

LISTE DES SORTS I

1D100	Nom du sort
01-02	Invoquer un Byakhee (67)
03	Contrôler un Byakhee (67)
04-05	Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath (67)
06-07	Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath (68)
08-09	Invoquer un Vagabond Dimensionnel (67)
10	Contrôler un Vagabond Dimensionnel (68)
11	Invoquer un Vampire de Feu (68)
12	Contrôler un Vampire de Feu (68)
13-15	Invoquer une Horreur Chasseresses (68)
16	Contrôler une Horreur Chasseresses (68)
17-18	Invoquer une Maigre Bête de la Nuit (68)
19	Contrôler une Maigre Bête de la Nuit (68)
20-21	Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs (68)
22	Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs (68)
23-24	Invoquer un Vampire Stellaire (68)
25	Contrôler un Vampire Stellaire (68)
26-27	Contacteur un Chthonien (69)
28-30	Contacteur les Profonds (69)
31-32	Contacteur un Polype Volant (69)
33-34	Contacteur une Larve Amorphe de Tsathoggua (69)
35-37	Contacteur une Goule (69)
38-39	Contacteur un Chien de Tindalos (69)
40-42	Contacteur les Fungi de Yuggoth (69)
43-44	Contacteur un Ancien (69)
45-46	Contacteur un Habitant des Sables (69)
47-48	Contacteur une Larve de Cthulhu (69)
49	Appeler Azathoth (70)
50-51	Appeler Shub-Niggurath (70)
52-54	Appeler Yog-Sothoth (70)
55	Appeler Cthugha (70)
56	Appeler Hastur (70)
57-58	Appeler Ithaqua (70)
59	Appeler Nyogtha (70)
60	Contacteur Nodens (70)
61-63	Contacteur Nyarlathotep (70)
64-66	Contacteur Cthulhu (71)
67-68	Contacteur Tsathoggua (71)
69	Contacteur Y'gonolac (71)
70	Contacteur Yig (71)
71-72	Concocter le Breuvage de l'Espace (71)
73	Création de Portail (71)
74	Résurrection (72)
75-76	Terrible Malédiction d'Azathoth (72)
77-79	Poudre d'Ibn-Ghazi (72)
80	Flétrissement (72)
81-82	Signe de Voor (72)
83-85	Signe des Anciens (72)
89-90	Enchanter un Objet (72)
91-00	Autres sorts à la discrétion du Gardien

MODE D'EMPLOI DES LISTES DE SORTS

Chaque fois que vous aurez besoin de déterminer la nature d'un sort, que ce soit pour détailler ceux contenus dans un livre du Mythe, ou ceux que possède un PNJ, lancez 1D100. Sur un résultat de 01 à 50 utilisez la liste I, de 51 à 00 reportez-vous à la liste II.

Les chiffres entre parenthèses de la liste I indiquent le numéro de la page des règles où est détaillé chaque sort.

Tous les sorts de la liste II sont présentés dans le livret "Fragments d'Épouvante". Au cas où vous ne le posséderiez pas, les notes entre parenthèses indiquent dans quels autres suppléments vous pouvez les trouver. Elles sont toujours présentées sous la forme (XXX/PP), où "XXX" est l'abréviation du nom du supplément concerné et "PP" le numéro de la page où se trouve le sort. Les abréviations employées sont les suivantes :

OYS Les Ombres de Yog-Sothoth ; FY Les Fungi de Yuggoth ; AS L'Asile d'Aliénès ; MC La Malédiction des Chthoniens ; SUP Le Supplément de Cthulhu ; TT La Trace de Tsathoggua ; FE Les Fragments d'Épouvante ; MN Les Masques de Nyarlathotep (MN1 New York, MN2 Londres, MN3 Le Caire, MN4 Kenya, MN5 Shanghai).

