

LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadow Deep*

-
1. Règles complémentaires
 2. Liste des compagnons
 3. Bestiaire
 4. Table des trésors
 5. Le Grimoire

Avant-propos

Les Anciens, est une conversion fanmade pour le jeu *Rangers of Shadow Deep*, de Joseph A. McCullough. Elle est distribuée à titre entièrement gratuit par le biais du Boomstick Studio. Son action prend place dans l'univers bien connus des œuvres de H.P. Lovecraft et du Mythe de Cthulhu étendu, et plus particulièrement à l'époque des années folles de 1920. Le but n'est cependant pas d'en faire une compilation encyclopédique, et quelques libertés ont été prises pour les besoins ou le plaisir du jeu.

Vous aurez ainsi besoin du livre de base de *Rangers of Shadow Deep* pour jouer. A noter que, à moins de précisions contraires dans les règles suivantes, ce sont les règles de base de RoSD qui s'appliquent. Il suffit d'ailleurs bien souvent d'appliquer ces règles à la lettre pour éviter toute erreur d'interprétation.

Cette adaptation a pour but de vous amuser, de vous transporter dans un monde de mystères anciens et de vérités indicibles. Si un point de règle vous semble flou, inutile ou vous dérange, mettez-vous d'accord entre joueurs sur la façon de le jouer.

N'hésitez pas à me faire des retours, des suggestions, je suis toujours preneur de nouvelles idées, quand bien même elles finiraient emmurées au fond d'une crypte cyclopéenne.

Et surtout, amusez-vous !

Uldaric

Pour optimiser l'expérience de jeu, je vous conseille d'utiliser les règles optionnelles suivantes du livre de base de RoSD (version française) :

- Attaque sournoise (page 19) : en considérant le couteau au lieu de la dague.
- Défense (page 33).

Informations utiles

Auteur : Uldaric

Relecteurs : Drenark, Marion, Khulgur, Oberon.

Testeurs : Drenark, Marion, Yrsen, Deadlies, Askellad, Pilpol, Shuby.

Version actuelle : V1.0

Le site du Boomstick Studio : <https://boomstickstudio.fr>

Le forum du Boomstick Studio : <https://boomstick-studio.forumactif.com/>

LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadow Deep*



1. Règles complémentaires et alternatives

CREATION D'UN INVESTIGATEUR :

Les règles sont les mêmes que lors de la création d'un ranger, hormis une caractéristique supplémentaire qui est la Santé Mentale. De plus, les listes de compétences, de capacités héroïques et d'équipement de base différent.

La base du profil d'investigateur est :

CARACTERISTIQUES DE BASE DE L'INVESTIGATEUR						
MOUVEMENT	COMBAT	TIR	ARMURE	VOLONTE	SANTE	SANTE MENTALE
6	+2	+1	10	+4	18	18

Tout comme les autres caractéristiques, vous pouvez augmenter votre Santé Mentale de 1 point pour 1 point de création. La règle sur la gestion de la Santé Mentale est expliquée plus bas.

CAPACITES HEROÏQUES ET SORTS

Toutes les capacités héroïques officielles sont utilisables dans *Les Anciens*, sauf la capacité *Repousser les Morts* qui n'est pas sélectionnable pour votre investigateur.

Ci-dessous quelques capacités héroïques supplémentaires qui compensent l'absence de sorts à la création :

INTUITION

Jouable pendant votre tour, permet de déplacer un marqueur indice jusqu'à 4" dans la direction de votre choix. Ce déplacement suit les règles de déplacement normale d'une figurine. Ce marqueur ne peut pas être déplacé à moins de 1" d'un autre héros. Si cela porte l'indice au contact de votre investigateur, terminez immédiatement votre tour et jetez un dé sur la table des indices.

PRÉMONITION

A utiliser juste après qu'une carte événement ait été piochée. Remettez cette carte dans le paquet événement et mélangez-le, puis piochez une nouvelle carte événement.

PREMIER SUR LE COUP

Vous pouvez utiliser cette capacité juste après la mise en place de la partie. Déplacez immédiatement votre investigateur de 6" dans la direction de votre choix.

APPRENTISSAGE RAPIDE

A utiliser à la fin de la partie, vous gagnez automatiquement (Volonté x3) PX supplémentaires.

Concernant les sorts, il n'est pas possible d'en avoir à la création d'un investigateur. Ceux-ci pourront en apprendre plus tard, en progressant, et via certains supports occultes qu'ils pourront trouver lors de leurs aventures. Si vous ne voulez pas vous gêner la découverte, veillez à ne pas lire la description des sorts avant d'avoir trouvé le moyen de les apprendre.

COMPETENCES

Ci-après la liste des compétences à utiliser dans *Les Anciens*. Certaines compétences officielles ont simplement été reformulées, mais vous trouverez tout de même la liste complète afin de ne pas avoir à parcourir plusieurs feuillets.

ACROBATIES

Le contrôle du corps lors de mouvements périlleux, la souplesse et l'équilibre.

COMMANDEMENT

La capacité à diriger ses compagnons et à faire preuve d'autorité. Le bonus de commandement d'un investigateur s'ajoute à ses points de recrutements.

CROCHETAGE

L'ouverture des serrures de portes, de coffres ou de cadenas, sans en abimer le mécanisme.

ESCALADE

Grimper le long de surfaces verticales et s'y mouvoir avec aise.

FORCE

Tirer, pousser, ou soulever des charges lourdes. Permet également de briser des liens, des portes ou des objets divers.

FURTIVITÉ

Se mouvoir de façon discrète et se cacher à la vue des ennemis.

INVESTIGATION

La capacité à décrypter son environnement pour y découvrir des indices, et de trouver les liens qui les relient entre eux. Peut également servir à interroger une personne et soutirer des informations.

LETTRES

Regroupe les connaissances générales en histoire, littérature et langues, vivantes ou mortes.

MÉDECINE

La capacité à soigner les blessures, guérir les maladies et réaliser des diagnostics. Peut également servir pour les autopsies.

MYTHE

C'est la connaissance de tout ce qui touche aux mystères obscurs de l'univers, et peut-être même au-delà...

NATATION

Nager à la surface ou sous l'eau, et ne pas s'y noyer.

ORIENTATION

Savoir se situer dans son environnement et être capable de déterminer une direction.

PERCEPTION

Regroupe plusieurs sens qui permettent de remarquer des détails précis ou des changements dans l'environnement immédiat.

SCIENCES

Regroupe les sciences telle la chimie, la biologie, la mécanique ou les mathématiques.

SURVIE

Capacités nécessaires à assurer ses besoins vitaux dans des terrains hostiles : la cueillette, la chasse ou la cuisine.

POINTS DE RECRUTEMENT

Cette règle est inchangée (voir livre de règles page 18).

REGLE DE LA MAIN GAUCHE

Avant de choisir votre équipement de base, il est nécessaire de connaître la règle de la main gauche : afin de palier à la suppression de choix tactique suite à la disparition de quelques choix d'armes (bouclier, bâton...), *Les Anciens* proposent la possibilité d'équiper une arme en main gauche. Celle-ci apporte des bonus à l'arme principale, suivant le type d'arme équipé (le type d'une arme, s'il n'est pas déjà contenu dans le nom de l'arme, est indiqué après celui-ci entre parenthèses).

Pistolet : lors d'un tir, donne un malus de -2 en Tir, mais un bonus de +5 aux dégâts.

Couteau : apporte un bonus de +1 en Combat lors d'un corps à corps.

LISTE D'EQUIPEMENT DE BASE

Ci-après la liste des équipements de base. Tout comme dans les règles officielles, il est possible de choisir 5 objets lors de la création de votre investigateur. Cependant, il n'est pas possible d'en récupérer gratuitement sur cette liste entre les missions.

REVOLVER CALIBRE .38 (PISTOLET)

Il s'agit de la base des armes à feu. Il a une portée de 12" et n'a pas de modificateur de dégâts.

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

CARABINE (FUSIL)

Une simple carabine, sportive ou de chasse. Elle a une portée de 24" et un modificateur aux dégâts de +1. Chaque fusil porté par un investigateur prend 2 emplacements d'objets (et coûte donc 2 articles lors du choix des objets de départ).

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

MUNITIONS

Une figurine qui souhaite utiliser une arme de tir doit transporter obligatoirement des munitions (peu importe le type de l'arme).

COUTEAU

Un simple couteau, de chasse ou de cuisine, il a un modificateur de dégâts de -1. Contrairement à la dague de *RoSD*, le couteau coûte toujours un emplacement d'objet.

BANDAGES

Pour 1 action, permet de récupérer 2 points de Santé perdus. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine au contact. Consommé après utilisation.

ARME À UNE MAIN

Il s'agit la plupart du temps d'un outil dont l'utilisation est détournée en arme ; une hachette, un couperet de boucher ou une machette... Elles n'apportent pas de modificateur en Combat.

ARME À DEUX MAINS

De même que pour les armes à une main, il peut s'agir d'une pelle, d'une hache ou encore d'une pioche... Ces armes ont un modificateur de dégâts de +2. Chaque arme à deux mains portée par un investigateur prend 2 emplacements d'objets (et coûte donc 2 articles lors du choix des objets de départ).

DERRINGER

Petit pistolet de poche, peu efficace sauf pour créer la surprise. Il a une portée de 6" et un modificateur de -2 au Tir. Il ne nécessite pas d'avoir des munitions, mais ne peut être utilisé que 2 fois par partie. Il n'est pas considéré comme une arme de type pistolet en termes de règles.

LANTERNE

Permet d'ignorer l'effet *Obscurité* pour toute figurine dans la même pièce que l'investigateur. Si vous jouez en extérieur, considérez que toute figurine à 6" ou moins du porteur est concerné.

CIGARETTE

Utilisable avant de lancer le dé pour un jet de compétence. Permet d'ajouter +1 à la compétence pour ce jet. Limité à une utilisation par test, même si le héros possède plusieurs cigarettes.

Consommé après utilisation.

