

Conseils aux joueurs

À l'ouest d'Arkham, les collines deviennent sauvages, avec des vallées dont nulle hache n'a jamais troublé les bois profonds. Il y a des ravins sombres et abrupts où les arbres s'inclinent avec des formes fantastiques, et où coulent de maigres ruisseaux qui n'ont jamais capté un rayon de soleil. Sur les pentes plus douces, on trouve d'anciennes fermes et des cottages en pierre couverts de mousse, qui semblent à jamais ruminer les secrets de la Nouvelle-Angleterre à l'abri des saillies ; mais ils sont tous abandonnés maintenant, leurs larges cheminées s'effondrent, et les bardeaux des murs gonflent dangereusement sous leurs bas toits mansardés.

— H. P. Lovecraft, *La Couleur tombée du ciel*

Mise en scène

En tant que joueur de *L'Appel de Cthulhu*, vous endossez le rôle d'un investigateur, appelé ainsi parce qu'une grande partie du jeu consiste à rechercher et à évaluer des indices et des preuves. C'est un accident de l'ordre alphabétique si la première compétence portée sur la feuille de personnage est anthropologie, mais cela laisse également entendre que cette première compétence n'est pas quelque chose comme « aikido » ou « attaque ». Les investigateurs ne sont pas des machines de combat. Leurs avantages les plus extraordinaires sont les connaissances qu'ils acquièrent au cours de la partie. Sous la surface du monde, dissimulée derrière la normalité de l'existence, votre investigateur exposera une vérité aux proportions terrifiantes. Le monde et l'univers ne sont pas tels que nous le pensons et les espaces entre les étoiles sont d'une noirceur insoupçonnée. Ignorées par l'humanité, des entités incroyablement puissantes vivent ou dorment en son sein. Cette révélation est porteuse de germes d'une transformation irréversible, comme votre investigateur le constatera en s'avançant sur des voies de pensées oubliées.

En substituant de nouvelles vérités à celles auxquelles ils prêtaient foi, les investigateurs et les personnages qu'ils rencontrent au cours de la partie entament un processus qui corrompt progressivement leurs principes, leurs croyances et leur équilibre mental. Les seules perspectives de votre investigateur sont peut-être la mort ou l'interminable à vie dans un sanatorium, mais il est prêt à payer ce prix puisque son but n'est autre que de contrecarrer l'essor des forces du Mythe sur Terre.

Seuls votre investigateur et ses indéfectibles compagnons tiendront bon contre les forces du Mythe et la corruption des Anciens et de leurs sbires. Après tout, qui sauvera l'humanité si vous ne le faites pas ?

La partie

Interpréter votre personnage

La manière dont vous et votre groupe de joueurs choisirez d'interpréter vos investigateurs vous appartient totalement. Alors que certains joueurs aiment imiter l'accent et les manières de leurs personnages, d'autres préfèrent une approche plus discrète. Mais il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de jouer ! Plus vous serez à l'aise, plus l'expression du caractère de votre investigateur vous viendra facilement. Plus vous vous impliquerez dans votre personnage, plus il deviendra convaincant et « réel ». En jouant à *L'Appel de Cthulhu* vous devenez un acteur, dont le public se limite aux autres joueurs et au gardien.

Essayez de développer suffisamment la personnalité de votre investigateur pour que les autres joueurs puissent imaginer ce qu'il ferait dans une situation spécifique : « Ce bon vieux Al, diront-ils, nous savions que nous pouvions compter sur lui pour sauver la fille du bâtiment en flammes. » Développer votre investigateur, c'est aussi le jouer avec constance.

L'Appel de Cthulhu encourage l'interprétation de son personnage, en particulier lorsque des choix difficiles doivent être faits : aviez-vous le droit, par exemple, de brûler cette ferme remplie d'adorateurs, lorsqu'aux yeux de la loi vos actions étaient meurtrières ? Est-il juste de vous faufiler dans la bibliothèque pour voler ce livre ancien, uniquement parce que le bibliothécaire ne vous permettra pas de le consulter ?

Les dilemmes rencontrés par les investigateurs sont souvent au cœur du jeu, et des séances de jeux entières sont parfois consacrées à discuter de la manière de sortir du pétrin dans lequel vous êtes fourré. Lorsqu'elles sont menées en interprétant les personnages avec conviction, ces discussions peuvent être très amusantes et même particulièrement mémorables. Les décisions

que vous prenez pour votre investigateur n'ont pas à être nécessairement les mêmes que celles que vous prendriez si vous étiez dans une situation donnée. C'est précisément ce qui est intéressant, et amusant, dans le jeu de rôle.

Comme beaucoup d'activités, le jeu de rôle devient plus facile après quelques parties. Ayez toujours une idée de la personnalité de votre investigateur avant de commencer, et permettez aux événements de façonner votre personnage et la façon dont vous interagissez avec les autres joueurs ou personnages contrôlés par le gardien. Laissez votre investigateur grandir en tant que personne distincte au fur et à mesure que la partie progresse. Ainsi, lorsqu'il quittera le jeu, tué ou fou, vous aurez conclu une biographie et pourrez créer un nouvel investigateur, très différent, et poursuivre l'aventure. Idéalement, chaque investigateur créé devrait être nettement différent du dernier.

Coopérer

Même si une partie de *L'Appel de Cthulhu* peut se limiter à un gardien et un joueur, la plupart impliquent un groupe de 3 à 6 joueurs. Le gardien contrôle tous les personnages non-joueurs, tandis que les joueurs œuvrent ensemble pour résoudre les mystères du Mythe et lutter contre les innombrables menaces qu'il engendre.

Les joueurs doivent s'efforcer de travailler conjointement. Par exemple, lorsque vos investigateurs se rendent en expédition dans quelque ruine persique hantée par des goules, combien de temps survivront-ils si les joueurs ne sont pas prêts à s'entraider, à se donner mutuellement les premiers soins, et à se protéger les uns les autres ? Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas jouer un agent secret prêt à retourner sa veste, mais si tout le monde joue de cette façon, il n'y aura pas de réelle incitation à jouer ensemble et vos aventures seront de courte durée.



Conseils aux joueurs

Où seraient beaucoup de protagonistes de Lovecraft sans leurs amis, connaissances, et collègues apportant leur aide dans leurs exploits contre les horreurs du Mythe ?

Souvenez-vous : ceci est un jeu et il est censé être amusant pour tout le monde. Le gardien et les joueurs doivent travailler de concert pour s'assurer que chacun joue son rôle dans l'histoire vécue par le groupe. Pensez à *L'Appel de Cthulhu* comme à une troupe de théâtre, où chaque joueur prend le rôle central à différents moments, mais où tous œuvrent ensemble dans le but de bâtir une histoire intéressante et cohérente.