LISTE DES SORTS II

1D100	Nom du sort
01	Altération Physique de Gorgaroth (MN2/20)
02	L'Appel de la Bête (FY/62)
03	Appeler Arwassa (AS/59)
04-05	Appeler un Oiseau (OYS/52)
06	Appeler l'Esprit des Morts (TT/62)
07	Athrophie d'un Membre (FY/53)
08-11	Bénir la lame (MC/48)
12	Le Brasier Enchanté (AS/69)
13	Cauchemar (TT/63)
14	Chant de l'Ame (AS/34)
15	Le Chant de Thoth (MN3/16)
16-17	Commander à un Oiseau (OYS/52)
18	Conjurer le Cristal de Mortlan (AS/69)
19	Contacteur Chaugnar Faugn (MC/49)
20	Contacteur le Gnoph-Keh (TT/19)
21-22	Contrôler un Animal (MN4/19)
23	Contrôler un Enfant de Yig (FY/46)
24-25	Convoquer un Fantôme (TT/62)
26	Créer la Barrière de Naach-Tith (FY/68)
27-28	Créer un Bâton de Sorcier (FE/10)
29-30	Créer un Sifflet d'Imprécations (AS/35)
31	Créer un Zombie (MN1/14)
32	Créer une Faille dans le Temps (AS/73)
33	Créer une Fenêtre (AS/54)
34-35	Créer une Poudre Anti-Zombie (FE/11)
36-37	La Dague Enchantée (FE/11)
38	Destruction de l'Esprit (OYS/12, FY/28)
39	Devenir un Chasseur Spectral (OYS/39)
40	Domination (MN3/11)
41-42	Enchanter une Canne (OYS/11)
43-44	Enchanter un Sifflet (FE/12)
45-46	Enchanter une Tablette de Pierre (AS/69)
47-48	Ensorceler une Lance (AS/73)
49-50	Ensorceler un Livre (FE/12)
51-52	Ensorceler un Sifflet (FE/12)
53	Ensorceler une Victime (SUP/58)
54	Epuiser le Pouvoir (OYS/21)
55	L'Étreinte de Cthulhu (MN5/11)
56	Envoyer des Rêves (MN2/7)
57-58	Exorcisme (MN4/11)
59	Les Flûtes de la Folie (AS/35)
60-61	Guérison (MN4/11)
62-63	Hypnotisme (MN2/10)
64	Immunisation (MC/49)
65	Instiller la Peur (TT/63)
66-67	Invocation d'un Enfant de Yig (FY/46)
68	Invoquer la Brume de Releh (MN2/10)
69	Invoquer le Pouvoir de Nyambe (MN4/11)
70-71	Invoquer les Dholes (FY/53)
72	Invulnérabilité (MN2/10)
73	Lame de Fond (MN5/11)
74	La Lance Enchantée (OYS/52)
75	Lévitiation (LMN/49)
76	Le Lien Noir (MC/12)
77	Les Mains de Colubra (MN4/19)
78	La Malédiction de Chaugnar Faugn (MC/49)
79	Malédiction de la Pierre (AS/69)
80	L'Oeil de Lumière et de Ténèbres (MN5/20)
81	La Poigne de Nyogtha (MN1/16)
82	Le Poing de Yog-Sothoth (MN3/24)
83	La Poudre de Soliman (OYS/65)
84	Regard dans le Futur (OYS/17)
85	Ressemblance (MN2/10)
86	La Roue de Brume d'Eibon (MN1/8)
87	Le Sceau d'Isis (MN3/16)
88	Sérénité (MN4/11)
89	Le Signe Rouge de Shudde M'ell (MC/12)
90	Fabrication de Boîte (OYS/11)
91	Sortilège de Mort (TT/63)
92	Suggestion Mentale (FE/16)
93	Transfert d'Esprit (FY/28)
94	Transfert de Conscience (MC/47)
95	Trou de Mémoire (MN2/28)
96	Trouver un Portail (MN5/21)
97	Voile Obscur (MN4/13)
98	La Voix de Râ (MN3/16)
99	Voler la Vie (OYS/12)
00	Voyage Extra-Dimensionnel (MN4/11)

GAGNER DES POINTS DE POUVOIR

Il existe quatre moyens permettant d'augmenter le POU d'un personnage :

1) En réussissant à lancer un sort demandant que l'on fasse un jet POU contre POU (ou pts de magie contre pts de magie) sur la Table de Résistance. On gagne alors 1D3 pts de POU si l'on obtient avec 1D100 un score inférieur ou égal à $5 \times (\text{POU} - 21)$.

2) En échangeant 10 points de SAN contre un point de POU.

3) En parvenant à convaincre une divinité du Mythe de donner un point de POU en échange de quelque chose.

4) En obtenant un score de 01 en effectuant un jet de Chance. La procédure est alors la même qu'en (1) ci-dessus.

Note : Ne pas oublier que toute modification du POU d'un personnage a également une influence sur sa Chance...

