

Les secrets du



NECRONOMYTHOS

ou comment transformer les cartes de Mythos
en aide de jeu pour
l'Appel de Cthulhu



LISTE DES CARTES DE MYTHOS

Signification des codes

B = Base : jeu de base
P = promotionnelle
CI = carte d'Investigateur

R 1 = Recharge 1 : Expéditions de l'Université de Miskatonic
R 2 = Recharge 2 : Le Réveil de Cthulhu
R 3 = Recharge 3 : Légendes du Necronomicon

C = courante
I = inhabituelle
R = rare

Nom de la carte	Type	Rareté	Nom de la carte	Type	Rareté	Nom de la carte	Type	Rareté
● 197 E. Pickman Street	B	C	● Chaumière Branlante	B	R	● Épiphrase de Paracelse	B	I
● À l'Assaut de Y'ha-Nthlei	R2	R	● d'Ammi Pierce	B	C	● Ephraïm Waite	B	R
Abdul Alhazred	R3	I	● Chien de Tindalos	B	I	● Épicerie d'Osborn	R1	C
Abthoth	R2	I	● Choses Très Anciennes	B	R	● Erich Zann	R1	R
● Abigail Winthrop Marsh	B	C	● Cimetières	B	I	● Étoile de Pierre de Mnar	B	I
Acrophobie	R3	C	● de Christchurch (Arkham)	B	R	● Étudiant Diplômé et Compétent	CI	I
Ahmed	R3	C	● Cimetières de	B	I	● Eusapia Paladino	R1	R
● Albert N. Wilmarth	B	I	● Christchurch (Innsmouth)	B	R	● Faculté de Médecine	R1	I
Albert Shiny	B	R	● Cimetières de Copp's Hill	R3	R	● Faites-Vous Un Peu d'Argent	R3	I
● Aldebaran se Déplace	B	C	● Cimetières de Peck Valley	B	R	● Fantôme de Goody Fowler	B	C
Dans Le Ciel	R2	C	● Cimetières de	B	I	● Faraz Najir	R3	C
● Altération Physique	R2	R	● South Woods Memorial	B	C	● Ferme des Chapman	B	R
de Gorgoroth	R2	R	● Cimetières du Nord	B	C	● Ferme Reculée des Whateley	R1	C
● Ammi Pierce	B	C	● Cimetières de Saint-John	B	R	● Fier Sous-Marinier Prussien	CI	I
Amnésie	B	C	● Claustrophobie	B	C	● Fièvre Typhoïde	B	I
● Angles de Tagh Clatur	R1	C	● Claustrophobie	B	C	● Fils de Bonne Famille Sans Fortune	CI	I
● Ann White	B	C	● de Conanicut Island	B	I	● Fils de Yog-Sothoth	R1	I
● Anneau d'Eïbon	B	R	● Cold Spring Glen	R1	I	● Flétrissement	B	C
Annexe des Sciences	R1	R	● Commander aux Morts	R3	C	● Flûtes de la Folie	B	I
Appartement de Pickman	R3	R	● Compagnie d'Affinage Marsh	B	I	● Fondrière du Pendu	B	R
Arbre de Sayede Mandura	R3	C	● Contact Mental Yithien	B	I	● Formule et Diagrammes d'Orne	R2	R
Arthur Jermyn	R1	C	● Couleur Tombée du Ciel	B	C	● Fosse Commune	B	C
● Arthur Machen	R2	C	● Courrier d'Innsmouth	B	C	● Fusil À Éléphant	B	I
Arthur Munroe	B	C	● Crawford Tillinghast	B	I	● Fusil de Chasse	B	C
Asenath Waite Derby	B	R	● Création de Portail	R3	C	● Gangster Endurci de Chicago	CI	I
● Asile d'Aliénés	B	I	● Créer une Poudre	B	I	● Générer une Perturbation	B	I
Asile de Fous d'Huntingdon	R1	I	● Anti Morts-Vivants	R3	C	● Temporelle	R2	R
● Asile de Sefton	B	I	● Créez votre propre aventure	P	I	● George Birch	B	C
Astrophobie	R2	R	● Cthaat Aquadingen	B	R	● George Gammel Angell	R2	C
● Aube d'Un Nouveau Jour	B	C	● Cthulhu	R2	I	● Ghast	B	C
Auberger de la Tête du Chevalier	C	● Cultes des Goules	B	C	● Ghatanothoa	B	I	
● Aventurière Dilettante	CI	I	● Cultes Innommables Éd. Bridewell	B	C	● Gnoph	B	R
Aylesbury	B	C	● Cultes Innommables	B	C	● Goule	B	C
● Bactériophobie	B	C	● Éd. Golden Goblin	R1	C	● Grand Temple de Karnak	R3	R
● Baiser de Dagon	R2	C	● De Vermis Mysteriis	R1	R	● Grippe	B	C
Bal Sagoth	R2	R	● Découverte d'une Cache Secrète	B	I	● Grivas, Livres Neufs et d'Occasion	R3	C
Barnabas Marsh	B	R	● Demeure des Ward	B	I	● Habitant des Sables	R3	C
● Barrière de Naach	Tith	B	● Demophilie	B	C	● Harvey Reginald Ouvre le Feu	B	C
Beatrice s'Est Échappée	B	R	● Dendrophobie	B	R	● Harvey Walters	B	C
Du Grenier	B	R	● Dennys Barry	R1	C	● Hastur	R2	R
● Bibliothèque Houghton	R2	I	● Des Oiseaux et Des Byakhees	B	R	● Henry Armitage	R1	I
Bibliothèque Nationale	R1	C	● Des Voleurs Dans Le Grenier	B	C	● Herbert West	R1	C
Bibliothèque Orne	R1	C	● Détective Expérimenté de Boston	CI	I	● Hôpital de l'État du Massachusetts	B	I
● Boîte à Cerveau Mi	Go	B	● Devenez un Membre du Cercle	R2	I	● Hôpital Psychiatrique	R3	I
Bolton	B	C	● Devenir un Chasseur Spectral	R2	R	● Horde de Choses-Rats	B	C
Boston Globe	R3	C	● Dhole	R3	C	● Howard Lovcraft	B-P	I
Breuvage de l'Espace	R2	I	● Dirigeable	R1	C	● Hydravion	R2	R
Brillant Archéologue Égyptien	CI	I	● Disque de R'lyeh Fragment Droit	R2	I	● Hydrophobie	B	I
● British Museum	R1	C	● Disque de R'lyeh	B	C	● Hymne de Nyhargo	B	C
Brown Jenkin	R3	R	● Fragment Gauche	R2	I	● Iatrophobie	B	R
● Brume de R'lyeh	R2	C	● Disque de R'lyeh	B	C	● Ibrahim Amin	R3	C
● Bureau de Robert Blake	B	C	● Fragment Supérieur	R2	I	● Il Est d'Ailleurs	B	R
● Byakhee	R2	C	● Disque des Hyades	R2	C	● Il Mondo Occulto	R1	R
● Canne Enchantée	B	R	● Docteur Allen Halsey	R1	I	● Île de Pâques	R2	C
● Capitaine Edward Norry	R1	C	● Docteur Marinus Bicknell Willett	B	C	● Instabilité du Mythe (Gibbons)	B	C
● Capitaine Karl Heinrich	R1	C	● Domicile de Laban Shrewsbury	B	R	● Instabilité du Mythe (Sullivan)	B	C
● Cargo à Vapeur	R2	C	● Domination	R1	C	● Intelectuel Chinois Curieux	CI	I
● Carillon de Tezchaptl	B	R	● Dynamite	B	C	● Invoctation du Grand Cthulhu	R3	R
● Carl Stanford	R3	R	● Éclipse Solaire	B	R	● Invoquer le Pouvoir de Nyambe	R2	R
● Catacombes de Rome	R1	C	● Écrits de Ponape (hiéroglyphes)	R2	C	● Ithaqua	B	C
● Catastrophe Inattendue	B	I	● Écrits de Ponape Trad. Hoag	B	C	● Jeremiah Brewster	B	C
Celaeno	R2	I	● Edgar Allan Poe	R2	C	● Jermyn House	R1	R
● Cercles de Thaal	B	C	● Edward Pickman Derby	B	R	● Jeune Bostonienne Exubérante	CI	I
Cérémonie Mao	R2	R	● Effroyable Tempête	B	C	● John Scott	R3	I
Chateau	R3	C	● Église Congrégationaliste	R1	R	● Joseph Curwen	R3	R
● Chant d'Hastur	R2	R	● Église de la Foi Baptiste	B	C	● Journaliste Accomplie	CI	I
● Chant de l'Âme	R2	C	● Église de la Sagesse Étoilée	B	I	● Joyau des Profonds	B	I
● Chant de Thoth	B	I	● Émeute en Ville	B	I	● Juste A Temps	B	I
● Charles Dexter Ward	B	I	● Enquête de Police	B	C	● K.J. Hooper	B	C
● Château des Fausses Flammes	R1	R	● Énophobie	B	C	● Kalilj Kareem	R3	C