Cette nécessité de coopération s'étend aussi aux relations entre les joueurs et le gardien. Ce dernier, il est vrai, organise le monde, met en place le scénario et gère les détails, mais cela doit rester un jeu pour lui et il doit lui aussi pouvoir s'amuser. En tant qu'investigateur, vous vous mesurez au Mythe de Cthulhu, pas au gardien ! Ce dernier ne devrait pas avoir peur de demander aux joueurs leur opinion sur les questions posées par le jeu, et si vous n'êtes pas au clair à propos de quelque chose, débattre de ces questions de règles ou des possibilités de jeu avec le gardien peut être très utile. Cependant, ses décisions sont définitives et les joueurs doivent être prêts à revenir sur leurs positions si le gardien est catégorique.

Les connaissances des personnages

Être scientifique et savoir comment concocter des composés subtils et puissants ne signifie pas que votre investigateur, flic de rue moyen en 1922 à New York, sans apprentissage ni formation, puisse aller à Yonkers et ouvrir une pharmacie. Et ce

n'est pas parce que vous avez lu toutes les histoires de Lovecraft que votre investigateur possède une connaissance encyclopédique sur le Grand Cthulhu et les Dieux Extérieurs.

Vous avez le devoir de jouer votre investigateur dans les limites connues du personnage. C'est simplement plus amusant comme cela.

Perspectives du jeu

L'Appel de Cthulhu diffère de la plupart des autres jeux de rôles au niveau du ressenti et de la motivation. Dans de nombreux jeux de rôles en effet, les personnages joueurs sont pratiquement dotés de super-pouvoirs et peuvent directement affronter et tenter de détruire obstacles et adversaires. Généralement, cette stratégie conduit à la catastrophe dans les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. La majorité des monstrosités venues d'un autre monde sont si terribles et souvent si invulnérables que le choix d'un combat ouvert garantit à votre investigateur une fin atroce. Et même le plus petit aperçu de certaines des horreurs les plus macabres peut le plonger dans la folie.

Le temps presse

Si vous avez une bonne idée sur une chose que pourrait faire votre investigateur, faites-la-lui faire, et ne gardez pas cela pour plus tard. Si cela vous semble une bonne idée, c'est probablement que ce serait amusant si cela se passait maintenant, et, de toute façon, de nouvelles bonnes idées vous viendront plus tard. Le gardien vous sollicitera en effet pour trouver des idées fraîches qui aideront à construire l'histoire.

Ne comptez pas trop sur les armes à feu

Certains monstres puissants ne peuvent être blessés par des coups de feu ou des explosions : ce sont des créatures véritablement hors de notre monde, venant des profondeurs d'un espace-temps très différent du nôtre. Si votre plan consiste à leur tirer dessus jusqu'à ce que mort s'ensuive, il fonctionnera rarement. Essayez d'abord un autre plan.

Des tirs en rafales ont tendance à attirer la police, la milice de l'État, les agents du FBI, et toute personne participant à l'ordre public. Si votre investigateur assassine le prêtre local de Yog-Sothoth sans avoir d'abord convaincu la police de la nécessité de cette action, il sera certainement interpellé et arrêté, presque certainement condamné, et finira probablement dans le couloir de la mort ou en prison pour une longue période. Rappelez-vous : vos investigateurs habitent un miroir de notre propre monde, qui possède les mêmes règles et société : les crimes tels que le vol et l'assassinat génèrent habituellement des enquêtes. Les joueurs doivent être conscients que leurs actions ont elles aussi des conséquences. Dans *L'Appel de Cthulhu*, tout comme dans le monde réel, les armes sont mortelles. Soyez prudent !

Les investigateurs de remplacement

Étant donné les menaces auxquelles les investigateurs sont confrontés, la mort et la folie sont monnaie courante. Perdre votre investigateur à mi-chemin dans une partie n'est donc pas une chose inhabituelle. Lorsque vous imaginez un investigateur de remplacement, réfléchissez aux raisons pour lesquelles il vient se joindre à l'équipe d'investigateurs. Parfois, le groupe entier disparaît si-



multanément. Laissez-vous dès lors le scénario inachevé ou introduirez-vous de nouveaux investigateurs pour continuer là où leurs anciens collègues se sont arrêtés ?

Lorsque vous incorporez de nouveaux investigateurs pour poursuivre un scénario, il peut être difficile de trouver les raisons pour lesquelles le nouvel investigateur arrive. Voici quelques idées :

- Demandez à votre investigateur de tenir un journal ou de correspondre avec un ami, un parent ou un contact, qui pourront intervenir et se mettre dans sa peau dans le cas d'une mort prématurée.
- Sollicitez le gardien pour qu'il vous fournisse des suggestions. Considérez les personnages non-joueurs (PNJ) croisés dans le scénario. L'un d'eux peut-il devenir un investigateur ?
- Demandez des idées aux autres joueurs. Jouer l'ami ou le parent d'un autre investigateur peut être une bonne façon de créer des liens entre joueurs et investigateurs. Les personnages n'ont même pas l'obligation d'être des amis. Cela peut même fonctionner particulièrement bien s'il y a des frictions ou des rivalités entre deux personnages joueurs.
- Les organisations pour les investigateurs peuvent être source de sang nouveau. Consultez le *Chapitre Six : Organisations pour investigateurs* pour plus d'idées.

Les investigateurs multiples

Une autre façon de jouer est de faire en sorte que chaque joueur assume le rôle de plus d'un investigateur. Vous pouvez choisir d'agir ainsi pour un certain nombre de raisons. Par exemple, vous découvrez des indices conduisant en Angleterre et d'autres au Brésil. Vous décidez que les deux pistes sont impératives et divisez votre groupe de sorte que les deux sous-groupes puissent faire avancer l'enquête simultanément. Votre personnage « principal » se rend alors en Angleterre, et vous créez un nouveau personnage pour accompagner les investigateurs voyageant vers le Brésil. Tout le monde fait de même. Maintenant, chaque joueur dispose de deux personnages, l'un parcourant les jungles torrides d'Amérique du Sud et l'autre le pays vert et agréable de l'Angleterre. La manière dont tout cela est joué est laissée au libre choix du gardien, mais en théorie, chaque séance de jeu pourrait alterner entre les deux groupes jusqu'à ce que les événements les réunissent.

