



Γ Δ Ρ

*Par Suncyam, sur une idée de Zagul développée par Yono PlodPemss, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.*



*Gamma Delta Rhô est un jeu de rôle pour 3 à 5 joueurs, où l'un d'entre eux incarne la Maîtresse de jeu, ci-après MJ, et les autres un personnage, ci-après PJ. Ce choix éditorial ne présume du genre d'aucun des participants.*

*Jouez à ce jeu pour incarner des étudiants fortunés et cyniques, initiés à l'occultisme et avides de faire grandir leur connaissance de ce domaine, ainsi que les pouvoirs qui en découlent.*

*Pour y parvenir, vous avez rejoint la Fraternité Gamma Delta Rhô, qui jouit d'une réputation prestigieuse. Logés au sein de la Fraternité avec vos acolytes, vous serez confrontés d'étranges événements, en sus de votre quotidien.. A vous d'en tirer parti pour devenir de plus en plus puissant, et faire honneur à la Fraternité.*

*Pour jouer les PJ doivent se munir de leur feuille de personnage, d'un crayon et de 2d6. La MJ doit avoir de quoi prendre des notes.*

Crédits :

Couverture : *Brown Wooden Door* par Mike Bird, Pexels  
P.4 et Filigranes : Planche tirée de «*THE BOOK OF THE GOETIA OF SOLOMON THE KING*», domaine public  
P.8 : *Carleton college*, Pixabay  
P.12 : *Convocation*, Pixabay  
4ème de couverture : *Trinity college library*, Pixabay  
Textures : *Paper\_307*, *Paper\_161*, *Paper\_312*, *Texturelabs*  
Toutes ces ressources sont libres de droit

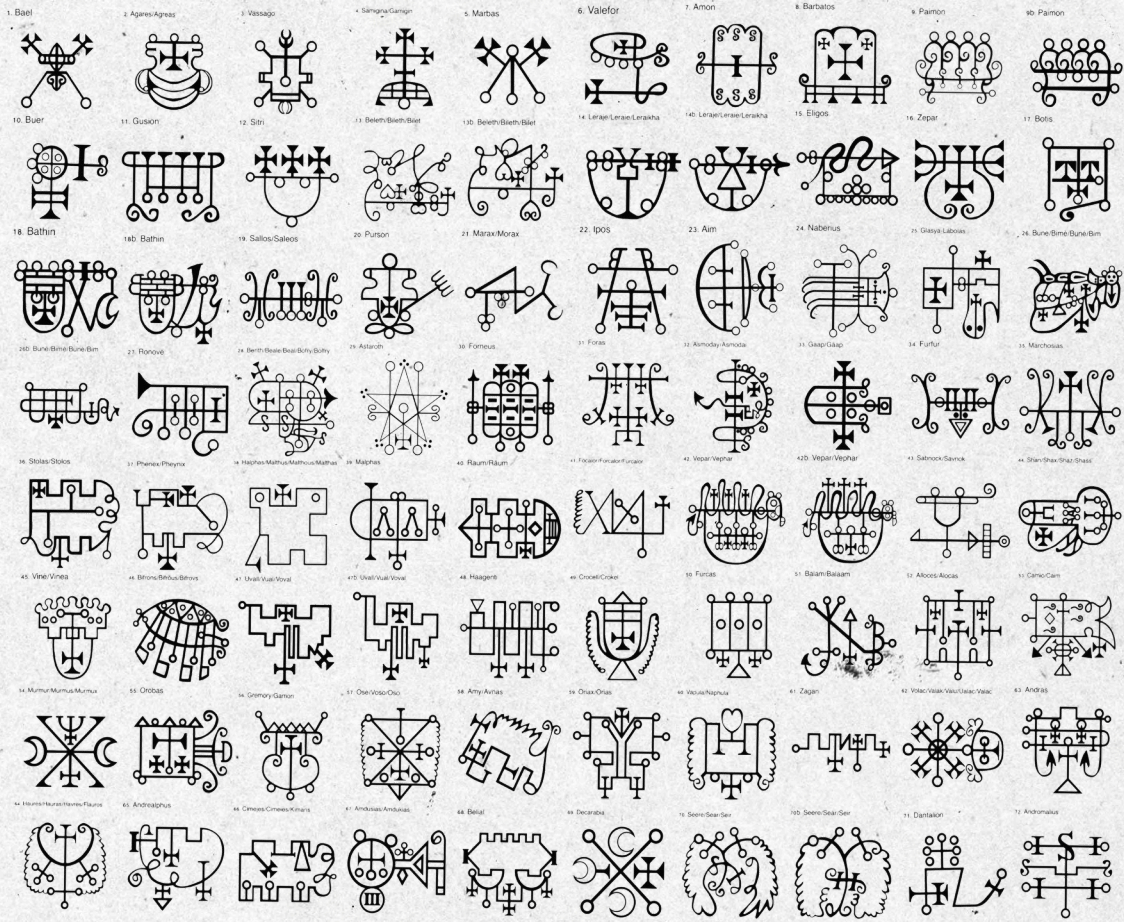
Merci à Paymon, Acefinn et Aligatron pour leurs retours et conseils précieux.



