Chroniques Oubliées Cthulhu



Clovis Lhérisson



Klaus Knopffer



Shisao Shuwen



Fawzah Shabaaan



Geneviève de Montcalmet



Alan Morgan

Clovis Lhérisson

Avocat de l'étrange

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	13	+1	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	16	+3	
PER Perception	9	-1	
CHA Charisme	15	+2	

NIVEAU	5	
DÉ DE VIE	d6	
PV Points de vie	15	
PC Points de choc	5	
DÉFENSE	10	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+1	
DISTANCE	+0	
MAGIQUE	+5	
Canne-épée		1d6+1

Klaus Knopffer

Pilote au long court

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	15	+2	
DEX Dextérité	14	+2	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	11	+0	
CHA Charisme	10	+0	

NIVEAU	5	
DÉ DE VIE	d8	
PV Points de vie	22	
PC Points de choc	4	
DÉFENSE	12	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+0	
Couteau		1d4+2
Pistolet moyen (20m)		1d8

Shisao Shuwen

Maître d'arts martiaux

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	11	+0	
DEX Dextérité	18	+4	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	12	+1	
CHA Charisme	13	+1	

NIVEAU	5	
DÉ DE VIE	d10	
PV Points de vie	23	
PC Points de choc	3	
DÉFENSE	15(19)	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4/+8	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	+0	
Mains nues ou bâton		1d6

Fawzah Shabaaan

Artiste intrigante

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	9	-1	
DEX Dextérité	13	+1	
CON Constitution	10	+0	
INT Intelligence	12	+1	
PER Perception	13	+1	
CHA Charisme	18	+4	

NIVEAU	5	
DÉ DE VIE	d6	
PV Points de vie	12	
PC Points de choc	6	
DÉFENSE	11	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	-1	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+1	
Pistolet léger (10m)		1d6

Geneviève de Montcalmet

Gentleman cambrioleuse

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	15	+2	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	15	+2	
CHA Charisme	10	+0	

NIVEAU	5	
DÉ DE VIE	d8	
PV Points de vie	22	
PC Points de choc	4	
DÉFENSE	13	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+2	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+0	
Stylet		1d3+2
Pistolet léger (10m)		1d6

Alan Morgan

Médecin de guerre

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	13	+1	
INT Intelligence	11	+0	
PER Perception	10	+0	
CHA Charisme	15	+2	

NIVEAU	5	
DÉ DE VIE	d10	
PV Points de vie	23	
PC Points de choc	4	
DÉFENSE	10	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+0	
Mains nues		1d3+3
Pistolet moyen (20m)		1d8

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions, 2021.

