

# CTHULHU DARK

## VOTRE ENQUÊTEUR

Choisissez un nom et une profession. Décrivez votre enquêteur.  
Disposez d'un dé de Démence de couleur verte.

## DEMENCE

Votre Démence commence à 1.

Si quelque chose terrifie votre personnage, lancez le Dé de Démence. Si le résultat est supérieur à votre Démence, ajoutez 1 à votre Démence et interprétez votre effroi.

## ACCOMPLIR UNE ACTION

Pour déterminer le degré de réussite de vos actions, lancez:

- 1 dé si la tâche est *dans la mesure des capacités humaines*.
- 1 dé s'il s'agit de *votre domaine professionnel*.
- Votre Dé de Démence, *si vous êtes prêt à risquer votre équilibre mental*.

Si votre Dé de Démence est supérieur à n'importe quel autre dé, faites un Lancer de Démence, comme indiqué ci-dessus.

Votre meilleur résultat au dé renseigne la valeur de ce que vous avez accompli. Sur un 1, vous avez tout juste réussi. Sur un 6, vous avez brillamment réussi.

Exemple: Vous vous échappez d'un hôtel d'Innsmouth, en sautant par la fenêtre. Sur un 1, vous tombez lourdement sur un toit, et attirez l'attention de tous. Sur un 4, vous atterrissez sans heurt sur le toit, mais laissez des traces. Sur un 6, vous disparaissiez tandis que vos poursuivants continuent à fouiller l'hôtel.

Quand vous enquêtez, le plus haut dé indique la teneur de l'information obtenue. Sur un 1, vous obtenez le minimum: si vous avez besoin de cette information pour poursuivre le scénario, vous l'obtiendrez, mais rien de plus. Sur un 4, vous apprenez tout ce qu'un enquêteur compétent peut découvrir. Sur un 5, vous découvrez tout ce qu'il est humainement possible de savoir. Et, sur un 6, vous avez un aperçu de quelque chose qui dépasse l'entendement humain (et lancez alors le Dé de Démence)

Exemple: vous enquêtez sur des manuscrits appartenant à votre grand-oncle. Sur un 1, vous trouvez l'adresse "7, Thomas Street" (correspondant à la scène suivante dans le scénario). Sur un 6, vous apprenez que, du 28 Février au 2 Avril, plusieurs citadins rêvèrent de gigantesques et énigmatiques créatures. Au même moment, un théosophe californien revêtit une robe pour atteindre "l'accomplissement suprême". Parmi les rêveurs se trouvait M.Wilcox au 7, Thomas Street.

## **FAILLIR**

Si quelqu'un considère qu'il serait plus intéressant pour vous d'échouer, il peut décrire la façon dont vous pourriez rater votre action et lance alors un dé. (Sauf si vous enquêtez et que vous *devez* réussir votre recherche afin de continuer le scénario).

Si le lancer de dé adverse est supérieur au vôtre, vous échouez de la manière qu'il vous appartient alors de décrire. Sinon, vous réussissez comme prévu, suivant le degré de succès indiqué par votre dé.

Revenons à Innsmouth: vous tentez de vous échapper par la fenêtre de l'hôtel. Cette fois, quelqu'un pense qu'il serait plus intéressant que vos poursuivants vous rattrapent. Chacun fait un lancer, ils obtiennent le plus haut score. Vous êtes pris.

## **RELANCER**

Si vous avez inclus le Dé de Démence dans votre lancer et que le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez relancer (tous les dés). Si vous ne l'aviez pas fait auparavant, vous pouvez le rajouter et relancer.

Vérifiez le nouveau résultat. Comme indiqué précédemment, le plus haut résultat obtenu indique le degré de succès.

Si le résultat de votre Dé de Démence est supérieur aux autres, faites un Lancer de Démence, même si vous en aviez déjà fait un, après votre précédent lancer.

## **COOPERER ET RIVALISER**

Pour coopérer: chaque participant lance ses dés. Le meilleur résultat détermine la réussite.

Pour rivaliser: chaque participant lance ses dés. Celui qui fait le meilleur résultat l'emporte sur les autres. En cas d'égalité, celui qui a la plus haute Démence gagne. En cas de Démence égale, relancez.