RATIONS

A utiliser lors du jet sur la table de survie, permet d'ajouter +1 au résultat du dé. Consommé après utilisation.

FLASQUE DE WHISKY

Pour 1 action, permet de récupérer 2 points de Santé Mentale perdus. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine au contact. Consommé après utilisation.

TROUSSE DE PREMIERS SECOURS

Pour 1 action, permet de récupérer 6 points de Santé perdus sur un jet de Médecine (SD8) réussi. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine au contact, 1 fois par scénario.

GESTION DE LA SANTE MENTALE :

La Santé Mentale est une jauge identique aux points de Santé classiques. Lors de vos parties, différentes sources viendront entamer vos points de Santé Mentale : monstres, évènements ou objets. Lorsqu'un investigateur ou un compagnon tombe à 0 en Santé Mentale, il est mis hors de combat, en proie à une crise de terreur qui le paralyse jusqu'à la fin de la partie.

A noter qu'il n'y a pas d'armure contre les dégâts de Santé Mentale, sauf peut-être si vous trouvez un objet adéquat...

A la fin de la partie, vous devrez cependant effectuer un test sur la table des troubles psychiques pour voir si votre héros a survécu à son expérience traumatisante.

TABLE DES TROUBLES PSYCHIQUES	
JET DE DE	RESULTAT
1	Démence
2	Paranoïa
3	Rhaphobie
4	Nyctophobie
5-6	Thanatophobie
7-8	Autophobie
9	Emétophobie
10 ou plus	Pas de séquelles

DÉMENCE

Cette expérience a rendu le personnage complètement fou, il n'est plus utilisable en jeu et finira certainement sa vie à l'asile d'Arkham.

PARANOÏA

Le personnage soupçonne que ses compagnons soient des traîtres asservis à l'un des Grands Anciens, il se méfie d'eux, en particulier dans les situations dangereuses. La figurine ne peut plus profiter des bonus de +2 par allié en cas de combat multiple.

RHABDOPHOBIE

C'est la peur de la magie et des sorts. Le personnage craint d'être la cible de malédictions ou d'effets secondaires suite à l'utilisation de magie. Tout sort lancé à moins de 8" de la figurine lui fait perdre automatiquement 1 point de Santé Mentale.

NYCTOPHOBIE

Le personnage a une peur malade du noir. La figurine est considérée comme ayant un Mouvement égal à 1 tant qu'elle est sous l'effet *Obscurité*.

THANATOPHOBIE

Le héros a une peur panique de la mort. Lorsque le héros tombe à 5 points de Santé ou moins, elle ne peut plus effectuer d'action à part pour se déplacer, tant que sa Santé n'est pas remontée au-dessus de ce seuil. Son déplacement ne peut pas l'amener au contact d'une créature.

AUTOPHOBIE

La figurine à peur d'être seule, si cette figurine n'a pas de compagnon à portée de 5" à la fin du tour, elle perd automatiquement 1 point de Santé Mentale.

EMÉTOPHOBIE

C'est la peur irrationnelle de vomir. Elle n'a aucun effet en termes de jeu, mais vous pouvez tout de même la noter sur la feuille de personnage...

QUELQUES REGLES SUPPLEMENTAIRES :

Echanger des objets : deux héros qui se retrouvent socle à socle peuvent, pendant leur tour, se donner ou s'échanger librement des objets, dans la limite des 6 objets maximum autorisés. Un héros qui trouve un objet en cours de partie peut conserver cet objet au-delà des 6, mais ne pourra pas l'utiliser.

Si l'un de vos héros est mis hors-combat, vous pouvez choisir de le remplacer par un marqueur « corps », qui pourra être fouillé par tout autre héros pour une action, et qui pourra lui prendre un ou plusieurs objets.

Mot-clé de lieu « Obscurité » : lors de certains scénarios, des pièces ou lieux (voire le terrain entier) peuvent subir l'effet *Obscurité*. Toute figurine de héros qui débute son mouvement dans un lieu obscur se déplacera plus précautionneusement, elle subit -2 en Mouvement. Tout tir sur une cible qui se trouve dans une zone obscure est également réduit à une portée de 6". Sauf mention contraire, l'*Obscurité* n'affecte pas les créatures.

Mot-clé de créature « Horreur » : toute créature ayant ce mot-clé dans son profil provoque un test de Volonté (SD = valeur d'horreur de la créature) la première fois qu'elle arrive sur le plateau de jeu. Sur un échec, le héros perd 1 point de Santé Mentale. La même occurrence d'un type de créature donné ne peut provoquer cette perte qu'une seule fois par partie et par héros.

Mot-clé de créature « Immatériel » : La créature est immunisée aux attaques de corps à corps ou de tir. Elle n'est pas affectée par les règles de terrain difficile ou d'eau profonde. Elle ne peut pas forcer ou être en combat (elle ne bloque pas les actions lorsqu'elle se trouve au contact d'un héros).

Mot-clé « Psychique (X) » : Une figurine ayant ce mot clé peut initier une attaque psychique à une portée maximale de X". L'attaque se résout avec un test en opposition basé sur la volonté, les dégâts sont calculés de la même façon qu'en combat (sans bonus d'armes), mais l'armure soustraite est égale à 10 + Volonté du perdant. Les dégâts infligés sont soustraits à la Santé Mentale d'un héros, ou la Santé d'une créature.

Type d'arme : s'il n'est pas clairement stipulé dans le nom de l'arme, il est indiqué après celui-ci entre parenthèses. Il existe 5 types d'armes : le *Pistolet*, le *Fusil*, le *Couteau*, l'*Arme à une main* et l'*Arme à deux mains*. Il sert à connaître les armes qui peuvent être équipées en main gauche, et certaines capacités peuvent y faire référence. Contrairement à la règle de base de RoSD, les compagnons ne sont pas limités à leur profil de base pour l'utilisation d'un type d'arme particulier.

Objets de mission : leur nom est précédé d'un [M] et apparait en italique, ils n'occupent pas d'emplacement d'objet et sont tous perdus à la fin de la mission en cours. A noter qu'ils sont cependant bien conservés entre les chapitres d'une même mission.

LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadowdeep*



2. Liste des compagnons

Cette liste remplace la liste officielle des compagnons disponibles. La règle sur le recrutement est inchangée. Pensez également à appliquer le +3 à une compétence lors du recrutement d'un nouveau compagnon (qui n'est pas une compétence déjà possédée par le compagnon), consultez la liste des compétences *Les Anciens* pour cela.

Note : tous les noms des compagnons sont donnés au masculin mais sont entièrement féminisables.

Note bis : Certains scénarios pourront vous donner accès à des compagnons nommés, avec leurs propres caractéristiques. Au cas où deux investigateurs aient dans leur liste de compagnons le même exemplaire d'un compagnon nommé, celui-ci ne peut être choisi qu'une seule fois pour un scénario. Il incombe aux investigateurs de se mettre d'accord sur qui le recrute.

HOMME DE MAIN

Recruté parmi la pègre locale ou d'anciens ouvriers, c'est une sorte de mercenaire bon marché qui ne pose pas de questions sur les missions confiées.

HOMME DE MAIN							PR / 10
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+2	0	10	+0	10	10	Arme à une main.

INFIRMIER

Psychiatrique, de guerre ou brancardier, l'infirmer en a vu de toutes les couleurs. Ses connaissances en médecine sont limitées mais il compense avec un savoir-faire acquis sur le terrain.

INFIRMIER							PR / 10
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+1	0	10	+1	10	10	Couteau, trousse de premiers secours, Médecine +3

ETUDIANT

Un jeunot qui pense en savoir plus sur le monde que les anciens. Sortir un peu la tête de ses études lui fera le plus grand bien, et lui mettra peut être un peu de plomb dans la cervelle...

ETUDIANT							PR / 10
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+1	0	10	+2	10	10	Sciences +2, Lettres +2

CAMBRIOLEUR

Un spécialiste de la disparition d'objets précieux, il est peu enclin à la violence et préfère de loin se faufiler hors de la vue des éventuels gardiens. Un artiste à sa manière...

CAMBRIOLEUR							PR / 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
7	+1	+1	10	+1	10	10	Couteau ou Derringer, Acrobaties +3, Crochetage +3, Furtivité +3

HOMME D'ÉGLISE

Qu'il s'agisse d'un prêtre, d'un moine ou encore d'un rabbin, un homme d'église apporte toujours une part de sagesse au groupe... enfin, en théorie.

HOMME D'ÉGLISE							PR / 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+1	0	10	+4	10	11	Mythe +3, flasque de whisky, lanterne.

JOURNALISTE

Curieux et entêté, le journaliste est toujours en quête de vérité, même si cela doit le mener dans des situations embarrassantes, voire d'une grande dangerosité.

JOURNALISTE							PR / 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+1	0	10	+2	11	10	Couteau ou Derringer, Investigation +3, Perception +3.

POLICIER

Un agent en uniforme et dévoué à la loi, un homme avec des principes devient de plus en plus rare, à l'heure actuelle. Il est toujours d'un grand secours pour vous prêter main forte.

POLICIER							PR / 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+2	+2	10	+0	11	10	Pistolet (revolver .38) OU fusil (carabine), munitions, arme à une main (matraque).

PROFESSEUR

Comment avez-vous réussi à tirer hors de ses ouvrages ce professeur ? Peu aguerri dans les situations de combat, il est cependant d'une grande aide grâce à ses connaissances encyclopédiques.

PROFESSEUR							PR / 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+1	0	10	+3	12	10	Lettres +3, Sciences +3, Mythe +3

MÉDECIN

Un médecin de cabinet ou d'hôpital, l'anatomie humaine n'a plus de secret pour lui. Mais qu'en est-il pour les autres formes de vie ?

MEDECIN							PR / 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé mentale	Notes
6	+1	+1	10	+2	12	10	Couteau, trousse de chirurgien, Médecine +5

ARCHÉOLOGUE

Spécialiste de l'histoire, l'archéologue préfère tout de même le terrain plutôt que d'être plongé dans les livres dont il tire ses connaissances.