Aide de jeu n° 1 : indices de la Villa Paterson

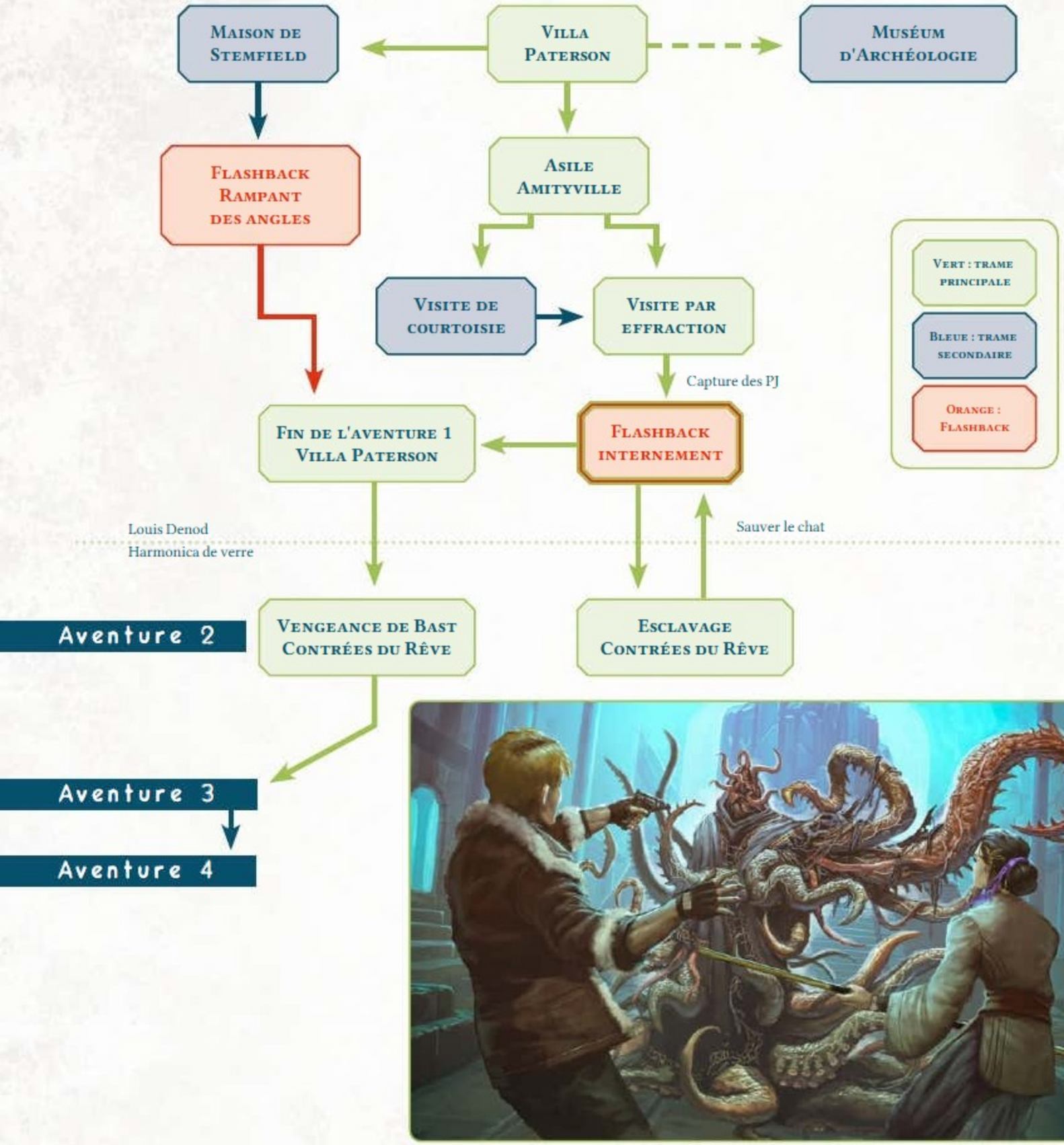
Découvert	Utilisé	Indices	Lieux	Informations
		1. Lettre de James Paterson	1. Hall d'entrée	Les PJ ont le champ libre pour s'installer dans la Villa.
		2. L'hématite	Cuisine	Le sang permet d'activer les autels des pyramides (voir aventure 2).
		3. Calculs mathématiques	4. Salle à manger	Chercher à comprendre le but de ses formules.
		4. Lettre d'Einstein		Rendez-vous avec le mathématicien le 15 avril.
		5. Article sur l'harmonica	5. Grand salon	Adresse de Robert Denod. Dangers de l'harmonica.
		6. Un livre sur les rêves		Premier indice sur les Contrées du Rêve et la façon de s'y rendre.
		7. Inventaire du tombeau	6. Bibliothèque	Les cinq sarcophages. L'exposition du musée.
		8. Photos		Trois indices vers l'asile d'Amityville, le musée, Stemfield.
		9. Un poème de Louise	7. Chambre de Louise	Des indices obscurs sur l'aventure 3.
		10. Jeu de l'oie		La troisième clef. La relation entre Nellie et Louise.
		11. Un trousseau de clefs	13. Chambre de Nellie	Les clefs de l'asile.
		12. Version originale		Les exactions de Morrow en 1887. Texte d'ambiance.
		13. Une liste de noms		Premier indice sur le séjour des PJ à l'asile et leur amnésie. Stemfield.
		14. Des coupures de journaux		Histoire de la fille de Morrow. Rapport entre Morrow et la momie. Décès mystérieux.
		15. Photos à développer	14. Salle d'eau	Photo 1 et 2 : maison de Stemfield. Photo 3 : maison de Morrow et Margery.
		16. La dernière photo de Nellie		Le mystérieux homme en noir (Nyarlathotep).