ANNEXE A LA TABLE DES FOLIES

Nouvelle règle: Lancez un D8 sur la Table des Folies Résumée. Puis, éventuellement reportez-vous à la présente table.

7. DONQUICHOTTISME - Voir le fantastique et le surnaturel dans les situations les plus anodines.

8. PANZAISME - Considérer les choses les plus extraordinaires comme étant communes et normales.

NOUVELLES PHOBIES

(tirées du Supplément de Cthulhu)

ACROPHOBIE - Peur des hauteurs.

AILUROPHOBIE - Peur des chats.

ALGOPHOBIE - Peur de la douleur.

ANDROPHOBIE - Peur des mâles (pour les Investigatrices !).

ANTHOPHOBIE - Peur des fleurs.

APIPHOBIE - Peur des abeilles.

ANTHROPHOBIE - Peur des gens.

ASTRAPHOBIE - Peur du tonnerre, des éclairs et des orages.

BATHOPHOBIE - Peur des profondeurs.

BELONEPHOBIE - Peur des aiguilles et des épingles.

BOTANOPHOBIE - Peur des plantes.

CHROMOPHOBIE - Peur de certaines couleurs (au choix du Gardien).

CLINOPHOBIE - Peur des lits.

DECIDOPHOBIE - Peur de prendre une décision.

DOMATOPHOBIE - Peur d'être enfermé dans une maison.

ERGOPHOBIE - Peur du travail.

GEPHYDROPHOBIE - Peur de traverser les ponts.

GYNEPHOBIE - Peur des femmes (pour les machos !).

HEMATOPHOBIE - Peur du sang.

LATROPHOBIE - Peur des médecins.

MONOPHOBIE - Peur d'être seul.

NECROPHOBIE - Peur des choses mortes.

NUCLEOMITIPHOBIE - Peur des armes nucléaires (pour les Investigateurs modernes).

OMBROPHOBIE - Peur de la pluie.

OPTOPHOBIE - Peur d'ouvrir les yeux.

PECCATOPHOBIE - Peur de commettre des péchés.

PEDIPHOBIE - Peur des enfants.

PHOBOPHOBIE - Peur d'avoir peur.

PSYCHROPHOBIE - Peur du froid.

TRICHOPHOBIE - Peur des poils et des cheveux.

TROPOPHOBIE - Peur de déménager.

VERBOPHOBIE - Peur des mots.

VESTIOPHOBIE - Peur des vêtements.

ZOOPHOBIE - Peur des animaux.

CORRUPTION

Corruption d'un agent de police en zone rurale :

- 2\$ pour un délit mineur
- 5\$ pour un délit majeur
- 100\$ pour un crime

Corruption d'un agent de police en zone urbaine :

- 4\$ pour un délit mineur
- 10\$ pour un délit majeur
- 250\$ pour un crime

Corruption d'un fonctionnaire du gouvernement :

- 50\$ pour une question mineure
- 200\$ pour une question importante
- 1000\$ pour un crime

LES POISONS

Confronter la Puissance du poison à la CON de l'Investigateur sur la Table de Résistance (le poison est "actif") :

- Si le poison est le plus fort, la victime perd un nombre de Points de Vie équivalent à sa Puissance.

- Si la CON est la plus forte, l'Investigateur peut prendre des dommages équivalents à la moitié de la Puissance du poison, ou peut ne prendre aucun dommage du tout (s'il réussit un jet de Chance). Rapidité de l'action du poison :

- Le cyanure agit dès le round qui suit.

- La plupart des poisons à action rapide n'agissent qu'après 3 ou 4 rounds.

- Les venins d'animaux mettent au moins une minute avant de produire leurs effets (ex : morsure de cobra/15 minutes).

ANIMAUX

Pour les caractéristiques détaillées de ces animaux, reportez vous à la page 26 du Guide des Années Vingt, ou à la page 18 de Fragments d'Epouvante pour les créatures signalées par un astérisque (*). Les caractéristiques indiquées ci-dessous sont des "moyennes".

