

# BERLIN

LA DÉPRAVÉE

LE MYTHE DANS L'ALLEMAGNE DE WEIMAR

**GUIDE DE RÉFÉRENCE  
POUR LE GARDIEN**

© 2020–2023 Chaosium Inc. et Edge Studio. Impression et utilisation autorisées mais strictement limitées à des fins non commerciales, dans le cadre du jeu.

**EDGE**  
S T U D I O





## PERSONNAGES ET MONSTRES : LE DIABLE MANGE DES MOUCHES

### Personnages non-joueurs

#### MANFRED FREIHERR VON KILLINGER,

36 ans, assassin en mission

**FOR** 50    **CON** 70    **TAI** 75    **DEX** 55    **INT** 70  
**APP** 50    **POU** 65    **ÉDU** 70    **SAN** 65    **PV** 14  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 7    **PM** : 13

#### Combat

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3+1D4  
Cravache 70% (35/14), dégâts 1D3+ 1/2 Imp  
Luger modèle P08 50% (25/10), dégâts 1D10  
Esquive 27% (12/5)

#### Compétences

Crédit 50%, Droit 45%, Intimidation 65%, Lancer 50%,  
Langues (Allemand 70%, Anglais 35%), Mécanique  
25%, Nager 60%, Occultisme 50%, Orientation 55%,  
Pilotage (Bateaux) 70%, Psychologie 35%, Trouver  
Objet caché 45%

#### ERWIN KERN,

23 ans, assassin de Consul

Les complices de Kern sont Hermann Fischer, Ernst von Solomon  
et Ernst-Werner Techow. Vous pouvez utiliser son profil pour eux.

**FOR** 60    **CON** 60    **TAI** 65    **DEX** 70    **INT** 55  
**APP** 80    **POU** 65    **ÉDU** 60    **SAN** 65    **PV** 12  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 7    **PM** : 13

#### Combat

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3+1D4  
Bergmann MP18 55% (27/11), dégâts 1D10  
Grenade « presse-purée » 50% (25/10), dégâts 4D10/3 mètres  
Esquive 35% (17/7)

#### Compétences

Conduite 55%, Discrétion 45%, Droit 50%, Grimper 50%,  
Intimidation 60%, Lancer 50%, Langues (Allemand) 60%,  
Rictus menaçant 85%, Sauter 45%

#### PYOTR SHABELSKY-BORK (alias le prince Gabriel Constantinovitch),

29 ans, conspirateur

**FOR** 65    **CON** 55    **TAI** 60    **DEX** 65    **INT** 80  
**APP** 45    **POU** 80    **ÉDU** 90    **SAN** 45    **PV** 11  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 9    **PM** : 16

#### Combat

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3+1D4  
Automatique calibre 32 65% (32/13), dégâts 1D8  
Esquive 40% (20/8)

#### Compétences

Arts et métiers (Poésie) 45%, Baratin 50%, Bibliothèque 50%,  
Charme 45%, Combat à distance (Fusils) 60%, Conduite 45%,  
Crédit 65%, Équitation 60%, Histoire 55%, Imposture 65%,  
Intimidation 50%, Langues (Allemand 75%, Anglais 45%,  
Français 65%, Russe 90%), Mythe de Cthulhu 14%,  
Occultisme 60%, Persuasion 70%, Premiers soins 50%,  
Psychologie 60%

**Sortilèges** : Bannissement d'Yde Etad, Crux Ansata de Prinn

**Équipement** : Crux Ansata de Prinn

#### IVROGNE DU MOULIN ROUGE

**FOR** 65    **CON** 70    **TAI** 75    **DEX** 55    **INT** 65  
**APP** 45    **POU** 40    **ÉDU** 65    **SAN** 50    **PV** 12  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 7    **PM** : 10

#### Combat

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3+1D4  
Esquive 27% (12/5)

#### ANITA BERBER,

23 ans, déesse nue de Berlin

**FOR** 60    **CON** 55    **TAI** 40    **DEX** 85    **INT** 75  
**APP** 85    **POU** 90    **ÉDU** 55    **SAN** 80    **PV** 9  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 9    **PM** : 18

#### Combat

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3  
Esquive 45% (22/9)

#### Compétences

Arts et métiers (Comédie 35%, Danse 75%, Poésie 55%),  
Baratin 55%, Charme 65%, Discrétion 40%, Histoire 30%,  
Langues (Allemand 55%, Anglais 20%, Français 45%,  
Russe 20%), Occultisme 25%, Persuasion 65%,  
Pickpocket 30%



### INSPECTEUR DE POLICE KRIEG,

54 ans, flic endurci

FOR 50    CON 40    TAI 60    DEX 55    INT 85  
APP 40    POU 70    ÉDU 75    SAN 60    PV 10  
Imp : 0    Carrure : 0    MVT : 5    PM : 14

#### Combat

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Automatique calibre 32 45% (22/9), dégâts 1D8

Esquive 40% (20/8)

#### Compétences

Baratin 75%, Comptabilité 35%, Discrétion 45%, Droit 65%,  
Écouter 55%, Grimper 60%, Imposture 25%, Intimidation 45%,  
Lancer 40%, Langues (Allemand 75%, Anglais 25%,  
Polonais 15%, Russe 20%), Persuasion 75%, Psychologie 80%,  
Trouver Objet Caché 80%

### BARON ARTHUR VON KLEIST,

67 ans, monarchiste intrigant

FOR 50    CON 60    TAI 50    DEX 65    INT 70  
APP 45    POU 70    ÉDU 75    SAN 70    PV 11  
Imp : 0    Carrure : 0    MVT : 5    PM : 14

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Canne-épée 60% (30/12), dégâts 1D6

Esquive 40% (20/8)

#### Compétences

Crédit 75%, Droit 45%, Intimidation 65%, Langues (Allemand 75%, Anglais 15%, Russe 25%), Persuasion 65%,  
Psychologie 60%, Trouver Objet Caché 60%

### FRANZISKA SCHAMZKOWSKA (alias Anna Tchaïkovsky),

26 ans, usurpatrice se faisant passer pour une Romanov

FOR 45    CON 40    TAI 35    DEX 65    INT 50  
APP 70    POU 50    ÉDU 60    SAN 32    PV 7  
Imp : -1    Carrure : -1    MVT : 9    PM : 10

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3-1

Esquive 32% (16/6)

#### Compétences

Discrétion 50%, Grimper 50%, Imposture 30%, Intimidation 40%,  
Lancer 35%, Langues (Allemand 50%, Anglais 40%,  
Français 50%, Polonais 60%, Russe 60%), Persuasion 50%,  
Psychologie 45%, Sauter 40%

### Monarchistes russes

#### FYODOR VIKTOROVITCH VINBERG

FOR 50    CON 50    TAI 50    DEX 60    INT 70  
APP 50    POU 60    ÉDU 80    SAN 60    PV 10  
Imp : 0    Carrure : 0    MVT : 6    PM : 12

#### Combat

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Esquive 30% (15/6)

#### Compétences

Crédit 65%, Histoire 45%, Langues (Allemand 40%, Russe 80%)

#### PRINCESSE NATASHA ALEXANDROVNA

FOR 35    CON 55    TAI 45    DEX 65    INT 70  
APP 65    POU 60    ÉDU 80    SAN 60    PV 10  
Imp : -1    Carrure : -1    MVT : 8    PM : 12

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3-1

Esquive 32% (15/6)

#### Compétences

Charme 45%, Crédit 75%, Langues (Allemand 40%,  
Russe 80%)

### Monstres

#### LE DÉMON-GROBMANN,

Esprit meurtrier

FOR –    CON –    TAI –    DEX –    INT 65  
APP –    POU 300    ÉDU –    SAN –    PV –  
Imp : –    Carrure : –    MVT : –    PM : 60

#### Combat

Attaques par round : 1

Combat rapproché 70% (35/14), dégâts 1D3+Imp\*

Esquive Utiliser la compétence de l'hôte

\* De l'hôte possédé.

#### Compétences

Celles de l'hôte possédé.

Protection : aucune

#### Pouvoirs distinctifs

Possession : la forme spirituelle de Carl Großmann est une  
effroyable entité, capable de posséder ceux qui ont  
consommé à leur insu de la chair humaine préparée



par le meurtrier et de les transformer en monstrueuses caricatures de ce sinistre personnage. Plus le fragment spirituel possède l'hôte, plus ce dernier devient « inhumain », jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une incarnation des *lustmorde*.

La victime doit effectuer un test opposé de **POU** lorsqu'un fragment du démon tente de la posséder. Heureusement pour elle, ce dernier distribue son POU équitablement entre le nombre d'hôtes qu'il possède déjà, plus elle. Par exemple, si le démon-Großmann habite cinq autres corps et tente d'en posséder un sixième, son POU dans chaque corps est de 50. Le démon-Großmann ne tente généralement pas de posséder davantage que six hôtes à la fois, et se limite la plupart du temps à trois, pas plus. Il peut abandonner ses hôtes à tout moment afin de rassembler son essence à sa guise, allant jusqu'à se concentrer dans une seule enveloppe.

Si elle échoue lors du test opposé de POU, la victime est possédée par le démon-Großmann, et se trouve entièrement soumise à sa volonté. Elle demeure malheureusement consciente de tous les actes auxquels il la force à se livrer ainsi que des métamorphoses que subit son corps.