ARCHEOLOGUE							PR / 25
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+1	+1	10	+2	12	10	Mythe +3, Perception +3, arme à deux mains, corde.

DÉTECTIVE PRIVÉ

Le détective fait preuve d'un bon sens de l'observation, et d'une grande logique. Il est capable d'analyser et comparer les informations qu'il a réunies pour comprendre tout type de situation.

DETECTIVE PRIVE							PR / 25
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
7	+1	+3	10	+1	12	10	Couteau, pistolet (revolver .38), munitions, Investigation +4.

EXPLORATEUR

L'explorateur parcourt la Terre à la recherche de l'inconnu. Tout ce qui n'a pas encore été découvert l'intéresse, que ce soient des régions du monde, des civilisations ou même des secrets encore plus anciens.

EXPLORATEUR							PR / 30
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
7	+2	+2	10	+2	11	10	Arme à une main, pistolet (revolver .38), munitions, Survie +3, Orientation +3.

VÉTÉRAN

Le vétéran a connu la guerre, et il en est revenu. Non sans avoir vu son lot d'horreurs et commis son lot d'atrocités, mais le passé est maintenant derrière lui, et il tente de se sentir utile à nouveau.

VETERAN							PR / 30
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé Mentale	Notes
6	+3	+3	10	+2	14	9	Couteau, fusil (Carabine), munitions, Survie +3.

LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadowdeep*



3. Bestiaire

INDEX DES MOTS CLES DES CREATURES :

Amphibien : ne font pas de test de Natation et ne subissent pas de pénalité pour leurs déplacements aquatiques.

Horreur : voir livre des règles *Les Anciens* page 6.

Mort-vivant : peut être utilisé par certains effets d'objets ou de sorts.

Poison : voir livre des règles *Rangers of Shadowdeep* page 34.

Volant : ne subissent jamais de pénalités dues au terrain.

Immatériel : immunisé aux attaques de corps à corps ou de tir. Pas affecté par les règles de terrain difficile ou d'eau profonde. Ne peut pas forcer ou être en combat.

Lanceur de sorts : Un lanceur de sort ne force jamais le combat lors du déplacement d'un héros. Pour rappel, chaque exemplaire d'un sort n'est utilisable qu'une seule fois par partie, le nombre d'exemplaire d'un sort disponible est précisé entre parenthèse.

Il utilise l'organigramme d'action suivant tant qu'il a un sort de disponible, lorsqu'il n'en a plus, il revient à l'organigramme de base du livre de règles RoSD :

ETAPE 1 : Le lanceur de sorts est-il en combat ?

OUI

Il utilisera son action pour se battre. S'il remporte le combat, il choisira de repousser l'adversaire. Il utilisera sa 2^e action pour s'éloigner au plus loin des héros.

NON

Passer à l'étape 2 ↓

ETAPE 2 : Y-a-t'il un héros en ligne de vue ?

OUI

S'il possède un sort d'attaque et est à portée, il l'utilisera sur le héros le plus proche. Il ne fera rien de sa 2^e action.

S'il n'est pas à portée, il se déplacera vers le héros le plus proche, et s'il est maintenant à portée, utilisera son sort sur ce héros.

S'il n'a pas de sort d'attaque, passer à l'étape 3 ↓

NON

Passer à l'étape 3 ↓

ETAPE 3 : Y-a-t'il une autre créature en ligne de vue ?

OUI

S'il possède un sort d'augmentation et est à portée, il l'utilisera sur la créature la plus proche. Il ne fera rien de sa 2^e action.

S'il n'est pas à portée, il se déplacera vers la créature la plus proche, et s'il est maintenant à portée, utilisera son sort sur cette créature.

S'il n'a pas de sort d'augmentation, passer à l'étape 4 ↓

NON

Passer à l'étape 4 ↓

ETAPE 4 : Le scénario contient-il un point clé ?

OUI

Le lanceur de sorts utilisera une action pour se déplacer vers ce point clé. Revenez à l'étape 2 pour déterminer sa 2^e action. Si rien à l'étape 2 ou 3 ne s'applique, le lanceur de sort ne fera pas de 2^e action.

NON

Le lanceur de sorts fera un mouvement dans une direction aléatoire. Revenez à l'étape 2 pour déterminer sa 2^e action. Si rien à l'étape 2 ou 3 ne s'applique, le lanceur de sort ne fera pas de 2^e action.

BESTIAIRE MINEUR :

Ci-dessous l'ensemble des créatures dont la taille est proche d'un humain ou d'un gros animal.

- **ALIÉNÉ**

Bien que l'asile d'Arkham soit rempli de ces énergumènes, il en reste toutefois encore une bonne proportion en liberté. Sans compter les malheureuses évasions qui arrivent de temps en temps, dues à la négligence des gardiens ou à l'intervention d'un quelconque culte secret. Les aliénés sont complètement fous, ils n'ont aucun dialogue sensé possible et se contentent bien souvent d'attaquer leur cible avec de grands cris effrayants. Certains sont d'ailleurs peut-être d'anciens investigateurs...

ALIÉNÉ							PX / 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+1	0	10	+0	10	Dague.	

- **CHIEN DE TINDALOS**

Bien qu'ils en portent le nom, ils n'ont aucun autre point commun avec les chiens domestiques. Les chiens de Tindalos sont des monstres qui traversent l'espace et le temps par le biais des angles géométriques. Ils peuvent ainsi apparaître dans les coins d'une pièce ou toute autre cavité naturelle formant un angle aigu. Ils viennent consommer la psyché humaine par le biais de leur longue langue sinueuse d'où s'écoule une substance bleuâtre.

CHIEN DE TINDALOS							PX / 10
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
8	+3	0	12	+4	18	Poison, Horreur 16.	

- **CULTISTE**

Il existe de par le monde de nombreux cultes secrets. Ils se dévouent à des centaines de divinités ou forces occultes différentes, mais on retrouve très souvent au bout de la chaîne un Grand Ancien qui tire les ficelles. Les cultistes portent généralement des robes cérémonielles à la couleur de leur culte, ainsi qu'une capuche ou un masque pour dissimuler leurs visages. Il peut s'agir de n'importe qui, quelle que soit son origine ou sa catégorie sociale, ils sont infiltrés partout dans la société.

CULTISTE							PX / 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+1	+1	10	+5	10	Arme à une main (par défaut, mais peut posséder tout type d'arme si le scénario le précise).	

- **CHEF DE CULTE**

Les cultistes ont besoin d'un berger, celui qui les guidera dans les préceptes occultes auxquels ils sont attachés. Le chef de culte est celui qui sort du lot, par son charisme ou sa connaissance de quelques secrets cosmiques élémentaires. Il connaît généralement quelques sorts ou possède un artefact particulier qui lui octroie un peu de pouvoir. Il est prêt à mourir pour son culte, mais préférera tout de même envoyer d'abord les autres à la mort. Le profil donné ici est à titre de base, mais il peut varier suivant les scénarios.

CHEF DE CULTE							PX / 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+2	+2	10	+6	12	Dague sacrificielle (Dégâts + 1), sort de <i>Flétrissement(x2)</i> , Lanceur de sorts.	

- **GOULE**

Il est difficile de dire si ces créatures ont été humaines un jour, s'il s'agit d'une mutation contre-nature ou si c'est une race à part entière qui aurait échappé à notre connaissance. Les goules sont des êtres humanoïdes, imberbes et à la peau tirant du marron au vert grisâtre. Leurs dents sont petites et pointues, leurs griffes acérées, et ils ne semblent pas maîtriser de langage cohérent.

GOULE							PX / 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
7	+2	0	10	+2	10	Arme à une main (Os ou griffes), Horreur 8.	

- **HORREUR CHASSERESSE**

Il s'agit d'une sorte de grand serpent volant aux ailes proches de celles d'un dragon. Il arrive que l'un de ces créatures soit invoquée par un Grand Ancien qui lui octroie une cible bien particulière, ou par un sorcier un peu néophyte que la créature finira par attaquer. S'en débarrasser n'est souvent pas une mince affaire, la créature semblant résister particulièrement aux armes classiques...

HORREUR CHASSERESSE							PX / 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
8	+4	0	13	+4	8	Arme à une main (dents), Volant, Horreur 10.	

- **HYBRIDE**

Il est commun de penser que les hybrides sont issus de l'union de profonds avec des humains, mais il semblerait que certains humains puissent également se transformer en l'un d'eux, sans que l'on en sache réellement la cause. Les hybrides peuvent passer pour des humains un peu laids ou difformes, mais possèdent certains avantages de leurs cousins profonds.

HYBRIDE							PX / 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+1	+1	10	+1	10	Arme à une main (par défaut, mais peut posséder tout type d'arme si le scénario le précise), Amphibien.	

- **MAIGRE BÊTE DE LA NUIT**

Les maigres bêtes de la nuit sont de grandes créatures noires aux ailes de chauve-souris. Elles n'ont pas de visage mais deux cornes souples au sommet de la tête. Ce sont des créatures serviles qui agissent toujours pour le compte d'un maître, remplissant la plupart du temps des missions de transport ou de messenger. On les associe souvent à Nodens, un dieu ancien, mais la vérité sur le sujet reste encore à éclaircir.

MAIGRE BÊTE DE LA NUIT							PX / 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
8	+2	0	11	+0	10	Arme à une main (griffes), Volant, Horreur 12.	

- **MANIAQUE**

Parmi les aliénés, il en est qui ont une rage toute particulière envers l'espèce humaine, on les appelle les maniaques. Ce sont ces tueurs psychopathes qui se cachent parmi nos sociétés, et qui, un jour, se révèlent en commettant des actes odieux et contre-nature. Ce sont les proies les plus alléchantes pour des divinités anciennes qui murmurent dans leurs rêves ou leur envoient des visions cauchemardesques, pour attiser leur colère.

MANIAQUE						PX / 4
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+3	0	10	+4	12	Arme à une ou deux mains.

