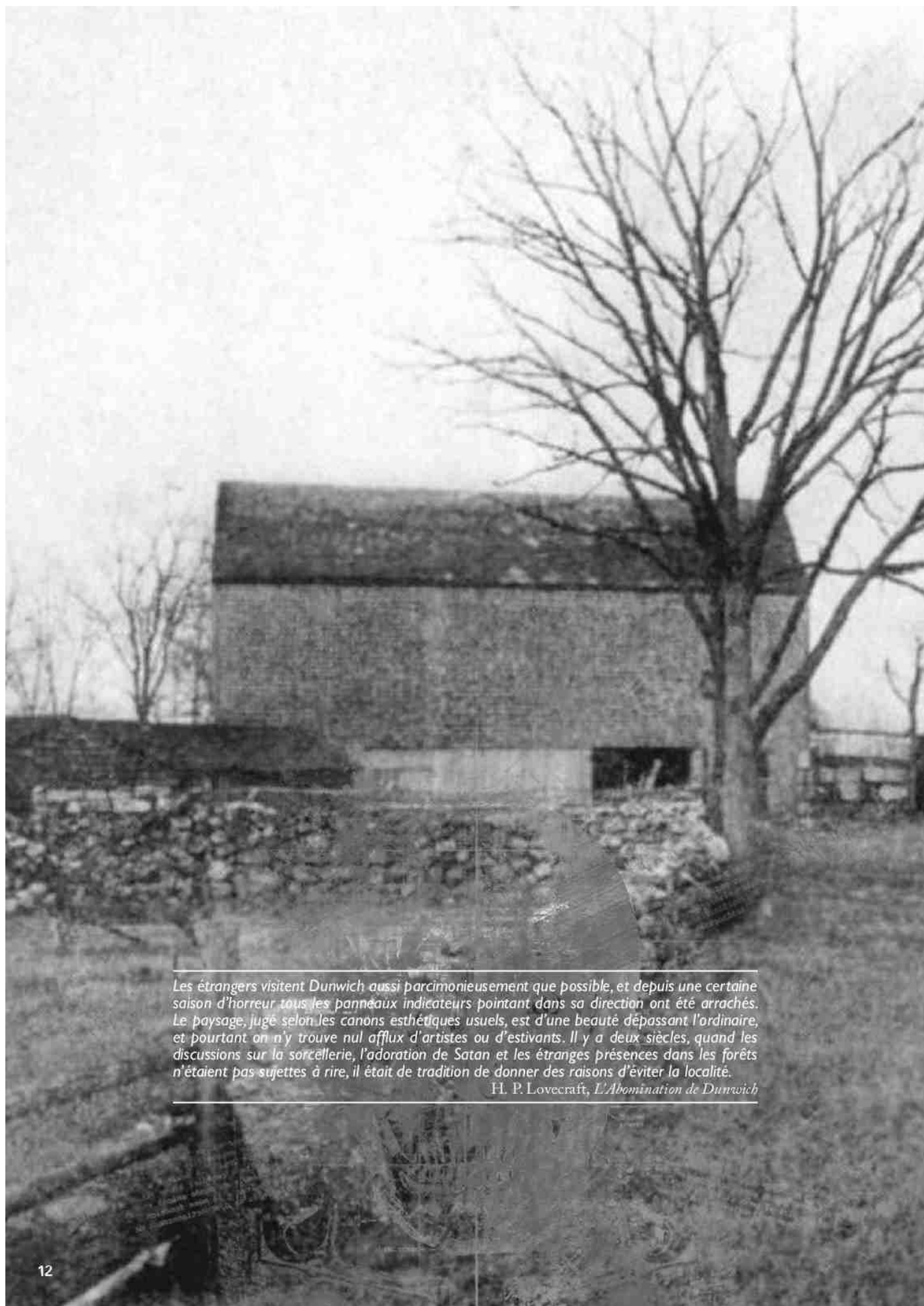
Il arrive également que la notation comprenne une addition. On peut demander de lancer 1D6+1, par exemple. On ajoute alors ce nombre au résultat des dés. Pour 1D6+1, les résultats peuvent être 2, 3, 4, 5, 6 ou 7.

Enfin, une notation peut nécessiter plusieurs dés différents. Si les griffes d'un monstre infligent 1D6+1+2D4 points de dégâts, on le calcule en lançant trois dés (un à six faces et deux à quatre faces), dont on fait la somme, avant d'ajouter 1 au total. La mention « impact » après les dégâts d'une attaque sert à rappeler au gardien et aux joueurs d'ajouter l'éventuel bonus aux dégâts du monstre ou de l'investigateur aux dés lancés.

#### La feuille d'investigateur

Toutes les données relatives au jeu sont notées sur la feuille d'investigateur. Vous la trouverez à la fin de ce livre (cf. page 239), prête à être photocopiée. Une version électronique peut également être téléchargée sur le site des éditions Sans-Détour, [sans-detour.com](http://sans-detour.com). Il en existe deux versions : une pour les années 1920 et une autre pour les parties modernes. La feuille d'investigateur contient toutes les informations nécessaires à un investigateur pour mener ses enquêtes. Le *Chapitre Trois : Création des investigateurs* explique comment la remplir.

Les dés servant à *L'Appel de Cthulhu*



Les étrangers visitent Dunwich aussi parcimonieusement que possible, et depuis une certaine saison d'horreur tous les panneaux indicateurs pointant dans sa direction ont été arrachés. Le paysage, jugé selon les canons esthétiques usuels, est d'une beauté dépassant l'ordinaire, et pourtant on n'y trouve nul afflux d'artistes ou d'estivants. Il y a deux siècles, quand les discussions sur la sorcellerie, l'adoration de Satan et les étranges présences dans les forêts n'étaient pas sujettes à rire, il était de tradition de donner des raisons d'éviter la localité.

H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*