L'énergie vitale de la victime se consume peu à peu lors de la possession. Une fois par jour, demandez un test opposé de **POU** à chaque individu possédé : en cas d'échec, l'enveloppe de l'hôte perd 3D10 points de POU. Si c'est la victime qui l'emporte, le démon perd 2D6 points de POU. Ces pertes sont permanentes dans les deux cas. L'esprit s'enfuit si un hôte lui fait perdre au moins la moitié des points de POU dont il disposait lorsqu'il l'a possédé. Si un hôte tombe à zéro point de POU, il meurt et n'est plus animé que par la volonté de l'esprit : lorsque ce dernier l'abandonne, le cadavre s'effondre. À mesure que son POU lui est ôté, l'hôte montre des signes de décrépitude monstrueux, de plus en plus alarmants. En pratique, le fragment spirituel qui l'habite transforme cette enveloppe pour qu'elle tende vers la véritable forme du démon-Großmann.

La force démoniaque possède son enveloppe jusqu'à la dernière cellule. Par conséquent, même un démembrement ne l'empêche pas de continuer à agir. En fait, il ne sert qu'à permettre à des morceaux plus petits de l'hôte d'agir indépendamment ! Cette possession cellulaire altère fondamentalement le métabolisme et la physiologie de l'hôte. La métamorphose commence par les yeux : même si le corps ne subit aucun autre changement, les hôtes possédés ont tous les petits yeux porcins de Großmann. Plus curieux encore, l'ombre qu'ils projettent est désormais la sienne (perte de 0/1 point de Santé Mentale lorsqu'on remarque ce phénomène). Le corps et les autres fluides corporels prennent des teintes vives (blanc, sombre ou rouge clair, noir ou vert). Au fil de la perte d'APP (cf. ci-après), la victime adopte une apparence qui rappelle celle d'un cadavre. La créature s'exprime généralement

par un grondement démoniaque, encore qu'elle puisse utiliser d'autres voix, comme un chant évoquant une comptine enfantine.

Pour chaque tranche de 15 points de POU qu'il perd, l'hôte perd également 5 points d'APP de façon permanente et doit lancer les dés sur la **Table des mutations démoniaques** (cf. page 6) afin de déterminer quels changements bizarres l'affectent.

Une fois qu'il a totalement possédé une enveloppe, le démon-Großmann peut donner l'illusion que celle-ci retrouve son APP d'origine, s'exprimant comme avant la possession et retrouvant son aspect normal. Le démon-Großmann a accès à tous les souvenirs de l'hôte, qu'il peut exploiter pour duper amis et êtres chers et leur donner un faux sentiment de sécurité. Ces changements sont tout à fait illusoire. En outre, une fois que le POU d'un hôte tombe à zéro, son corps n'est plus que de l'argile entre les mains de la créature. Celle-ci peut en briser les os et en altérer complètement les traits (leur donnant la forme optimale pour semer la terreur), allant même jusqu'à en modifier la structure physique : en bref, le démon peut alors lui appliquer à volonté tous les changements figurant sur la **Table des mutations démoniaques**.

Si un hôte réussit à survivre à la possession, il perd 1D3/1D6 points de Santé Mentale, +1 point pour chaque point de POU consommé par le démon, au moment où celui-ci quitte son corps (ou en est expulsé). Les pertes d'APP et de POU sont permanentes, mais toute mutation subie lors de la possession disparaît. Les pertes d'APP se manifestent sous forme de balafres et d'une apparence « défraîchie ».

**Combat** : malheureusement, le seul moyen d'arrêter un hôte possédé consiste à détruire son corps ou sa tête. Une destruction totale (par le feu, une explosion ou d'autres sources) fait également l'affaire. Le Gardien doit utiliser la règle du **système de localisation optionnel** (des dégâts, cf. *Manuel du Gardien*, page 131) lorsque les investigateurs affrontent un hôte possédé. Chaque zone touchée peut encaisser un certain pourcentage du total de points de vie avant d'être coupée/éventrée ; les dégâts excédentaires de l'attaque sont perdus (cf. **Table de pourcentage des dégâts par zone**, page suivante). Lorsqu'un membre est coupé, il reçoit le pourcentage indiqué du total des points de vie de l'hôte, et peut agir indépendamment. Le pourcentage en question est également soustrait du POU *actuel* de l'hôte.

*Exemple* : les investigateurs sont attaqués par un docteur possédé qui dispose de 12 points de vie, et abritant un fragment spirituel doté de 100 en POU. Un investigateur le frappe à l'aide d'une hache de pompier et obtient « bras droit » sur la table de localisation. Il inflige 6 dégâts.



Le docteur perd 3 points de vie (25% de son total de départ) : les 3 dégâts excédentaires sont perdus. Le bras tombe à terre... et commence à ramper vers les investigateurs et à essayer de les faire trébucher ! Le bras possède désormais 3 points de vie. Le POU du fragment spirituel est réduit de 25 et tombe à 75, tandis que le bras est désormais possédé par un autre fragment spirituel dont le POU est de 25.

Les investigateurs peuvent viser des zones spécifiques en subissant un dé malus à leur attaque : une fois décapité, l'hôte ne voit plus et n'entend plus. Cela dit, la tête coupée peut toujours parler, et même mordre un investigateur qui s'approche trop, du moins jusqu'à ce que le fragment spirituel ne s'enfuit (ce qu'il ne tardera pas à faire après la décapitation pour éviter d'être détruit lui-même, en partie ou totalement).

Le fragment spirituel peut également choisir d'abandonner le combat si celui-ci tourne mal pour lui. S'il n'y parvient pas avant la destruction totale du corps, la destruction complète de la tête (la détacher du corps ne suffit pas) ou un démembrement total, le fragment spirituel est détruit, réduisant le POU total du démon-Großmann. Notez qu'en cas de démembrement (membre coupé) ou de décapitation, un fragment de l'esprit peut survivre assez longtemps pour fuir : seule une fraction de ce dernier sera détruite définitivement. L'esprit peut choisir d'abandonner temporairement un corps avant que la situation ne s'envenime, rendant le contrôle à l'hôte et revenant l'habiter plus tard, à un moment plus opportun.

**Perte de Santé Mentale :** la possession représente un traumatisme effroyable. Ceux qui sont possédés par le démon-Großmann se voient accomplir eux-mêmes la volonté d'un monstre. Ils devraient perdre de la Santé Mentale pour avoir « été témoins » des actes horribles commis par le fragment spirituel qui les possédait. De plus, comme mentionné précédemment, si l'hôte survit à la possession, il perd 1D3/1D6 points de Santé Mentale, plus 1 pour chaque point de POU consommé par le démon, au moment où celui-ci s'en va : seuls ceux qui n'ont été que très brièvement possédés s'en sortiront sans sombrer dans la démence, même si le fragment spirituel les abandonne avant la mort.

La perte de Santé Mentale infligée à ceux qui voient un hôte possédé dépend de leur relation d'origine avec celui-ci, ainsi que du degré de contrôle du démon-Großmann. Voici quelques suggestions, mais c'est au Gardien de trancher car il est impossible de couvrir toutes les options possibles :

- Voir l'ombre de Großmann : perte de 0/1 point.
- Remarquer le changement des yeux : perte de 1/1D2 points.

### Table de pourcentage des dégâts par zone

1D20	Zone touchée	Pourcentage du total de points de vie (%)
1-3	Jambe droite	30
4-6	Jambe gauche	30
7-10	Abdomen	30
11-15	Poitrine/torse	40
16-17	Bras droit	25
18-19	Bras gauche	25
20	Tête	30

- Voir les mutations (mineures) ou des signes évidents de possession (dégradation du corps, changement de voix, etc) : perte de 1/1D2 à 1/1D4 points.
- Voir les mutations (majeures) : perte de 1/1D6 points.

N'hésitez pas à majorer ces pertes si l'hôte est un être cher, un ami proche ou un compagnon investigateur, par exemple. Notez en outre que certaines mutations aggravent les pertes (comme indiqué sur la **Table des mutations démoniaques**, page suivante).

**Sommeil :** un fragment spirituel qui vient de posséder un hôte n'est pas obligé de dévoiler aussitôt son jeu. Lorsqu'un hôte est possédé par un fragment dormant, il continue à effectuer des tests opposés de **POU** toutes les six heures en notant les résultats (y compris les mutations), mais *sans les appliquer immédiatement*. Quand le démon-Großmann décide de se manifester, appliquez *toutes* les pertes de POU et de Santé Mentale, ainsi que toutes les mutations, ce qui peut donner lieu à une métamorphose saisissante ! Le démon-Großmann préfère agir dès qu'il s'empare d'un hôte, mais il sait faire profil bas un moment, en particulier lorsqu'il possède des investigateurs.