Aide de jeu n° 3 - Trame générale

Aventure 1



Aventure 2

Aventure 3

Aventure 4

Aide de jeu n° 4 – Table des esclaves

Stigmates - Lancez 1d20	
1	La langue noire
2	Un œil noir
3	Une main noire
4	Une oreille noire
5	Le nez noir
6-7	Stigmate de chute mortelle
8-9	Stigmate de mort violente (coup de sabre au ventre ou à la gorge)
10+	Pas de stigmates

Nationalité - Lancez 1d6	
1	Anglais
2	Français
3	Allemand
4	Italien
5	Américain
6	Autre

Folies - Lancez 1d20	
1	Raconte en boucle la même histoire incompréhensible.
2	Parle à des gens qui ne sont pas là.
3	Prend le PJ pour un parent.
4	Devient violent si on lui parle.
5	Terrorisé, fuit si possible.
6	Essaye de parler, mais les mots refusent de sortir de sa bouche.
7	Devient un pot de colle si on lui parle. Refaites un tirage pour déterminer son comportement.
8	Paranoïaque, cherche à savoir ce que vous attendez de lui.
9	À peu près normal, mais vous a oublié 15 secondes plus tard.
10	Se prend pour un personnage célèbre ou non (ballerine, Napoléon, etc.).
11	Se prend pour un animal (attention il mord!).
12	Triture une blessure et jouit de la douleur qui le fait se sentir vivant.
13	Est en adoration devant la reine du Pharaon noir.
14 et +	Trop épuisé pour communiquer.



Aide de jeu n° 5 : gestion du labyrinthe

Génération aléatoire

Table des couloirs

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Forme	I	L	U	S	Y	T	Z	F	E	X	K	H
Portes	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Table des pièces génériques

Déterminez la pièce en lançant 1d20	
1	Hall d'entrée
2	Fumoir
3	Cuisine
4	Salle à manger
5	Grand salon
6	Bibliothèque
7	Chambre de Louise
8	Chambre de James Jr.
9	Chambre de Cécilia
10	Chambre des parents
11	Chambre des domestiques
12	Chambre d'ami
13	Chambre de Nellie
14	Salle d'eau
15	Toilettes
16	Fumoir (odeur)
17	Salle à manger (goût)
18	Grand salon (ouïe)
19	Bibliothèque (vue)
20	Chambre des parents (toucher)

Trouvailles

Pour chaque période, un fouineur peut faire un test de PER difficulté 10.	
1-7	Nourriture 1d12* rations
8	Corde 10 mètres
9-10	Couteau (d4)
11	Batte de base-ball (d6)
12	Marteau (1d6)
13	Hachette (1d6)
14	Sabre (d8) et cuirasse de conquistador (DEF +4, Init. et tests de DEX -2)
15	Pistolet calibre moyen (revolver colt 6 coups) avec 2d4-2 munitions
16	Fusil de chasse avec 2 munitions
17	Munitions pistolet calibre moyen (2d6)
18	Munitions fusil de chasse (1d6)
19-20	Un livre occulte (voir paragraphe «Pièces génériques - Bibliothèques»).

Le fouineur peut décider de faire un test pour un type d'objet particulier.

- Nourriture* : difficulté 10
- Arme : difficulté 15 (résultat 8+1d6)
- Arme à feu ou munitions : difficulté 20 (résultat 14+1d4)
- Livre occulte : difficulté 25

Rencontres

1 chance sur 1d6 (cumulable).

Lancez 1d12	
1-2	une pièce spéciale au choix du MJ°
3-4	2d4 Serviteurs de Nyarlathotep
5	templier de Nyarlathotep
6	doubles vaincus
7	doubles vendus*
8	doubles copies conformes*
9	Nellie en noir*
10	James Paterson*
11	Louise Paterson*
12	Nellie Bly*

° Si vous obtenez ce résultat pendant une période de repos, aucun événement ne se produit.

* Si cette rencontre est déjà apparue, utiliser la rencontre suivante.

Si la sentinelle a réussi son **test de PER** difficulté (10 + Mod. de DEX de l'adversaire), les adversaires des PJ sont *surpris*. Sinon c'est l'inverse.