Nom de la carte	Type	Rareté	Nom de la carte	Type	Rareté	Nom de la carte	Type	Rareté
Keziah Mason	R3	I	Mitraillette	B	C	● Scotophobie	B	C
Kitab Al-Azif	R3	I	● Momie	R3	C	● Sculpteur Français Halluciné	CI	I
L'Abomination de Dunwich	R1	R	● Monophobie	B	C	● Sécheresse	B	I
L'Adorateur du Soleil	R3	I	● Monoplan à Cockpit Fermé	R1	I	● Sentinel Hill	R1	I
● L'Appel de Cthulhu	B	C	● Mont des Tempêtes	B	C	● Sept Livres Cryptiques	B	I
● L'Arkham Advertiser	B	C	● Morque Municipale	R3	C	de H'san (chinois)	R3	R
L'Élu de Bast	R3	C	● Mosquée d'Amr	R3	C	● Sept Livres Cryptiques	B	I
L'Étrange Affaire Charles Fort	R2	R	● Mosquée d'Ibn Tulun	R3	I	de H'san (anglais)	B	I
● L'Expédition	R1	I	● Musée des Antiquités d'Alexandrie	R3	C	● Shantak	B	C
L'Indicible Serment	R1	R	● Nahum Gardner	B	C	● Shoggoth	B	I
La Confrérie du Pharaon Noir	R3	R	● Nathaniel Wingate Peaslee	R1	C	● Signe d'Eïbon	B	C
La Croisière	R2	I	● Necronomicon (Édition Dee)	B	C	● Signe de Barzai	R3	C
La Demeure des Marsh	B	R	● Necronomicon (Grec)	R1	C	● Signe de Kish	B	I
La Grande Épidémie	B	R	● Necronomicon (Latin)	R1	I	● Signe de Voor	B	R
● La Maison d'Olney Court	B	R	● Noircœur d'Orne	R3	C	● Signe des Anciens	R2	C
● La Maison des Waite	B	C	● Nouvelle Lune	B	I	● Similitude des Deux Pareils	B	R
● La Maison Innommable	B	I	● Nyarlathotep	B	R	● Simon Orne	R3	R
● La Maison Maudite	B	R	● Obsession/Manie	B	R	● Société de l'Œil d'Or	B	I
● La Maison Solitaire	B	R	● Occultiste Française Controversée	CI	I	● Société Historique d'Arkham	B	C
Au Fond Des Bois	B	R	● Olaus Wormius	R3	I	● Société Royale	B	I
La Mole Antonelliana	R1	C	● Ordre Ésotérique de Dagon	B	R	de Géographie d'Égypte	R3	C
La Néropole	R1	R	● Otaheite	R2	C	● Sphère de Nath	B	R
La Quête de la Vie Éternelle I	R3	I	● Ouragan	B	I	● Squelette	B	C
La Quête de la Vie Éternelle II	R3	I	● Panne Catastrophique	B	C	● Stonehenge	R1	C
La Salle de Bal du Diable	R1	I	● Par Une Sombre Nuit Pluvieuse...	B	C	● Sur le Fil du Rasoir	B	R
● La Salle des Ventes	R1	C	● Perdu dans les Catacombes	R1	C	● T.E. Lawrence	R3	I
● La Société Royale de Géographie	R2	I	● Père Dagon	B	I	● Taverne de Thurston	B	C
● La Société Theron-Marks	B	I	● Peuple Serpent	B	C	● Temple Pardu d'Atlantis	R2	I
La Tête d'Airain	B	I	● Pingouins Géants Albinos	B	C	● Terrible Malédiction d'Azathoth	R2	R
La Vente aux Enchères	R1	I	● Pleine Lune	B	I	● Tessons d'Eldtown	B	I
Lampe d'Alhazred	R3	I	● Polype Volant	B	R	Ed. Winters-Hall	R1	C
● Larve Amorphe	B	C	● Ponape	R2	C	● Tessons d'Eldtown (Hiéroglyphes)	R2	C
● Larve Stellaire de Cthulhu	R2	R	● Pont de Bishop's Brook	R1	C	● Texte de R'lyeh (chinois)	R3	R
● Lavinia Whateley	R1	C	● Poudre d'Ibn Ghazi	R2	C	● Texte de R'lyeh (atlante)	R2	C
● Le Bureau du Docteur Freud	R1	I	● Première Église Baptiste	B	C	● Thomas F. Malone	R3	C
● Le Café de Lowell Street	B	C	● Prêtre à la Foi Vacillante	CI	I	● Titanic	R1	R