~ Table des mutations démoniaques ~

1D20	Mutation	Perte de Santé Mentale
1	<b>Mâchoire mandibulaire à articulations multiples</b> (+1 aux dégâts de morsure)	1/1D4
2	<b>Cou allongé</b> (portée étendue ; 1D4 x 30 cm de long)	1/1D6
3	<b>Griffes aux mains</b> (+1 aux dégâts à mains nues)	1/1D2
4	<b>Dents pointues comme des aiguilles</b> (+1 aux dégâts de morsure)	1/1D2
5	<b>Langue démesurée</b> (1D6 x 30 cm)	1/1D2
6	<b>Pointes</b> (Lancez 1D6 : 1-2 = aux épaules ; 3-4 = sur la tête ; 5 = sur le torse ; 6 = sur les jambes)	1/1D4
7	<b>Queue préhensile</b> (1D6 x 30 cm)	1/1D6
8	<b>Yeux pédonculés</b> (vision à 360°)	1/1D6
9	<b>Bras supplémentaires (1D3)</b> (une attaque supplémentaire par bras)	1/1D6
10	<b>Jambes supplémentaires (1D4)</b> (+1 en MVT par jambe supplémentaire)	1/1D6
11	<b>Yeux supplémentaires (1D20)</b> (répartis sur la tête et le haut du torse ; aveuglement impossible)	1/1D6
12	<b>Bubons sur la peau</b> (la peau ondule, gonfle et palpite)	1/1D4
13	<b>Ventouses aux mains et aux pieds</b> (+1 en carrure lors d'une lutte ; dé bonus aux tests de Grimper)	1/1D4
14	<b>Deuxième visage</b> (une version réduite du faciès de Großmann apparaît derrière la tête)	1/1D6
15	<b>Corps ouvert de plaies suppurantes</b> (plaies qui palpitent et d'où s'écoule du pus)	1/1D2
16	<b>Odeur de viande pourrie</b> (en combat rapproché, les adversaires doivent réussir un test de CON pour pouvoir agir lors du premier round au lieu de le passer à vomir)	1/1D2
17	<b>Doigts démesurés</b> (+1D6 x 2,5 cm)	1/1D2
18	<b>Doigts tentaculaires</b> (combinaison de Doigts démesurés et de Ventouses)	1/1D4
19	<b>Projection de vomissures sanglantes</b> (jusqu'à 1,50 m, avec une précision de 50 %, les cibles touchées subissent une perte de 1/1D2 points de Santé Mentale et doivent réussir un test de CON pour ne pas passer le round suivant à vomir ; les cibles touchées sont vulnérables à la possession)	1/1D2
20	<b>Visages hurlants</b> (les faciès de certaines victimes de Großmann semblent se presser de l'intérieur contre la peau de l'hôte ; tests de Discretion impossibles)	1/1D6

**Note :** la perte de Santé Mentale peut augmenter d'un cran en cas de mutations multiples.



## GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN

### EXEMPLES D'HÔTES

Voici cinq malheureux Berlinois, tous possédés par un fragment spirituel du démon-Großmann, pour une durée différente pour chacun d'entre eux. Dans tous les cas, on considère que le fragment qui les possède a un POU de 100 (ce qui revient à dire que, comme indiqué, le démon active un maximum de trois hôtes simultanément). Utilisez-les pour agresser les investigateurs, ou comme exemples pour développer vos propres menaces.

### TRAUDL,

*Femme de chambre*

**Possession** : tout juste possédée

**FOR** 50    **CON** 50    **TAI** 40    **DEX** 50    **INT** 45  
**APP** 55    **POU** 40\*    **ÉDU** 40    **SAN** 40    **PV** 9  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 9    **PM** : 8

\* 100 en POU pour le fragment spirituel

#### Combat

**Attaques par round** : 1

*Corps à corps* 70% (35/14), dégâts 1D3

*Esquive* 50% (25/10)

#### Compétences

Écouter 60%, Langues (Allemand 40%, Russe 20%), Mécanique 20%, Naturalisme 45%, Persuasion 30%, Premiers soins 50%, Psychologie 45%, Sciences (Pharmacologie) 15%, Trouver Objet Caché 55%

**Mutations** : aucune

**Perte de Santé Mentale** : 1/1D2 points en étant témoin de la possession.

### ANITA BRANDT,

*Prostituée Demi-soie*

**Possession** : 3 heures

**FOR** 40    **CON** 50    **TAI** 35    **DEX** 65    **INT** 65  
**APP** 60    **POU** 25\*    **ÉDU** 60    **SAN** 25    **PV** 8  
**Imp** : -1    **Carrure** : -1    **MVT** : 9    **PM** : 5

\* 100 en POU pour le fragment spirituel

#### Combat

**Attaques par round** : 1

*Corps à corps* 70% (35/14), dégâts 1D3-1

*Esquive* 65% (33/13)

#### Compétences

Baratin 45%, Bibliothèque 30%, Charme 35%, Comptabilité 65%, Discrétion 30%, Grimper 45%, Langues (Allemand 60%, Anglais 25%), Pickpocket 30%, Psychologie 40%

**Mutations** : langue démesurée (1,50 m), peau couverte de bubons.

**Perte de Santé Mentale** : 1/1D4 points à la vue de la prostituée métamorphosée.

### SIGFRIED SCHRÖDER,

*Membre de l'organisation Consul*

**Possession** : 1 heure

**FOR** 65    **CON** 60    **TAI** 70    **DEX** 55    **INT** 50  
**APP** 45    **POU** 39\*    **ÉDU** 55    **SAN** 39    **PV** 13  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 7    **PM** : 7

\* 100 en POU pour le fragment spirituel

#### Combat

**Attaques par round** : 1

*Corps à corps* 70% (35/14), dégâts 1D3+1D4

*Luger modèle P08* 65% (32/13), dégâts 1D10

*Esquive* 50% (25/10)

#### Compétences

Conduite 5%, Fusil 75%, Intimidation 65%, Langues (Allemand 60%, Anglais 20%, Italien 25%), Pister 25%, Premiers soins 45%

**Mutations** : projection de vomissures sanglantes (jusqu'à 1,50 m, avec une précision de 50 %, les cibles touchées subissent une perte de 1/1D2 points de Santé Mentale et doivent réussir un test de CON pour ne pas passer le round qui suit à vomir ; les cibles touchées sont vulnérables à la possession).

**Perte de Santé Mentale** : aucune perte de base ; 1/1D2 points à la vue du monstre utilisant sa projection de vomissures.

### KARLHEINZ HAAS,

*Docker*

**Possession** : 15 heures

**FOR** 75    **CON** 70    **TAI** 85    **DEX** 60    **INT** 50  
**APP** 20    **POU** 00\*    **ÉDU** 35    **SAN** 00    **PV** 15  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 10    **PM** : 0

\* 100 en POU pour le fragment spirituel

#### Combat

**Attaques par round** : 1

*Corps à corps* 70% (35/14), dégâts 1D3+1D4

*Esquive* 30% (15/6)

#### Compétences

Grimper 45%, Intimidation 40%, Langues (Allemand) 35%, Mécanique 65%, Conduite d'engin lourd 75%, Discrétion 60%



## GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN

**Mutation** : cou allongé, corps couvert de plaies suppurantes, odeur de viande pourrie, trois jambes supplémentaires.

**Perte de Santé Mentale** : 1/1D6 points à la vue du docker métamorphosé.

### JOHANN CASPERSOHN,

*Bibliothécaire*

Possession : 10 heures

**FOR** 50    **CON** 40    **TAI** 60    **DEX** 55    **INT** 75  
**APP** 30    **POU** 00\*    **ÉDU** 80    **SAN** 00    **PV** 10  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 7    **PM** : 0

\* 100 en POU pour le fragment spirituel

#### Combat

**Attaques par round** : 1

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3

Esquive 27% (12/5)

#### Compétences

Bibliothèque 85%, Discrétion 35%, Écouter 55%, Histoire 45%, Langues (Allemand 80%, Anglais 45%, Français 65%, Grec ancien 25%, Hébreu 40%, Latin 35%, Yiddish 65%), Occultisme 25%, Persuasion 40%, Psychologie 40%, Trouver Objet Caché 45%

**Mutations** : 12 yeux supplémentaires, visages hurlants, queue préhensile (60 cm), doigts démesurés (12,5 cm de plus que la normale), deuxième visage.

**Perte de Santé Mentale** : 1/1D6 points à la vue du bibliothécaire métamorphosé.

AUTRE

### CASOAR,

*Oiseau le plus dangereux du monde*

**FOR** 75    **CON** 50    **TAI** 80    **DEX** 70    **INT** -  
**APP** -    **POU** 50    **ÉDU** -    **SAN** -    **PV** 13  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 12    **PM** : -

#### Combat

**Attaques par round** : 1 (serres, coup de bec)

Combat rapproché 60% (30/12), dégâts 1D6+1D4

Esquive 35% (17/7)

#### Compétences

Discrétion 50%, Écouter 50%, Trouver Objet Caché 30%







# rimoire

## Le JOURNAL DE GROBMANN

Allemand, par Carl Friedrich Großmann, 1917-1921

Le journal de Großmann ne contient pas que des recettes de saucisses et la liste de ses victimes : il décrit également, avec un luxe abominable de détails le pouvoir que l'on acquiert en consommant de la chair humaine et en absorbant ainsi « l'essence nécessaire à la transcendance ». On y trouve des notes et des entrées relatives à une sorte de « jeu », dont lui seul semble connaître les règles, ainsi que d'étranges diagrammes rappelant les schémas d'échecs, mais qui ne s'y réfèrent manifestement pas.

## Sortilèges

### PROMOTION DU PION (POSSESSION DE CADAVRE)

Coût : 1 point de magie, 1D8+2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 rounds

Permet de posséder et d'animer une créature morte pour un maximum de 10 minutes. La « créature morte » peut être un squelette, un cadavre animal (y compris s'il a subi une opération de taxidermie ou s'il est conservé dans le formol), une peau d'animal ou même un cadavre humain. L'esprit du sorcier est transféré dans le cadavre pour toute la durée du sortilège : il peut lui imposer de se déplacer et de se mouvoir, en fonction de sa condition.