Si les adversaires sont *surpris*, la sentinelle peut décider de faire un **test de DEX difficulté** (10 + Mod. de PER de l'adversaire) pour éviter complètement la rencontre.

Ludovic GALLARD - Ludvicgallard@gmail.com - Jeu non OFFERT à revendre

Aide de jeu n° 6: Trame du labyrinthe clé en main

Liste d'événements a minima/incontournables.

- Rubrique nécrologique - Nellie Bly - Rencontres
- Louise Paterson - Rencontres
- Enfer gelé - Pièces spéciales
- Nellie en noir - Rencontres (les serviteurs de Nyarlathotep)
- La légende des mondes, bibliothèque - Pièces génériques
- Nellie Bly - Rencontres
- Les vaincus - Rencontres (les doubles)
- La lettre d'Einstein (optionnel) - Pièces génériques (le hall)
- La cuisine du lendemain - Pièces spéciales
- James Paterson - Rencontres
- Chambre des singes - Pièces spéciales
- Les vendus - Rencontres (les doubles)
- La science et l'hypothèse, bibliothèque - Pièces génériques

Trouver les temples

En résumé pour trouver un temple et sa porte, les PJ doivent :

- choisir un sens et détenir la clef qui y est associée ;
- commencer leur périple dans la pièce de la maison liée à ce sens ;
- se diriger dans le labyrinthe en privilégiant ce sens jusqu'à trouver la porte ;
- réussir les deux tests de PER difficulté 5 (modifier selon rythme de progression) ;
- surmonter un obstacle spécifique au sens (page Livret 4, p.34).
- se débarrasser du templier qui garde la porte ;
- introduire la clef dans la serrure.



Aide de jeu n° 2:
Ten days in a Madhouse, by Nellie Bly (conclusion)

« But the women I had spoken of, where were they ? Not one was to be found where I had left them. If my assertions were not true in regard to these patients, why should the latter be changed, so to make me unable to find them ? Miss Neville complained before the jury of being changed several times. When we visited the hall later she was returned to her old place.

Mary Hughes, of whom I had spoken as appearing sane, was not to be found. Some relatives had taken her away. Where, they knew not. The fair woman I spoke of, who had been sent here because she was poor, they said had been transferred to another island. They denied all knowledge of the Mexican woman, and said there never had been such a patient. Mrs. Cotter had been discharged, and Bridget McGuinness and Rebecca Farron had been transferred to other quarters. The German girl, Margaret, was not to be found, and Louise had been sent elsewhere from hall 6. The Frenchwoman, Josephine, a great, healthy woman, they said was dying of paralysis, and we could not see her. If I was wrong in my judgment of these patients' sanity, why was all this done ? I saw Tillie Mayard, and she had changed so much for the worse that I shuddered when I looked at her."

We couldn't speak to Doctor Morrow. They said he had an opportunity to do a trip across the sea, to Europe. I hope he will never practice again, because what, excepting torture, would produce insanity quicker than his treatment ? I would like the expert physicians who are condemning me for my action to take a perfectly sane and healthy woman, shut her up and make her sit from 6 a.m. until 8 p.m. on straight-back benches, do not allow her to talk or move during these hours, give her no reading and let her know nothing of the world or its doings, give her bad food and harsh treatment, and see how long it will take to make her insane. Two months would make her a mental and physical wreck. »