# Sommaire

<i>Circulus Vitiosus</i> Bienvenue à l'université.....	5
<i>Ecce Homo</i> Outils des joueurs.....	9
<i>Nosce te Ipsum</i> Création de personnages.....	10
<i>Doctus cum Libro</i> Les Manœuvres.....	13
<i>Amicus Certus in Re Incerta Cernitur</i> Outils de la MJ.....	17
<i>Ab Urbe Condita</i> L'histoire de la fraternité.....	18
<i>Video Meliora Proboque Deteriora Sequor</i> Manœuvres cachées.....	18
<i>Animus Meminisse Horret</i> Manœuvres de MJ.....	19
<i>Lux in Tenebris</i> Conseils à la MJ.....	20
<i>Memento Mori</i> Scénarios.....	21





Reproduction *Unaussprechlichen Kulte*, p.188, exemplaire « Miskatonic », Von Juntz, 1839



**Circulus Vitosus**  
**Bienvenue à l'université**



*Chers étudiantes, chers étudiants,*

*Bienvenue au sein de l'Université Miskatonic.*

*Fondée en 1690 par les esprits libres du Massachusetts, notre maison commune forme depuis l'élite de notre pays. Vous en faites partie. Soyez en fiers.*

*Nous faisons tous le nécessaire pour que vous réussissiez brillamment votre cursus. Les enseignants sont parmi les plus réputés de « l'Ivy League », notre bibliothèque est mondialement renommée pour sa collection de livres anciens, et le campus est doté des infrastructures les plus modernes qui soient.*

*Aux abords de la charmante bourgade d'Arkham, notre relatif isolement vous permettra de rester concentré sur vos études. À moins que vous ne soyez féru de balades en plein air, la campagne et les quelques villages côtiers avoisinants ne suscitent guère d'intérêt.*

*Que vous soyez des nôtres pour 3, 6 ou 10 ans, saisissez l'opportunité unique qui vous est offerte de faire vos connaissances infinies qui siègent en ces lieux. Faites votre choix parmi nos enseignements tels que l'astronomie, l'anthropologie, l'histoire, le grec ancien et tant d'autres.*

*Pour le reste, profitez de votre passage en nos murs pour devenir ce que vous aspirez à être.*

*Belle rentrée à vous, que la réussite dans vos études soit au rendez-vous.*

*1 septembre 1990*

*Le Président de l'université, Nelson Armitage*



*Bienvenue à toi initié,*

*Tu es désormais membre de la Fraternité Gamma Delta Rhô. Désormais, respecte ces règles :*

*❖ Les membres sont appelés à diriger et encadrer la vie du commun des mortels*

*❖ Les membres ont toute licence pour accroître leur pouvoir ou celui de la Fraternité. Dans la poursuite de cet objectif ils ont notre bénédiction pour enfreindre la loi au besoin*

*❖ Chaque membre de la Fraternité doit prêter assistance à un membre qui en fait la demande. La loyauté entre nous est intangible*

*❖ Toutes découverte faite par un membre doit être rapportée auprès de la Fraternité*

*❖ Chaque Frère ou Sœur doit verser une cotisation annuelle d'au moins 10.000\$*

*❖ Aucune action nuisible à la Fraternité ne doit être entreprise par l'un de ses membres*

*❖ L'appartenance à la Fraternité est perpétuelle*

*❖ Après la fin de leurs études, les Frères et Sœurs deviennent des Anciens, et sont soumis aux mêmes obligations que les membres actifs*

*❖ Si un membre venait à manquer aux règles susmentionnées, le Cercle, instance dirigeante de la Fraternité, est le seul à pouvoir prononcer des sanctions. Elles doivent être suivies et exécutées par l'ensemble des membres*

*Le Cercle*





VUE AÉRIENNE DU CAMPUS NORD, ANONYME, 1990



Ecce Homo  
Outils des joueurs



# Nosce te Ipsum

## Création de personnages

Pour créer ton personnage, suis ces étapes :

- 1 - Choisis un prénom et un nom
- 2 - Choisis le pseudonyme dont t'affuble la Fraternité. Il peut être le nom d'un Dieu antique, d'un démon ou d'une créature mythologique. Pour t'inspirer, tu peux consulter la page 4.
- 3 - Explique l'origine de ta fortune
- 4 - Choisis une ou deux disciplines dont tu suis les enseignements, comme les mathématiques, la littérature, l'astronomie...
- 5 - Choisis deux occupations si tu as une discipline, une si tu en as deux. Comme le football américain, le théâtre, le journal du campus...
- 6 - Prends connaissance des manœuvres de joueur
- 7 - Choisis un archétype. Chacun est unique, et représente la réputation que tu as sur le campus. Vous ne pouvez donc être deux à choisir le même.
- 8 - Chaque personnage est déterminé par une note, qui indique la valeur du personnage dans un des cinq attributs : Sportif, Cool, Sérieux, Friqué, Cringe. Ton livret t'indique lequel est noté A. Distribue pour compléter ton personnage **2-B**, **1-C** et **1-D**. la note A t'apporte un bonus de +2, B de +1, C de 0 et D de -1. Ceux-ci sont à ajouter au résultat de ton jet de dés pour obtenir le résultat final d'une de tes manœuvres.
- 9 - Tu commences avec 0 points de loyauté, sauf le redoublant commence avec 1 point.
- 10 - Indique quelle personne de ton entourage a été initié à la Fraternité et t'a recommandé.
- 11 - Quand tout le monde a fini, chacun décrit brièvement son personnage.

