



Into the Myth

Création du personnage

Pour créer votre personnage, jetez 3d6 pour ses quatre attributs :

- **Force (FOR)** : combat, endurance, résistance
- **Dextérité (DEX)** : discrétion, coordination, rapidité
- **Intelligence (INT)** : logique, érudition, finesse
- **Pouvoir (POU)** : sang-froid, charisme, volonté

Compétences : Inventez une profession ou occupation, et choisissez cinq compétences maîtrisées par votre investigateur.

Lorsque votre personnage fait une action qui utilise une compétence maîtrisée, il fait son test sous un attribut en jetant 2d20 et en retenant le plus bas score.

Jouer le jeu



Tester un Attribut.

Lorsque vous faites quelque-chose de risqué mais possible, il faut jeter 1d20 et faire moins ou autant que l'attribut concerné.

Si vous faites plus que l'attribut, vous ratez l'action avec des conséquences fâcheuses et/ou il se passe un évènement qui provoque des circonstances défavorables.

On appelle cela faire un **test d'Attribut** (par exemple: un test de FORce).

N'oubliez pas de jeter 2d20 et retenir le plus bas score si votre **Compétence** est pertinente pour l'action en cours.

Dommages physiques. Réussir une attaque cause le dommage correspondant à l'arme utilisée (mains nues: 1, arme légère : 1d6, arme lourde : 2d6). Le dommage est retiré de la Force.

On fait alors un test de Force. S'il réussit, le personnage peut continuer à agir immédiatement. Si le jet est raté, le personnage est momentanément sonné et désorienté. Lorsque la Force est à zéro, le personnage est inconscient ou mort.

Chocs psychologiques. Certaines situations provoquent un choc psychologique (cadavre défiguré : 1d6, monstre entraperçu : 2d6, titanesque entité surnaturelle : 3d6).

On fait un jet de Pouvoir. S'il réussit, le personnage peut continuer à agir immédiatement. Si le jet est raté, le personnage sombre dans la confusion, reste tétanisé, s'enfuit, riposte de façon désordonnée, etc. Lorsque le Pouvoir est à zéro, le personnage est irrémédiablement fou.

Un repos de quelques minutes restaure la totalité de la Force, en cas de contusions légères.

En cas de blessure grave, le MJ décide du temps requis pour récupérer la Force.

Le Pouvoir se récupère au rythme de 1d6 points par jour de repos complet, ou 1 point par jour sans repos particulier.

Expérience

A la fin de chaque investigation réussie, on choisit quel attribut on aimerait améliorer et il augmente de +1. On peut aussi choisir d'acquérir plutôt une nouvelle compétence.

Into the Myth



Exemples de jeu

On a deux personnages :

- **Parker** : FOR 12, DEX 13, INT 9, POU 10 - arme de poing, baratin, esquiver, lutte, mécanique
- **Samantha** : FOR 9, DEX 8, INT 16, POU 8 - anthropologie, bibliothèque, droit, persuasion, se cacher

Quelques exemples d'action et leur résolution :

Parker se retrouve face à des gangsters puissamment armés qui l'arrosent à la mitrailleuse. Il est à couvert et tente de riposter. Il teste sa Dextérité (13) et jette 2d20 pour voir s'il touche ses adversaires avec la précision souhaitée (compétence : *Arme de poing*).

Samantha fait des recherches dans les archives de la bibliothèque pour retrouver un article de journal (la gazette locale) qui mentionnerait la mort accidentelle de John Mac Pherson, il y a dix ans de cela. Elle teste son Intelligence (16) et jette 2d20, car elle a la compétence *Bibliothèque*.

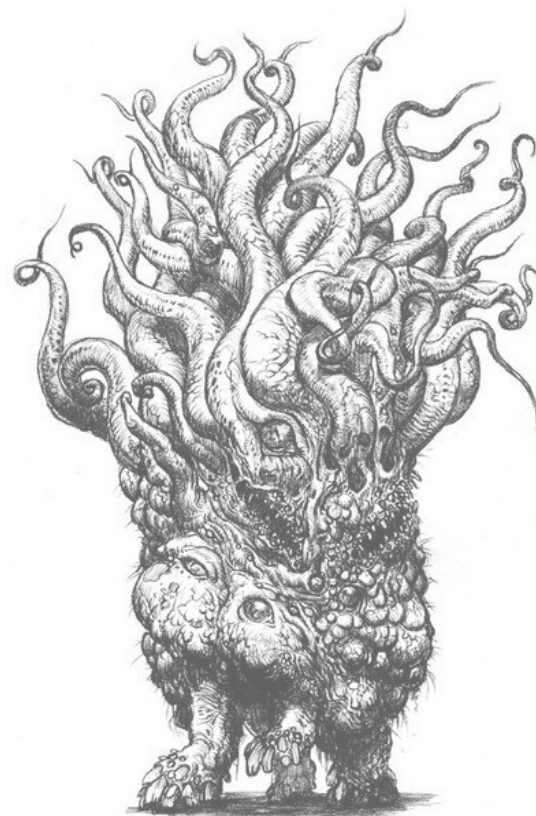
Une Chose sombre et mouvante poursuit Samantha. Elle court se réfugier et se cacher dans la cave. Elle fait un test de Dextérité avec 2d20, car elle a la compétence *Se cacher*.