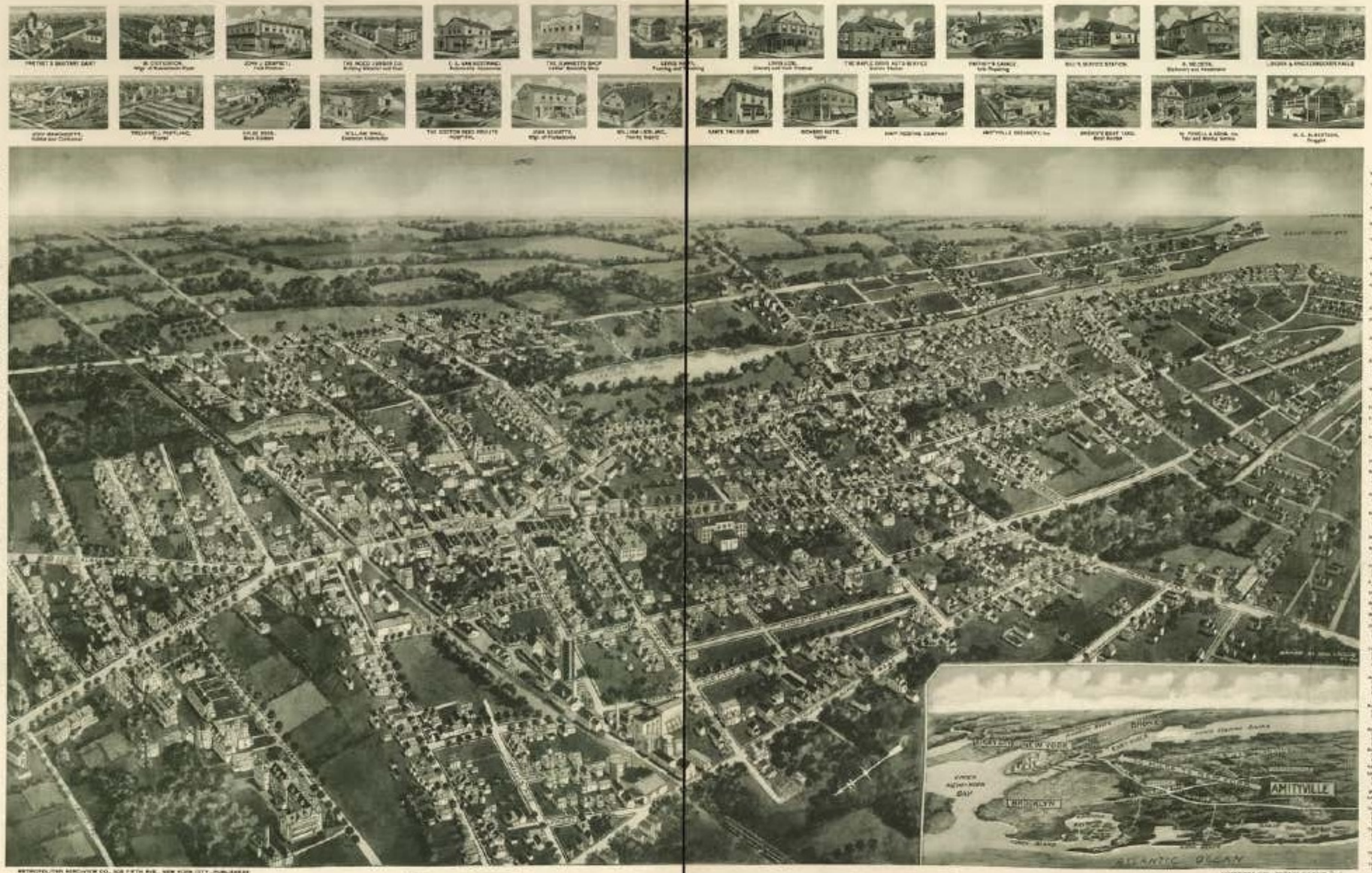
http://digital.library.upenn.edu/women/bly/madhouse/madhouse.html

"Mais les femmes à qui j'avais parlé, où étaient-elles ? Elles n'étaient plus là où je les avais quittées. Si mes affirmations à propos de ces patientes étaient fausses, pourquoi ces changements récents, si ce n'est pour m'empêcher de les trouver ? Miss Neville s'est déjà plainte par le passé d'avoir été déménagée à de nombreuses reprises. Quand nous avons visité le hall par la suite, elle avait regagné ses anciens quartiers.