Les problèmes survenant

en cours de partie

Parfois, les choses tournent mal. Nous ne sommes que des hommes, après tout. Vous pouvez penser être injustement traité par les règles ou par le gardien, ou que ce qui se passe dans l'histoire n'est, d'une certaine manière, pas correct. Mais si quelqu'un n'apprécie pas la partie, cela peut avoir un effet négatif sur tout le monde.

Si vous rencontrez un problème, vous devez donc exprimer vos préoccupations en tant que joueur et tenter de résoudre la question. Si vous remarquez que quelqu'un à la table semble perdu ou ne s'amuse plus, arrêtez de jouer quelques instants et vérifiez qu'il n'y a pas de problème ou s'il faut réfléchir ensemble pour parvenir à une solution. Vous pouvez par exemple être préoc-

cupé par le fait que ce qui se déroule dans l'histoire défie les conventions de l'époque. Certaines personnes ignorent simplement ce fait, tandis que d'autres l'interrogent.

Si le problème touche à une question de règles, n'ayez pas peur de sortir de votre personnage et d'en parler au gardien. Vous êtes certes encouragés à jouer votre rôle, mais vous n'êtes pas obligés d'agir tout au long de la partie en tant que personnage. Il est en effet parfois indispensable d'endosser votre rôle de joueur, comme lors de l'examen des règles et des lancers de dés.

Certains groupes de joueurs ont l'habitude de prendre quelques minutes à la fin de chaque séance de jeu pour faire un « débriefing », réfléchir à la partie qu'ils viennent de faire et vérifier que



Harvey assiste à un cocktail donné lors d'une garden-party à la résidence de campagne de Lord Foxton. Ce dernier (un PNJ) s'obstine à discuter de ses problèmes financiers avec différents invités. Le joueur de Harvey sait que discuter de ces questions est très mal vu dans la culture des années 1920 et en fait la remarque au gardien.

« Oui, répond ce dernier, mais néanmoins, Lord Foxton poursuit sa discussion. »

Le joueur réalise maintenant que le gardien est conscient de cette faute manifeste, mais que Lord Foxton continue en même temps à parler de la manière la plus inappropriée qui soit. Il y a ici quelque chose de clairement incorrect, mais il est évident qu'il s'agit d'un élément légitime de l'histoire plutôt qu'une inexactitude.

tout le monde s'est amusé. Ce peut être le bon moment pour soulever des questions et trouver des solutions.

Le jeu de rôle est basé sur l'interprétation d'un personnage fictif, mais par-dessus tout, vous êtes joueurs et votre plaisir l'emporte sur tout le reste. Œuvrez ensemble pour trouver les compromis adéquats, et tout le monde s'amusera. Mais rappelez-vous : les décisions du gardien sont irrévocables.

Les problèmes survenant entre joueurs

Vous attendriez-vous à ce que deux acteurs se haïssent simplement parce que les personnages qu'ils incarnent sont ennemis sur scène ? De même, il doit

être possible pour deux investigateurs de devenir des ennemis redoutables ou de se trahir sans provoquer d'animosité réelle entre les joueurs.

En tant que joueur, vous verrez progressivement votre investigateur prendre une identité propre. C'est une bonne chose, car cela démontre la force nouvelle de votre interprétation. Cependant, ne cherchez pas à vous servir de cet écart pour justifier un plan d'action si contraire aux intérêts d'un autre joueur qu'il ruinerait tout plaisir de jouer pour lui.

Souvenez-vous :

- Votre investigateur n'est pas une entité autonome, il est entièrement sous votre contrôle.
- Ce n'est pas votre investigateur qui

prend les décisions, c'est vous.

Si un autre joueur poursuit un plan d'action qui gêne vraiment votre plaisir, n'ayez pas peur de parler calmement à ce sujet de joueur à joueur. Ne vous sentez pas restreint parce que votre investigateur ne connaîtrait pas les actions « secrètes » de l'investigateur de l'autre joueur.

Ne pas monopoliser les feux de la rampe

Dans tout groupe de personnes, il y a toujours un silencieux et un bavard. Si vous faites partie de cette dernière catégorie, tâchez d'en être conscient : vous êtes très important et contribuez probablement beaucoup à la partie, mais jetez un œil autour de la table et partagez la vedette avec les autres joueurs. À certains moments, faites valoir votre point de vue, prenez du recul, taisez-vous et voyez comment les choses évoluent.

Rester attentif

Parfois, le groupe se séparera et votre investigateur ne sera pas présent dans la scène en cours. Vous pouvez saisir ce moment pour aller chercher un verre ou faire une courte pause. Cependant, pour une grande part, le jeu est agréable quand tout le monde se concentre en permanence sur ce qui se passe dans la partie. Si vous êtes en train de tripoter votre téléphone ou de lire un magazine tandis que d'autres sont en train de jouer, cela démontre un manque de respect pour les autres joueurs et il va sans dire que parler plus fort que quelqu'un d'autre n'est jamais poli. Au lieu de cela, essayez d'être leur auditoire : applaudissez aux blagues et partagez leur horreur. Il peut également être amusant de leur livrer des commentaires et des idées, même si vous n'êtes pas présent dans la scène. Parfois, le gardien peut vouloir gar-

der certaines choses secrètes vis-à-vis d'autres joueurs, comme lorsque votre investigateur a été capturé par le chef adorateur et que les autres investigateurs n'ont pas réalisé que vous étiez en danger. Dans de telles situations, le gardien peut vous transmettre un message secret ou vous emmener de la table de jeu afin que les autres joueurs ne puissent pas vous entendre. Respectez l'intention du gardien et gardez le secret jusqu'à ce que le temps soit venu de partager vos informations. La révélation n'en sera que plus agréable.

Faire preuve de savoir-vivre

Le jeu de rôle est une activité sociale. Si vous avez envie d'être réinvité pour une autre partie, voici une liste rapide des choses à faire pendant une séance de *L'Appel de Cthulhu* :

- Ne soyez pas en retard pour le début de la partie. Si vous avez un contre-temps indépendant de votre volonté, prévenez les autres joueurs et proposez-leur de commencer sans vous.
- Rassemblez votre matériel : dés, feuilles de notes, stylo, crayon, et feuilles d'investigateur (si le gardien n'est pas en train de les chercher).
- Apportez de quoi manger ou boire, et partagez-le avec tout le monde.
- Participez au rangement en fin de partie.

Trouver le ton

En tant que groupe, vous devriez discuter entre vous du type de partie auquel vous voulez jouer. Vous pouvez viser l'horreur stressante, l'horreur de pacotille ou la comédie d'action *pulp*. Quoi qu'il en soit, le mode de jeu par défaut est l'horreur stressante saupoudrée de quelques scènes d'action.