● Le Colis Mystérieux	B	C	● Prieuré d'Exham	R1	C	● Tombe du Prophète Daniel	R3	R
● Le Loch des Highlands	R1	C	● Prof. Wingate Peaslee	R1	R	● Tombeau d'Akhenaton	R3	R
● Le Masque d'Innsmouth	B	R	● Professeur d'Université	B	C	● Tourments	B	C
● Le Monarque en Jaune (français)	B	R	● Raisonnable	CI	I	● Train	B	C
Le Muski	R3	C	● Profond	B	C	● Trapezohedron Rutilant	B	I
Le Sphinx	R3	C	● Prognéiture de Martense	B	C	● Tremblement de Terre	B	I
Le Temple	R2	I	● Projecteur de Brume	B	R	● Trente-Cinq Abominables	B	I
Le Vieux Whateley	R1	R	● Puissance et Gloire	B	C	Adulations du Boursoufflé	R2	R
Lekythos Grec	R3	C	sont à Votre Portée !	R1	I	● Triskaidekaphobie	B	R
Les Catacombes de Paris	R1	I	● Qahwa du Caire	R3	C	● Trou de Mémoire	B	C
Les Docks	R3	C	● R'lyeh	R2	I	● Typhon	R1	C
Les Enfants Font Des Cauchemars	B	I	● Radiance d'Alsophocus	R2	C	● U-Boot	R2	I
Les Secrets du Crépuscule	B	I	● Randolph Carter	B	R	● Ultraviolets	B	R
d'Argent	R3	I	● Raymond Legrasse	B	C	● Un Sauvetage Héroïque	B	I
Liber Ivonis	R1	C	● Récit du Diable	R2	C	● Unausprechlichen Kulte	B	C
● Lien Noir	B	I	● Réfugiez-Vous	B	C	● Une Intéressante Boutique	B	C
● Livre d'Eïbon (Anglais)	R3	C	Dans Une Pièce Secrète	B	C	● Une Journée Banale...	R1	C
● Livre d'Eïbon (Atlante)	R2	C	● Régression	R2	C	● Université Brown	B	C
● Livre d'Eïbon (Hyperboréen)	R2	I	● Rencontre Impromptue	R3	C	Bibliothèque John Hay	B	C
● Livre d'Ivon	R3	I	● Ressemblance	R3	R	● Université d'Al-Azhar	R3	R
● Livre de Dzyan (Anglais)	B	C	● Résurrection	R3	C	● Vagabond Dimensionnel	R2	C
● Livre de Dzyan (Atlante)	R2	I	● Retoka	R2	C	● Vagabond Pragmatique	CI	I
● Livres et Cartes Rares d'Arkham	B	R	● Réveiller les Morts	R3	R	● Vague de l'Oubli	B	R
● Loge du Crépuscule d'Argent	R3	I	● Rhabdophobie	B	I	● Vallée des Rois	R3	I
● Lord Edward Dunsany	R1	R	● Rhan Tegoth	B	C	● Vampire	B	I
● Lumière du Soleil	B	I	● Rhoby Harris	B	R	● Vampires du Feu	B	C
● Lune Croissante	B	C	● Richard Upton Pickman	R3	C	● Vétéran Morose	B	C
● Lune Décroissante	B	C	● Rituel de Voala	R2	C	de la Grande Guerre	CI	I
● Luttez Contre l'Ordre	B	R	● Robert Harrison Blake	B	R	● Vieux Cimetières d'Arkham	B	C
● Madame Blavatsky	R1	R	● Robert Marsh	B	I	● Voiture	B	C
● Maigre Bête de la Nuit	B	C	● Robert W. Chambers	R2	C	● Vol	R2	C
● Mains de Colubra	B	C	● Roi en Jaune (anglais)	R3	R	● Voler la Vie	R2	R
● Maison Crowninshield	B	C	● Roue de Brume d'Eïbon	B	C	● Votre Premier Grand Reportage	B	C
● Maison de Nahum Gardner	B	I	● Ruines de Seth Bishop	R1	R	● Wakalea	R2	C
● Maison Martense	B	R	● Ruines du Vieux Moulin	R1	C	● Wilbur Whateley	R1	I
● Malédiction de la Chose-Rat	B	C	● Salle de Réunion	B	C	● William Channing Webb	R2	C
● Mauretania	R1	I	● Sanatorium d'Arkham	B	I	● Y'ha-Nthlei	R2	R
● Médecin Respectable	CI	I	● Sauvez le Monde !	R3	C	● Zachariah Whateley	R1	C
de la Nouvelle Angleterre	CI	I	● Savant Fou Allemand	CI	I	● Zadok Allen	B	C
● Memorial Hall	R1	C						