BUFFLE (Afrique)*

FOR 34 CON 21 TAI 34 POU 7 DEX 7
Pts de Vie : 28, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Charge	50%	2D6+3D6

Armure : 5 points de cuir

CHAUVE-SOURIS, GRANDE

FOR 5 CON 11 TAI 5 POU 7 DEX 22
Pts de Vie : 6, Dépl. : 1/12 en vol

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	40%	1D4

CHEVAL

FOR 29 CON 13 TAI 26 POU 11 DEX 11
Pts de Vie : 19, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	05%	1D10
Coup de pied	05%	1D8+2D6
Ruade arrière	05%	2D8+2D6
Piétinement	25%	4D6 (adversaire à terre)

Armure : 1 point de cuir

CHIEN ORDINAIRE

FOR 7 CON 11 TAI 5 POU 7 DEX 13
Pts de Vie : 8, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	30%	1D6

Compétences : Pister (flair) 40%, T.O.C. 60%

CHIEN SAUVAGE (Inde)*

FOR 6 CON 11 TAI 4 POU 10 DEX 13
Pts de Vie : 7, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	40%	1D6

Compétences : Ecouter 40%, Suivre une Piste 80%

COCHON DE BROUSSE (Afrique)*

FOR 11 CON 13 TAI 11 POU 7 DEX 7
Pts de Vie : 12, Déplacement : 10

Arme	Attaque	Dommages
Eventrer	30%	1D8

Armure : 5 points de peau

Compétences : Sentir l'ennemi 50%

CONDOR OU AIGLE GEANTS

FOR 23 CON 11 TAI 17 POU 13 DEX 19
Pts de Vie : 19, Dépl. : 5/12 en vol

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	45%	1D8+1D6
Serres	45%	1D6+1D6

Armure : 2 points de plumes

CROCODILE NORMAL*

FOR 26 CON 19 TAI 26 POU 11 DEX 7
Pts de Vie : 23, Dépl. : 6/8 à la nage

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	50%	1D10+2D6

Armure : 5 points d'écailles

Compétences : Se Cacher 60%, Discrétion 50%

CROCODILE DE NEUF METRES DE LONG

FOR 41 CON 19 TAI 41 POU 11 DEX 10
Pts de Vie : 30, Dépl. : 7/9 à la nage

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	60%	1D10+4D6
Cp de queue	60%	1D6+4D6

Armure : 10 points d'écailles

ELEPHANT*

FOR 55 CON 27 TAI 63 POU 13 DEX 11
Pts de Vie : 45, Déplacement : 10

Arme	Attaque	Dommages
Trompe	50%	Empoigne
Ruade	25%	2D8+6D6
Piétinement	50%	12D6 (adversaire au sol)
Défenses	25%	6D6

Armure : 8 points de peau

Compétences : Ecouter 70%, Flair 70%

ESSAIM DE GUEPES OU D'ABEILLES

Il attaque pendant 2D6 rounds.

Arme	Attaque	Dommages
1D10 Dards	15%	1 pt par dard

LION (Afrique)*

FOR 26 CON 11 TAI 23 POU 13 DEX 17
Pts de Vie : 17, Déplacement : 15

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	50%	1D8+2D6
Morsure	40%	1D10+2D6
Pattes arrières	80%	2D8+2D6

Armure : 2 points de fourrure

Compétences : Se Cacher 60%, Flair 50%, Ecouter 50%, Discrétion 70%

LION DES MONTAGNES (Amérique)*

FOR 17 CON 11 TAI 15 POU 11 DEX 19
Pts de Vie : 13, Déplacement : 18

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	50%	1D6+1D4
Morsure	30%	1D10+1D4
Pattes arrières	80%	2D6+1D4

Armure : 1 point de fourrure

Compétences : Grimper 80%, Sauter 40%, Se Cacher 80%, Discrétion 90%

LOUP

FOR 19 CON 11 TAI 11 POU 11 DEX 13
Pts de Vie : 11, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	30%	1D8

Armure : 2 points de peau

LYNX (Amérique)*

FOR 7 CON 11 TAI 3 POU 7 DEX 19
Pts de Vie : 7, Déplacement : 12

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	40%	1D3
Morsure	20%	1D4
Pattes arrières	80%	2D3

Compétences : Grimper 80%, Se Cacher 80%, Discrétion 90%

OURS NOIR (Amérique)*

FOR 21 CON 13 TAI 21 POU 11 DEX 11
Pts de Vie : 17, Déplacement : 16

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	25%	1D10+2D6
Griffes	40%	1D6+2D6

Armure : 3 pts de pelage et de graisse

Compétences : Grimper 30%, Ecouter 30%

PIEVRE GEANTE

FOR 21 CON 13 TAI 21 INT 7 POU 11 DEX 19
Pts de Vie : 17, Dépl. : 4/10 à la nage

Arme	Attaque	Dommages
Bec	45%	1D10+poison (puissance = CON)
Tentacule	45%	1D6 (4D6 rounds suivants)