Tant que le sorcier possède la créature morte, son propre corps est immobile et il ne peut plus respirer (son cœur cesse de battre). Lorsque le sorcier le réintègre, il doit effectuer un test de CON :

- S'il revient après 1-4 rounds, le test est normal et il bénéficie d'un dé bonus.
- S'il revient après 5-7 rounds : difficulté normale.
- S'il revient après 8-9 rounds : difficulté majeure.
- S'il revient après 10+ rounds : difficulté extrême.

En cas d'échec au test de CON, le corps du sorcier ne reprend pas vie, et son esprit demeure prisonnier de ce cadavre. Une autre personne peut alors tenter un test de Médecine ou de Premiers soins pour ranimer le corps : la période durant laquelle cette résurrection reste possible est laissée à la discrétion du Gardien.

Perte de Santé Mentale : 1D10 points

Gain de Mythe : +2/+6 %

Mythe de Cthulhu : 30%

Étude : 10 semaines

Sortilèges : Fin de Partie (Possession)\*, Le Pion prend la Putain (Ressemblance Dévorante), Promotion du Pion (Possession de Cadavre)\*

\* Cf. Sortilèges, ci-dessous

Notez que si le cadavre possédé est celui d'un mort-vivant (vampire, momie animée, zombie, etc.), le sorcier doit faire un test opposé de CON chaque round où il veut garder le contrôle du corps. S'il échoue, son esprit est renvoyé dans son propre corps (déclenchant le test de CON mentionné au paragraphe précédent). En règle générale, on ne peut posséder qu'un cadavre à la fois, encore que des variantes (de magie approfondie) existent et permettent des possessions multiples ou plus faciles.

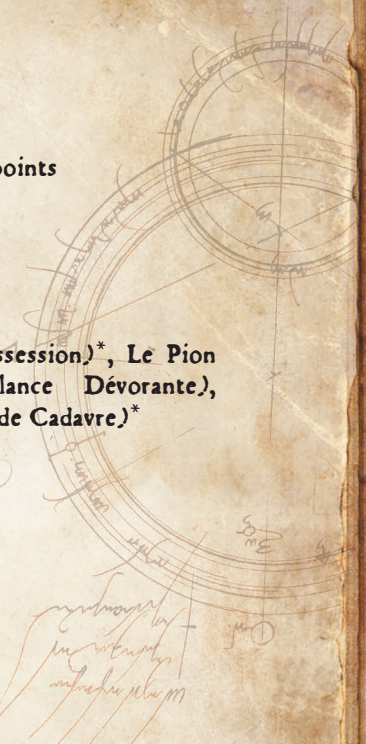
### FIN DE PARTIE (POSSESSION)

Coût : 15 points de magie ; 1D8 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 4 rounds

Permet la possession d'êtres humains vivants. En se déplaçant d'un corps à l'autre, le sorcier peut ainsi bénéficier d'une très longue espérance de vie. Le coût élevé en points de magie pousse toutefois à employer ce sortilège avec parcimonie, les sorciers préférant rester le plus longtemps possible dans un corps qu'ils ont investi.

Le sorcier doit pouvoir voir sa cible à l'œil nu. Il prononce ensuite à voix haute l'incantation nécessaire, et doit remporter un test opposé de POU contre sa cible pour y transférer sa conscience. Le sorcier est incapable d'accéder aux souvenirs de sa victime lorsqu'il habite son corps. Lorsqu'il le quitte, l'ancienne victime n'a aucun souvenir de ce qui s'est passé pendant la possession, juste un immense trou de mémoire.



Handwritten text in a vertical box on the right margin, possibly a page number or a reference.



## PERSONNAGES ET MONSTRES : LE BALLET DU VICE, DE L'HORREUR ET DE L'EXTASE

### Personnages non-joueurs

Les chiffres donnés ici correspondent à la version de 1926 des PNJ, sauf si on les rencontre pour la première fois (ou uniquement) en 1928.

#### ALBIN GRAU,

42 ans, artiste et occultiste

**FOR** 55    **CON** 50    **TAI** 50    **DEX** 60    **INT** 85  
**APP** 55    **POU** 80    **ÉDU** 85    **SAN** 73    **PV** 10  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 8    **PM** : 16

#### Combat

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3  
Esquive 30% (15/6)

#### Compétences

Arts et métiers (Tableau) 75%, Baratin 55%, Bibliothèque 55%, Discrétion 50%, Électricité 45%, Histoire 40%, Langues (Allemand 85%, Anglais 20%, Français 50%), Mécanique 55%, Mythe de Cthulhu 12%, Orientation 85%, Psychologie 50%

**Sortilèges** : Chant de Thoth, Crux Ansata de Prinn, Signe des Anciens, plus 1D4 sortilèges à la discrétion du Gardien

#### ANITA BERBER,

27 ans, prêtresse de la débauche

**FOR** 60    **CON** 40    **TAI** 40    **DEX** 85    **INT** 75  
**APP** 70    **POU** 90    **ÉDU** 55    **SAN** 80    **PV** 8  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 9    **PM** : 32\*

\* Les points de magie ont augmenté artificiellement grâce aux rituels magiques de Châtin-Hofmann, ce qui la transforme en accumulateur humain d'énergie magique.

#### Combat

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3  
Esquive 42% (21/8)

#### Compétences

Arts et métiers (Comédie 35%, Danse 80%, Poésie 55%), Baratin 65%, Charme 60%, Discrétion 40%, Histoire 30%, Lancer 45%, Langues (Allemand 55%, Anglais 20%, Français 45%, Russe 20%), Occultisme 35%, Pickpocket 30%, Psychologie 40%

#### HENRI CHÂTIN-HOFMANN,

26 ans, danseur et sorcier amateur

**FOR** 60    **CON** 70    **TAI** 55    **DEX** 75    **INT** 50  
**APP** 60    **POU** 55    **ÉDU** 60    **SAN** 45    **PV** 12  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 9    **PM** : 11

#### Combat

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3  
Esquive 37% (18/7)

#### Compétences

Arts et métiers (Danse 70%, Piano 75%), Baratin 65%, Discrétion 35%, Langues (Allemand 15%, Anglais 60%), Médecine 15%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 40%, Persuasion 50%, Pickpocket 30%, Psychologie 35%

**Sortilèges** : Fascination, Festivités sans Fin (Fête Dionysiaque)\*

\* Cf. **Sortilèges**, page 15

#### ERMA KORE,

17 ans, Téléphone-girl mystérieuse

**FOR** 35    **CON** 65    **TAI** 35    **DEX** 60    **INT** 65  
**APP** 90    **POU** 60    **ÉDU** 50    **SAN** 54    **PV** 10  
**Imp** : -1    **Carrure** : -1    **MVT** : 8    **PM** : 12

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3-1  
Esquive 30% (15/6)

#### Compétences

Arts et métiers (Comédie) 75%, Baratin 55%, Charme 75%, Discrétion 55%, Écouter 60%, Imposture 50%, Lancer 50%, Langues (Allemand 50%, Anglais 20%, Hollandais 20%), Occultisme 25%, Persuasion 65%, Pickpocket 35%, Psychologie 80%

#### BELSHAZZAR LE FABRICANT DE POUPÉES,

90 ans (?), artisan kabbalistique

**FOR** 40    **CON** 45    **TAI** 50    **DEX** 65    **INT** 75  
**APP** 40    **POU** 80    **ÉDU** 80    **SAN** 70    **PV** 9  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 2    **PM** : 16

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3  
Esquive 32% (16/6)

#### Compétences

Arts et métiers (Confection de poupées) 95%, Bibliothèque 65%, Histoire 70%, Langues (Akkadien 20%, Allemand 75%, Grec ancien 35%, Hébreu 75%, Latin 45%, Yiddish 80%), Mythe de Cthulhu 8%, Occultisme 85%, Psychanalyse 30%, Psychologie 45%

**Sortilèges** : Création de Poupée Vivante\*, Signe des Anciens

\* Cf. **Sortilèges**, page 15



### GREGOR GREGORIUS,

38 ans, propriétaire de librairie occulte

**FOR** 50    **CON** 70    **TAI** 55    **DEX** 50    **INT** 65  
**APP** 45    **POU** 90    **ÉDU** 75    **SAN** 63    **PV** 12  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 7    **PM** : 18

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 25% (12/5)

#### Compétences

Archéologie 40%, Baratin 50%, Bibliothèque 70%, Estimation 35%, Intimidation 65%, Langues (Allemand 75%, Anglais 15%, Énochéen 15%, Italien 25%), Naturalisme 45%, Occultisme 85%, Psychologie 65%, Trouver Objet Caché 45%

**Sortilèges** : Contacter une Divinité (Tsathoggua), Domination, Fascination, Flétrissement, Instiller la Peur, Miroir de Tarkhun Atep, Signe des Anciens, Suggestion Mentale

### WALTER ANDRAE,

53 ans, architecte et archéologue

**FOR** 60    **CON** 65    **TAI** 60    **DEX** 60    **INT** 65  
**APP** 60    **POU** 55    **ÉDU** 80    **SAN** 55    **PV** 12  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 6    **PM** : 11

#### Combat

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Esquive 30% (15/6)

#### Compétences

Anthropologie 25%, Archéologie 75%, Bibliothèque 70%, Histoire 60%, Langues (Akkadien 40%, Allemand 80%, Anglais 15%, Arabe 45%, Français 65%, Sumérien 40%), Occultisme 20%, Orientation 35%, Persuasion 55%, Premiers soins 45%, Survie (Désert) 40%

### MALFRAT DU RINGVEREIN

Utilisez ce profil pour tous les malfrats, gardes et voyous en général.