La Fondation Westley Isynwill (cf.



L'investigatrice de Trudi revient débraillée et ensanglantée d'une infiltration dans une cérémonie d'adorateurs. Elle a risqué sa vie pour contrarier les rituels maléfiques et rapporte sous le bras l'un des livres de la secte. Trudi a l'intention de lire ce vieux tome et d'augmenter ainsi sa compétence Mythe de Cthulhu. Chris, qui joue un religieux bigot, voit le livre et déclare qu'il le brûle immédiatement. Trudi tente de l'arrêter et le gardien leur demande un test de manœuvre de combat rapproché. Chris remporte le test et assomme l'investigatrice de Trudi. Sur un ton victorieux, Chris dit à nouveau qu'il veut brûler le livre. Trudi se tasse sur sa chaise ; son personnage a risqué sa vie pour ce livre, dans l'espoir d'acquérir

des connaissances du Mythe de Cthulhu et d'apprendre à lancer des sorts.

Chris remarque l'expression de Trudi. « *Trudi, ça te dérange vraiment si je brûle ce livre ?* »

Trudi : « *Eh bien, oui en fait. Je comptais que mon personnage apprenne quelques sorts. J'avais hâte de cela, d'autant plus que c'est moi qui ai sauvé le livre.* »

Chris : « *OK, mais cependant, je ne vois vraiment pas pourquoi mon personnage ne le brûlerait pas.* » Chris comprend que ses actions vont gâcher le plaisir de Trudi, mais il estime qu'il agit comme son personnage le ferait. Mais il demande conseil au gardien, en lui suggérant qu'il aimerait que Trudi puisse récupérer le livre d'une manière ou d'une autre.

Le gardien sort une solution de son chapeau et les informe qu'à ce moment, ils entendent frapper à la porte. Alors que Chris va répondre, l'investigatrice de Trudi se réveille suffisamment pour sauver le livre des flammes et le remplace par un autre livre en espérant que personne ne verra la différence. Tout le monde est content : Trudi a récupéré son livre de connaissances occultes, bien qu'endommagé par le feu, l'investigateur de Chris pense qu'il a détruit un tome maléfique, Chris a interprété son personnage sans bouleverser Trudi. Il sait que le personnage de Trudi a encore le livre et les deux joueurs sont impatients du futur conflit lorsque la vérité éclatera au grand jour !



Chapitre Sept : Le quotidien des investisseurs, par exemple, semble pouvoir facilement adopter une approche *pulp* musclée si l'on en croit les fusils de chasse à canon scié qu'Eddie Gump porte dans des étuis d'épaule. Vous préférerez peut-être, pour les histoires auxquelles vous participez, une approche plus réaliste et sans concessions, mais à moins que tout le monde à la table ait la même approche que vous, ce style de jeu sera discordant. Cette incohérence peut engendrer mépris et mécontentement parmi les joueurs, qui trouveront que vous prenez le jeu trop au sérieux ou trop à la légère. La meilleure façon de résoudre ce désaccord est d'en discuter entre vous et de chercher une approche consensuelle.

Comédie et horreur font bon ménage. Dans de nombreux films, l'ambiance bascule de l'une à l'autre avec une efficacité redoutable. Toutefois, si l'humour se fait trop présent, l'horreur s'affaiblit. Les blagues et les rires sont importants, mais lorsque la partie atteint un point culminant, il devrait en être de même de l'horreur.

Certains groupes utilisent les trente premières minutes d'une séance de jeu pour prendre des nouvelles, raconter des blagues et se détendre – évacuez tout cela avant le début de la partie. Essayez de tracer une ligne claire entre temps social et temps de jeu.

Il s'agit ici d'un jeu d'horreur et vous pouvez vous attendre à ce que les joueurs apprécient le fait d'avoir peur. Mais nous avons tous des vues divergentes sur ce qui est acceptable ou non. Vous devriez parler de vos limites avant de jouer. Discutez avec les autres joueurs pour savoir s'il y a des choses qu'ils ne veulent absolument pas voir dans le jeu. Les réponses peuvent être tout à fait inattendues : un

joueur peut n'avoir aucun problème avec la violence, sauf si elle est dirigée vers des animaux. Évaluez le degré de cette opposition. Ensuite, vous pouvez éviter entièrement le sujet, ou contentez-vous d'un « fondu au noir » pour suggérer une ellipse quand cela se produit durant la partie.

Traiter des thèmes historiques déplaisants

Des questions désagréables peuvent survenir au cours du jeu. Vous pouvez personnellement estimer que votre interprétation des préjugés et du sectarisme est digne d'un Oscar, mais un autre joueur pourra la trouver offensante. Le monde des années 1920 était très différent du nôtre. Les comportements que la plupart d'entre nous trouveraient répugnants étaient alors ordinaires et acceptables. Le racisme, la xénophobie, l'intolérance religieuse et la discrimination sexuelle faisaient alors partie de la vie quotidienne et on y adhérait souvent haut et fort. De nombreuses lois soutenaient systématiquement la ségrégation et les discriminations de toutes sortes, et les forces sociales ayant les rênes du pouvoir souscrivaient à cette législation. Cela étant dit, le fait qu'il s'agisse de questions touchant l'époque ne signifie pas que vous êtes obligé de les intégrer à votre partie, et certains groupes peuvent préférer les détourner ou même les ignorer complètement.

Au bout du compte, la façon dont vous jouez vous appartient, à vous et votre groupe, mais si vous vous apprêtez à utiliser dans vos parties des thèmes touchant à la discrimination, il est fortement recommandé que vous en discutiez dès le début.

Jouer à une période donnée

Les parties de *L'Appel de Cthulhu* peuvent se dérouler à n'importe quelle période de l'histoire humaine, que ce soit la Rome antique ou un port spatial dans un futur lointain.

Si nous sommes naturellement familiers avec un contexte moderne, notre connaissance des Années folles ou de l'Angleterre victorienne n'est peut-être pas si bonne que cela. Ce n'est pas un problème. Ne soyez pas intimidés à l'idée de jouer dans une période inconnue. Votre gardien vous guidera, et, très rapidement, votre investigateur se retrouvera immergé dans la découverte d'un complot ignoble, sans se soucier de savoir s'il fait ou dit des choses appropriées ou non à la période.

Essayez de ne pas trop vous enliser dans les détails pour savoir si telle ou telle chose avait déjà été inventée ou si telle ou telle personne était encore vivante, et ainsi de suite. Évidemment, si vos personnages roulent dans une voiture dans un scénario se déroulant dans la Rome impériale, il y a quelque chose qui cloche ! Discutez du contexte en groupe, faites avec ce que vous savez et improvisez le reste.