Ensuite décrivez chacun votre tour comment s'est déroulé votre initiation, et quel souvenir douloureux cela a laissé à votre personnage.

### Le Dilettante

*Tu es à l'Université pour pleins de raisons, certainement pas pour étudier. Tu vas en cours à l'occasion, mais la plupart du temps tu profites de la vie estudiantine à ta manière. Dis à quelle activité illégale mais terriblement excitante tu te livres en secret.*

-Tu es noté **A en Cool**

### -Pique-assiette

Quand tu veux attirer une personne ou un groupe dans tes griffes, rien de tel qu'un événement qui fera date. Décris ce que tu souhaites faire organiser, qui en sera l'organisateur officiel puis lance **2d6+Cool** :

Sur un 10+, c'est un succès total et tu es le VIP de la soirée si tu le souhaite. Choisis le programme, les invités...Tu lance avec avantage pendant toute la scène.

Sur un 7-9, ton entremetteur s'en occupe mais il organisera les choses à sa sauce.



## L'Héritier

*Tu fais partie d'une des plus riches familles du pays. Tu as l'habitude d'être au centre de l'attention, mais tu sais mieux que quiconque à quel point les relations humaines sont pourries par le fric. Dis de quel Frère non-joueur tu es particulièrement proche sans que l'argent n'entre en ligne de compte.*

-Tu es noté **A en Friqué**

-**Tout à un prix**

Tu as appris depuis ta plus tendre enfance que l'argent réglait beaucoup de problèmes. Quand tu as besoin d'un objet particulier introuvable sur le campus, appelle ta famille et lance **2d6+Friqué** :

Sur un 10+ il te sera livré en quelques heures, par coursier, à l'endroit de ton choix

Sur un 7-9 choisis 1 :

-Il mettra une journée à arriver

-Il sera de moins bonne qualité que prévu

-Il sera incomplet ou fragile

-Tu devras le rendre dans le même état après utilisation

## Le Marginal

*Tu t'es toujours senti en décalage avec les autres. Bien souvent, ils te l'ont fait payer à leur manière. Au sein de la confrérie, c'est la première fois que tu es accepté et respecté pour ce que tu es. Pour ce qui est de la masse des autres étudiants, ce n'est pas gagné. Dis comment tu as payé le prix pour ta différence auparavant.*

-Tu es noté **A en Cringe**

-**Un petit quelque chose**

Tu as depuis toujours une capacité particulière, comme la télépathie, la télékinésie ou autre chose de ton choix. Quand tu utilises ce pouvoir, annonce quel objectif tu veux atteindre puis lance **2d6+Cringe** :

Sur un 10+, tu y parviens et ceux qui y assistent sont, selon ton choix effrayés, indifférents ou fascinés

Sur un 7-9 tu y arrive mais c'est la MJ qui choisit



## **Le Prodige**

*Ta réputation te précède et tous tes profs brûlent de te voir à l'œuvre. Tu as de grandes facilités à emmagasiner les connaissances et à les restituer sans effort. Dis quelle connaissance très déplaisante sur la Magie tu as découverte en solitaire.*

-Tu es noté **A en Sérieux**

**-J'ai déjà lu ça quelque part**

Quand tu effectues une recherche en t'aidant des ouvrages de la bibliothèque, lance 2d6+Sérieux :

Sur 10+ tu as 2 questions, sur 7-9 une :

- Quel détail qui m'a échappé puis-je apprendre sur... ?

- Quelle information mystérieuse est reliée à... ?

-Quelle est la personne à l'université qui en sait le plus sur ... ?

-En quoi ... est relié à ... ?

-Que va-t-il se passer si ... ?

## **Le Redoublant**

*Ta première année à la fac a été absolument géniale, tu as croqué la vie estudiantine à pleines dents. Puis quand tu as reçu ton bulletin de notes, tu as déchanté. Ta famille t'a payé une deuxième chance, ne te loupe pas cette fois. Dis qui, au cours de l'année dernière est devenu un super ami et qui est devenu un rival acharné. Ce dernier est membre de la Fraternité.*

-Tu as la note **A en Sportif**

**-C'est vous qui êtes enfermé avec moi**

Tu connais le campus comme ta poche, raccourcis et passages secrets compris. Au début de chaque scénario, lance 2d6+Sportif, sur 10+ retiens 3, sur 7-9 retiens 1. Utilise une retenue pour apparaître au bon moment à l'endroit de ton choix, comme par magie.



## DOCTUS CUM LIBRO

### LES MANŒUVRES

Le jeu de rôle est une conversation. Ta seule responsabilité est de décrire ce que fait ton personnage, et comment il réagit face à l'évolution du récit. Dans certaines conditions, la MJ te demandera de lancer 2d6 et d'y ajouter ou retrancher la valeur de l'attribut demandé. Un résultat de **10+** est une réussite totale, un **7-9** une réussite partielle. Si tu fais **6-**, de sérieuses complications ne vont pas tarder à survenir.

Garde en tête que l'enjeu n'est pas de gagner ou de perdre, mais jouer pour voir ce qu'il va se passer.