**FOR** 70    **CON** 65    **TAI** 85    **DEX** 55    **INT** 45  
**APP** 45    **POU** 50    **ÉDU** 40    **SAN** 50    **PV** 15  
**Imp** : 1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 7    **PM** : 10

#### Combat

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3+1D4

Esquive 40% (20/8)

#### Compétences

Avoir l'air menaçant 65%, Baratin 35%, Discrétion 40%, Grimper 50%, Intimidation 50%, Lancer 50%, Langues (Allemand) 40%, Psychologie 30%

## Monstres et créatures

### RABISU,

Résidents affamés et cannibales de l'Ombre-Ville

Utilisez ce profil pour tous les rabisu. Leur peau est gris pâle et ils n'ont ni yeux ni oreilles ; leur visage se réduit à une gueule de lamproie hérissée de dents pointues. Ils se repèrent à l'odorat et aux vibrations.

**FOR** 35    **CON** 55    **TAI** 50    **DEX** 55    **INT** 35  
**APP** –    **POU** 50    **ÉDU** –    **SAN** –    **PV** 10  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 8    **PM** : 10

#### Combat

**Attaques par round** : 1 (morsure, griffes, coup de pied, baiser)

**Baiser** : en réussissant une attaque par baiser, le rabisu se colle à sa proie et lui aspire 1D10 points de magie lors du round suivant, à moins qu'elle ne remporte un test opposé de **POU** (ce test doit être effectué chaque round). Si les points de magie tombent à zéro, le rabisu se détache de sa proie inconsciente. Se libérer du baiser d'un rabisu nécessite de réussir un test de **FOR**.

Baiser 80% (40/16), dégâts 1D10 PM drainés

Griffes 85% (42/17), dégâts 1D6

Esquive 50% (25/10)

#### Compétences

Discrétion 55%, Pister à l'odorat 95%

**Protection** : aucune

**Perte de Santé Mentale** : 0/1D3 points à la vue d'un seul rabisu ; 1/1D6 face à toute une nuée.

### ENGEANCES DES BRUMES,

Instruments de la sinistre volonté d'Abyzou

Presque invisibles et entourés de brume, ces monstres sont composés d'une matière extra dimensionnelle, et restent intangibles selon les critères de notre monde. Bien qu'éthérés, ils peuvent être aperçus sous une lumière vive, sous la forme d'un nuage gris étincelant d'où émergent de minces tentacules semblables à des fouets. L'engeance des brumes émet une étrange odeur de cheveux brûlés (que l'on remarque à 8 m) et s'aventure rarement hors des ténèbres, détestant la lumière vive.

**FOR** 150    **CON** 150    **TAI** 150    **DEX** 90    **INT** 5  
**APP** –    **POU** 125    **ÉDU** –    **SAN** –    **PV** –  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 10    **PM** : 25

#### Combat

**Attaques par round** : 6 tentacules de brume, disposant chacun d'une portée de 10,5 m.

**Options de Combat rapproché** : la créature insère ses tentacules souples dans les narines et la bouche de sa cible (affectant jusqu'à six victimes en même temps)



## GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN

et lui inflige des dégâts d'asphyxie : 1 point au premier round, 2 au deuxième, 3 au troisième et ainsi de suite. Si la victime parvient à remporter un test opposé de **FOR** contre celle des tentacules, elle réussit à se libérer. Chaque tentacule a une FOR de 25, et cette valeur se cumule lorsque plusieurs d'entre eux attaquent une même cible. Par exemple, si l'engeance effectue trois attaques réussies contre une même cible, le test opposé de cette dernière se fait contre une FOR de 75, et ainsi de suite.

Les investigateurs subissent un dé malus lorsqu'ils cherchent à toucher le monstre (car ils frappent à l'aveuglette), une maladresse signifiant qu'ils ont atteint un allié ou la victime de la créature à la place.

**Intangible** : immunisé contre les attaques physiques. La lumière du soleil directe renvoie toutefois l'engeance dans sa dimension d'origine (la transition prend dix minutes), à partir de laquelle elle ne peut plus revenir. Des rayons de lumière intense peuvent forcer une de ces créatures à battre en retraite. Si elle trouve un lieu obscur en permanence, comme un égout ou une grotte, l'engeance peut rester indéfiniment sur Terre.

**Combat rapproché** 50% (25/10), considéré comme une attaque-surprise, cf. ci-dessus pour les dégâts

**Esquive** Non applicable

### Compétences

Discretion 95%, Traquer une victime 65%

**Protection** : aucune. Une engeance des brumes est intangible et rien de matériel ne peut la toucher. La lumière vive la repousse, mais ne lui fait en réalité aucun mal.

**Perte de Santé Mentale** : 1/1D10 points à la vue d'une engeance des brumes ; perte automatique de 1D8 points après la première attaque réussie de l'engeance.

## MÉNADES,

*Adorateurs déments d'Abyzou*

**FOR** 75\*    **CON** 75    **TAI** 60    **DEX** 55    **INT** 25\*  
**APP** –    **POU** 50    **ÉDU** –    **SAN** –    **PV** 13\*  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 8    **PM** : 10

\* Les attributs des ménades sont altérés artificiellement en raison de l'afflux constant d'adrénaline que provoque l'influence d'Abyzou.

Note : les ménades mythologiques sont à l'origine de sexe féminin, mais dans le cadre de ce récit, le terme, laissé au féminin, désigne aussi bien les adorateurs masculins que féminins de la déesse.

### Combat

**Attaques par round** : 2 (griffes, ou saisir et morsure)

**Options de Combat rapproché** : peut attaquer deux fois à mains nues, pour tenter d'arracher la chair de l'adversaire. Sinon, la ménade tente une manœuvre visant à saisir

l'ennemi pour le mordre. On fait un test pour la saisie : en cas de succès, lancez les dés pour la morsure avec un dé bonus (qui perdre chaque round par la suite si la victime demeure maintenue). La cible peut tenter de se libérer de l'étreinte en réussissant un test opposé de **FOR** ou de **DEX**.

**Griffes** 50% (25/10), dégâts 1D3+1D4

**Saisir (manœuvre)** 50% (25/10), dé bonus pour morsure

**Morsure** 35% (17/7), dégâts 1D3+1D4

**Esquive** 27 % (13/5)

### Compétences

Baragouiner et forniquer 85%, Écouter 40%, Trouver Objet Caché 50%

**Protection** : aucune

**Perte de Santé Mentale** : aucune, ou 1/1D4 points lorsqu'on est poursuivi par une véritable horde de ménades assoiffées de sang.

## ABYZOU,

*Prostituée de Babylone, Mère des Abominations*

**FOR** 150    **CON** 265    **TAI** 45    **DEX** 100    **INT** 125  
**APP** 125    **POU** 175    **ÉDU** –    **SAN** –    **PV** 31  
**Imp** : +1D6    **Carrure** : 2    **MVT** : 9    **PM** : 35

### Combat

**Attaques par round** : 1 (griffes, baiser)

**Options de Combat rapproché** : peut tenter d'embrasser une victime impuissante ou consentante par round ; sinon, elle attaque avec ses ongles prodigieusement acérés, cherchant à frapper l'adversaire aux endroits les plus tendres et vulnérables.

**Subjugation** : tous les personnages sexuellement attirés par le corps féminin (hommes hétérosexuels, lesbiennes, hommes et femmes bisexuels) doivent effectuer un test opposé de **POU** en voyant Abyzou. Ceux qui échouent ne peuvent rien faire excepté la fixer, hébétés, subjugués par sa beauté. Ceux qui réussissent peuvent agir normalement. Abyzou peut donner des ordres à quiconque est sous son charme : la victime les exécutera volontiers, même s'ils la conduisent à une situation suicidaire ou dangereuse. Tenter d'enfreindre ces commandements déclenche un test majeur de **POU** : en cas de succès, la victime peut agir comme elle le souhaite, mais le stress lui fait perdre 1D3 points de Santé Mentale. Rompre l'emprise d'Abyzou nécessite que la cible subisse au moins 1 dégât ou bénéficie d'un test de **Psychanalyse** réussi.

**Baiser** : toute personne qu'Abyzou embrasse doit remporter un test opposé de **POU** contre elle pour éviter de se faire voler 1D10 points de magie.

**Baiser** 100% (50/20), 1D10 PM drainés

**Griffes** 85% (42/17), dégâts 1D6+1D6

**Esquive** 50% (25/10)



**Compétences**

Charme 100%, Discrétion 100%, Inspirer autrui 100%

**Protection** : ne peut être blessée par aucune attaque physique entre le coucher et le lever du soleil. Durant le jour, Abyzou peut être blessée normalement. Elle peut également récupérer 1 point de vie pour chaque point de magie qu'elle dépense. Si elle tombe à zéro point de vie, Abyzou prend sa forme monstrueuse (cf. ci-dessous).