La clé, c'est la cohérence. Si vous n'êtes pas sûr de savoir s'il y avait des téléphones en 1897, il suffit de prendre une décision et de s'y tenir. N'oubliez pas votre but, qui est de créer une histoire agréable et pas nécessairement de reproduire un simulacre historique de faits précis.

Pour les joueurs souhaitant en savoir plus sur les contextes historiques, il y a des trésors d'informations disponibles sur Internet et de nombreuses ressources gratuites destinées aux joueurs de *L'Appel de Cthulhu* souhaitant avoir une meilleure compréhension des années 1920. Un certain nombre de suppléments édités chez Sans-Détour (cf. les Essentiels sur le site de l'éditeur, ainsi que les collections *Cthulhu 1890*, *Achtung! Cthulhu* et *Delta Green*).

Les listes d'équipement (pages 224-231) fournissent aussi des conseils utiles sur les objets courants accessibles aux investigateurs, selon la période.

La santé mentale

L'Appel de Cthulhu est un jeu qui traite de thèmes sombres, dont la mort et la folie font partie. Mais en aucune façon il ne vise à banaliser la maladie mentale dans la vie réelle. Même s'il emprunte des termes à la médecine psychiatrique pour créer un sentiment de vraisemblance, il est en réalité davantage influencé par ce qui est dépeint dans les films et les histoires. Ce n'est pas une mauvaise chose. Jouer la maladie mentale de manière réaliste n'est pas l'ob-

jectif. Beaucoup de joueurs prennent plaisir à décrire la plongée progressive dans la folie de leur investigateur, mais parfois de manière sérieuse et convaincante, parfois de façon outrancière et même comique.

Conseils au sujet des règles

Quand lancer les dés ?

Un jeu de rôle est bien plus qu'une simple suite de lancers de dés. S'ils sont amusants lorsqu'ils servent à résoudre une situation tendue, ils peuvent aussi rapidement devenir ennuyeux s'ils se multiplient pour tout et n'importe quoi. Ne soyez pas trop prompt à lancer les dés. Le gardien décidera quand un test est nécessaire. Ce n'est pas parce que vous vous faufilez discrètement ou que vous prenez une photo que vous devez obligatoirement lancer les dés. En règle générale, si la tâche est routinière, vous n'avez pas besoin d'effectuer de test. Ne lancez donc les dés que lorsque l'action correspond à quelque chose d'important, comme par exemple essayer de persuader le chef du culte que vous êtes son frère disparu depuis longtemps, ou dans le cadre d'un combat, où chaque lancer de dés peut être une question de

vie ou de mort. L'objectif d'un test est avant tout d'ajouter intensité et incertitude à la partie.

Le gardien n'enfreint aucune règle en vous permettant, sans effectuer de test, de sauter par-dessus un abîme ou de rouler vers des commerces. Il est libre de décider si un test est nécessaire dans une situation donnée.

Définir des objectifs

Lancer les dés sans préciser explicitement pourquoi revient à signer un contrat sans l'avoir lu. Avant de lancer les dés, vous devez vous mettre d'accord sur la signification d'une réussite. C'est souvent évident, mais pas toujours. Vous devez également attendre que le gardien annonce le niveau de difficulté, afin que tout le monde sache, quand les dés heurteront la table, s'il s'agit d'une réussite ou d'un échec. Ne soyez pas surpris si le gardien vous demande de relancer les dés si vous les jetez avant qu'un niveau de difficulté ait été défini. Lorsque vous définissez un objectif, efforcez-vous d'être simple et clair. Le gardien peut rejeter votre objectif s'il le juge inacceptable ou non approprié à la situation. Dans ce cas, il ne vous reste qu'à négocier jusqu'à attendre un compromis acceptable. Établir un objectif

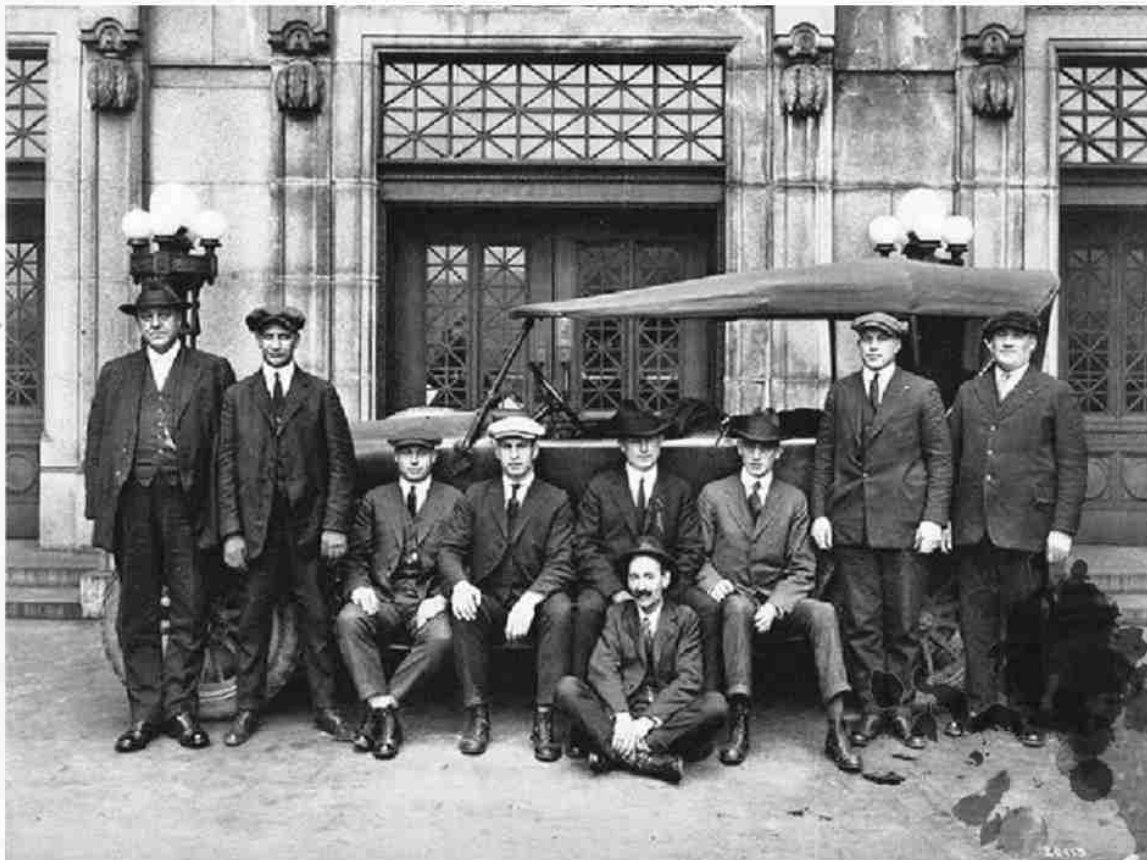
consiste alors à définir en quelques mots ce qui se passera si vous réussissez votre test.