Mary Hughes, dont j'avais dit qu'elle me semblait saine d'esprit, était introuvable. De la famille l'aurait recueillie depuis. Mais où était-elle vraiment, personne ne le savait. L'honnête dame dont j'avais parlé, qui avait été placée ici parce qu'elle était pauvre, ils ont dit qu'elle avait été transférée sur une autre île. Ils ont nié tout ce qui concernait la femme mexicaine, et ils ont dit qu'ils n'avaient jamais accueilli cette patiente. Madame Cotter n'était plus en responsabilité et Bridget McGuinness et Rebecca Farron avaient été transférées vers d'autres quartiers. La fille allemande, Margaret, était introuvable, et Louise avait quitté le hall 6. La Française, Josephine, une femme grande et en bonne santé, était selon eux en train de mourir de paralysie et nous n'avons pas pu la voir. Si mon jugement sur la santé mentale des ces patientes était erroné, pourquoi tout cela a-t-il été fait ? J'ai vu Tillie Mayard, et son état s'était tellement détérioré que, lorsque j'ai posé les yeux sur elle, j'ai frémi."

Nous n'avons pas pu parler au Doctor Morrow. Ils ont dit qu'il avait saisi l'opportunité d'un voyage outre-Atlantique, en Europe. J'espère qu'il n'exercera plus jamais parce qu'en dehors de la torture, rien ne pourrait vous faire basculer plus rapidement dans la folie que ses traitements. J'aimerai que ces expert de la santé qui condamnent mes actions prennent une femme parfaitement saine d'esprit puis la réduisent au silence, la fassent asseoir sur un banc rudimentaire de six heures du matin à huit heures du soir, sans rien à lire, sans l'informer de ce qu'il se passe dans le monde, en la nourrissant mal et en la traitant à la dure... On verra combien de temps il faut pour qu'elle devienne folle. En deux mois, elle deviendrait une loque mentale et physique."

Ludo GALLARD - Ludogallard@gmail.com - 2011 © OFFERT



AERO-VIEW OF
AMITYVILLE
SUFFOLK COUNTY, LONG ISLAND, N.Y.
1925

Aide de jeu A

Rendez-vous au 98 Ocean Avenue, Amityville, aujourd'hui à 16 heures. Quelqu'un a besoin de votre aide. Et vous avez besoin de son aide pour comprendre ce qui vous arrive, ces cauchemars et la folie qui rôde. Soyez discrets.



Aide de jeu B

Amityville, le 23 octobre 1920.

Chère madame Seaman, vous êtes ici comme chez vous. Vous pouvez utiliser les chambres de droite à votre guise aussi longtemps qu'il vous plaira. Nous pensons rester en Suisse au moins une année. Vous trouverez une seconde clef dans le tiroir de ce meuble. Lana vous présente ses regrets de n'avoir pu vous accueillir en personne. Je ne saurais assez vous remercier de m'avoir ouvert les yeux sur les méthodes détestables du docteur Morrow. Nous vous souhaitons bonne chance dans votre entreprise, prenez soin de vous, restez prudente.

Avec toute notre affection.

James Paterson

Aide de jeu C

Le 22 décembre 1920

Chère madame Bly,

Je ne vous cache pas que votre lettre a éveillé ma curiosité. Il est bien rare que les journalistes me soumettent des problèmes mathématiques. Et quel problème ! Je dois vous dire que je serais très curieux de rencontrer son auteur, bien que je comprenne parfaitement que vous souhaitiez rester discrète.

Comme vous l'aviez suggéré, les feuillets que vous m'avez envoyés sont incomplets, et pourtant ils ébauchent des concepts dont la portée dépasse nos connaissances en astronomie. À tel point que mes calculs aboutissent à des conclusions totalement contradictoires, mais qui pourtant me semblent mathématiquement exactes. Certaines incohérences dans les calculs de gravité du système pourraient prédire l'existence d'un corps céleste massif que nous n'aurions pas encore détecté.

Comme vous le savez peut-être, je serai présent à l'université Columbia de New York le 15 avril 1921 pour un exposé sur la théorie de la relativité. Je serais enchanté de vous rencontrer à cette occasion pour que nous en parlions plus en détail. Pourriez-vous essayer de m'apporter les feuillets manquants ? Cela m'aiderait à répondre à votre question, à savoir quel est le but final de ces calculs, ce que je ne perçois pas moi-même pour le moment. Contactez de ma part, le professeur de physique Michael Pupin, il organisera notre rencontre dans l'après-midi.

Je vous prie d'agréer, madame, l'expression de mes très respectueuses salutations.