PYTHON OU TRES GROS SERPENT

FOR 23 CON 13 TAI 18 POU 11 DEX 13
Pts de Vie : 16, Déplacement : 6

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	40%	1D6
Ecrasement	60%	2D6

Armure : 2 points de peau

Comp. : Discrétion 90%, Se Cacher 75%

RHINOCEROS (Afrique)*

FOR 41 CON 21 TAI 41 POU 11 DEX 7
Pts de Vie : 31, Déplacement : 15

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	25%	1D10
Charge	50%	1D10+5D6
Piétinement	75%	10D6 (adversaire à terre)

Armure : 10 points de peau

TIGRE (Inde)*

FOR 30 CON 14 TAI 26 POU 11 DEX 17
Pts de Vie : 20, Déplacement : 16

Arme	Attaque	Dommages
Griffes	50%	1D8+2D6
Morsure	30%	1D10+2D6
Pattes arrières	80%	2D8+2D6

Armure : 2 points de fourrure

Compétences : Se Cacher 80%, Sauter 50%, Ecouter 50%, Discrétion 80%

PERSONNAGES TYPIQUES

Utilisez les PNJ standards détaillés ci-dessous chaque fois que vous en ressentez le besoin en cours d'aventure.

HOMME (ou femme) de la rue

FOR 9 CON 9 TAI 12 INT 12 POU 9 DEX 9
APP 9 EDU 9 SAN 45 Points de Vie : 10

Armes : aucune.

Compétences : pourcentages de base ou selon profession (ex : Médecin : Premiers Soins 75%).

AGENT DE POLICE

FOR 11 CON 11 TAI 12 INT 12 POU 9 DEX 9
APP 9 EDU 9 SAN 45 Points de Vie : 11

Arme	Attaque	Dommages
Matraque	50%	1D6

Compétences : Droit 20%, Ecouter 40%, Monter à Cheval 30%, Suivre une Piste 40%, Trouver Objet Caché 40%

OFFICIER DE POLICE

FOR 12 CON 11 TAI 12 INT 14 POU 9 DEX 10
APP 9 EDU 10 SAN 45 Points de Vie : 11

Arme	Attaque	Dommages
Poings	60%	1D3
Révolver cal 38	50%	1D10*

* L'emploi d'armes à feu par la police n'a été autorisé qu'au cours de la seconde moitié des années vingt.

Compétences : Droit 40%, Ecouter 50%, Suivre une Piste 60%, Trouver Objet Caché 50%

SOLDAT

FOR 12 CON 12 TAI 12 INT 9 POU 9 DEX 10
APP 10 EDU 6 SAN 45 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Fusil cal 30.36	40%	2D6+3
Bayonnette	30%	1D6

Compétences : Camouflage 40%, Discrétion 20%, Esquiver 40%, Lancer 40%, Nager 40%, Sauter 40%, Se Cacher 50%

OFFICIER

FOR 12 CON 12 TAI 12 INT 12 POU 11 DEX 11
APP 12 EDU 12 SAN 55 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Sabre	35%	1D6+1
Révolver cal 45	40%	1D10+2

Compétences : Eloquence 30%, Camouflage 45%, Conduire automobile 40%, Dessiner une carte 40%, Monter à cheval 50%, Piloter un avion 60% (si aviateur)

PETIT TRUAND

FOR 14 CON 12 TAI 12 INT 5 POU 6 DEX 11
APP 8 EDU 3 SAN 30 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Poings	60%	1D3+1D4
Cran d'arrêt	50%	2D4
Révolver cal 22	30%	1D6

Compétences : Conduire automobile 30%, Esquiver 40%, Lancer 40% (des couteaux, notamment), Pickpocket 50%

GANGSTER

FOR 15 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 8 DEX 11
APP 9 EDU 3 SAN 40 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Dommages
Poings	65%	1D3+1D4
Cran d'arrêt	60%	2D4
Révolver cal 45	50%	1D10+2
Mitraillette	30%	1D10+2

Compétences : Conduire automobile 50%, Esquiver 50%, Lancer 50%, Pickpocket 55%

ECRAN COMPLEMENTAIRE POUR

L'APPEL de CTHULHU

JEUX DESCARTES

5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Avec l'autorisation de Chaosium, Inc et la permission d'Arkham House