Avertissement à l'attention des simples mortels

Toi qui désire t'aventurer au-delà de cette page, sache que ces écrits renferment de sombres révélations terriblement ludiques qui viendront parfaire ton utilisation des règles de l'Appel de Cthulhu.

Toi qui désire aller plus loin dans ta maîtrise du Jeu de Rôle le plus abominable que les hommes aient jamais créé, soit averti que la simple lecture de ceci peut faire de toi le Maître de Jeu et le plus aimé des Grands Anciens.

Et maintenant...

Par la Puissance du Grand Cthulhu ! Au nom de la Folie du Sultan Azatoth !
Que la lumière du Necronomicon s'abatte sur toi !

ORIGINE D'UN INVESTIGATEUR : Cartes Lieu

Une *carte Lieu* peut indiquer la ville et le pays où est né l'investigateur (Lieu d'Origine). Il permet de connaître sa langue natale, la région où il a passé son enfance et où il est censé posséder bon nombre de contacts sûrs et utiles. Cette carte donne de précieux renseignements sur les origines de l'investigateur : plutôt issu de la ville ou de la campagne, habitué au calme des rivages de l'océan ou au fracas des grandes villes. Sans aller jusqu'à pénaliser l'un de vos joueurs d'une phobie lorsque son investigateur se trouve dans un endroit "contraire" à ses origines, n'hésitez pas à l'avertir du malaise (ou bien-être) que ressent ce dernier, voire à appliquer certains malus (ou bonus) sur ses jets de dés...