Certaines manœuvres permettent de lancer avec avantage ou désavantage. Dans ce cas lancez 3d6. Si vous êtes avantagé, gardez les 2 meilleurs résultats. Dans le cas contraire, les 2 plus mauvais.

### Épater la galerie

Quand tu affronte une menace en utilisant tes capacités physiques lance **2d6+Sportif** :

Sur un 7+ tu en triomphe  
Sur 7-9 choisis 2  
Sur 10+ choisis 3 :

- Tu as infligé une blessure
- Tu n'as subi de blessure
- Il te reste de l'énergie et tu peux poursuivre tes efforts
- Tu atteints complètement ton objectif
- Tu n'attire pas d'attention malvenue

### Faire la charité

Quand tu claques ton fric pour obtenir une faveur ou un privilège indu de la part de quelqu'un, lance **2d6+Friqué** :

Sur un 10+, tu atteints ton but  
Sur un 7-9 Ta cible accepte ta proposition, mais la MJ choisit 1 :

-Elle se sent humiliée ou coupable et s'en souviendra

-Quelqu'un est au courant de cette transaction

### Faire le show

Quand tu utilises ta popularité ou ta réputation pour surmonter un obstacle ou devenir le centre de l'attention, lance **2d6+Cool** :

Sur un 10+ tu parviens à tes fins  
Sur 7-9 tu dois d'abord fournir la preuve que celle-ci n'est pas usurpée, ou renoncer

### Donner une leçon

Quand tu fais la démonstration de tes compétences occultes afin d'impressionner, d'intimider quelqu'un, ou juste pour être flippant ou mystérieux, lance **2d6+Cringe** :

Sur 10+ Tu produis ton effet immédiatement  
Sur 7-9 tu y parviens mais la MJ choisit 1 :

- Ta cible ne va pas tenir sa langue
- Ta cible perd les pédales
- Ta cible t'indique qu'il lui en faudra plus pour l'impressionner
- Ta cible te donne le point provisoirement, mais ça ne lui plaît pas



### Révéler ton potentiel

Quand tu lance un sort, décris au MJ l'effet que tu veux produire puis lance **2d6+Cringe** :

Sur 10+ tu lance ton sort avec brio  
Sur 7-9 choisis 1 et la MJ choisit 1 :

- Tu subis une blessure
- Tu est épuisé et ne peut plus avoir recours à la magie lors de cette scène
- Ton effet est amoindri ou un peu trop important
- Tu fais trop de remue-ménage

### Jouer au plus malin

Quand tu cherches à tirer profit de la situation en prenant quelques instants de réflexion, lance **2d6+Sérieux** :

Sur 10+ Tu peux poser 3 questions,  
Sur 7-9 une :

- Qui a réellement le contrôle ici ?
- Qui est l'esprit le plus impressionnable ?
- Qui est la plus grande menace ?
- Quel danger dissimulé me menace directement ?
- Qui peut faire empirer / apaiser la situation ?
- Comment me sortir le plus facilement de cette situation ?

Tu gagnes +1 à suivre pour un jet qui prend appui sur les réponses que tu obtiens.

### Prendre les coups

Quand tu subis une blessure, lance **2d6+le niveau de ta blessure la plus importante** :

Sur 6-, tu résiste sans problème

Sur 7-9 tu flanche brièvement, ton prochain jet se fera avec désavantage

Sur 10+ la MJ choisit si tu perds tes esprits, es pris d'un accès de panique ou perds connaissance

### Interférer

Quand tu veux aider ou déstabiliser un autre PJ, explique comment tu t'y prends et lance **2d6+** la compétence appropriée :

- Sportif** si tu utilises ta puissance physique
- Friqué** si tu dépenses ton argent
- Cool** si tu utilises tes capacités sociales
- Cringe** si tu utilises tes pouvoirs occultes
- Sérieux** si tu utilises tes connaissances universitaires

Sur un 10+ tu choisis si tu augmentes le résultat de 1 ou si tu le baisse d'un degré (un 10+ devient un 7-9 qui devient un 6-).

Sur un 7-9 pareil, mais tu t'expose aussi aux conséquences.



## Loyauté intangible

Quand vous accomplissez une mission donnée par la Fraternité, ou vous acquittez sans scrupule d'un « service » qu'elle vous a demandé. Gagnez 1 de Loyauté.

Vous pouvez dépenser 1 point de Loyauté pour obtenir l'aide de celle-ci à un moment difficile pour vous. La MJ explique comment celle-ci vole à votre secours. Dites ensuite en quoi cette intervention était dérangeante.

Vous pouvez aussi dépenser un point de Loyauté pour augmenter votre réussite d'un degré. Dans ce cas, les savoirs occultes de la Fraternité se déploient pour vous assister dans vos efforts. Expliquez comment vous luttez pour garder le contrôle.

## Blessures

Chaque joueur a sur sa fiche une pyramide composée de 3 niveaux. A chaque fois que son état physique ou psychique se dégrade, la MJ lui indique, conformément à la fiction, ce qu'il doit noter et où. Par exemple « contusion », « entorse », mais aussi « déboussolé »... Quand un rang est plein, les blessures sont inscrites dans le rang supérieur. Quand un PJ doit subir une blessure alors que tous ses segments sont remplis, il décède immédiatement.

Chaque blessure de niveau 2 ou supérieure non prise en charge finira par s'aggraver et à contaminer le segment supérieur.