- **MI-GO**

Les Mi-go sont une espèce extra-terrestre, à l'allure oscillant entre le crustacé et le champignon. Leurs caractéristiques communes sont leurs corps pourvus d'une carapace, leurs membres supérieurs terminés par des pinces et leurs ailes insectoïdes qui leur permet de voler même dans le vide spatial. Les Mi-go ont un niveau de technologie bien supérieur au nôtre, et peuvent maîtriser des talents psychiques qui nous dépassent.

MI-GO						PX / 5
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+3	+2	12	+5	12	Arme à une main (pince), Volant, Horreur 12. Peuvent être équipés d'armes technologiques comme le fusil à brume Mi-go (voir Table des trésors).

- **PROFOND**

Les profonds sont des créatures humanoïdes qui vivent sous les océans. Ils ont une peau épaisse qui varie du vert au gris bleuté, et leur tête ressemble fortement à celle d'un poisson. Ils peuvent sortir et survivre hors de l'eau, même si cela leur est pénible, et il arrive parfois que les villages côtiers en fassent les frais. Les profonds vouent un culte à des dieux anciens qui vivent dans les profondeurs, dont les intentions sont clairement hostiles envers l'humanité.

PROFOND						PX / 4
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+2	0	11	+3	12	Arme à une main (griffes), Amphibien, Horreur 8.

- **RAMPANT**

On qualifie ces créatures de rampant car on ne connaît pas exactement leur origine. Il peut s'agir d'un rejeton de nombreux Anciens comme Tsathoggua ou Yog-Sothoth, de larves échappées au contrôle d'Abthoth, ou bien même d'un quelconque sorcier dont la magie lui aurait échappée et qui en aura subi les conséquences. Ces êtres ne semblent pas doués de véritable raison mais s'attaquent à tous les êtres vivants qui passent à leur portée.

RAMPANT						PX / 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
4	+2	0	12	+2	14	Arme à une main (griffes, dents, autre...), Horreur 10.

- **SAUVAGE**

Les occidentaux considèrent rapidement toute tribu indigène comme des sauvages. Mais pour certaines tribus vivant dans les coins les plus reculés de notre planète, cela est tout à fait vrai. Leurs rites et leurs croyances prennent leurs origines en des temps immémoriaux, ou les sacrifices et autres rituels abjects étaient des pratiques courantes. Certains de leurs guerriers utilisent des sarbacanes, dont ils enduisent les fléchettes de toutes sortes de poisons.

SAUVAGE							PX / 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+1	+1	10	+2	12	Arme à une main.	

SAUVAGE (SARBACANE)							PX / 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+1	+1	10	+2	12	Sarbacane (portée 8'', pas de modificateur, Poison), couteau.	

- **SHAMAN PROFOND**

Certains profonds ont été initiés à la sorcellerie et ont reçu la connaissance de quelques sorts de la part de Grands Anciens. Ce sont généralement des sorts peu puissants mais il arrive que l'un d'entre eux acquiert plus de récompenses à la suite de succès contre les humains. Ils sont hautement considérés dans la société des profonds et ont souvent le rôle de chef de tribu.

SHAMAN PROFOND							PX / 5
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+2	0	11	+4	14	Arme à une main (griffes), Amphibien, sort <i>Pacte de sang(x2)</i> , Lanceur de sorts, Horreur 10.	

- **SHAMAN SAUVAGE**

Les shamans guident la vie religieuse, accompagnent et bénissent les guerriers au combat, et sont souvent les garants de la mémoire de la tribu. Ce sont eux qui mènent les rituels innommables dédiés aux Anciens ou à toute forme de vie considérée comme divine. Certains en tirent des pouvoirs particulièrement destructeurs, d'autres sont consumés par tant d'ignominie...

SHAMAN SAUVAGE							PX / 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	
6	+2	+1	10	+5	14	Arme à deux mains, sort d'Enchantement(x2), sort de Flétrissement(x2), lanceur de sorts.	



- **SORCIER**

Les sorciers sont des humains qui ont choisi d'utiliser à leurs propres fins les pouvoirs ancestraux offerts par des puissances impies, quel qu'en soit le prix. Ces humains finissent le plus souvent au service des entités qu'ils pensaient duper, et jouent pour elles les rôles d'espions, de chefs de culte, ou encore de portails pour des créatures abominables qui cherchent un passage au travers de l'espace et du temps.

SORCIER						PX / 5
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+1	0	10	+5	10	Couteau, 2 sorts (aléatoires si le scénario ne les précise pas, il peut s'agir de 2 fois le même), Lanceur de sorts.

- **SPECTRE**

Certains esprits ne peuvent trouver le repos, et quelque soit la façon dont ils ont rejoint cette forme, ils sont emplis d'une colère envers les vivants. Ils n'ont pas d'existence physique à proprement parler mais peuvent hanter les personnes les plus faibles jusqu'à les faire sombrer dans la folie. Un spectre peut se lier à un lieu, un objet, une personne, ou bien errer sans but et sans mémoire...

SPECTRE						PX / 3
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
7	0	0	-	+4	8	Mort-vivant, Psychique(4), Immatériel, Horreur 14.

- **ZOMBIE**

Un zombie est un cadavre en pleine décomposition, ramené à la vie par quelque maléfice. Il est lent et de mauvaise coordination, mais sa résistance en fait un adversaire qu'il ne faut pas sous-estimer. L'odeur qu'il dégage, l'essaim de mouches qui l'accompagne la plupart du temps, et les morceaux qui en tombent quelquefois rendent le spectacle particulièrement abject, ne laissant que peu de personnes de marbre.

ZOMBIE						PX / 2
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
4	+0	+0	12	+0	6	Mort-vivant, Horreur 10.

BESTIAIRE MAJEUR :

Ci-dessous l'ensemble des créatures de grande taille, voire titanesque pour les plus dangereux.

- **JEUNE CHTHONIEN**

Les Chthoniens sont des énormes vers fousseurs qui se déplacent sous la croûte terrestre, ressemblant à des limaces géantes dotées d'un bouquet de tentacules à l'avant de leur corps. Les plus jeunes individus ont besoin pour leur croissance de se nourrir de sang frais, et sont capables de détecter une source de nourriture à plusieurs centaines de mètres à la ronde.

JEUNE CHTHONIEN						PX /8
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
6	+3	0	14	+2	16	Grand, arme à une main (tentacules), Vampirisme, Attiré par le sang, Horreur 14.

Règles spéciales :

Vampirisme : A chaque fois que le Jeune Chthonien inflige des dégâts, il regagne un point de Santé perdu.

Attiré par le sang : Lors de son tour et pour déterminer son action, considérez qu'il possède une ligne de vue vers tous les héros, quels que soient les obstacles qui les séparent.

- **LARVE STELLAIRE DE CTHULHU**

Ces créatures sont des répliques miniatures de ce que l'on pense être habituellement la vraie forme du Grand Ancien Cthulhu. Le mot « miniature » est tout relatif, car elles mesurent tout de même quelques mètres de haut, pouvant aller jusqu'à une dizaine pour les plus avancées d'entre elles. On ne sait pas vraiment si elles ont leur volonté propre ou si elles sont juste la projection amoindrie de leur maître.

LARVE STELLAIRE DE CTHULHU						PX /8
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
7	+4	0	12	+6	18	Grand, arme à une main (griffes), Amphibien, sort <i>Pacte de l'âme(x3)</i> , Horreur 16.

Règle spéciale : Si lors de son déplacement, la larve stellaire de Cthulhu n'est pas arrivée au corps à corps avec un héros, elle utilisera son action pour lancer le sort de *Pacte de l'âme* sur le héros à portée le plus proche.

- **SHOGGOTH**

Cette créature est semblable à un amas de chair aux couleurs sombres, dont la forme varie continuellement. En effet, le Shoggoth est capable de faire pousser de sa masse immonde n'importe quel membre ou appendice dont il aurait l'usage immédiat. Il est d'une résistance redoutable et tentera d'engloutir ses victimes pour les ajouter à son amas suintant.

SHOGGOTH						PX /10
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes
5	+4	0	12	+4	20	Grand, arme à une main (tentacule), Régénération, Alerte, Horreur 18.

Règles spéciales :

Régénération : Regagne un point de Santé perdu au début de son tour.

Alerte : Un combat contre cette créature ignore la règle de combat multiple, si celle-ci est en faveur des héros.

LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadowdeep*



4. Table des trésors

Ces tables remplacent les tables de trésors aléatoires officielles, elles fonctionnent exactement sur le même principe.