Exemples de combat et choc psychologique

Parker se bat à mains nues contre une goule putride. Elle le frappe en premier et réussit son jet de DEX. Parker perd 1d6 en FOR. Il rate son test de FOR, et est sonné, permettant à la goule de tenter de porter une seconde attaque.

Samantha découvre un cadavre putréfié dans un sous-terrain. Il a manifestement été poignardé selon des rituels macabres. Elle perd immédiatement 1d6 en POU. Elle fait un test de POU, qu'elle rate : elle sombre dans une confusion momentanée. Aussi n'entend elle pas le bruit de pas dans son dos...

Parker se retrouve face à une immense larve gélatineuse, exsudant un acide corrosif, et qui émet un son inhumain, sorte de gémissement hypnotique. Il perd 2d6 en POU, mais réussit miraculeusement son test de POU : il garde ses esprits et s'enfuit au plus vite.



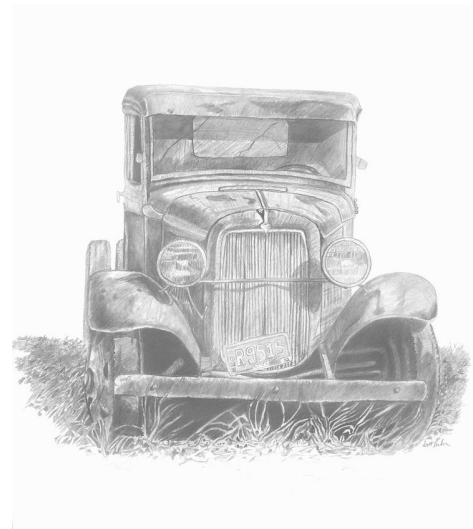
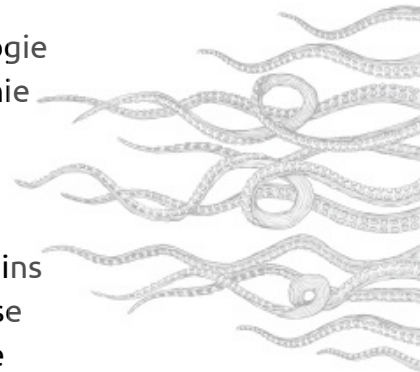


Into the Myth

Liste des compétences

Anthropologie
Archéologie
Arme de poing
Art
Arts martiaux
Astronomie
Baratin
Bibliothèque
Biologie
Chimie
Comptabilité
Conduire une automobile
Conduire un engin lourd
Crédit
Discrétion
Dissimulation
Droit
Ecouter
Electricité
Electronique
Esquiver
Fusil
Géologie
Grimper
Histoire
Histoire naturelle
Lancer
Langue étrangère
Langue natale
Lutte

Marchandage
Mécanique
Médecine
Mitraillette
Monter à cheval
Mythe de Cthulhu
Nager
Navigation
Occultisme
Pharmacologie
Photographie
Persuasion
Physique
Piloter
Premiers soins
Psychanalyse
Psychologie
Sauter
Se cacher
Serrurerie
Suivre une piste
Trouver objet caché



One-shot improvisé



Mise en place

Commencez à jouer immédiatement. Choisissez un lieu au hasard, ou en accord avec les joueurs. Demandez aux Pjs comment ils se connaissent entre eux. Ajoutez deux ou trois PNJs, choisis ou tirés au hasard. Demandez aux joueurs si les Pjs les connaissent et pourquoi.

1d20	Lieux	Personnages
1	bagne	charlatan
2	palace	aventurier
3	capitale	inventeur
4	laboratoire	adorateur
5	fête foraine	mafieux
6	hôpital	musicien
7	église	commerçant
8	tripot	médecin
9	dirigeable	dilettante
10	cabaret	journaliste
11	cimetière	vagabond
12	catacombes	médium
13	théâtre	colon
14	zone industrielle	antiquaire
15	fabrique	criminel
16	port	psychiatre
17	colonie	professeur
18	bibliothèque	artiste
19	zoo	scientifique
20	jungle	sorcier

Une fois la situation initiale suffisante, faites évoluer le jeu en créant des scènes et en étoffant le décor et les protagonistes par des questions, au fil du jeu.

Le MJ a pour mission de :

- décrire et établir le décor, l'atmosphère
- poser des questions aux joueurs
- utiliser et combiner des faits improvisés
- incarner les PNJs de façon convaincante
- créer un climat d'angoisse et de mystère
- mettre la pression sur les Pjs
- les mettre en situation ouverte

Les Pjs doivent :

- décrire clairement leurs actions
- tenter de résoudre le mystère
- inventer des éléments d'univers à la volée
- prendre des risques, élaborer des stratégies
- agir et anticiper plutôt que réagir

Interrogez les joueurs sur la situation initiale :

- où est situé ce lieu ?
- qu'est ce qui s'y trouve d'important ?
- pourquoi les Pjs s'y trouvent ils actuellement ?
- que font les PNJs dans ce lieu : rôle, fonction, raison de leur présence
- comment les Pjs se connaissent ils entre eux ?
- quels sont l'objectif des Pjs, leur motivation et les enjeux ?
- quelles relations entre les Pnjs et Pjs : affaire, proche, amitié, rivalité, famille...?