Par défaut les humains infligent des blessures de niveau 1. Les créatures sauvages, certains pouvoirs occultes et phénomènes paranormaux infligent directement des blessures de niveau 2. Les blessures de niveau 3 sont extrêmement rares et sont l'apanage d'antagonistes extrêmement puissants et rares.

## Expérience

A chaque 6-, le PJ marque en expérience. Au bout de 6 coches, il améliore son personnage d'une des manières suivantes. Chacun ne peut s'obtenir qu'une fois :

-Améliorer une note de C ou moins d'un rang

-Améliorer une note de B ou moins d'un rang

-Lancer une manœuvre de base avec avantage

-Choisir une manœuvre d'un livret inutilisé

-Améliorer leur A en A+ (+3), et baisser une autre note d'un rang

## Loyauté

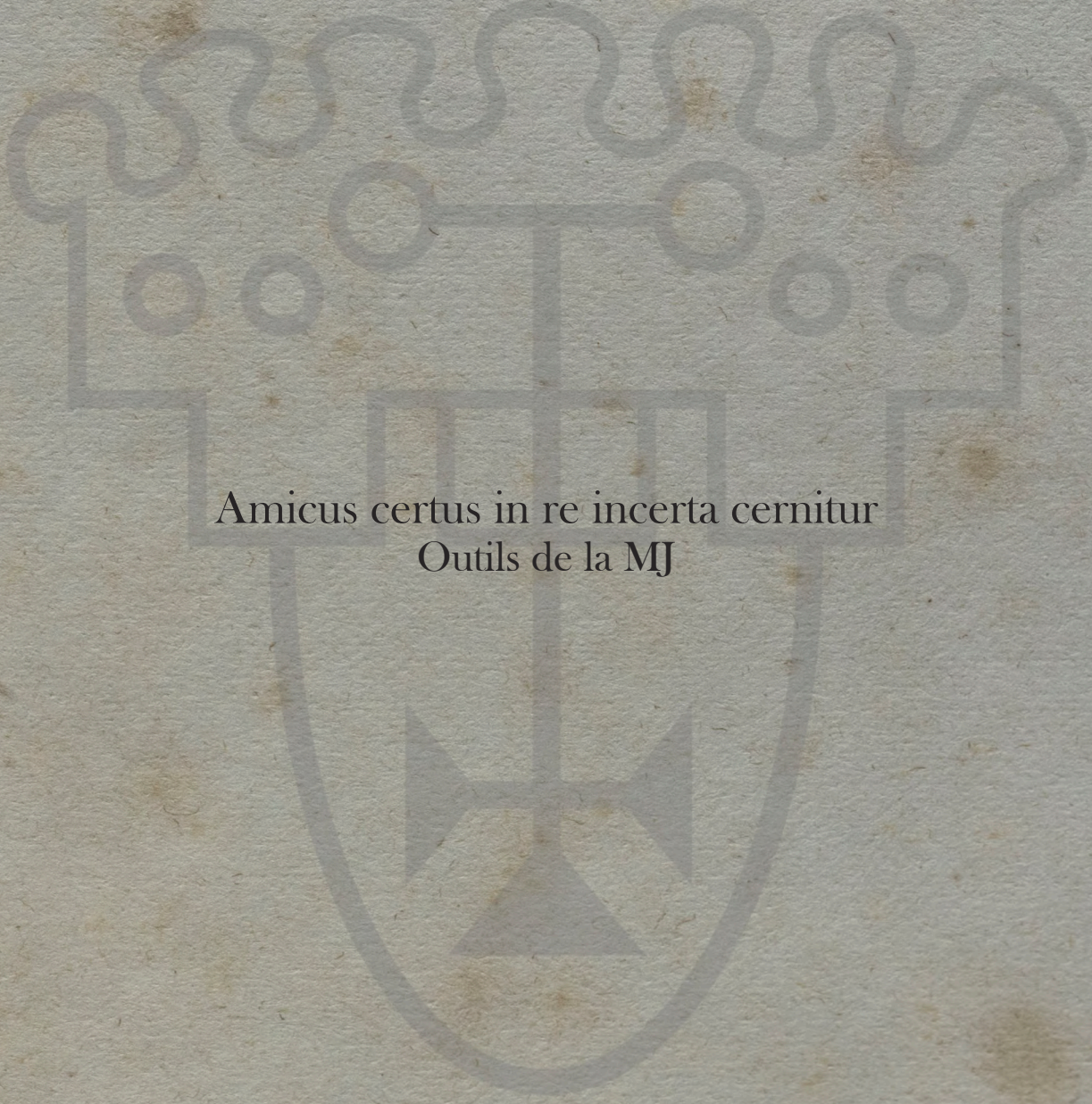
Chaque joueur collecte des points de Loyauté en étant fidèle à la Fraternité, et en perd quand il s'en désolidarise. Vous pouvez avoir un déficit de -1 ou -2 en Loyauté. Dans ce cas il vous faut rendre des services à la Fraternité pour la MJ vous récompenser et vous puissiez le résorber. Si vous arrivez à -3, vous vous rebellez. Indiquez que vous atteignez ce score à la MJ, qui vous indiquera la marche à suivre.