TABLE DES TRESORS	
Résultat du D20	Table à consulter
1-4	Armes
5-8	Consommables
9-12	Equipement
13-16	Objets divers
17-20	Livres et parchemins

ARMES	
Résultat du D20	Objet
1	Colt .45 automatique
2	Fusil de chasse
3	Canne-épée
4	Browning M1910
5	Stylet
6	Winchester
7	Sabre de cavalerie
8	Dague sacrificielle
9	Munitions Dum-Dum
10	Tommy-Gun
11	Fusil à lunette
12	Glaive d'Y'ha-tallo
13	Lance-flamme
14	Epée de Saint Jérôme
15	Lance de Kadath
16	Mitraillette thomson
17	Sceptre de Yuggoth
18	Trident des profondeurs
19	Lame de Khandar
20	Fusil à brume Mi-Go

CONSOMMABLES	
Résultat du D20	Objet
1	Flasque de whisky
2	Bandage
3	Bouteille de vieux scotch
4	Billets de banque
5	Cigare « Pharaon Noir »
6	Sédatif
7	Aspirine
8	Potion merveilleuse du Professeur Roullet
9	Fiole de venin de salamandre
10	Etrange solution
11	Piège à loup
12	Ration de survie

13	Bon du trésor
14	Breuvage de l'espace
15	Sérum antitoxine
16	Cocktail molotov
17	Drogue plutonienne
18	Lait de Shub-Niggurath
19	Injection d'adrénaline
20	Dynamite

EQUIPEMENTS	
Résultat du D20	Objet
1	Gilet pare-balle
2	Robe du culte
3	Signe des Anciens
4	Médaille du mérite
5	Vêtement de cuir
6	Sac à dos
7	Pendentif en os de profond
8	Uniforme militaire
9	Ceinture à pochettes
10	Justaucorps rayé
11	Médillon en forme de poulpe
12	Cartouchière
13	Gilet de sauvetage
14	Masque à gaz
15	Masque de Nyarlathothep
16	Patte de lapin
17	Tenue polaire
18	Tenue de camouflage expérimentale
19	Casque colonial
20	Masque blême

OBJETS DIVERS	
Résultat du D20	Objet
1	Loupe
2	Manuel médical
3	Boussole
4	Outils de serrurier
5	Trousse de chirurgien
6	Encyclopédie
7	Couteau suisse
8	Matériel d'escalade
9	Dictionnaire de poche
10	Lampe d'Alhazred
11	Lentille de Leng
12	Statue d'obsidienne
13	Bougies rituelles
14	Trousse de premiers secours

15	Trapézoédron rutilant
16	Flûte des dieux extérieurs
17	Etrange tablette
18	Crâne cérémonial
19	Mystérieuse idole
20	Rubis de R'lyeh

LIVRES ET PARCHEMINS	
Résultat du D20	Objet
1	Parchemins « <i>Extraits du Necronomicon I</i> »
2	Livre « <i>Le Culte des Goules</i> »
3	Parchemins « <i>Extraits du Necronomicon II</i> »
4	Livre « <i>De Vermis Mysteriis</i> »
5	Manuscrits du Sussex
6	Livre « <i>Clavicules de Salomon</i> »
7	Pièce de théâtre « <i>le Roi en jaune</i> »
8	Manuscrits Pnakotiques
9	Parchemin « <i>Texte de R'lyeh</i> »
10	Livre « <i>Unausprechlichen Kulten</i> »
11	Brochure « <i>Tessons d'Eltdown</i> »
12	Livre d'Eibon
13	Livre « <i>Le peuple du Monolithe</i> »
14	Manuscrit « <i>Les fragments de Celaeno</i> »
15	Ecrits de Ponape
16	Livre « <i>Le grand et le petit Albert</i> »
17	Livre « <i>Cthaat Aquadingen</i> »
18	Livre « <i>Malleus Maleficarum</i> »
19	Partitions de musique « <i>Massa di requiem per Shuggay</i> »
20	Parchemins « <i>Extraits du Necronomicon III</i> »

LISTE DES ARMES

COLT .45 AUTOMATIQUE (PISTOLET)

C'est l'arme standard des forces militaires américaines, fiable et robuste. Il a une portée de 12" et un modificateur au Tir de +1.

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

FUSIL DE CHASSE (FUSIL)

C'est un fusil à double canon juxtaposés et basculants, il tire des cartouches remplies de balles de plomb. Il a une portée de 24" et un modificateur aux dégâts de +2.

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

CANNE-ÉPÉE (UNE MAIN)

Une canne de marche avec un pommeau décoratif, une lame est cachée en son centre. Elle n'a pas de modificateurs en Combat, mais peut réaliser des coups critiques sur une plage étendue de 1 (sur 19 ou 20 lors d'un jet de dé, ou 18 à 20 lors de l'utilisation de *Frappe mortelle*).

BROWNING M1910 (PISTOLET)

Le Browning est un petit pistolet précis et d'une masse faible, ce qui le rend plus simple d'utilisation. Il a une portée de 12" et un modificateur aux dégâts de +1.

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

STYLET (COUTEAU)

Il s'agit d'un poignard fin et pointu, parfait en arme de main gauche. Pas de modificateur lorsqu'il est utilisé en arme principale.

Lorsqu'il est équipé en main gauche, le stilet apporte un bonus supplémentaire de +1 aux dégâts.

WINCHESTER (FUSIL)

Un fusil avec rechargement à levier et une bonne autonomie de munitions. Son point faible est sa fiabilité plus basse qu'un fusil classique. Elle a une portée de 24'', un bonus de +1 aux dégâts, et peut réaliser des coups critiques sur une plage étendue de 1 (sur 19 ou 20 lors d'un jet de dé, ou 18 à 20 lors de l'utilisation de *Tir mortel*).

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

SABRE DE CAVALERIE (UNE MAIN)

C'est une lame courbe et plutôt fine, aussi efficace en tranchant qu'en estoc. Il a un bonus aux dégâts de +1.

DAGUE SACRIFICIELLE (COUTEAU)

Reconnaissable à sa lame ondulée, c'est l'arme traditionnelle des sacrifices humains. Elle a un bonus de +1 aux dégâts lorsqu'elle est utilisée en arme principale.

Lorsqu'elle est équipée en main gauche, la dague sacrificielle apporte un bonus supplémentaire de +1 en Combat.

MUNITIONS DUM-DUM

Ces munitions sont conçues pour s'expandre à l'impact, augmentant ainsi leur efficacité. Ajoute un bonus de +1 aux dégâts.

TOMMY-GUN (FUSIL)

Reconnaissable à son chargeur en forme de camembert, c'est l'arme favorite des gangsters de Chicago. Il a une portée de 24'', un bonus de +1 en Tir, et un bonus supplémentaire aux dégâts de +1.

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

FUSIL À LUNETTE (FUSIL)

Muni d'une lunette de visée et d'un canon long, c'est une arme redoutable à longue portée. Il a une portée de 30'' et un modificateur au Tir de +1.

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

GLAIVE D'Y'HA-TALLO (UNE MAIN)

Une épée à la courte lame large et dont la garde et la poignée semblent presque vivantes. Il a un bonus au Combat de +1.

LANCE-FLAMME (FUSIL)

Bien que très encombrant, il est d'une efficacité redoutable en combat et sur le moral adverse. Sa fiabilité est encore à perfectionner et son autonomie assez faible. Limité à 3 utilisations par scénario. Lors d'un tir, utilisez le gabarit « Lance flamme ». Toutes les figurines dont le socle est couvert au moins à moitié sont touchées. Faites une attaque de Tir à +2 contre chacune des cibles.

EPÉE DE SAINT-JÉRÔME (DEUX MAINS)

Une épée médiévale aux riches ornements, bénie par l'Ordre de Saint-Jérôme suivant des rites anciens et secrets. Elle a un bonus aux dégâts de +3.

LANCE DE KADATH (DEUX MAINS)

On prête à cette lance l'origine des contrées du rêve, desquelles elle aurait pu être ramenée par une magie puissante. Elle a un bonus au Combat de +1 et un bonus aux dégâts de +3.

MITRAILLETTE THOMSON (FUSIL)

C'est un fusil mitrailleur encore à l'état de prototype, mais d'une efficacité hors pair. Elle a une portée de 24'', un bonus de +2 en Tir, et un bonus supplémentaire aux dégâts de +1.

Une figurine doit également transporter des munitions pour utiliser cette arme.

SCEPTRE DE YUGGOTH (UNE MAIN)

Les Mi-go ont-ils créé ce sceptre ou leur est-il antérieur ? Difficile à dire tant sa forme est étrange. Il a un bonus aux dégâts de +1, de plus, lorsque vous lancez un sort, vous recevez +1 en Volonté.

TRIDENT DES PROFONDEURS (DEUX MAINS)

Les dents de cette arme sont taillées dans des ossements de profonds, et le manche ressemblerait presque à du bois. Il a un bonus aux dégâts de +3, et un bonus supplémentaire de +2 au Combat contre les *Amphibiens*.

LAME DE KHANDAR (UNE MAIN)

Un poignard qui semble être taillé à même une colonne vertébrale, mais dont vous ne reconnaissez pas la provenance. Son pommeau est fait d'un assemblage de multiples petits ossements. Elle a un bonus au Combat de +2 contre les créatures ayant le mot-clé *Horreur*.

FUSIL A BRUME MI-GO (FUSIL)

On raconte que c'est le froid de l'espace que cette arme projette lors de son tir, un cône gelé à plusieurs mètres de distance. Lors d'un tir, utilisez le gabarit « Fusil à Brume Mi-Go ». Toutes les figurines dont le socle est couvert au moins à moitié sont touchées. Faites une attaque de Tir à +1 contre chacune des cibles. Ces attaques ignorent 2 points d'Armure lors du calcul des dégâts.

LISTE DES CONSOMMABLES

Tous les objets de cette liste sont des consommables, cela veut dire qu'ils ont une utilisation unique et qu'ils sont perdus après leur utilisation. A moins que cela ne soit précisé dans leur description, leur utilisation ne coûte pas d'action.

FLASQUE DE WHISKY

Une vieille flasque d'un whisky bon marché, plutôt de quoi se flanquer un bon mal de crâne. Pour 1 action, permet de récupérer 2 points de Santé Mentale perdus. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine au contact.

BANDAGE

Un morceau de tissu suffisamment long et propre pour entourer un membre endolori, et accessoirement stopper un saignement. Pour 1 action, permet de récupérer 2 points de Santé perdus. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine au contact.

BOUTEILLE DE VIEUX SCOTCH

Ce n'est pas un Glenfiddich, mais assurément une bonne trouvaille ! A utiliser à la place d'un test d'Horreur, quel que soit le SD. Ce test est automatiquement réussi.

BILLETS DE BANQUE

Une liasse de billets d'un dollar, pas vraiment la richesse mais de quoi mettre un peu de beurre dans les épinards. L'utilisation de cet objet permet de gagner immédiatement 10XP pour un investigateur ou 1 point de progression pour un compagnon.

CIGARE « PHARAON NOIR »

Il paraît que ce sont les meilleurs d'Égypte, et surtout, quelle classe ! Octroie +4 en Volonté pour un jet.

SÉDATIF

Une petite seringue en métal contenant un produit dont la nature exacte vous est inconnue. Permet de récupérer immédiatement 1 point de Santé perdu. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine au contact.

