

# CTHULHU DARK TALES

(supplément aux règles de base de Cthulhu Dark Core)

*Avertissement de l'auteur: ces règles complémentaires n'ont, pour la plupart, pas été playtestées.*

## NIVEAUX DE SUCCES

Au cours de l'enquête, le meilleur résultat au dé détermine la valeur des informations récoltées. Imaginez que vous menez des recherches en bibliothèque sur la ville d'Innsmouth. Ce que vous y trouverez dépendra du résultat au dé:

*1. Un mot, une phrase. Dans tous les cas, si vous avez besoin de cette information pour faire avancer le scénario, vous l'obtenez.*

Il est fait mention de la Société Historique de Newburyport, sans que vous voyiez de rapport évident avec l'enquête.

*2. Une phrase courte.*

La Société Historique de Newburyport est propriétaire de bijoux d'Innsmouth.

*3. Les faits.*

La Société Historique de Newburyport est propriétaire de pièces de joaillerie d'Innsmouth qui jouissent d'une bien curieuse notoriété.

*4. Tous les faits.*

La Société Historique de Newburyport (tout comme la Miskatonic University, Arkham) est propriétaire de bijoux d'Innsmouth qui jouissent d'une bien curieuse notoriété. Une pièce en particulier, une tiare de forme inhabituelle, a sinistre réputation dans la région.

*5. Tous les faits, plus une information supplémentaire de nature commune.*

- ... une étrange histoire.*
- ...une légende à peine murmurée.*
- ...une référence faite à d'anciens textes.*
- ...une connexion à des lieux lointains.*
- ...une relation avec des pratiques religieuses sacrilèges.*
- ...un rapport établi avec des faits similaires.*

Il existe à la Miskatonic University d'Arkham ainsi qu'à la Société Historique de Newburyport des spécimens curieux de joaillerie provenant d'Innsmouth. Une pièce en particulier, une tiare de forme inhabituelle, est liée à l'Ordre Esotérique de Dagon, un culte implanté à Innsmouth. Bien que magnifique, ce bijou est considéré par les autochtones comme maléfique.

6. *Tous les faits, plus une information supplémentaire de nature occulte.*

- *...la réalisation que quelque chose de surnaturel est à l'oeuvre.*
- *...une connexion vers d'autres planètes.*
- *...un lien avec des créatures impies.*
- *...la possibilité d'une intelligence supérieure.*
- *...ce qui s'est passé il y a plusieurs millions d'années.*
- *...ce que les créatures préparent.*
- *...un nom redouté.*

La Société Historique de Newburyport (tout comme la Miskatonic University, Arkham) est propriétaire de pièces de joaillerie d'Innsmouth qui jouissent d'une bien curieuse notoriété. Une pièce en particulier, une magnifique tiare de forme inhabituelle, a cependant sinistre réputation dans la région. Bien que les motifs figurés sur le diadème soient d'une beauté stupéfiante, ils semblent être la sinistre ébauche d'inconcevables abysses bien au-delà de la Terre.

## **CONSEILS**

Pensez à ce qu'un enquêteur compétent peut découvrir. C'est ce qu'on obtient avec un 4 au dé. En dessous de 4, réduisez la quantité d'informations recueillies. Au-dessus, ajoutez des faits supplémentaires tels qu'indiqués précédemment en italique (c'est également assez facile de les improviser).

On peut bien entendu découvrir des éléments supplémentaires à condition d'orienter précisément son enquête. Par exemple, si un enquêteur se livre à l'analyse chimique d'un item extra-terrestre, il pourra découvrir un lien vers d'autres planètes sans avoir à obtenir un 6 au dé.

Si le Dé de Démence est lancé pour plus d'informations (cf les règles de base de Cthulhu Dark), on peut découvrir ces mêmes faits additionnels. On peut par exemple réaliser que les bijoux d'Innsmouth ressemblent à ceux découverts sur des îles du Pacifique Sud.

## **ECUEILS**

Quand un 1 est obtenu sur un dé, choisissez une conséquence:

- ... *ça prendra plus de temps que prévu.*
- ... *quelqu'un va en souffrir.*
- ... *quelqu'un va attirer l'attention de Quelque Chose.*
- ... *quelqu'un entrevoit quelque chose d'horrible.*
- ... *une source d'informations se tarit ou devient introuvable.*

Ces inconvénients sont autant d'occasions d'agir pour le Mythe contre les enquêteurs ou contre leurs sources.

Par exemple: alors que le bus arrive à Innsmouth, vous considérez l'architecture de la ville. Vous obtenez un 1 au dé. L'espace d'un instant, vous entrevoyez une abominable silhouette apparaissant furtivement dans le soupirail d'une église.

Autre exemple: alors que vous interrogez un souldard à Innsmouth, vous lancez un 1. Il se fait tard. Le soleil se couche et le bus s'apprête à partir.

Même si plusieurs 1 sont obtenus, on ne fait entrer en jeu qu'une seule conséquence.

## **HISTOIRES GIGOGNES**

Il se peut que vous rencontriez d'autres personnes au courant du Mythe. Vous pourriez échanger avec eux ou alors lire leur journal, leur correspondance.

Quand cela arrive, vous pouvez décider d'incarner ces personnages au gré des événements qu'ils ont rapportés.

Créez-les comme des Enquêteurs. Jouez leur histoire. Enfin, revenez à vos personnages initiaux, qui viendront juste de lire ou d'entendre cette histoire.

(Vous pouvez jouer de même à travers les rêves)

## **TROIS LANCERS**

Les lancers importants peuvent se jouer en trois fois. S'évader de l'hôtel d'Innsmouth se résoudra en trois lancers. Pour chaque lancer, décrivez un épisode de votre fuite.

Rater deux lancers sur trois signifie l'échec. De même que rater le dernier lancer.

## **MORT**

Si votre enquêteur meurt, créez-en un autre. Ce nouveau personnage sera lié au précédent, par voie de correspondance épistolaire ou suite à la lecture d'un article dans la presse portant sur la mort de l'enquêteur.

Il conviendra au moment judiciaire de présenter le nouvel enquêteur à ses nouveaux camarades.

Si *tous* les enquêteurs meurent, créez une nouvelle équipe qui enquêtera sur la disparition des leurs prédécesseurs.

(Faites de même si un ou des Enquêteurs quitte(nt) le jeu pour quelque raison que ce soit.)

## **PLAYTEST**

Dites-moi si ces règles vous conviennent. Elles sont a priori moins solides que celles de base !

© Graham Walmsley 2010  
Traduction: Frédéric Verdier