Parfois, le gardien peut effectuer un test contre vous. Dans ce cas, il doit lui aussi établir son objectif. S'il vous semble déraisonnable, vous devez le dire avant qu'il n'ait lancé les dés. Idéalement, vous et le gardien pouvez discuter de l'objectif et parvenir à un accord. Cependant, la décision du gardien est toujours sans appel.

Soyez créatifs lors de la définition des objectifs. Le gardien vous dira si vous en demandez trop. Vous pouvez par exemple dire que votre investigateur parcourt le *New York Times* à la recherche de messages codés envoyés par un culte. Même si le gardien n'a pas réfléchi à la possibilité qu'ils passent des messages codés via des annonces dans des journaux, il peut apprécier l'idée et être prêt à l'incorporer dans son intrigue. Si l'objectif est accepté, le niveau de difficulté sera probablement extrême, ne laissant qu'une petite chance de succès. Mais si vous réussissez votre test, votre investigateur aura trouvé un indice utile.

Narrer le succès

Si vous réussissez un test de compé-



Pourquoi fixer un objectif est important ?

Si vous n'êtes pas d'accord avec un objectif ou un niveau de difficulté avant de lancer les dés, vous pouvez vous retrouver à lancer les dés, puis à attendre l'interprétation par le gardien du résultat. Cela peut générer frustration et déception quand il y a discordance entre l'interprétation du gardien et les attentes du joueur. Définir un objectif vous donne un moyen d'éviter de tels malentendus.

tence, vous avez la possibilité de décrire l'action qui en résulte et la manière dont elle se déroule. Cela peut donner lieu à quelques mots brefs ou à une longue narration, en fonction de l'importance de l'événement et de votre inspiration du moment. La différence entre vos descriptions et celles fournies par le gardien est que ce dernier connaît et maîtrise le contexte, alors que vous ne connaissez pleinement et entièrement que celui de votre investigateur. Si vous incluez dans votre description des éléments incompatibles avec le contexte, le gardien a le droit de les changer contre d'autres plus adaptés au scénario. Dans certains cas, vous ne saurez pas ce qui se passera après votre réussite et devrez vous tourner vers le gardien. Par exemple, lorsque vous réussissez à crocheter une serrure de porte, vous ne saurez probablement pas ce qui se trouve derrière.

Vous venez juste de réussir un test de pilotage dont le but était de « réussir un atterrissage d'urgence sur la glace ». Plutôt que d'annoncer simplement « Nous atterrissons », vous pouvez élaborer : « Il doit y avoir un vent latéral, je le sens nous repousser sur la droite... Le train d'atterrissage est pris dans la glace. Nous frappons le sol, et rebondissons brusquement dans les airs. Mais la secousse a libéré les roues, et j'arrive à nous poser. »

Accepter l'échec

Ne soyez pas déçu si vous ne réussissez pas tous les tests. Acceptez l'échec ! Cela peut conduire l'histoire vers des horizons inattendus. Parfois, avec le recul, vous pourriez même être très reconnaissant envers votre investigateur de ne pas avoir réussi à ouvrir la porte de la cave...

Redoubler un test

L'option de redoubler un test est loin d'être automatique. Il incombe au joueur de justifier ce redoublement, sans quoi il sera refusé. Vous devez expliquer ce que votre investigateur fait de plus ou de différent par rapport au test ini-

tial. Vous devez déclarer votre désir de redoubler le test juste après avoir raté le test. Les autres joueurs et le gardien doivent bien sûr vous laisser un moment pour réfléchir.

Chaque description des compétences dans le *Chapitre Cinq : Compétences* fournit quelques exemples de redoublements. À vous de vous en inspirer pour inventer les vôtres.

Même si vous cherchez à atteindre le même objectif via une méthode différente, cela compte comme un test redoublé. Évidemment, il y a des zones d'ombre, lorsqu'il n'est pas absolument certain si le test est redoublé ou s'il doit se transformer en un objectif différent, surtout quand vous testez une compétence différente. C'est au gardien de statuer. Le facteur décisif est de savoir si l'objectif est le même ou non.

Préfigurer les conséquences d'un échec

Si vous ratez le test de compétence ini-

Harvey essaye d'entrer par effraction dans une maison. Son objectif est de « crocheter la serrure de la porte d'entrée » en utilisant sa compétence crocheter. Il rate le test, mais il a la possibilité de le redoubler. Il décide plutôt d'ouvrir de force l'une des fenêtres en utilisant sa FOR. Il échoue à nouveau, et il lui reste toujours la possibilité de redoubler ce nouveau test. Il décide de changer encore d'objectif, et indique cette fois qu'il « essaye de grimper et d'entrer par une fenêtre à l'étage » en utilisant sa compétence grimper. Le gardien décide dès lors que l'objectif doit être clarifié et insiste pour qu'il soit remplacé par « réussir à pénétrer dans la maison ». Si Harvey échoue cette fois, il n'aura pas d'autre choix que de faire un test redoublé s'il veut toujours entrer dans la maison, indépendamment de la prochaine idée d'entrée inédite que proposera le joueur.

tial, votre investigateur doit se faire une idée du risque encouru en le réessayant. Lorsque le test est redoublé, le gardien peut choisir de mettre les conséquences sur la table pour souligner les risques pris par votre investigateur. Mais s'il ne le fait pas et que vous n'êtes pas sûr de ce qui pourrait se passer, demandez au gardien de décrire les conséquences d'un échec au test redoublé. Bien sûr, si c'est quelque chose que votre investigateur ignore, comme le déclenchement d'une alarme à distance, le gardien peut rester très vague sur ces conséquences.

Redoubler un test de perception

Les tests de perception comprennent les compétences trouver objet caché, écouter et psychologie. Le gardien peut exiger la réussite d'un test avant de donner un indice. Si vous ratez un test de

perception et que vous ne recevez aucun indice, vous pouvez tenter de redoubler le test. Comme toujours, c'est à vous de décrire les actions de votre investigateur et comment elles justifient ce redoublement. Voici quelques exemples sur la façon dont vous pouvez justifier de redoubler un test de perception.