Un pictogramme en forme de spirale est présent sur certaines *cartes Lieu* de Mythos. Il indique qu'il s'agit d'un lieu propice à l'ouverture d'une Porte Cosmique, porte permettant d'ouvrir la voie aux pires monstruosité interstellaires. Un investigateur ayant baigné depuis son plus jeune âge dans cette oppressante atmosphère Cthulhoïde sera plus sensible au surnaturel et s'orientera certainement vers des métiers tels que

parapsychologue ou occultiste...

Ex. Un de vos joueurs tire pour son personnage, Joe Kringle, la carte *Aylesbury* pour Lieu d'Origine et celle de la *bibliothèque John Hay* comme Lieu Actuel. Ce tirage pourrait être interprété ainsi : *Joe Kringle a grandi dans la campagne verdoyante de la vallée du Miskatonic. Le bruit et la foule des grandes villes l'effraient un peu et il leur préfère le calme des bois et des rivières. Depuis le jour de ses 12 ans où il lui a semblé voir des "choses" courir à travers les bois derrière sa maison, Kringle s'est toujours senti attiré par l'étrange et l'inconnu. Adulte, il est parti poursuivre des études d'archéologie. Souhaitant parfaire sa connaissance de l'Antienne Égypte, il passe la plupart de son temps à hanter les couloirs des bibliothèques et plus particulièrement de la bibliothèque John Hay de Providence...*

Basé sur l'œuvre de Howard Philips Lovecraft, adapté de l'Appel de Cthulhu, MYTHOS est le jeu de cartes collectionnables qui vous permet de créer et de vivre des aventures dignes de celles du maître de l'horreur gothique. Personnages issus des romans, nouvelles et scénarios, sites maudits, grimoires interdits, objets magiques et, bien sûr, perte de santé mentale - l'intégralité du Mythe de Cthulhu et de l'univers du jeu y est représentée. Mais si les cartes de Mythos ont au départ été conçues pour permettre à deux aventuriers en herbe de s'affronter lors de combats limités, elles peuvent également être fort utiles à tout Maître de Jeu soucieux de donner encore plus de vie et de réalisme à ses scénarios. Vous découvrirez dans les pages qui suivent plusieurs idées d'utilisation des cartes de Mythos au cours d'une partie de l'appel de Cthulhu. Qu'elles permettent à vos joueurs d'améliorer la création de leur investigateur ou qu'elles vous aident dans le déroulement d'une partie, elles seront le complément vite indispensable à vos prochaines aventures. Mais, n'oubliez pas : VOUS êtes le Maître de Jeu... A vous de choisir parmi toutes ces règles optionnelles celles qui conviendront le mieux à votre style et aux joueurs que vous avez en face de vous. Piochez, parmi les idées que nous vous présentons, celles qui vous conviennent, testez-les et inventez votre propre utilisation des cartes de Mythos. Nous n'avons nous-mêmes pas pu résister au plaisir de vous proposer quelques idées totalement folles... vous les retrouverez dans ce livret sous l'en-tête *Delirium Mythos*.

A vous de jouer : procurez-vous au plus vite un paquet de base plus quelques paquets recharge du jeu Mythos et donnez du sang frais à vos parties de l'Appel de Cthulhu...

Note : Si vous ne possédez pas encore de cartes du jeu Mythos, courez vite en acheter à votre boutique préférée ou commandez-les directement à Jeux Descartes (voir le bon de commande en dernière page). N'oubliez pas que ces cartes vont vous permettre, en premier lieu, de jouer à un jeu passionnant et très astucieux dont les parties vous feront vivre des aventures dignes de celles que peut vous faire vivre le jeu de rôle. Pour vous aider à vous faire une idée de ce que ces cartes vont vous permettre de faire si vous décidez de les utiliser avec le jeu de rôle, vous trouverez, en dernière page, la liste des cartes de Mythos.



th si vous avez décidé de les laisser s'occuper de leur sort !

VISUALISATION DE L'ÉQUIPEMENT : Cartes Objet, Grimoire, Sortilège

Ces trois catégories de cartes peuvent représenter les possessions de vos joueurs. Les ayant acquis au prix d'efforts surhumains, après avoir perdu bon nombre de points de santé mentale et souvent presque autant d'investigateurs, vos joueurs tiennent toujours plus que tout au contenu de leur sac à dos et à celui de leur coffre-fort ! Avec, devant les yeux, vos cartes de Mythos, ils apprécieront de voir précisément à quoi peut ressembler leur exemplaire chéri des *Cultes Innommables*.

En plaçant devant eux les *cartes Objet* correspondant à ce qu'ils possèdent, les joueurs vont indiqueront clairement quel est leur équipement. Une excellente solution pour éviter toute discussion (habituellement inévitable lors d'une partie de jeu de rôles...) telle que "mais si, bien sûr, c'est moi qui ai la *Tête d'Airain*" ou encore de prouver, images à l'appui, qu'il est impossible de cacher sous son imperméable, un *fusil à éléphant*, deux fragments du Disque de R'lyeh plus une tenue complète de scaphandrier...