**Sortilèges** : Atrophie d'un Membre, Flétrissement, Fusion de la Chair, Immunisation, Phagocytose, Poigne de Nyogtha, Stimulation d'Engence des Brumes\*

\* Cf. **Sortilèges**, page 15

**Perte de Santé Mentale** : 0/1D4 points à la vue d'Abyzou.

**LA FORME MONSTRUEUSE D'ABYZOU**

**FOR** 225    **CON** 140    **TAI** 285    **DEX** 50    **INT** 65  
**APP** –    **POU** 50    **ÉDU** –    **SAN** –    **PV** 42  
**Imp** : +5D6    **Carrure** : 6    **MVT** : 7    **PM** : 10

**Combat**

**Attaques par round** : 1 ou 2 (1 morsure ou 2 coups de griffes)

*Combat rapproché* 40% (20/8), dégâts 4D6+5D6

*Morsure* 60% (30/12), dégâts 1D10

*Esquive* 25% (12/5)

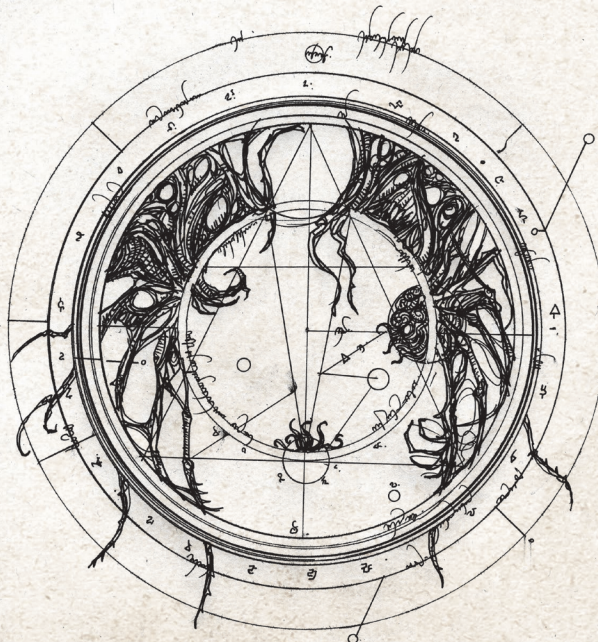
**Protection** : 8 points (cuir ridé). Si elle tombe à zéro point de vie, Abyzou quitte cette dimension.

**Perte de Santé Mentale** : 1/1D10 points à la vue d'Abyzou sous sa forme monstrueuse.

~Phases de la lune~

Le teint d'Abyzou variant d'un noir absolu à un blanc argenté au fil du mois lunaire, le Gardien aura peut-être besoin de la table suivante indiquant les phases de la lune en novembre 1928 pour avoir une idée de son apparence en fonction des jours.

- ☉ 12 novembre : nouvelle lune ; Abyzou est noire.
- ☾ 20 novembre : premier quartier ; Abyzou a la peau gris acier.
- ☽ 27 novembre : pleine lune ; Abyzou a la peau d'un blanc laiteux, presque luminescent.
- ☾ 3 décembre : troisième quartier ; Abyzou a la peau gris acier.







# grimoires

## LETTRES MAGIQUES DE LA FRATERNITAS SATURNI

Allemand, par Gregor Gregorius, autour de 1926

Ces brochures font partie d'une longue série produite par Gregor Gregorius, dirigeant de la *Fraternitas Saturni* (« Fraternité de Saturne »), une association de magiciens et d'occultistes toute nouvelle à Berlin, mais qui gagne en influence. Il rédige ces livrets dans un effort de vulgarisation du savoir magique. Par conséquent, chaque brochure contient quelques informations ésotériques, ainsi que quelques effets magiques mineurs (non liés au Mythe), qui n'ont toutefois guère d'usages pratiques.

Perte de Santé Mentale : aucune

Gain d'Occultisme : +1%

Étude : 3 jours par brochure

## DAS NECRONOMICON

Allemand, traduit par Gregor Gregorius, 1926-1928

Gregor Gregorius traduit laborieusement un exemplaire du *Necronomicon* d'Olaus Wormius en latin. Le livre d'origine est conservé à la Bibliothèque prussienne d'État, mais Gregorius garde ses notes éparpillées et incomplètes dans son bureau à L'Inveha. En les rassemblant en un seul volume, on obtient un ersatz de grimoire.

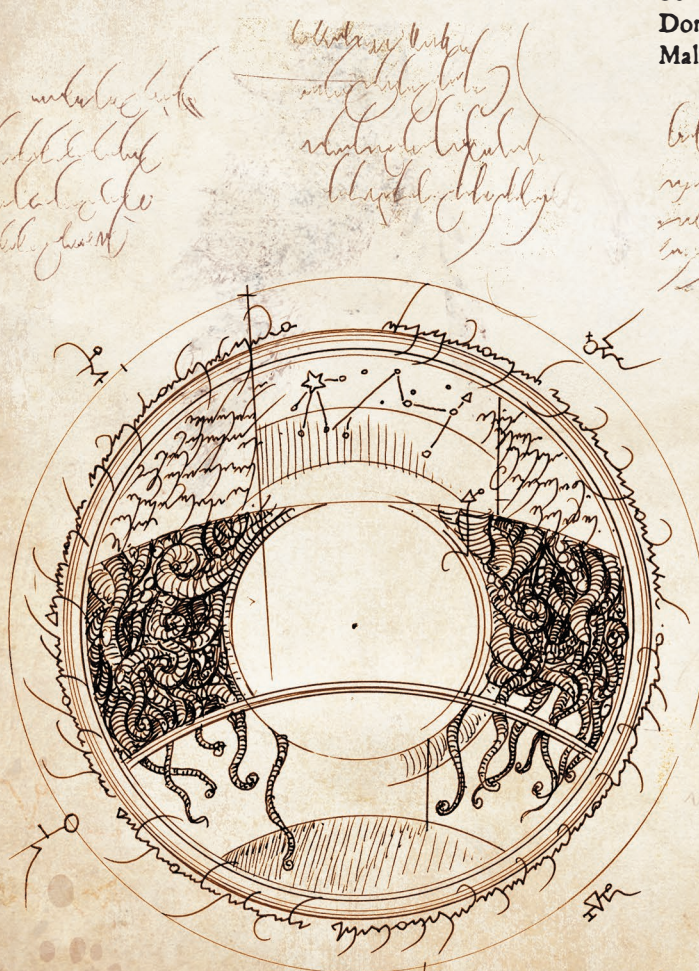
Perte de Santé Mentale : 1D6 points

Gain de Mythe : +1/+3 %

Mythe de Cthulhu : 12%

Étude : 30 semaines

Sortilèges : Appeler/Congédier une Divinité (Yog-Sothoth), Contacter une Divinité (Nyarlathothep), Domination, Flétrissement, Résurrection, Terrible Malédiction d'Azathoth







## Sortilèges

### CRÉATION DE POUPEE VIVANTE (VARIANTE DE CRÉATION DE GOLEM)

Coût : 15 points de magie ; 25 POU ; 1d6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1D6+4 jours

Permet de réaliser et de donner vie à un être artificiel composé de porcelaine, un *Manikinmensch*. Contrairement à un golem, ces « poupées vivantes » peuvent comprendre et parler toutes sortes de langues, et mener une vie autonome si elles en ont l'occasion.

Une fois le *manikin* fabriqué à partir de porcelaine et de cheveux humains, c'est le *gestohlener Blitz*, associé à un mot d'activation (la marque du fabricant, *emet*, dans le cas des produits de Belshazzar) et aux incantations appropriées qui lui donne vie. La création du *manikin* nécessite au moins une semaine, un test d'Arts et métiers (Confection de poupées) et la dépense des coûts associés au sort.

Les poupées vivantes ignorent leur vraie nature à moins de recevoir une blessure grave, qui dévoile aussitôt leur statut de produits fabriqués. Le seul moyen de « tuer » un *manikin* consiste à le réduire en pièces, le vidant ainsi complètement de son élixir et détruisant le mot qui l'anime.

### FESTIVITÉS SANS FIN (FÊTE DIONYSIAQUE)

Coût : 2 points de magie, 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 minutes

Pour lancer ce sort que les prêtres de Dionysos employaient à l'origine pour entraîner les adorateurs dans une véritable frénésie, le sorcier doit réussir un test d'Arts et métiers (Chant, Danse, Instrument de musique, etc.) pour entamer sa danse. Il commence ensuite l'incantation tout en circulant parmi les fêtards. Chaque personne qui assiste à cette danse doit réussir un test opposé de POU contre le sorcier pour se retenir de danser sans se soucier de son environnement ni des limites de la décence

pendant 1D10 heures. À chaque heure d'un tel régime, chaque victime doit réussir un test majeur de CON pour éviter de perdre connaissance.

Une fois satisfait des festivités qu'il a déclenchées, le sorcier peut sacrifier 1 point de magie supplémentaire pour s'affranchir lui-même de la danse. Les autres danseurs continuent jusqu'à ce que le sortilège s'achève ou qu'ils s'effondrent. Pour chaque danseur qui s'écroule, le sorcier gagne 1D4 points de magie à condition de rester à portée de vue des réjouissances.

### STIMULATION D'ENGEANCE DES BRUMES (VARIANTE)

Coût : 25 points de magie ; 10 POU ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 rounds

D'ordinaire, ce sortilège nécessite la larve d'une entité du Mythe venue d'une autre dimension (parfois appelée « Gish-rla », mais qui porte des noms très divers). Le sort doit être lancé dans un brouillard dense qu'aucune lumière ne peut pénétrer. Le sorcier étale une goutte de son sang sur la larve et paie le coût du sortilège. Dans le cas d'Abyzou, la déesse peut faire surgir le brouillard et la larve de sa propre peau instantanément, et sans coût supplémentaire.