Test de trouver objet caché

- S'arrêter un moment et concentrer toute votre attention.
- Remuer ciel et terre, fouiller la pièce de fond en comble, vider chaque tiroir, tirer les rideaux, arracher le plancher, etc.

Test de psychologie

- Étudier attentivement le visage de la personne, sans égard pour tout ce qui peut se passer autour de vous.
- Poser des questions directes et indiscrètes.

Test d'écouter

- Se tenir complètement immobile et à l'écoute, peut-être en collant l'oreille contre une porte ou au sol.
- Appeler à haute voix et attendre une réponse.

Vous pouvez avoir quelque inquiétude sur le fait que, si votre investigateur n'a pas conscience d'avoir raté quelque chose quand vous échouez à un test de perception, il n'a aucune raison valide de poursuivre ses recherches. Si le test initial était de votre fait, redoubler le test peut sembler logique, mais si l'investigateur n'était pas en train de chercher activement, comment sait-il qu'il a raté quelque chose ? La réponse vous appartient. Si vous voulez ignorer le fait que le gardien vous a demandé d'effectuer un test de perception, c'est très bien. Si vous souhaitez utiliser une information que vous avez en tant que joueur pour faire faire à votre investigateur quelque chose qu'il n'aurait autrement pas fait, c'est très bien aussi.

N'oubliez pas que si vous redoublez un test de perception, le gardien imaginera des conséquences négatives qui

Harvey ouvre une armoire à linge et le gardien demande à sa joueuse d'effectuer un test de trouver objet caché, qu'il rate. Harvey ignore qu'il a manqué quelque chose, mais Anne sait qu'il vient d'échouer à un test de trouver objet caché et qu'il doit y avoir un indice quelque part. Soit :

Harvey s'éloigne en ignorant qu'il a raté quelque chose.

Soit :
Harvey, agissant sur une intuition, fouille l'armoire de manière plus approfondie et découvre peut-être qu'elle a un faux fond dissimulant un coffre-fort.

Les investigateurs ont suivi un adorateur jusqu'à une vieille maison. Il commence à faire sombre et vous n'avez qu'une lampe de poche pour vous tous. Le gardien demande un test majeur de trouver objet caché, que tout le monde rate. La tension monte. Vous savez que vous avez raté un indice. Allez-vous vous mettre à fouiller la maison ou partir pour peut-être revenir en journée ? Fouiller vous permettra de redoubler le test de trouver objet caché. Ce qui peut donner lieu aux deux développements suivants :

- Vous redoublez le test avec succès et découvrez des traces de sang, ce qui vous permet de vous rapprocher silencieusement et, peut-être, de surprendre l'adorateur caché.
- Vous ratez votre test redoublé et, en conséquence, l'embuscade de l'adorateur surprend votre investigateur à quatre pattes, en train d'examiner une tache au sol !

n'auraient pas eu lieu en temps normal !

Les interactions sociales

Le combat, les poursuites et autres conflits physiques nécessitent évidemment d'avoir recours aux dés pour déterminer qui l'emporte, là où certaines interactions sociales peuvent être jouées et résolues naturellement, les joueurs et le gardien prêtant leur voix aux personnages qu'ils interprètent. Cependant, lorsque les investigateurs s'engagent dans des formes d'interaction sociale qui ne peuvent être réalisées à la table de manière satisfaisante, comme l'intimidation, le baratin, l'interrogatoire, la séduction, ou le charme, les dés s'avèrent très utiles. Bien sûr, ces actions peuvent être jouées, mais leurs effets réels ne peuvent pas être entièrement reproduits. Personne ne s'attend à devoir intimider effectivement le gardien (et encore moins le séduire !) lorsque son investigateur tente d'intimider un personnage non-joueur. Pour cette raison, *L'Appel de Cthulhu* possède des règles d'interaction sociale.

Un certain nombre de compétences sont en effet liées aux interactions sociales :

Baratin : utilisée pour confondre, tromper ou distraire une autre personne, et résister aux tentatives de baratin.

Charme : utilisée pour séduire ou captiver, reconnaître les tentatives de charme et y résister.

Intimidation : utilisée pour menacer et effrayer, détecter les tentatives d'intimidation, et y résister.

Persuasion : utilisée pour convaincre ou débattre, détecter les tentatives de persuasion et s'y opposer.

Psychologie : c'est d'abord une capacité de perception, mais on peut aussi l'utiliser en opposition contre les essais de baratin, charme, intimidation, ou persuasion.

La situation et l'interprétation indiquent en général quelle compétence utiliser, par exemple :

- Si vous êtes menaçant, ce sera intimidation.
- Si vous cherchez à négocier, ce sera persuasion.
- Si vous parlez rapidement, sans laisser le temps de réfléchir, ce sera baratin.
- Si vous essayez de vous lier d'amitié avec la personne (même si c'est feint), ce sera charme.

Décrivez ce que votre investigateur dit et fait. Le gardien vous indiquera alors le niveau de difficulté du test en fonction de l'attitude du personnage non-joueur envers votre investigateur. Intimider un témoin innocent est une chose, intimider un fanatique endurci en est une autre.

Vous pouvez baratiner, charmer, intimider ou persuader des personnages non-joueurs, mais que se passera-t-il si, à son tour, l'un d'entre eux tente de baratiner, de charmer, d'intimider ou de persuader votre investigateur ? En fait, les personnages non-joueurs, qui sont autant de « pions » contrôlés par le gardien, diffèrent de votre investigateur, qui est votre seule « pièce » dans le jeu. Si les règles permettaient à quelqu'un d'autre de décider des actions de votre investigateur, que vous resterait-il à faire ? C'est pourquoi seuls les drogues, la folie, la magie (notamment le sort Domination) ou d'autres agents surnaturels, comme les possessions démoniaques, peuvent passer outre le contrôle d'un joueur sur son investigateur.

Si le gardien ou un autre joueur désire utiliser une compétence d'interaction sociale contre votre investigateur, il peut le faire. Mais même s'il réussit, vous restez libre de la façon dont vous allez jouer la réaction de votre investigateur. Si vous choisissez de refuser l'influence que l'autre personnage vient d'exercer sur vous, le gardien ou l'autre joueur obtient en retour un ascendant sur votre investigateur, qu'il pourra ensuite dépenser pour vous imposer un dé malus lors de l'une de vos actions ultérieures (cf. *Utiliser des compétences sociales contre les investigateurs*, page 87).