Les *cartes Grimoire* et *Sortilège* présentent un intérêt équivalent. En posant devant eux leur livre de sorts et en y joignant les cartes des sorts qu'il contient, vos joueurs visualiseront en permanence l'étendue de leurs connaissances occultes et auront ainsi plus souvent la présence d'esprit de les utiliser à bon escient. Et vous, vous saurez toujours qui est l'heureux possesseur du *Livre de Dzryan*, par exemple, ou de l'ouvrage maudit que tous se disputent et qui, sans qu'ils le sachent, porte une malchance tenace à celui qui le détient...

PASSÉ D'UN INVESTIGATEUR : Cartes Allié, Lieu, Objet

Un investigateur a forcément eu une vie antérieure. Ainsi ce capitaine au long cours - aujourd'hui aux prises avec la tribu d'anthropophages hirsutes de

voire premier scénario - a peut-être un jour entendu son voisin de palier, professeur d'anthropologie de l'Université Miskatonic, dire "bonjour ! Moi : ami" en langage Tchotcho ? Mais comment savoir ?... Grâce à Mythos bien sûr !

Préparez trois tas composés des cartes *Allié*, *Lieu* et *Objet*. Demandez à votre joueur de jeter un D3. Le jet indique le nombre de tas dans lequel il va pouvoir piocher. Si le résultat est 1 ou 2, laissez-le libre de choisir la ou les catégories qu'il préfère. Procédez au tirage d'une carte par tas et interprétez le résultat...

Ex. Ainsi, si notre investigateur Joe Kringle a de la chance en obtenant un score de 3 en lançant le D3, il pourra avoir rencontré l'étrange *Albert Shiny* lors d'un dîner de charité organisé par la *Société historique d'Arkham*. Celui-ci lui aurait alors avoué posséder un ouvrage ésotérique très rare, écrit en vieux français (une version épurée du *Culte des Goules*)...

VISUALISATION DES PNJ RENCONTRÉS : Cartes Lieu, Allié, Objet

Avec quelques cartes de Mythos en main, vous avez tout pour réussir une rencontre improvisée. Vos joueurs frappent à toutes les portes à la recherche d'un indice ? Ils piétinent mais vous ne voulez pas leur offrir la solution sur un plateau ? Alors il est temps de sortir un bon PNJ de votre chapeau ! Tirez au hasard une *carte Allié* et improvisez en fonction du résultat. En plein souk, vos joueurs peuvent ainsi "tomber" sur *Ahmed, le guide égyptien* qui les conduira jusqu'aux abords de la tombe d'un prêtre oublié. Ou bien c'est *Zadok Allen*, un clochard rencontré sur le port qui leur donnera l'adresse d'un capitaine à la retraite : celui-ci pourra certainement leur dire à qui appartient ce drôle de trident... Suivant vos besoins, n'hésitez pas à mélanger lieux, alliés et objets (au cas où vos joueurs décideraient de faire les poches d'Ahmed ou de visiter l'appartement du capitaine...). Et n'oubliez surtout pas de glisser parmi tout cela des personnages peu recommandables : les mauvaises rencontres, ça existe aussi !



GESTION DE LA FOLIE : Cartes Phobie, Monstre

Les cartes de Mythos vous permettent de recréer une Table de la Folie à durée déterminée. Plutôt que d'utiliser la table présentée dans les règles de l'Appel de Cthulhu, vous pouvez décider de procéder au tirage d'une des cartes Phobie. **Hydrophobie, monophobie, rhabdophobie** et même peur des médecins (ce qui est assez handicapant pour des joueurs qui peuvent passer une bonne partie de leur vie en hôpital psychiatrique...), vous n'avez que l'embaras du choix. Il ne vous reste plus qu'à procéder à un classique tirage de dés pour savoir combien de temps durera cette affligeante **bactériophobie**, peur des microbes qui oblige l'investigateur qui l'a contractée à se laver les mains toutes les heures !

De même, si le personnage de l'un de vos joueurs est, pour les avoir trop longtemps côtoyés, terrorisés par les **Profonds** au point de ne plus supporter l'odeur du varech, remettez-lui la carte **Monstre** correspondante. Lui et vous ne pourrez ainsi pas oublier cette phobie et vous verrez votre joueur s'enfuir de lui-même à l'arrivée du prochain plateau de fruits de mer...

TIRAGE ALÉATOIRE DE GRIMOIRES :

Cartes Grimoire, Sortilège, Monstre

Que vous écriviez votre propre scénario ou que vous ayez besoin d'improviser le contenu intéressant d'une bibliothèque au cours d'une partie, Mythos peut venir en aide à tous vos impératifs en matière de magie. Il est en effet facile de tirer aléatoirement le grimoire attendant sur les poussiéreuse étagères d'une bibliothèque oubliée ou dans un vieux coffre vermoulu, ainsi que les sorts qui le composent. Dans le cas d'un sort de contrôle, par exemple, vous pouvez également combiner cartes **Sortilège** et cartes **Monstre** pour connaître le type de créature invoqué.