Albert Einstein



Nyarlathotep se révélera au monde civilisé. Habile, svelte et sinistre, acquérant mille outils étranges de verre et de métal et les transformant en mille outils plus étranges encore. Il parlera de sciences et de voyages énergiques et fera la démonstration de ses pouvoirs. Et son prestige augmentera toujours davantage, tandis qu'il annoncera la fin du monde. Et tandis que des formes emmitouflées se cacheront parmi les ruines, derrière des monuments

pris par les glaces, ses élus goûteront à la vie éternelle au pied des pyramides dorées des jardins de Leng. Alors le monde luttera contre les ténèbres, contre le flot de la destruction au-delà de l'espace : se débattant autour d'un soleil mourant dont se nourrit celui dont nulle lèvre n'ose prononcer le nom à haute voix. Le fléau ultime. Celui qui blasphème et bouillonne au centre de l'infini. Celui qui attend, affamé, dans des lieux inconcevables au-delà du temps et de l'espace, que son Héraut l'invoque afin qu'il se nourrisse au son des battements des tambours monotones et du gémissement aigu des flûtes maudites.

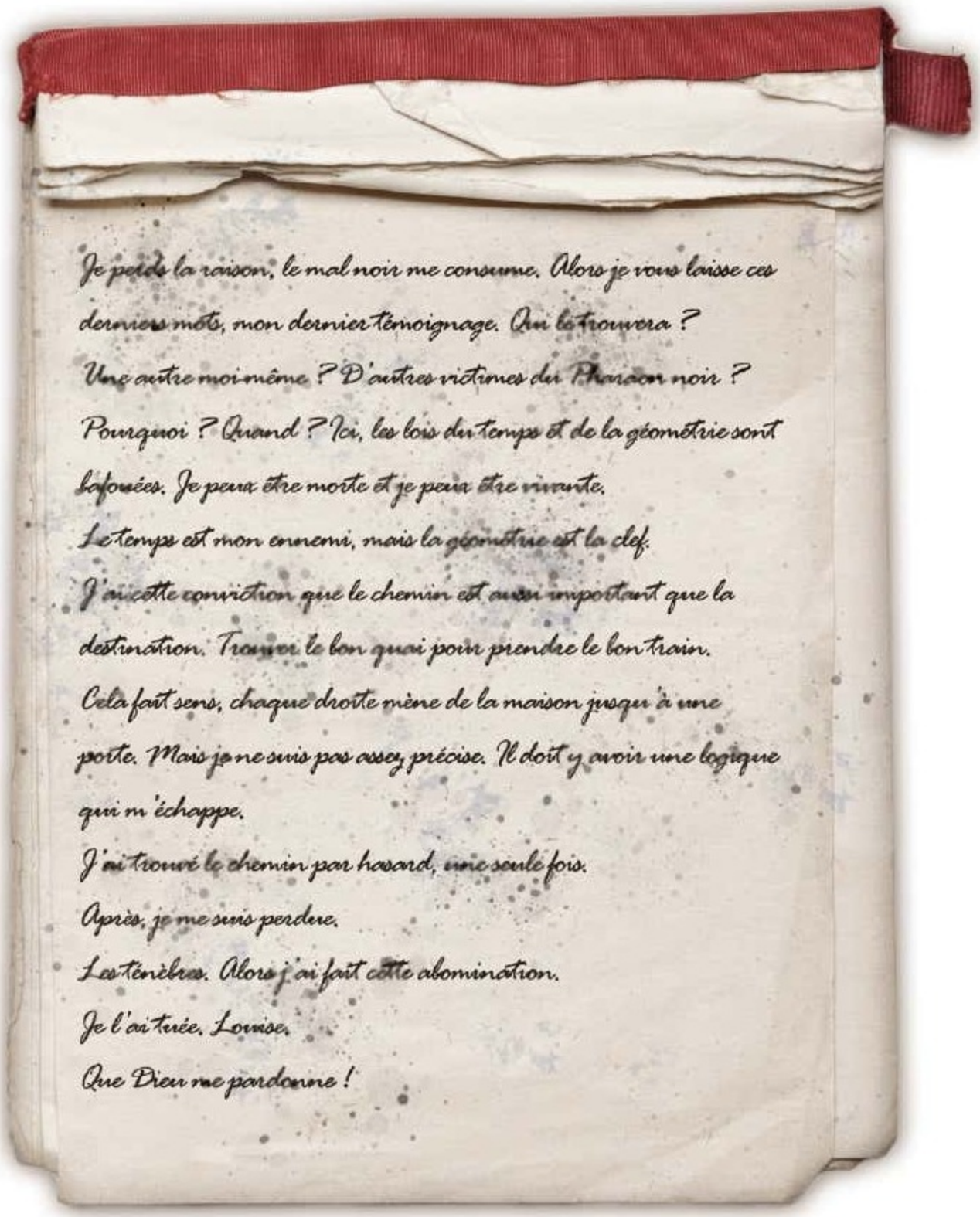
Aide de jeu D

Supposons un monde renfermé dans une grande sphère et soumis aux lois suivantes : un objet mobile devient de plus en plus petit, à mesure qu'on se rapprochera du cercle limite.

Observons d'abord que si ce monde est limité du point de vue de notre géométrie habituelle, il paraîtra infini à ses habitants. En effet, quand ceux-ci veulent se rapprocher du cercle limite, ils deviennent de plus en plus petits. Leurs pas deviennent donc de plus en plus petits, de sorte qu'ils ne peuvent jamais atteindre ce cercle limite.

Les êtres qui habitent dans ce monde ne peuvent pas savoir qu'ils rapetissent, car s'ils se mesurent avec un mètre ruban, le mètre ruban également se rapetisse. S'ils veulent aller d'un point à un autre par le plus court chemin, ils auront tendance à se rapprocher du centre, car leurs pas sont plus grands vers le centre. Ils auront ainsi l'impression de se déplacer en ligne droite alors qu'en fait ils effectuent une courbe. Une géométrie ne peut pas être plus vraie qu'une autre ; elle peut seulement être plus commode.