ASPIRINE

Un simple petit cachet blanc ou est écrit en croix le mot « BAYER ». Soigne l'effet de *Maladie* et en empêche les effets pour le prochain scénario.

POTION MERVEILLEUSE DU PROFESSEUR ROULLET

Une petite bouteille dont l'étiquette vous paraît aussi tape-à-l'œil qu'orgueilleuse, mais elle vous promet un effet garanti ! Permet de considérer l'une de vos capacités héroïques comme n'ayant pas encore été utilisée dans ce scénario.

FIOLE DE VENIN DE SALAMANDRE

Enroulée dans un tissu à la propreté douteuse, cette petite fiole porte sur son étiquette une tête de mort qui traduit immédiatement sa nature. Enduite sur une arme, elle permet de considérer les effets de *Poison* sur cette arme pour le scénario.

ETRANGE SOLUTION

Une fiole contenant un liquide dont la couleur et l'odeur vous paraissent toutes les deux indéfinissables. Permet d'ignorer pour toute la durée d'un scénario les effets de l'*Obscurité*.

**PIÈGE À LOUP**

Deux grandes lames de ressorts crénelées, retenues par une plaque de pression. La version réduite du piège à ours, mais dans laquelle vous pourriez tout de même bien laisser un pied. Une figurine peut dépenser 1 action pour placer un marqueur *Piège à loup* à 1'' d'elle. Toute figurine passant à moins de 1'' de ce marqueur déclenche le piège (seuls les héros peuvent effectuer un test d'Acrobatie SD10 pour éviter le déclenchement) et subit immédiatement une attaque de tir avec un modificateur de +3.

RATION DE SURVIE

Surement destinée initialement à des fins militaires, cette ration conjugue plaisir et efficacité. Surtout lorsque l'on a que ça à se mettre sous la dent, à part quelques champignons potentiellement nocifs. A utiliser lors du jet sur la table de survie, permet d'ajouter +1 au résultat du dé.

BON DU TRÉSOR

Soigneusement plié dans une pochette souple, ce morceau de papier une fois déplié révèle un bon du trésor, échangeable à tout moment pour gagner une ressource de *Société*. (Si vous n'utilisez pas l'extension « Sociétés », relancez simplement le dé sur la table des consommables).

BREUVAGE DE L'ESPACE

Un petit flacon aux reflets verdâtres dont l'étiquette n'est pas écrite dans une langue qui vous est connue. Octroie immédiatement un déplacement gratuit (à la valeur du déplacement complet du héros, ne compte pas comme un déplacement pour un tir ou pour une autre action de déplacement).

SÉRUM ANTITOXINES

Contenu dans une petite bouteille de verre brun dont l'étiquette a été jaunie par le temps, ce sérum ne vous inspire pas confiance, mais avez-vous un autre choix ? Soigne des effets du *Poison*.

COCKTAIL MOLOTOV

Une simple bouteille, un chiffon crasseux, et un mélange de fioul et de savon constituent cette petite merveille. Les instructions sont simples « On fout l'feu, et on jette ». Une figurine peut dépenser une action pour jeter le cocktail Molotov à n'importe quel point à 8'' d'elle et en ligne de vue. Chaque figurine dans les 2'' de ce point de chute subit immédiatement une attaque de tir avec un modificateur de +3.

DROGUE PLUTONIENNE

Une poudre artisanale dont les composants vous sont totalement inconnus. Il suffit d'en aspirer une petite dose par une narine, et l'univers s'ouvre à vous. Cette drogue vous donne un infime aperçu de la réalité cosmique. +4 en *Mythe* pour un jet de compétence, à utiliser avant de jeter le dé.

LAIT DE SHUB-NIGGURATH

L'odeur de cette mixture semble transpercer le contenant crasseux qui la contient, et vous préférez ne pas en voir la couleur, mais quand il faut y aller... Une substance hautement mutagène aux effets

imprévisibles, lorsqu'un héros ingurgite ce breuvage, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous :

TABLE DES EFFETS DU LAIT DE SHUB-NIGGURATH	
Résultat du D20	Effet permanent
1-4	La substance a juste un gout très amer, aucun effet.
5-9	Le goût de la substance vous tire une grimace abominable, avant que vous ne vous rendiez compte que ce n'était pas qu'une grimace... Vous avez maintenant le visage d'un vieux poisson mou. -4 en Commandement, vous êtes considéré comme <i>amphibien</i> .
10-14	Après quelques minutes, une démangeaison apparait sur votre crâne, qui se transforme en douleur lorsque deux cornes de chevreau vous poussent sur le haut de la tête. Un instant plus tard, ce sont en sabots que vos pieds se congestionnent et vos jambes prennent une étrange courbure caprine. Vous gagnez +1 en <i>Mouvement</i> et pouvez désormais sauter de l'entièreté de votre mouvement. Vous perdez 1 point à votre valeur de santé mentale maximale.
15-19	L'un de vos bras se met soudain à vous faire atrocement mal, vos os poussent à travers votre peau pour créer une multitude de griffes aléatoires et désordonnées. Vous ne pouvez plus utiliser qu'une seule main pour porter de l'équipement (pas d'arme à deux mains). Mais votre bras est utilisable comme une arme de corps à corps avec un modificateur de +2 au combat.
20	Une pustule se met à pousser entre vos cotes, de plus en plus imposante, elle prend une teinte verdâtre et s'accroît de façon abominable. Ce n'est plus un bubon, mais un tentacule complet qui vous pousse sur l'abdomen. Perdez 2 points à votre santé mentale maximale. Cet appendice vous permet de cumuler deux bonus de mains gauche, ou une arme à deux mains et une main gauche.

INJECTION D'ADRÉNALINE

Une petite boîte en fer blanc à l'intérieur de laquelle est fixée une seringue de verre. A l'intérieur, une solution incolore. Lors du tour d'un héros, octroie une action supplémentaire.

DYNAMITE

Un bâton rouge et une grande mèche, reconnaissable à des mètres de distance ! Un héros peut dépenser une action pour allumer et jeter la dynamite à n'importe quel point à 8'' d'elle et en ligne de vue. Chaque figurine dans les 2'' de ce point de chute subit immédiatement une attaque de tir avec un modificateur de +5.

LISTE DES EQUIPEMENTS**GILET PARE-BALLE**

La première version de cette armure moderne est peu esthétique, mais efficace contre les armes à feu. Octroie 2 points d'armure supplémentaire, mais -1 en mouvement. Non cumulable avec un autre vêtement.

ROBE DU CULTE

Une longue toge à capuche, taillée dans un beau tissu aux couleurs chatoyantes. Elle arbore des symboles dont vous ignorez, pour la plupart, la signification. Lors de la phase des créatures maléfiques, si vous devez être la cible d'un déplacement ou d'un tir et qu'il y a un autre investigateur à moins de 8'' de la créature, c'est cet investigateur qui est prit pour cible à votre place.

SIGNE DES ANCIENS

Un pendentif de laiton rond sur lequel est gravé une sorte d'étoile à cinq branches, avec un œil en son centre. Diminue de 1 les dégâts reçus sur la Santé Mentale, ils peuvent ainsi être réduits à 0.

MÉDAILLE DU MÉRITE

Il s'agit d'une décoration militaire, qui se porte à la manière d'une broche. Vous ignorez son origine, mais l'allure qu'elle vous donne vous galvanise intérieurement. Octroie +2 en Commandement.

VÊTEMENT DE CUIR

Un ensemble de vêtements de cuir suffisamment longs pour protéger une bonne partie du corps, il peut s'agir d'un long manteau, d'un tablier, de cuissardes ou de gants épais. Octroie 1 point d'Armure supplémentaire, non cumulable avec un autre vêtement.

SAC À DOS

Un sac de randonnée en cuir souple qui se porte avec deux bretelles de cuir également, il a plusieurs poches sur les côtés pour ranger vos possessions. Permet de porter 3 objets supplémentaires.

PENDENTIF EN OS DE PROFOND

Au bout d'une petite cordelette vraisemblablement tressée, pend une série de petits os décorés d'inscriptions étranges. Octroie 1 point de Santé supplémentaire à votre maximum.

UNIFORME MILITAIRE

C'est plutôt là un uniforme d'apparat, avec ses boutons dorés, sa fourragère et son képi. Permet de choisir un nouveau compagnon lors du recrutement :

SOLDAT DE 2 ^e CLASSE							PR / 15
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé mentale	Notes
6	+1	+2	10	+0	10	10	Fusil (carabine), munitions, couteau.

CEINTURE À POCHETTES

De multiples pochettes en cuir carrées attachées à une ceinture, pratique et accessible rapidement. Permet de porter 2 objets supplémentaires.

JUSTAUCORPS RAYÉ

Il paraît que les rayures amincissent, peut-être est-ce pour cela que les justaucorps en ont. En tout cas, cela donne une grâce toute évidente. Octroie +2 en *Acrobaties*.

MÉDAILLON EN FORME DE POULPE

Un joli médaillon qui vous semble en argent véritable, monté sur une fine chaîne aux maillons travaillés. Tous les tests de Volonté dans les 6'' autour de vous s'effectuent à +1.

CARTOUCHIÈRE

Une cartouchière de cuir qui se porte à la ceinture ou en bandoulière, pour ne jamais se retrouver démuné. Lors d'un tir, permet d'ignorer le malus dû au tir précipité.

GILET DE SAUVETAGE

Peu confortable hors de l'eau, il est tout de même indispensable pour les piètres nageurs, surtout en eaux glacées... Octroie +2 en Natation.

MASQUE À GAZ

Certainement fait d'un tissu imbibé d'une matière imperméable, il arbore deux gros yeux de mouche et une cartouche cylindrique pend du menton. Protège des effets de type « gaz » (non décrit dans les règles complémentaires, sera précisé lors des scénarios concernés).

MASQUE DE NYARLATOTHEP

Il ressemble à un vieux masque de pharaon, à la peau noire comme l'ébène. Octroie +2 en Volonté.