Le sorcier peut ordonner mentalement aux créatures invoquées de se déplacer dans n'importe quelle direction et d'agir selon son gré (en général, il leur demande de tuer, car elles disposent de facultés mentales limitées). Un sorcier mortel doit rester dans un rayon de 60 m de la créature pour éviter qu'elle ne s'échappe, mais Abyzou n'est pas soumise à cette contrainte. Il lui suffit de penser à ses « enfants » pour les localiser, où qu'ils soient dans la ville. Toutefois, même si elle peut contrôler ses animaux domestiques aussi longtemps qu'elle le désire, les engeances des brumes fuient une fois exposées à une lumière vive, et celle du soleil les renvoie. Les monstres sont toutefois assez intelligents pour se réfugier dans un endroit sombre durant le jour. Une fois libérées du contrôle d'Abyzou, les créatures disparaissent et regagnent leur propre monde.



## PERSONNAGES ET MONSTRES : SCHRECKFILM

### Personnages non-joueurs

#### LINA DESMOND,

27 ans, journaliste d'investigation

**FOR** 55    **CON** 75    **TAI** 45    **DEX** 60    **INT** 60  
**APP** 65/50\*    **POU** 70    **ÉDU** 75    **SAN** 52    **PV** 12  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 9    **PM** : 14

\* Avant et après son changement de visage.

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 30% (15/6)

#### Compétences

Arts et métiers (Écrivain) 65%, Baratin 70%, Bibliothèque 60%, Charme 50%, Crédit 45%, Crochetage 30%, Discrétion 30%, Écouter 50%, Imposture 65%, Lancer 40%, Langues (Allemand 75%, Anglais 20%, Français 40%), Mythe de Cthulhu 4%, Occultisme 35%, Persuasion 70%, Psychologie 50%

#### ALEISTER CROWLEY,

56 ans, occultiste et artiste sans le sou

**FOR** 45    **CON** 30    **TAI** 65    **DEX** 50    **INT** 85  
**APP** 40    **POU** 93    **ÉDU** 80    **SAN** 76    **PV** 9  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 5    **PM** : 18

#### Combat

Corps à corps 35% (17/7), dégâts 1D3

Esquive 40% (20/8)

**Sortilèges** : Semblance d'Autrui\*, plus n'importe quel(s) autre(s) sortilège(s) à la discrétion du Gardien

\* Cf. **Sortilèges**, page 20

#### Compétences

Arts et métiers (Tableau 65%, Poésie 50%), Baratin 70%, Bibliothèque 55%, Grimper 75%, Histoire 50%, Langues (Allemand 20%, Anglais 80%, Grec ancien 45%, Italien 20%, Latin 65%, Sanskrit 15%), Mythe de Cthulhu 18%, Naturalisme 50%, Occultisme 85%, Orientation 45%, Persuasion 65%, Photographie 40%, Pister 35%, Psychologie 75%, Survie (Montagne) 50%

#### ERIK JAN HANUSSEN,

42 ans, artiste clairvoyant et médium

**FOR** 55    **CON** 55    **TAI** 75    **DEX** 50    **INT** 50  
**APP** 40    **POU** 90    **ÉDU** 50    **SAN** 90    **PV** 13  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 6    **PM** : 18

#### Combat

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3+1D4

Esquive 25% (12/5)

#### Compétences

Arts et métiers (Comédie) 65%, Baratin 75%, Charme 50%, Hypnose 75%, Langues (Allemand 50%, Danois 10%, Italien 30%, Yiddish 45%), Occultisme 45%, Pickpocket 45%, Psychologie 60%, Trouver Objet Caché 50%

#### COMTE WOLF-HEINRICH VON HELLDORFF,

35 ans, chef des SA de Berlin

**FOR** 70    **CON** 65    **TAI** 75    **DEX** 70    **INT** 55  
**APP** 55    **POU** 60    **ÉDU** 60    **SAN** 50    **PV** 14  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 7    **PM** : 12

#### Combat

Corps à corps 65% (32/13), dégâts 1D3+1D4

Luger modèle P08 75% (37/15), dégâts 1D10

Esquive 50% (25/10)

#### Compétences

Crédit 65%, Droit 40%, Équitation 50%, Intimidation 70%, Lancer 40%, Langues (Allemand 60%, Français 20%), Occultisme 35%

#### INSPECTEUR KRIEG,

63 ans, flic au bout du rouleau

**FOR** 50    **CON** 30    **TAI** 60    **DEX** 55    **INT** 85  
**APP** 35    **POU** 65    **ÉDU** 75    **SAN** 55    **PV** 9  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 4    **PM** : 13

#### Combat

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Automatique calibre 32 45% (22/9), dégâts 1D8

Esquive 40% (20/8)

#### Compétences

Baratin 75%, Comptabilité 40%, Discrétion 45%, Droit 70%, Écouter 60%, Imposture 25%, Intimidation 55%, Langues (Allemand 75%, Anglais 25%, Polonais 15%, Russe 20%), Persuasion 75%, Psychologie 85%, Trouver Objet Caché 85%



### BARON VON GRUNAU,

58 ans, occultiste et réalisateur de cinéma

**FOR** 65    **CON** 65    **TAI** 85    **DEX** 40    **INT** 75  
**APP** 50    **POU** 80    **ÉDU** 70    **SAN** 42    **PV** 15  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 5    **PM** : 16

#### Combat

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+1D4

Esquive 20% (10/4)

**Sortilèges** : Appeler Yog-Sothoth, Contacter Tsathoggua

#### Compétences

Archéologie 70%, Charme 40%, Combat à distance (Fusils) 40%, Crédit 75%, Intimidation 50%, Langues (Allemand 70%, Anglais 15%, Arabe 40%, Français 40%), Mythe de Cthulhu 27%, Occultisme 70%

### OFFICIER DE POLICE BERLINOIS

**FOR** 55    **CON** 65    **TAI** 55    **DEX** 55    **INT** 60  
**APP** 55    **POU** 60    **ÉDU** 60    **SAN** 60    **PV** 12  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 8    **PM** : 12

#### Combat

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3

Luger modèle P08 50% (25/10), dégâts 1D10

Fusil Gewehr-98 45% (22/9), dégâts 2D6+4

Esquive 40% (20/8)

#### Compétences

Comptabilité 20%, Conduite 40%, Droit 50%, Écouter 40%, Équitation 25%, Grimper 40%, Intimidation 35%, Langues (Allemand) 60%, Pister 35%, Premiers soins 50%, Psychologie 50%, Trouver Objet Caché 65%

### MEMBRE DES ROTTE

**FOR** 65    **CON** 55    **TAI** 65    **DEX** 50    **INT** 45  
**APP** 45    **POU** 45    **ÉDU** 50    **SAN** 45    **PV** 12  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 8    **PM** : 9

#### Combat

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3+1D4 ou coup de poing américain 1D3+1+1D4

Petite matraque 70% (35/14), dégâts 1D6+1D4

Nahkampfmesser\* 70% (35/14), dégâts 1D4+2+1D4

Esquive 30% (15/6)

\* Terme allemand désignant un couteau de tranchée.

#### Compétences

Débiter l'idéologie nazie 55%, Intimidation 65%, Lancer 40%, Langues (Allemand) 50%

### WILD-BOY,

17 ans, membre de gang

Utilisez ce profil pour tous les Wild-boys.

**FOR** 50    **CON** 50    **TAI** 55    **DEX** 55    **INT** 60  
**APP** 60    **POU** 50    **ÉDU** 50    **SAN** 50    **PV** 10  
**Imp** : 0    **Carrure** : 0    **MVT** : 8    **PM** : 10

#### Combat

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3 ou couteau 1D4 ou bâton 1D6

Esquive 30% (15/6)

#### Compétences

Baratin 50%, Charme 40%, Discrétion 50%, Grimper 60%, Intimidation 30%, Lancer 50%, Langues (Allemand) 50%, Psychologie 35%

### CAMIONNEUR COSTAUD

**FOR** 75    **CON** 60    **TAI** 85    **DEX** 50    **INT** 65  
**APP** 55    **POU** 80    **ÉDU** 55    **SAN** 80    **PV** 14  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 7    **PM** : 16

#### Combat

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3

Esquive 25% (12/5)

## Adversaires et monstres

### FÉLINOÏDES,

#### Abominations félines

Ces répugnantes créatures ressemblent à des chats glabres pourvus d'un visage humain et de mains en guise de pattes antérieures. Le convent de Berlin emploie ses plus sinistres pouvoirs pour transformer les ennemis et les serviteurs qui le déçoivent en félinenoïdes, lesquels servent loyalement les sorcières. Ils sont particulièrement friands de la chair des félins ordinaires et s'en prennent aux chats domestiques dès qu'ils les voient, dans le but de les dévorer.

Carac.	Moy.	Jet
FOR	10	1D3x5
CON	40	2D6x5
TAI	10	1D3x5
DEX	90	(4D6+4) x5
INT	50	3D6
POU	35	2D6

**Points de vie moy.** : 5

**Impact moy.** : -2

**Carrure moy.** : -2

**Points de magie moy.** : 7

**MVT** : 9



**Combat**

**Attaques par round** : 1 (morsure ou griffes)

*Combat rapproché* 40% (20/8), dégâts 1D3-2

*Saisir (manœuvre)* 40% (20/8), s'accroche à la cible, confère un dé bonus aux attaques de morsure et de griffes

*Morsure et griffes* 35% (17/7), dégâts 1D4+1-2

*Esquive* 45% (22/9)

**Saisir (manœuvre)** : les félinoides attaquent en bondissant sur leurs adversaires, de préférence depuis une hauteur. Avec leurs mains humaines, ils saisissent fermement la cible, ce qui leur confère un dé bonus aux attaques de morsure ou de griffes effectuées au cours des rounds suivants, lorsqu'ils plongent leurs dents pointues dans sa chair et la lacèrent avec leurs pattes arrière. Si plusieurs chats saisissent une même cible, ils bénéficient de 2 dés bonus aux attaques subséquentes, conformément à la règle de l'attaque en surnombre. Une cible saisie doit réussir un test de FOR pour se débarrasser d'un félinode.