DERNIÈRE PHOTO CONNUE DE JOHN COX, AU PREMIER PLAN.  
1<sup>ER</sup> JUILLET 1989, MIKE CAMPBELLS





*Amicus certus in re incerta cernitur*  
Outils de la MJ



## AB URBE CONDITA L'HISTOIRE DE LA FRATERNITÉ

Le Cercle, ancêtre de la Fraternité fut fondé en même temps que l'Université Miskatonic par deux étudiants occultistes : Joseph Curwen et Gideon Marsh.

Alors que cette société secrète connaissait un certain succès, elle fut interdite après le procès des sorcières de Salem, traquée par les autorités civiles et les ecclésiastiques locaux.

L'avènement des fraternités étudiantes lui donna une nouvelle chance d'essaimer. Elle se rebaptisa «Gamma Delta Rhô»,. Jetant dès lors son dévolu sur des étudiants privilégiés, imbus d'eux-mêmes et persuadés d'appartenir à l'élite de la nation, elle réussit petit à petit à contaminer progressivement l'*establishment* de la côte est.

Les deux fondateurs arpentent encore notre monde, possédant de jeunes étudiants quelques années, les propulsant au rang de maîtres de la Confrérie, puis les faisant disparaître quand il deviendrait incohérent qu'ils fréquentent toujours l'université.

La Fraternité encourage l'individualisme, l'égoïsme, la brutalité et tous les bas instincts. Elle s'emploie à détruire ses recrues vulnérables et totalement dépendantes de ses volontés.

En tant que MJ, votre objectif sera d'abord de *séduire les PJ* en faisant de la Fraternité une force qui les *encourage* et les *valorise*. Puis viendra le moment où elle les *isole* et leur en *demande trop*. Exposez les alors aux conséquences de leurs actes, donnez à voir l'*égoïsme* et l'*indifférence* de la Fraternité. Enfin, suggérez leur qu'il y a un choix à faire : continuer à la servir au prix de leur conscience, ou s'en émanciper en la détruisant.

## VIDEO MELIORA PROBOQUE DETERIORA SEQUOR MANŒUVRES CACHÉES

Contrairement aux manœuvres de base, les manœuvres secrètes doivent rester inconnues des joueurs tant que l'un d'entre eux n'a pas atteint le seuil « Rébellion » sur la jauge de Loyauté, puis se fait exclure de la Fraternité. Dès que cela arrive, portez à leur connaissance les manœuvres qui suivent. Seuls les PJ qui ont quitté la Fraternité peuvent les utiliser.

### Les masques tombent

Quand un personnage quitte la Fraternité, ceux qui y restent remplacent l'attribut « Loyauté » par « Soumission », et l'attribut « Rébellion » par « Liberté ».

### Un visage familial

Quand un PJ quitte la Fraternité d'une manière ou d'une autre, un individu qu'il a déjà croisé lors d'une aventure précédente lui porte secours en lui offrant un toit, du réconfort et le soutien qu'il demande, dans la limite de ses possibilités.

### Amitié indéfectible

Quand un PJ qui a quitté la Fraternité convainc un autre PJ de la quitter à son tour, ils lancent désormais avec avantage les jets pour s'aider mutuellement.

### Baroud d'honneur

Quand un groupe de personnages fait le choix d'empêcher définitivement la confrérie de nuire, chaque PJ lance 2d6+son attribut noté A :

Sur 10+ il obtient un renseignement ou quelque chose qui lui sera crucial dans l'accomplissement de cet objectif

Sur un 7-9, il fait beaucoup de remue-ménage mais obtient un renseignement utile. La Fraternité sera sur ses gardes



# ANIMUS MEMINISSE

## HORRET

### MANŒUVRES DE MJ

Quand un de vos PJ fait un 6-, qu'il ne se passe rien d'intéressant pour vos joueurs ou qu'ils se tournent vers vous en attendant que vous preniez la parole, faites une des actions suivantes :

#### **Faites émerger une menace**

Annoncez un danger à venir, le faisceau d'une lampe à l'orée du couloir, le bruit d'un groupe qui se dirige vers eux... Pourquoi pas des traces étranges sur le rebord de la fenêtre ? Dans tous les cas, faites-leur prendre conscience du danger imminent et laissez-les en tirer les conséquences.

#### **Infligez une blessure**

Si un PJ tente une action risquée, comme se battre, lancer un puissant sort, décrypter un vieux grimoire... Et qu'il échoue, une des solutions peut être de lui infliger une blessure en réponse. Celles-ci ne sont pas forcément physiques, et peuvent s'attaquer à sa psyché.

#### **Attaquez-vous aux proches des PJ ou à leur réputation**

Parfois la solution n'est pas de s'en prendre directement aux PJ. Il peut être bien plus coûteux pour eux de voir leur meilleur ami bizuté par l'équipe de basket alors qu'ils ont humilié le capitaine la veille, leur petite amie disparaître sans laisser de traces... Ou alors ils peuvent découvrir en arrivant en cours que tout l'amphi les regarde bizarrement suite à leurs exploits de la nuit.

#### **Faites intervenir la Fraternité avec un prix à payer**

La Fraternité peut intervenir, soit pour demander aux PJ d'accomplir une tâche, soit pour les sortir d'une situation complexe. Cette intervention est bienvenue mais un brin inquiétante. Profitez de cette manœuvre pour

dévoiler la puissance, les objectifs et l'aura trouble de la Fraternité dans vos parties.