PATTE DE LAPIN

Une patte de lapin blanc, mort. Un morceau de ficelle y est accroché pour la suspendre plus facilement. Utilisable une fois par scénario, permet de faire relancer un jet de dé à un ennemi.

TENUE POLAIRE

Une chaude tenue doublée et des fourrures à poil longs. Protège des effets de type *Froid* (non décrit dans les règles complémentaires, sera précisé lors des scénarios concernés).

TENUE DE CAMOUFLAGE EXPÉRIMENTALE

Qui aurait dit qu'une combinaison de froufrous et de dentelles vertes pourrait être aussi efficace ? Octroie +2 en Furtivité.

LISTE DES OBJETS DIVERS**LOUPE**

Une simple loupe au manche de bois sombre et au cerclage d'acier. Octroie +2 en Investigation.

MANUEL MÉDICAL

Tout ce qu'il faut savoir sur les découvertes actuelles de la médecine est résumé dans cet ouvrage imposant à la couverture noire et or. Octroie + 2 en Médecine.

BOUSSOLE

Une jolie boussole ouvragée de laiton, qui se referme avec un clapet, le tout maintenu par une petite chaînette à la manière d'une montre à gousset. Octroie +2 en Orientation.

OUTILS DE SERRURIER

Une petite pochette de cuir qui s'étale pour révéler de multiples outils d'acier, des lames, des crochets et autres pointes vrillées. Octroie +2 en Crochetage.

TROUSSE DE CHIRURGIEN

Ressemblant plus à un sac de voyage qu'à une trousse, elle regroupe tous les ustensiles nécessaires : scie chirurgicale, stéthoscope, ciseaux... Pour 1 action, soigne 10 points de santé sur un jet de Médecine SD10 réussi. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine en contact, 1 fois par scénario.

ENCYCLOPÉDIE

Un énorme volume dont la couverture est richement décorée, il regroupe la plupart des sciences connues. Octroie +2 en Sciences.

CASQUE COLONIAL

Un casque bombé en forme de cloche, pratique également pour se protéger du soleil. Octroie 1 point d'Armure supplémentaire.

MASQUE BLÈME

Un masque semblant fait de peau humaine, sur lequel sont inscrits des anciens textes impies. Ignore les tests d'*Horreur* inférieurs ou égaux à SD10.

COUTEAU SUISSE

Un couteau aux multiples utilisations : lame, ouvre-boîte ou encore tire-bouchon. Initialement outil de l'armée suisse, il a tendance à se démocratiser. Octroie +2 en Survie.

MATÉRIEL D'ESCALADE

Ce matériel regroupe une corde, un petit grappin et des semelles cloutées. Octroie +2 en Escalade.

DICTIONNAIRE DE POCHE

Condensé et pratique, ce petit manuel couvre tous les mots existants. Enfin, dans votre langue... Octroie +2 en Lettres.

LAMPE D'ALHAZRED

Une petite lampe à huile très ancienne, vous supposez qu'elle est faite de céramique. Elle est décorée de motifs peints et d'écritures arabes. Il s'agit d'un composant nécessaire au lancement d'un sort de rituel.

LENTILLE DE LENG

Une lentille optique à la forme et à la couleur très étrange, elle est montée sur une sorte d'anneau métallique qui permet de la tenir devant son œil. Pour une action, le héros qui possède la lentille peut regarder à travers. Il pourra effectuer son prochain test de Volonté avec un modificateur de +4.

STATUE D'OBSIDIENNE

Une statuette représentant un être difforme, taillée dans une obsidienne brillante aux reflets verdâtres. Permet de relancer un test de compétence raté, utilisable 1 fois par scénario.

BOUGIES RITUELLES

Un ensemble de bougies couleur ivoire, elles arborent toutes un sceau gravé dans la cire. Il s'agit d'un composant nécessaire au lancement d'un sort de rituel.

TROUSSE DE PREMIER SECOURS

Bien moins complet que la trousse de chirurgien, elle permet tout de même de soigner les petits bobos. Pour une action, permet de récupérer 6 points de Santé perdus sur un jet de Médecine SD8 réussi. Utilisable sur soi-même ou sur une figurine au contact, 1 fois par scénario.

TRAPÉZOHEDRON RUTILANT

Vous avez du mal à identifier la matière dont est composé cet objet d'un rouge vif, mais il est d'une régularité presque inhumaine. Pour une action, permet de consulter la prochaine carte évènement.

FLÔTE DES DIEUX EXTÉRIEURS

Ressemblant à une petite flûte de pan, elle est gravée d'un ensemble de symboles ésotériques. Permet de choisir un nouveau compagnon lors du recrutement :

MAIGRE BÊTE DE LA NUIT							PR / 20
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé mentale	Notes
8	+1	+0	12	+0	10	10	Volant

ETRANGE TABLETTE

Un morceau de tablette d'argile, sur lequel d'anciens textes cunéiformes sont gravés. Il semble cependant bien incomplet. Il s'agit d'un composant nécessaire au lancement d'un sort de rituel.

CRÂNE CÉRÉMONIAL

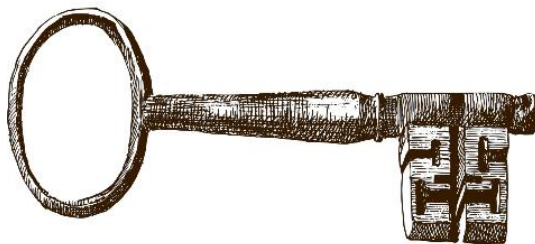
Un crâne humain, il a certainement été béni par des anciens rituels impies. L'investigateur possédant le crâne peut décider d'y graver l'un de ses sorts connus avant un scénario. Tout héros en possession du crâne pourra ensuite lancer une fois ce sort en détruisant le crâne.

MYSTÉRIEUSE IDOLE

Taillée dans un gros os ou une corne, il représente une sorte de déesse aux formes arrondies. Il s'agit d'un composant nécessaire au lancement d'un sort de rituel.

RUBIS DE R'LYEH

Il pourrait s'agir d'une pierre précieuse d'une taille rarement égalée, mais ses reflets défient la logique et renvoient des sensations malsaines. Un investigateur possédant des sorts peut utiliser le rubis pour lancer l'un de ses sorts sans l'épuiser pour ce scénario.

**LISTE DES LIVRES ET PARCHEMINS**

Vous pouvez lire immédiatement un ouvrage après son acquisition, choisir de le donner à un autre investigateur, ou le garder pour une lecture ultérieure.

Sauf mention contraire, une fois lus, les livres et parchemins sont considérés comme « consommés », plusieurs investigateurs ne peuvent bénéficier de la lecture d'un même ouvrage.

PARCHEMINS « EXTRAITS DU NECRONOMICON I »

Une poignée de feuillets écrits sur un semblant de peau à l'encre rouge sombre. Vous n'y déchiffrez rien de très cohérents, à part quelques croquis effrayants et des notes énigmatiques. N'ont aucun effet de jeu seuls. Si vous possédez les trois extraits du Necromicon I, II et III, vous pouvez les assembler en un nouvel objet intitulé « *Les textes rassemblés du Necromicon* », et en lire la description en fin de cette liste.

LIVRE « LE CULTES DES GOULES »

Ouvrage interdit ayant pour auteur le comte d'Erlette, il traite d'anciens cultes nécrophages et décrit avec précision leurs rites immoraux. Accorde un bonus permanent de +1 en Mythe.

PARCHEMINS « EXTRAITS DU NECRONOMICON II »

Une poignée de feuillets écrits sur un semblant de peau à l'encre rouge sombre. Vous n'y déchiffrez rien de très cohérents, à part quelques croquis effrayants et des notes énigmatiques. N'ont aucun effet de jeu seuls. Si vous possédez les trois extraits du Necromicon I, II et III, vous pouvez les assembler en un nouvel objet intitulé « *Les textes rassemblés du Necromicon* », et en lire la description en fin de cette liste.

LIVRE « DE VERMIS MYSTERIIS »

Un vieux livre très épais écrit en latin par un certain Ludvig Prinn. Après chaque scénario, vous pouvez tenter de le traduire grâce à un jet de *Lettres SD10*. Si vous réussissez, celui-ci vous révèle un savoir ancestral de l'orient, le sort d'incantation « *la voix de Râ* », qui vous est désormais débloqué.

MANUSCRITS DU SUSSEX

Ce manuscrit a pour titre « *Cultus Maleficarum* », il est écrit en anglais et signé Frédéric du Sussex. Son contenu semble très embrouillé et peu précis, mais semble vouloir être une traduction maladroite d'un autre ouvrage, le *Necromicon*. Sa lecture vous débloque tout de même le sort d'incantation « *Pacte du sang* ».

LIVRE « CLAVICULES DE SALOMON »

Un traité sur le roi Salomon qui lui prête le rôle de sorcier. On peut y lire qu'il tirait ses pouvoirs d'une « divinité » supérieure, et que son art portait le nom d'*Hygromancie*. Sa lecture octroie 1 point à votre maximum de Santé Mentale.

PIECE DE THEATRE « LE ROI EN JAUNE »

La lecture de cette pièce de théâtre au contenu dérangent vous permet d'entrevoir quelques vérités sur Hastur et le Signe jaune. Vous perdez 1 point à votre maximum de Santé Mentale, et débloquez le sort d'incantation « *Flétrissement* ».

MANUSCRITS PNAKOTIQUES

Un ensemble de notes et de traductions inachevées sur ce qui semble être l'histoire des anciens continents perdus et de leurs cités mystérieuses. Ne peut être « consommé », mais tant qu'une figurine possède ces manuscrits, elle profite d'un bonus de +2 en Mythe.

PARCHEMIN « TEXTE DE R'LYEH »

Ce parchemin est une transcription d'anciennes tablettes d'argile estimées à -300 av JC. La traduction de quelques passages évoque la cité perdue de R'lyeh et son histoire. La lecture de ce parchemin permet de débloquent l'accès au sort d'incantation « *Signe des anciens* ».