Exemple :

Les Pjs sont dans *un dirigeable*, en compagnie d'une *artiste* et d'un *scientifique*. Ils s'agit d'une expédition scientifique destinée à collecter des informations dans un lieu reculé, un cratère dans les plaines de Mongolie. On raconte qu'une météorite s'y est écrasé et que depuis, d'étranges phénomènes se produisent sur place.

L'artiste est venu pour dessiner les lieux sous tous les angles et seconder le scientifique.

Les PJs sont liés à l'un ou à l'autre, ou bien ont été embauchés selon leurs capacités.

A mesure qu'on approche du lieu, d'étranges événements ont lieu dans le dirigeable : hystérie d'un passager, avarie dans la salle des machines (sabotage ?), disparition d'un homme d'équipage... On entend aussi la nuit des hurlements dans l'air immobile, qu'on pense être le cri du vent, mais qui vous glace le sang.



Into the Myth

Liste de noms et ouvrages interdits

INVESTIGATEURS

Phineas Landry
Lucien Rutherford
Luther Jermyn
Nicodemus Cameron
Lyndon Whateley
Cpl. Isaac West
Loyd Sawyer
Stoddard Shapleigh
Arthur Zimmer
Patrick Godwin
Darwin Upton
Luke Anderson
Tony Dexter
Christopher Champney
Christopher Brigham
Eliot Hawthorne
Werner Peyton
Pierce Thompson
Sheldon Trescott
Bernard Reese
Welton Champney
Elgin Fenner
Hayden Renwick
Hancock Tufts
Nelson Prosper
Thaddeus Zann
Booker Tilton
Charles Mather
Lindsey Martin
Enoch Caldwell

INVESTIGATRICES

Julia Wolcott
Myrtle Dorsey
Thelma Smith
Hannah Woodville
Vera Driscoll
Vivian Davenport
Winifred Lynwood
Marilyn Travis
Patricia Wilson
Shirley Conrad
Madelyn Rice
Rosetta Emerson
Joan Carter
Lenore Gardner
Barbara Ellery
Gwendolyn Jermyn
Josephine Driscoll
Marie Wellington
Aileen Wellington
Elaine Rutherford
Marilyn Upton
Faye Eliot
Pearl Warren
Jeanne Trescott
Celia Jasper
Marjorie Brandon
Gloria Emerson
Gwendolyn Benton
Myrtle Jermyn
Elaine Darwin

MONSTRUOSITES

Urakkeep
Shugha
Yoth-Hotha
Zoth-Ythoth
Vhlatha
Sho-Hatur
Yna-Shola
Anith
Vha-Mella
Xoth-Ktulzscha
Soth-Ktegua
Ogguarth
Ctho-Ghatyng
Abhon
Nigg-Yiggub
Cthatega
Uggoniath
Kynosha
Yekuran
Abhoth
Kyth-Anog
Shoa-Nartha
Sha-Dhulha
Voon-Shudde
Yith-Keha
Ak-Anan
Sha-Akhur
Xoth-Ghotha
Cthogthoorlyu
Dhanathee



OUVRAGES INTERDITS



Les Visions d'Abus
Le Parchemin de Yiggub
Les Articles de Kelley
Le Dha-Takyn Incunabulum
Les Rites Interdits de Xoth-Abhoth
Le Livre de Chitoatzin
Le Recueil des Observateurs
Les Rites d'Amar
Le Codex de Righte
Les Rouleaux de Xotoqui
Le Livre des Pendus de Cochtzina
Le Testament d'Avinch
Le Athoth Esoterica
Le Livre Pourpre de Neray

Le Livres des Dimensions Cachées
Les Rouleaux d'al-Sha
Les Récits de Pasekhmu
Les Manuscrits de Corby
Les Rites Macabres des Sorcières
Le Grimoire de Ribo
La compilation d'Obanar
Le Miracle Dououreux d'Ak-Anaan
Souvenirs Impossibles de Nelson Caldwell
Les Fragments Illusoires de Jaafi al-Mochai
Les Tablettes Noires de Xochuatzina
Le Grimoire des Choses Sans Noms
Le Recueil Maudit d'Eluannar
Les Voix Muettes du Chemin Multiple



Into the Myth



Fiche de personnage

Empty box for character name.

FOR (Strength icon)

POU (Eye icon)

DEX (Hand icon)

INT (Gears icon)



Compétences



Parker

12 FOR

10 POU



13 DEX

9 INT

Compétences
arme de poing
baratin
esquiver
lutte
mécanique