Aide de jeu E



Je perds la raison, le mal noir me consume. Alors je vous laisse ces derniers mots, mon dernier témoignage. Qui le trouvera ?
Une autre moi-même ? D'autres victimes du Phraxon noir ?
Pourquoi ? Quand ? Ici, les lois du temps et de la géométrie sont bafouées. Je peux être morte et je peux être vivante.
Le temps est mon ennemi, mais la géométrie est la clef.
J'ai cette conviction que le chemin est aussi important que la destination. Trouver le bon quai pour prendre le bon train.
Cela fait sens, chaque droite mène de la maison jusqu'à une porte. Mais je ne suis pas assez précise. Il doit y avoir une logique qui m'échappe.
J'ai trouvé le chemin par hasard, une seule fois.
Après, je me suis perdue.
Les ténèbres. Alors j'ai fait cette abomination.
Je l'ai tuée. Louise.
Que Dieu me pardonne !

Première traversée du Sahara en automobile

Le 5 novembre 1921, huit voitures Citroën sont parties pour Touggourt en Algérie en mission d'essai dans le but de préparer la traversée de Touggourt à Tombouctou en passant par l'inaccessible et mortel désert du Tanezrouft. La mission sera réalisée à bord de véhicules munis de chenilles Kégresse sous le commandement de Louis Audouin-Dubreuil. Durant cette reconnaissance, il était chargé de constater l'aptitude des nouveaux véhicules à rouler sur le sol du désert et d'en apprécier la résistance. Plusieurs milliers de kilomètres ont été parcourus et les observations réalisées permettront d'améliorer les véhicules afin d'affronter ce lieu hostile à l'homme ou même les méhara peinent à progresser !
En photo. M. Kégresse fait la démonstration des capacités de franchissement de ses chenilles devant les usines Citroën.
Cinq de ces véhicules seront rapatriés en France pour les préparer à la glorieuse traversée, mais trois resteront à Touggourt afin de permettre au lieutenant Georges Estienne d'approvisionner les postes d'Ouargla, Inifel et In Salah (1 000 kilomètres) en prévision de l'exploit annoncé.



Les fameux véhicules Citroën dotés de chenilles à l'arrière