Comme pour ce qui est des lieux, des Alliés et des Objets, les cartes **Sortilège** ne représentent pas la totalité des sortilèges de l'Appel de Cthulhu, loin de là. Il est donc plutôt recommandé d'utiliser cette solution en cas d'urgence, c'est à dire si le grand sorcier que vos joueurs viennent de réveiller de son sommeil millénaire n'a vraiment que cela sous la main...

SCÉNARIO IMPROVISÉ : Cartes Aventure

A l'origine, le jeu Mythos consiste à faire revivre à un investigateur les différentes péripéties présentes sur une carte **Aventure**. Pourquoi ne pas utiliser ces cartes pour donner l'idée de base d'un

scénario plus large, plus abouti. Voire pour relancer une partie en y incluant une seconde histoire, sous forme de scénario bis ou de fausse piste ?...

TIRAGE ALÉATOIRE DES PORTES TEMPORELLES : Cartes Lieu

Que celui qui n'a jamais franchi une porte temporelle par mégarde nous jette la première pierre (de Mnar). Ah ! Se retrouver à des années lumières de je-ne-sais-où, sans gravité, sans repère ni référence et avec pour seuls compagnons de route deux ou trois Chiens de Tindalos affamés qui vous attendent à l'angle du prochain espace-temps ! Quel angoisse pour le joueur... comme pour le maître de jeu : "mais où vais-je donc bien pouvoir le faire atterrir ?..." Pas de panique, Mythos vous assure le voyage. Classez vos cartes **Lieu** en ne conservant que celles marquées de la spirale symbolisant les Portes Cosmiques. Tirez une des cartes au hasard et faites réapparaître votre joueur aux abords du **vieux cimetière d'Arkham (Ouf !)** ou à proximité de **la maison inimmuable (Au secours !)**.

Vous l'avez compris, le simple fait de donner la possibilité à votre joueur de revenir sur Terre est déjà la preuve de votre bonté et du manque d'entraînement des Chiens de Tindalos... Alors n'hésitez pas à corser le tout en y ajoutant un petit saut temporel de quelques siècles ou procédez à un tirage complémentaire dans votre tas de cartes **Monstre**. C'est vrai, il y a toujours foule de **goules** au cimetière d'Arkham à cette heure-ci... (Au secours !)

CRÉATION DE VILLE :

Imaginez... Vous êtes maître de jeu de l'Appel de Cthulhu (ne riez pas ça arrive à des gens très bien) et votre horde d'investigateurs décide de faire une halte surprise dans une ville isolée du Missouri, histoire d'y refaire le plein de cartouches, d'eau bénite et de bandages "spécial premiers soins". Normalement, le dialogue autour de la table devrait rapidement ressembler à cela : "Comment s'appelait le bar devant lequel on s'est arrêtés tout à l'heure ?..." "Quel bar ?..." "C'était pas une bibliothèque ?..." "Donc... Là... On repasse devant la bibliothèque ?..." "Est-ce que, par hasard, dans cette ville, il y aurait une forêt proche d'une rivière qui passerait près du cimetière ?..." "Parce que là... On est toujours pas allés à la bibliothèque ? !" Stop ! Arrêtez tout et munissez-vous de votre paquet de Mythos : c'est si simple d'improviser une ville avec votre jeu préféré ! Tirez au hasard 4 ou 5

Lieux. Tenez compte, pour les décrire, de leurs caractéristiques : la présence d'eau ou d'un cimetière est ainsi représentée par les petites icônes en bas à gauche. Si la carte le permet - c'est à dire s'il y est fait mention du mot grimoire - ajoutez un livre quelque peu ésotérique dans la (fameuse) bibliothèque, voire un personnage allié ou ennemi potentiel au café du coin. Enfin, au fur et à mesure de la visite du groupe de vos futurs aliénés mentaux, disposez-le tout sur un plan rapidement griffonné... et vous voici propriétaire d'une magnifique ville, rapidement et brillamment improvisée ! Merci qui ? Merci Mythos !



LE TAROT DES GRANDS ANCIENS : Cartes Monstre, Lieu, Objet... enfin bref : tout ce que vous voulez !

Et si vous prédisiez l'avenir l'avenir à vos joueurs à l'aide de vos entités préférées ? Triez les monstres de votre jeu, mélangez-les et prenez un air cosmique (je sais ce n'est pas la partie la plus facile). Vous voilà prêt à dire la bonne (ou mauvaise) aventure à un cobaye trié sur le volet. Il vous suffit de lui faire choisir trois cartes dans le jeu et de les poser devant lui. La méthode à appliquer ensuite dépend de plusieurs facteurs hautement scientifiques : la position d'Aldebaran dans le ciel, le nombre de kilomètres entre Celeano et Arkham, l'âge de Carl Standford... En un mot : vous improvisez totalement en fonction des cartes qui sont sorties. Une **goule** peut vouloir dire que l'individu risque de tomber très bas très bientôt alors que l'apparition d'une **chose très ancienne** lui promet une réussite intergalactique. Problème de couple ? La sortie d'une **larve amorphe** est du meilleur augure. Et si votre victime vous demande pourquoi, répondez-lui simplement que c'est comme ça et que c'est toujours mieux qu'une **malédiction de la chose-rat**.