LIVRE « UNASPRECHLICHEN KULTEN »

Original allemand par l'auteur Friedrich-Wilhelm von Junzt, ce livre traite des cultes voués aux entités pré-humaines. Accorde un bonus permanent de +2 dans la compétence Mythe, mais un malus définitif de -1 en Santé Mentale maximum.

BROCHURE « TESSONS D'ELTDOWN »

Il s'agit d'une traduction très incomplète de tessons de poteries gravés, d'un âge prétendu à -150 millions d'années. On y retrouverait des écrits sur la planète Yith et sur des civilisations très anciennes. La lecture de ce livre permet de débloquent l'accès au sort d'incantation « *Brume de Releh* ».

LIVRE D'EIBON

Une version latine, intitulée *Liber Ivonis*, qui relate les pratiques magiques d'un sorcier d'Hyperborée. La lecture de ce livre permet de débloquent l'accès au sort d'incantation « *Enchantement* ».

LIVRE « LE PEUPLE DU MONOLITHE »

Ce livre semble beaucoup plus récent que ceux dont vous avez l'habitude, il s'agit d'un recueil de poèmes dont la lecture renferme bien plus qu'un simple voyage dans le subconscient. Vous gagnez le sort d'incantation « *Flétrissement* », sans avoir à attendre un niveau d'apprentissage.

Faites un tirage sur la table des troubles psychiques.

MANUSCRIT « LES FRAGMENTS DE CELAENO »

C'est en réalité un ensemble de notes manuscrites qui sont rassemblées et semblent toutes parler d'anciens savoirs extra-terrestres. La lecture de ce livre octroie le sort de rituel « *Invoquer Nodens* », sans avoir à attendre un niveau d'apprentissage.

ECRITS DE PONAPE

Il s'agit d'un assemblage de notes de traduction qui sont issues d'un document primitif, découvert et traduit par le capitaine Abner Ezekiel Hoag. On y apprend l'existence de Dagon et Hydra, mais aussi beaucoup de notes sur les profondeurs. La lecture de ce livre permet de débloquent l'accès au sort de rituel « *Contacter Dagon* ».

LIVRE « LE GRAND ET LE PETIT ALBERT »

Un recueil de magie et de sorts populaires, il semblerait futile si on ne le recoupait pas avec quelques connaissances plus approfondies, qui permettent de déceler des connaissances effrayantes. Si vous réussissez un jet de Mythe SD10, vous débloquent l'accès au sort d'incantation « *Brumes de Releh* ». Le livre est considéré comme utilisé, même si vous avez raté votre jet.

LIVRE « CTHAAT AQUADINGEN »

D'auteur inconnu, ce livre en version latine n'a été rédigé qu'en quelques exemplaires. Il contient, entre autres, des savoirs issus des contrées du rêve. La lecture de ce livre permet de débloquent l'accès au sort de rituel « *Vision de Kadath* ».

LIVRE « MALLEUS MALEFICARUM »

Ce livre est un traité contre la sorcellerie. Il a été écrit par deux frères dominicains au XVe siècle et indique comment se protéger de la magie noire. La lecture de ce livre permet de débloquent l'accès au sort d'incantation « *Signe de Voor* ».

PARTITIONS DE MUSIQUE « MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY »

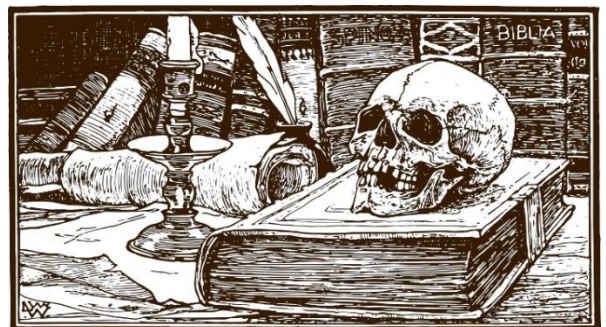
Une fois jouée, cette musique aux accords intemporels et hypnotiques permet de soigner l'un des troubles psychiques d'un héros. Par une force inexplicable, les notes de la partition s'effacent au fur et à mesure, pour ne laisser qu'un papier à musique vierge.

PARCHEMINS « EXTRAITS DU NECRONOMICON III »

Une poignée de feuillets écrits sur un semblant de peau à l'encre rouge sombre. Vous n'y déchiffrez rien de très cohérents, à part quelques croquis effrayants et des notes énigmatiques. N'ont aucun effet de jeu seuls. Si vous possédez les trois extraits du *Necromicon I, II et III*, vous pouvez les assembler en un nouvel objet intitulé « *Les textes rassemblés du Necromicon* », et en lire la description en fin de cette liste.

LES TEXTES RASSEMBLES DU NECRONOMICON

Alors que vous rassemblez et ordonnez l'ensemble des fragments trouvés, une nouvelle compréhension s'installe soudain dans votre esprit. Tout devient plus limpide, compréhensible et... plus terrifiant. Perdez immédiatement 2 points à votre maximum de Santé Mentale. Vous gagnez le sort d'incantation « *Pacte de l'âme* », sans avoir à attendre un niveau d'apprentissage.



LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadowdeep*



5. Le Grimoire

LISTE DES SORTS :

Rappel : lors de la création d'un investigateur, celui-ci n'a pas accès aux sorts de la liste ci-dessous. Seul un évènement de scénario ou la découverte d'un objet peuvent y donner accès.

Sauf mention contraire, le déblocage d'un sort n'en donne pas l'accès immédiat à l'investigateur, il faudra encore que celui-ci passe un des niveaux qui octroie un nouveau sort (niveau 4, 8, 12, 16, 20, ...).

Il existe deux types de sorts, les sorts d'incantation, qui se lancent lors des scénarios et qui coutent la plupart du temps une action. Et les sorts de rituels, qui peuvent être lancés entre deux missions. La plupart des sorts de rituel nécessitent des composants particuliers qui sont consommé lors du lancement.

Note : Pour rappel, chaque sort d'incantation ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie, sauf si le lanceur le possède en plusieurs exemplaires.

SORTS D'INCANTATION

PACTE DE L'ÂME

C'est une attaque de type magique qui a une portée de 12''. Pour une action, l'attaquant réalise un test de Volonté et y soustrait un test de Volonté réalisé par le défenseur (le résultat peut donc être négatif). La cible perd un nombre de points de vie égal à 2+ la valeur de réussite, ne prenez pas en compte la valeur d'armure.

VOIX DE RÂ

Se lance pour 1 action et un test de Volonté SD8, le lanceur bénéficie pour le reste de la partie de +1 en volonté et +3 en commandement.

PACTE DE SANG

C'est une attaque de type magique qui a une portée de 8'', pour une action et un test de volonté SD12, la cible perd un nombre de points de vie égal à la moitié de la volonté du lanceur (arrondi au supérieur). Le lanceur se soigne d'un nombre équivalent de points de vie.

FLETRISSEMENT

C'est une attaque de type magique qui a une portée de 10'', pour une action et un test de volonté SD10, la cible perd un nombre de points de vie égal à la volonté du lanceur.

BRUMES DE RELEH

Se lance pour une action et un test de Volonté SD12. Un voile de brume étrange descend sur le plateau de jeu, désorientant les adversaires. Lors de la prochaine phase d'action des créatures, celles-ci ne se déplaceront pas automatiquement vers le héros le plus proche, mais devront se déplacer dans une direction aléatoire. Si cela amène la créature au contact d'un héros, résolvez le combat normalement.

SIGNE DES ANCIENS

Pour une action et un test de volonté SD10, le lanceur dessine au sol le signe des Anciens (utilisez un marqueur posé en contact avec le lanceur). Dans un cercle de 4 '' de rayon autour du marqueur, tous les héros gagnent +2 en armure. La marque reste active deux tours avant de disparaître.

SIGNE DE VOOR

Pour une action et un test de volonté SD10, le lanceur dessine au sol le signe de Voor (utilisez un marqueur posé en contact avec le lanceur). Toute créature qui entre en contact avec le marqueur subit immédiatement un nombre de blessure égal à la volonté du lanceur (sans retirer sa valeur d'armure). Défaussez ensuite le marqueur.

ENCHANTEMENT

Sort d'augmentation. Enchante l'arme du lanceur, ou celle d'une figurine en contact socle à socle avec lui. Cette arme a pour le reste du scénario un bonus de +1 en dégâts. Plusieurs enchantements ne peuvent pas se cumuler sur une même arme.

SORTS DE RITUELS

PORTAIL DE KUKULKAN

Nécessite des bougies rituelles qui sont consommées par le lancement du sort. Crée un portail qui mène les investigateurs vers une destination inconnue, s'ils désirent franchir le portail, ils accèdent au scénario bonus : *Kukulkan*.

INVOQUER NODENS

Nécessite une étrange tablette qui est consommée par le lancement du sort. Nodens, Seigneur du Grand Abîme, vous apparaît. D'abord en colère d'avoir été dérangé, il se calme et accepte de révéler une partie de votre destin. A la fin de votre prochain scénario, tous les investigateurs ayant participé au rituel gagnent +20XP.

VISION DE KADATH

Nécessite une lampe d'Alhazred qui est consommée par le lancement du sort. Permet d'avoir une vision de Kadath, la cité des rêves, et de mieux discerner la part obscure de votre subconscient. Pendant toute la durée du prochain scénario, le lanceur est immunisé à la perte de points de santé mentale. N'immunise pas contre les pertes de points à la santé mentale maximum.

CONTACTER DAGON

Nécessite une mystérieuse idole qui est consommée par le lancement du sort. Le rituel permet d'entrer en contact télépathique directement avec Dagon. Si le lanceur du sort a une volonté de +5 ou plus, il résiste à l'échange avec le Dieu des Profonds et gagne ses faveurs. Pour le prochain scénario, tous les héros sont considérés comme ayant la capacité *Amphibien* (leurs jets de natation sont automatiquement réussis, et ils n'ont pas de malus pour les déplacements en eau peu profonde).