#### **Faites les lancer avec désavantage**

Si la situation se dégrade, une des options peut être de leur infliger un désavantage sur le jet à suivre. On n'échappe difficilement à un fantôme en courant, tout autant que l'on passe rarement inaperçu déguisé en mascotte, en plein milieu d'une piste de danse.



## LUX IN TENEBRIS

### CONSEILS À LA MJ

Voilà quelques conseils pour vous aider à rendre la partie palpitante pour l'ensemble des participants :

#### **Rendez le campus vivant et stéréotypé**

Faites en sorte que chaque partie soit rythmée par un événement typiquement universitaire : une rencontre sportive, un bal de fin d'année, une exposition du département d'archéologie, une soirée de tous les excès chez la sororité voisine... Inspirez-vous de ce que vous connaissez de la vie étudiante, ici et Outre-Atlantique

#### **Faites intervenir le fantastique**

Même si « l'enfer c'est les autres », laissez le fantastique faire irruption dans vos parties, en tant que principal élément perturbateur. Le fantastique, c'est l'apparition d'événements surnaturels dans le quotidien des personnages. Structurez vos scénarios autour d'antagonismes mystérieux : un tableau aspire la vie de ceux qui se perdent dans sa contemplation, des cauchemars plus vrais que nature qui frappent un des joueurs, un climat polaire en juin alors que l'exposition sur l'antarctique vient d'être inaugurée... :

#### **Faites appel aux bas instincts de vos PJ, Puis confrontez les à leur moralité**

Laissez vos PJ résoudre les obstacles avec facilité, puis renvoyez leur à la figure les conséquences de leurs actes. Ce prof de fac qui a truqué leur note s'est fait virer, il est au bord du suicide. Cet étudiant qu'ils ont volé a tout perdu et dort sur le parking dans une voiture. Créez un contraste entre les félicitations de la Fraternité et le résultat de leurs actions.

#### **Disséminez des indices**

Laissez la Fraternité révéler peu à peu sa vraie nature. Celle-ci veut toujours accaparer les causes du fantastique pour les détourner à ses fins ultérieurement.

Son aide n'est jamais gratuite et ses actions sont toujours nuisibles in fine à la communauté. Si on vous laisse rentrer à cette soirée privée, c'est peut-être parce que vous faites peur plutôt que parce qu'on vous apprécie. Et pourquoi la date de fondation de la Fraternité n'est pas la même dans ce livre de la bibliothèque et sur le frontispice de la crypte ? Laissez les PJ déduire que quelque chose cloche progressivement.

#### **Posez des questions sans arrêt**

Quand vous ne savez pas quoi dire ou quoi faire, demandez aux PJ ce qu'ils en pensent. Aussi, posez-leur des questions de plus en plus personnelles et orientées sur ce qu'ils pensent de leur quotidien « est ce que ton personnage est à l'aise avec le fait de faire bosser untel à sa place sur son devoir ? » « Pourquoi tu as des scrupules depuis quelques temps à continuer de le mener par le bout du nez » ?

#### **Jouez avec les points de Loyauté**

Si les PJ contentent la Fraternité en remplissant ses objectifs, n'hésitez pas à distribuer des points de Loyauté. Cependant, s'ils se mettent à désobéir, à tirer au flanc ou à remettre en cause le bien-fondé des consignes qui leur sont transmises, retirez leur ce bénéfice. Conduisez lentement mais sûrement les PJ sur ce chemin, mais laissez-leur le choix en dernière instance. Après tout ils peuvent décider de rester de zélés serviteurs de Gamma Delta Rhô. Le choix leur appartient.

#### **Laissez des zones d'ombre**

Laissez un peu de mystère planer, c'est aux PJ de tirer les conclusions de leurs aventures, pas à vous de lever le rideau sur vos recettes. Laissez-les échafauder leurs théories et piochez-y ce qui vous convainc.



# MEMENTO MORI

## SCÉNARIOS

Gamma Delta Rhô ne fonctionne pas sur la base de scénarios linéaires. Les manœuvres sont là pour provoquer des rebondissements de l'histoire à chaque fois qu'elles sont déclenchées, et il n'est ni utile, ni souhaitable, de tout anticiper. Contentez-vous d'imaginer une menace et d'imaginer quelle empreinte elle laisserait sur le campus si les PJ n'interviennent pas pour s'en occuper.

La menace qui suit est un exemple qui peut être introduit dès votre première partie. Inspirez vous de sa structure en 5 étapes pour générer vos propres menaces. Plusieurs menaces peuvent émerger en même temps, gardez juste une trace de l'avancement de chacune d'entre elles et veillez à ne pas faire crouler les PJ sous l'adversité.

### La Bête d'Outre-Temps

**Résumé :** Le squelette d'un *Smilodon Fatalis*, un félin préhistorique exposé au sein du Muséum du département de biologie, s'anime et hante les nuits du campus, menaçant de s'en prendre aux étudiants.

**Premier acte - faites toujours une scène hors champ, qui annonce la menace sans qu'elle soit identifiable :** Un gardien de l'université effectue sa ronde près du Muséum. Attiré par un bruit étrange, il s'approche du parking où les lampadaires clignotent étrangement. Son cri d'agonie glace d'effroi ceux qui l'entendent.