**Protection** : aucune, mais les attaques effectuées contre un félinode qui court subissent un dé malus.

**Sortilèges** : les félinoides ont 30% de chances de connaître 1D3 sortilèges. Ceux qui en connaissaient déjà de leur vivant les conservent sous leur forme féline.

**Perte de Santé Mentale** : 0/1D6 points à la vue d'un félinode ; 1/1D8 si l'observateur connaissait la créature avant sa transformation.

**Compétences**

Discrétion 80%, Écouter 50%, Grimper 80%

**SORCIÈRES DU CONVENT**

Le convent d'Esterházy compte treize sorcières : Kitty Schmidt, plus onze employées du Kitty Salon, Ágnes Esterházy étant la dernière.

**FOR** 50    **CON** 55    **TAI** 45    **DEX** 65    **INT** 70  
**APP** 75    **POU** 75    **ÉDU** 60    **SAN** 00    **PV** 10  
**Imp** : -1    **Carrure** : 0    **MVT** : 9    **PM** : 15

**Combat**

*Corps à corps* 35% (17/7), dégâts 1D3

*Esquive* 35% (17/7)

**Sortilèges** : Domination, plus 1D3 sortilèges à la discrétion du Gardien

**Compétences**

Charme 35%, Discrétion 40%, Écouter 45%, Lancer 35%, Langues (Allemand 60%, Anglais 20%, Français 25%, Russe 35%), Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 45%, Persuasion 65%, Pickpocket 25%, Psychologie 50%, Trouver Objet Caché 65%

**ÁGNES ESTERHÁZY,**

33 ans, comtesse, sorcière et vedette de cinéma

**FOR** –    **CON** –    **TAI** 40    **DEX** 70    **INT** 60  
**APP** 90    **POU** 120    **ÉDU** 60    **SAN** 00    **PV** –  
**Imp** : –    **Carrure** : –    **MVT** : 9    **PM** : 24

**Combat**

**Attaques par round** : 1

**Options de Combat rapproché** : intangible, la comtesse ne peut combattre que grâce à sa magie.

*Corps à corps* 25% (12/5), dégâts indiqués par le sortilège Rasoir Spectral\*

*Esquive* 35% (17/7)

**Protection** : aucune, mais la comtesse est immunisée contre les attaques physiques et ne peut être détruite qu'en brûlant le morceau de film où est « enregistrée » son essence vitale.

**Sortilèges** : Absorption d'Énergie\*, Arrêt Cardiaque\*, Atrophie d'un Membre, Déflagration Mentale, Domination, Malédiction du Félinode\*, Rasoir Spectral\*, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth

**Perte de Santé Mentale** : 0/1D6 points à la vue d'Ágnes Esterházy sous sa projection tridimensionnelle.

\* Cf. **Sortilèges**, page 20

**Compétences**

Arts et métiers (Comédie) 60%, Charme 75%, Langues (Allemand 50%, Anglais 40%, Français 50%, Hongrois 60%, Russe 30%), Mythe de Cthulhu 35%, Occultisme 85%, Persuasion 55%, Psychologie 45%

**CADAVRES VENGEURS**

**FOR** 80    **CON** 80    **TAI** 65    **DEX** 35    **INT** –  
**APP** –    **POU** 05    **ÉDU** –    **SAN** –    **PV** 14  
**Imp** : +1D4    **Carrure** : 1    **MVT** : 8    **PM** : 1

**Combat**

**Attaques par round** : 1 (griffes, morsure)

*Combat rapproché* 30% (15/6), dégâts 1D3+1D4

*Esquive* : n'ayant aucune volonté, le cadavre vengeur n'a pas cette option.

**Protection** : les blessures graves infligées au corps font perdre un membre. Pour le reste, ignorez les dégâts, exceptés ceux portés à la tête (un dé malus pour les tests destinés à viser la tête).

**Perte de Santé Mentale** : 0/1D8 points à la vue d'un cadavre vengeur.



## SQUELETTES

FOR 50    CON –    TAI 65    DEX 50    INT 50  
APP –    POU 5    ÉDU –    SAN –    PV –  
Imp : 0    Carrure : 0    MVT : 7    PM : 1

### Combat

**Attaques par round** : 1 (griffes, morsure)

*Griffes* 45% (22/9), dégâts 1D3

*Esquive* 30% (15/6)

**Résistant** : il est relativement facile de briser des os séchés et friables d'un bon coup. Hélas, aucune partie d'un squelette n'est plus vulnérable qu'une autre. Toute attaque endommageant un squelette a une chance de le détruire égale à cinq fois les dégâts infligés (sur 1D100). Par exemple, un coup de hache infligeant 8 dégâts à un squelette a 40% de chances de l'anéantir. S'il n'est pas détruit par une attaque, le squelette l'ignore totalement. Appliquez un dé malus aux attaques effectuées à l'aide d'une arme pouvant empaler, dont les balles, puisque la cible est « creuse ».

**Protection** : résistant (cf. ci-dessus)

**Perte de Santé Mentale** : 0/1D6 points à la vue d'un squelette.





# ortilèges

## MALÉDICTION DU FÉLINOÏDE (VARIANTE)

Coût : 20 points de magie ; 5 POU ; 1D10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 jour

Variante du plus courant Malédiction de la Chose-rat, lancé sur un cadavre datant d'un maximum de 24 heures, ce sort transfère l'essence spirituelle de la cible dans le corps d'un félinοïde nouvellement créé.

Le cadavre qui se décompose fournit la substance du félinοïde, dont le visage est une version malveillante de celui de la cible. Si le Gardien le souhaite, une résurrection sous forme de félinοïde peut faire perdre toute la Santé Mentale de la victime, qui risque d'appartenir irrémédiablement à cette espèce malfaisante (ce qui paraît hautement probable vu qu'elle est déjà morte).

## SEMBLANCE D'AUTRUI

Coût : 10 points de magie ; 5 POU ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 rounds

Permet au lanceur du sort ou à quelqu'un d'autre d'adopter le visage d'autrui. Le lanceur doit avoir accès à la peau du visage d'une autre personne (qui doit avoir été écorchée durant les dernières 24 heures). En posant l'épiderme ensanglanté sur le visage à transformer, le lanceur récite une courte prière à Nyarlathothep. La peau se fond dans le visage de la cible, lui conférant l'apparence de son précédent propriétaire (l'APP change en conséquence). Le nouveau visage est permanent, mais peut être retiré en inversant la prière et en payant à nouveau le coût.

*Note à l'intention du Gardien : malheureusement, à l'insu d'Aleister Crowley, ce nouveau visage ne dure qu'un nombre de jours égal au double du POU de celui qui le porte. Ensuite, la peau se met à pourrir, réduisant l'APP de 5 points par jour. À moins qu'on n'inverse le sortilège et qu'on retire le visage, le porteur ressemble à un cadavre ambulante et risque de provoquer des tests de Santé Mentale chez ceux qui le voient (perte de 0/1D3 points). Si le porteur ne parvient pas à retirer le visage et que son APP tombe à zéro, il subit une perte de 1 point de Santé Mentale par jour jusqu'à ce qu'il sombre définitivement dans la folie.*

## ABSORPTION D'ÉNERGIE

Coût : 1D8 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 rounds

Draine des points de magie à la cible. Pour que le sortilège fasse effet, le lanceur doit remporter un test majeur de POU contre la cible. Si le lanceur de sort l'emporte, la cible perd 1D6 points de magie qu'il récupère. Si c'est la cible qui l'emporte, le lanceur perd 1D6 points de magie qu'elle récupère. Si tous les points de magie sont épuisés, le sortilège absorbe des points de vie (si tous ses points de vie sont épuisés, la cible s'évanouit : ce sortilège ne peut pas tuer).

## RASOIR SPECTRAL

Coût : nombre de points de magie variable ; 2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Crée une lame invisible qui peut servir d'arme. Le sortilège coûte 2 points de magie par round où la lame immatérielle perdure. Le lanceur l'emploie à l'aide de la compétence Combat rapproché (Corps à corps), comme s'il maniait un couteau réel (il doit donc frapper pour percer et taillader avec la main qui << tient >> le couteau intangible). La lame inflige 1D6 dégâts en cas d'attaque réussie, peut empaler (mais ne bénéficie pas de bonus aux dégâts) et peut blesser les créatures que seule la magie affecte. Elle ne peut pas rester plantée dans la victime.

Si le lanceur du sort devient fou alors qu'il tient encore le rasoir, la lame prend vie et lui échappe pour s'envoler aux alentours et attaquer au hasard tous ceux qui se trouvent là. Dans ce cas, les tentatives visant à esquiver la lame subissent un dé malus, et si l'esquive est ratée, le rasoir touche automatiquement. Il continue de frapper de la sorte pendant 1D4+1 rounds avant de disparaître.

## ARRÊT CARDIAQUE (VARIANTE APPROFONDIE)

Coût : 14 points de magie ; 2D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 rounds

Inflige à la cible une grave crise cardiaque. Pour que le sortilège fasse effet, le lanceur doit réussir un test opposé de POU contre sa cible, qui doit se trouver dans son champ de vision. En cas de succès, la cible perd 4D6 points de vie. Si elle survit, elle ne peut rien faire pendant 2D10 rounds.