TIR EN RÉEL SUR MONSTRES VIRTUELS :

Les Smith & Wesson défourailent dans tous les coins et la Thomson crépite à tout va ? C'est le moment d'organiser pour vos joueurs une "Monster Ball-trap Party" à l'aide votre jeu de carte favo-

ri ! Procurez-vous de petits supports en plastique pour faire tenir vos cartes verticalement. Posez les cartes des monstres ou de tout autres cultistes assoiffés de SAN sur une table. Confiez un pistolet à fléchette à celui ou celle qui a décidé d'en découdre (tout le monde sait pourtant bien que dans l'Appel de Cthulhu, "mieux vaut courir que guérir"...), et laissez ce joli monde à son destin. Oubliés les pourcentages ! Cette fois-ci, c'est pour de vrai : la compétence en tir de l'investigateur est effectivement celle de celui ou de celle qui vise... Pour représenter les différences de taille qui existe entre les monstres, variez la distance entre le tireur et sa cible. La flèche ne part pas ?... C'est le jeu : même un pistolet en plastique peut s'enrayer ! Et pour que la fête soit complète, mettez en scène les "malus" engendrés par le scénario : un autre joueur (de dos pour éviter tout accident, merci) placé entre le tireur et sa cible, les yeux bandés si la lanterne vient de se briser en tombant et, pourquoi pas, asperger d'eau celui qui s'applique à viser s'il pleut des hallebardes... Bien entendu, rien n'empêche le Maître de Jeu de procéder à l'identique pour le compte des méchants pas beaux, en tirant sur des cartes Personnages représentant les investigateurs. Encore une fois... c'est vous le Maître ! NDLR : Les auteurs tiennent à remercier l'excellent jeu Supergang pour leur avoir inspiré cette consternante utilisation du jeu Mythos.

UNE DERNIÈRE UTILISATION DES CARTES MYTHOS : Jouer à Mythos !

En effet, il ne faut pas pour autant oublier que les cartes ont été conçues pour organiser des parties, à partir de deux joueurs, dans l'univers de l'Appel de Cthulhu. Les règles de Mythos ont été unanimement saluées comme étant originales et conformes à ce qu'on pouvait attendre d'un jeu consacré à l'exploration et la mise en scène d'un univers d'épouvante. Ainsi, entre deux parties de l'Appel de Cthulhu, il sera facile de retrouver cette ambiance de sourde menace et de mystère avec Mythos tout seul. Mieux encore, un Gardien des Arcanes avisé saura s'arranger pour que les investigateurs de ses joueurs trouvent et s'approprient certaines cartes au cours de leurs aventures. Ces cartes là auront une histoire et auront été méritées. Ceux qui les auront gagnées de haute lutte n'en auront que plus de plaisir à s'en servir pour sortir vainqueur des terribles épreuves que peut mettre sur leur chemin une partie acharnée de Mythos.



MYTHOS

Ce jeu inspiré de l'univers de H. P. Lovecraft vous met dans la peau d'un courageux investigateur en guerre contre des entités cosmiques dont la seule vue suffit à rendre fou. Autour du principe des cartes d'aventures, qui dic-

tent le cadre de chaque partie, vous renforcez votre position avec des alliés, des grimoires, des artefacts et des sortilèges tout en évitant le piège des cartes événements et en luttant contre les monstres du Mythe de Cthulhu.

Les Expéditions de l'Université de Miskatonic

Cette extension introduit dans le jeu mille et une facettes de l'université de Miskatonic (ses professeurs, ses étudiants, ses ouvrages maudits), ainsi que de nouveaux sortilèges et des cartes permettant de voyager en paquebot.

Le réveil de Cthulhu

Cette extension introduit notamment divers lieux exotiques, comme la fabuleuse île de R'lyeh, la cité des Profonds ou la sinistre bibliothèque de Celaeno.

Légendes du Necronomicon

Cette extension a pour thème le Moyen-Orient et, tout particulièrement, la mystérieuse ville du Caire. Elle offre la possibilité de voyager dans le passé pour y rencontrer de puissants sorciers.



BON DE COMMANDE

JE SOUHAITE RECEVOIR :

- MYTHOS - jeu de base (60 cartes) 48 F x =
- Les Expéditions de l'Université Miskatonic (13 cartes) .. 15 F x =
- Le Réveil de Cthulhu (13 cartes) 15 F x =
- Légende du Necronomicon (13 cartes) 15 F x =
- commande inférieure à 100 F, frais de port..... 40 F
- commande supérieure à 100 F, frais de port..... gratuit
- TOTAL = F**

Ci-joint mon règlement de F (franco de port) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
 Nom Prenom
 Adresse
 Code postal Ville