**Deuxième acte - Le Menace se précise :** Les PJ apprennent le lendemain qu'une effraction a eu lieu au muséum. La police du campus est sur place et tient les étudiants à distance. Rumeurs contradictoires sur les objets qui auraient été dérobés par les ravisseurs.

**Troisième acte - La menace devient concrète :** En rentrant dans sa résidence, une étudiante est tuée par la créature. Le

lendemain matin la direction de l'université annonce un couvre-feu et interdit toute sortie la nuit, quitte à provoquer une fronde chez les étudiants.

**Quatrième acte - Montée en puissance :** Deux nuits plus tard, un groupe de footballeurs échappe de peu à une attaque. Ils réussissent à semer la créature et peuvent en faire une description sommaire.

**Cinquième acte - Paroxysme :** Grisés par leur chance insolente, les mêmes sportifs organisent une soirée dans leur résidence pour se la raconter quelques jours plus tard. Attirée par le bruit, la créature attaque celle-ci et se livre à un massacre sans nom. Parmi les victimes se trouvent plusieurs frères. La Fraternité échoue à tirer profit de la menace et la créature disparaît à jamais.

**N'ayez pas réponse à tout et gardez quelques questions, que vous poserez en temps voulu aux joueurs, ou que la fiction résoudra naturellement.** Par exemple :

-Qui a donné vie à la créature et dans quel but ?

-Pourquoi prend elle pour cible cette équipe alors que de nombreux étudiants bravaient le couvre-feu ?

-Où se cache-t-elle la journée ?

-Qu'a à voir la Fraternité avec ces événements ?



# FEUILLE DE RENSEIGNEMENT

NOM :

REVENUS :

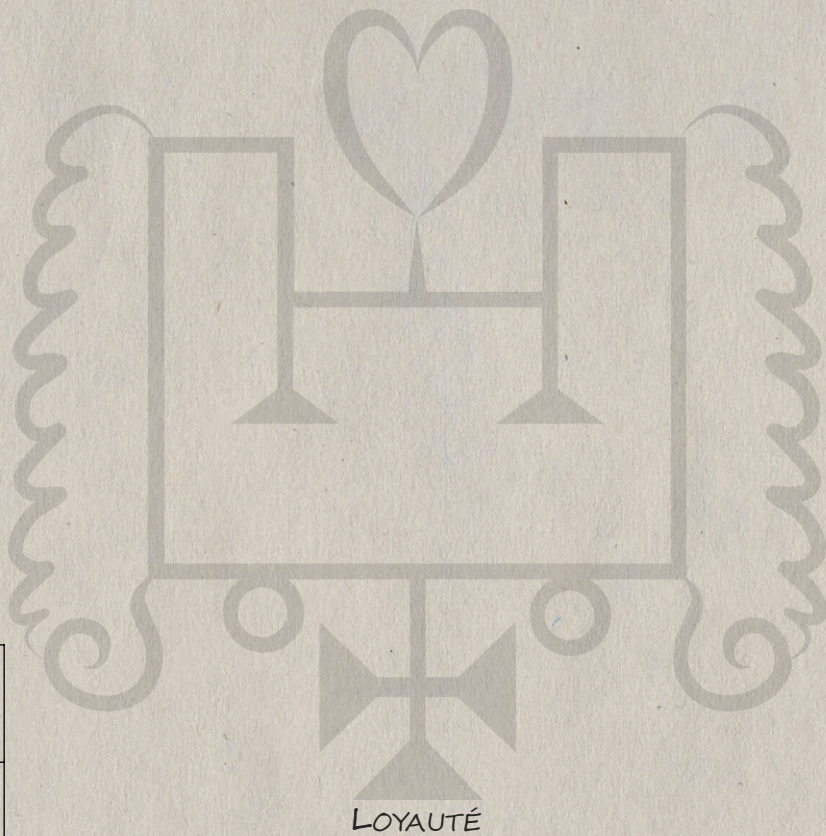
PRÉNOM :

PSEUDONYME :

ARCHÉTYPE :

DISCIPLINES SUIVIES :

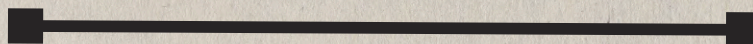
OCCUPATIONS :



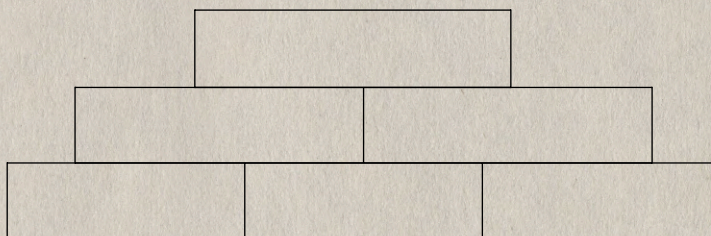
SPORTIF	
COOL	
SÉRIEUX	
FRIQUÉ	
CRINGE	

RÉBELLION


-3    -2    -1    0    1    2    3



BLESSURES







90's, Université Miskatonic. Jouez un étudiant membre de la Fraternité Gamma Delta Rhô. Au sein de ce club select pour gosses de riches, vous apprenez en secret la magie. Que ce soit pour réussir vos examens, explorer les mystères du campus ou devenir plus puissant, la Fraternité est là pour vous.