Comme indiqué précédemment, si le résultat de votre Dé de Démence surpasse les autres, faites un Lancer de Démence. Quiconque n'est pas satisfait de son résultat peut utiliser les règles décrites ci-dessus.

## **DETRUIRE LE SAVOIR**

Quand votre Démence atteint 5, vous pouvez alors la réduire en *supprimant des connaissances liées au Mythe*: en brûlant des livres, en interrompant des rituels, en se portant soi-même atteinte, ou en bloquant l'enquête.

Chaque fois que vous procédez ainsi, lancez votre Démence. Si vous obtenez moins que votre Démence actuelle, *diminuez-la de 1*. Vous pouvez continuer à éliminer des informations liées au Mythe, une fois que votre Démence est passée en-dessous de 5.

## **DEVENIR FOU**

Quand votre Démence atteint 6, vous devenez fou à jamais. C'est un moment particulier: quand on perd la raison, on est le centre de toutes les attentions. Exprimez-vous de manière appropriée: hurlez, courez, perdez connaissance.

Ensuite, soit vous concevez un nouveau personnage, soit vous continuez à jouer la folie mais ne tardez pas trop à quitter la scène.

## **AUTRES ECLAIRCISSEMENTS**

Si vous combattez quelque créature rencontrée que ce soit, vous mourrez. En effet, ce livret de base n'intègre pas de règles de combat ou de santé. A la place, lancez le dé pour vous enfuir ou vous cacher.

Les actions humainement possibles incluent: forcer une serrure, trouver R'lyeh, déchiffrer une inscription, se remémorer quelque chose, découvrir ce qui est dissimulé, rationaliser l'horreur.

Ce qui dépasse les capacités humaines: lancer un sort, comprendre quelque chose d'hermétique, agir dans les rêves. Rien ne vous empêche d'essayer: par exemple, si vous ressentez des ondes, vous pouvez essayer de les suivre. Mais vous n'aurez pas la ressource du dé de "capacités humaines", et devrez faire appel au Dé de Démence.

Un excellent résultat aux dés ne court-circuite jamais l'enquête: c'est-à-dire qu'il ne vous permettra pas d'arriver à la fin du scénario en sautant les étapes intermédiaires. Ainsi, dans l'exemple précédent: même si vous obtenez un 6 en fouillant les effets personnels de votre grand-oncle, vous ne trouverez pas les coordonnées de R'lyeh, dans laquelle Cthulhu repose.

Quand vous faites un Lancer de Démence et réussissez: *garder votre calme ne signifie pas que vous êtes en sécurité*. Si vous ratez votre lancer, en dépassant votre niveau de Démence, vous n'avez pas réussi à garder votre calme.

Pour jouer sans fiche de personnage, placez votre Dé de Démence de sorte à garder le compte de votre Démence.

## **QUESTIONS SANS REPONSES**

Qui décide quand lancer la Démence ? Qui décide quand il est nécessaire de savoir dans quelle mesure vous avez réussi une action ? Qui décide de ce qui peut troubler votre personnage ? Qui décide quand vous pouvez échouer ?

Déterminez-le avec votre groupe. Etablissez des hypothèses raisonnables. Ainsi, certains groupes préféreront que le Gardien décide de tout. D'autres partageront la prise de décisions.

Ces règles sont conçues pour jouer des scénarios pré-établis menés par un Gardien. Si vous tentez d'improviser vos scénarios ou de jouer sans Gardien, faites-le moi savoir.

## **ENFIN**

Si vous écrivez vos scénarios et souhaitez en faire des produits autonomes incluant les règles gratuites de Cthulhu Dark, écrivez-moi à [graham@thievesoftime.com](mailto:graham@thievesoftime.com).

Vous pouvez m'indiquer comment ces règles fonctionnent pour vous. Mon mail est [graham@thievesoftime.com](mailto:graham@thievesoftime.com). Sur [www.thievesoftime.com](http://www.thievesoftime.com) vous trouverez d'autres règles pour Cthulhu Dark.

© Graham Walmsley 2010  
Traduction: Frédéric Verdier