Compétences et contacts

Une compétence regroupe tout un éven-

Le gardien utilise avec succès la compétence persuasion du docteur Lay pour obtenir d'un investigateur qu'il signe des formulaires par lesquels il accepte de participer à quelques essais sur une substance pharmacologique discutable. Décidant d'invoquer son droit de veto, le joueur déclare que l'investigateur jette le stylo au sol. Puisque le joueur n'a pas accepté l'influence du personnage non-joueur, le gardien reçoit un ascendant contre lui, qu'il pourra dépenser plus tard. Justement, immédiatement après, le médecin tente de se saisir de l'investigateur, ce qui exige un test opposé de combat rapproché. Le gardien utilise son ascendant, imposant un dé malus au jet de l'investigateur.

Si le médecin avait utilisé avec succès le sort Domination sur l'investigateur, il aurait alors été en mesure de contrôler ses actions pendant un round ou deux, largement assez pour lui faire signer les papiers et probablement le soumettre à la première injection expérimentale, et le joueur n'aurait rien pu faire à ce sujet !

tail de connaissances et de savoir-faire dont la définition est laissée volontairement floue. Ainsi, toutes sortes de tentatives restent possibles. Notamment, un investigateur possédant un doctorat en biologie a non seulement étudié cette science d'un point de vue théorique et pratique, mais il connaît aussi ses principaux théoriciens et sommités, dans quelles revues ils publient, où ils enseignent, sur quoi ils travaillent, et ainsi de suite. Établir un contact peut se faire automatiquement, ou le gardien peut demander un test. La plupart des compétences portées sur votre feuille d'investigateur peuvent être utilisées pour atteindre vos contacts existants ou en créer de nouveaux. Notez que si un contact est nommément indiqué dans le profil de votre investigateur, un test est rarement nécessaire.

Test d'idée (INT)

Le test d'idée n'est pas un test comme

« Mon investigateur connaît-il un biologiste à l'Université Miskatonic ? » s'interroge le joueur. Le gardien réfléchit et demande un test de biologie, que le joueur réussit.

« Oui, répond le gardien, tu connais Miller. C'est un parasitologue. Il arrivera peut-être à identifier la créature que tu as trouvée. »

les autres. Si vous avez l'impression d'être bloqué, et que la partie est arrivée à un cul-de-sac parce que vous ne savez pas comment procéder, vous avez toujours la possibilité de recourir à un test d'idée. Peut-être avez-vous raté un indice vital ou n'avez-vous tout simplement pas compris entièrement les choses. Combinant la puissance de déduction de votre investigateur, sa mémoire et son intuition, le test d'idée permet d'obtenir du



gardien le coup de pouce permettant à la partie d'avancer à nouveau. Attention tout de même : plus évident est l'indice révélé, plus vous courez le risque de vous retrouver dans de beaux draps juste avant d'en prendre conscience.

Test d'intelligence (INT)

Même si le test d'intelligence utilise la même caractéristique que le test d'idée (INT), ces tests sont en réalité différents dans ce qu'ils représentent. Le test d'idée est utilisé lorsque vous êtes coincé et que ne savez pas dans quelle direction diriger votre enquête. Le test d'intelligence est pour sa part requis lorsque votre investigateur tente de résoudre quelque chose ressemblant à une énigme intellectuelle, ce qui peut inclure la résolution d'une grille de mots croisés, répondre à une énigme ou décoder un message crypté.

Test de connaissance (ÉDU)

Tout le monde connaît des bribes d'information sur une foultitude de sujets. Le test de connaissance représente ce qui est entreposé au fond du cerveau. L'investigateur peut parfois arriver à identifier une espèce d'arbre particulière sans avoir étudié la botanique, à se souvenir de la géographie du Tibet sans effectuer de test d'orientation, ou à savoir combien de pattes possèdent les arachnides, alors qu'il n'a qu'un point en biologie.

Test de chance

Le test de chance s'applique à des circonstances extérieures. Si aucune autre compétence ou test de caractéristique ne peut être utilisé, le test de chance est alors approprié. Par exemple, vous vous trouvez dans une vieille maison lorsque les lumières s'éteignent, et vous voulez faire valoir qu'il y a des bougies dans

les tiroirs de la cuisine... Il n'y a aucune compétence qui puisse déterminer cela. Le gardien peut alors décider de lui-même ou laisser la chance le faire à sa place. En tant que joueur, vous voulez évidemment que votre investigateur soit chanceux, mais comme il s'agit ici d'un jeu d'horreur, attendez-vous à ce que le gardien insiste plutôt sur la malchance. La chance peut également être utile dans le cadre d'un combat, quand vous vous mettez en quête d'une arme improvisée à portée de main. Le gardien peut alors vous autoriser à effectuer un test de chance pour déterminer s'il y a à proximité un tuyau de plomb ou une queue de billard qui traîne.

La chance n'est jamais affectée par les dés bonus ou malus, et elle est toujours testée à sa valeur actuelle.

L'entraînement

Un investigateur peut étudier ou s'entraîner pendant une période de quatre mois afin de cocher une compétence pour obtenir un test d'expérience lors de la phase de développement (cf. *Manuel du gardien*). Une vérification de l'expérience a toujours lieu à la fin d'une période d'entraînement. Attention, vivre de nombreuses aventures au cours d'un semestre annule le travail en classe ou la pratique pour cette durée. Certains cours intensifs peuvent durer moins longtemps que quatre mois. Le gardien en est seul juge.

Le combat

Le combat rapproché

Lorsque votre investigateur réussit une attaque de combat rapproché, nous vous encourageons à étoffer votre description. Tenez compte de la situation : si vous vous trouvez dans un

espace confiné, optez pour un coup de tête. Si vous avez beaucoup de place, alors un coup de pied circulaire pourrait être plus approprié. Si vous esquivez, décrivez comment vous plongez derrière un bureau ou comment vous vous écarterez de quelques centimètres pour laisser le tir vous rater d'un cheveu. Réagissez à ce que se passe autour de vous. Si votre adversaire vient lui-même de plonger derrière un bureau, utilisez ce dernier comme une arme improvisée, en poussant le meuble sur votre agresseur ou en sautant dessus pour frapper par en haut.

Quand arrive le moment de décrire vos attaques, adaptez-les au style de combat de votre investigateur. Ainsi, un expert en karaté utilisera les coups de poing, un expert en judo des projections et un kick-boxer principalement des coups de pied.

Un unique lancer de dés ne représente pas nécessairement une seule action, comme un coup de poing ou un coup de pied. Cela peut être un coup ou un déluge de coups. Certes, les dés vous diront combien de dégâts vous infligez, mais ce sera à vous de décrire l'attaque pour colorer votre action. Et ne croyez pas que cette couleur soit sans importance : elle transforme les nombres en une histoire vivante. Utilisez votre imagination sans retenue : 3 points de dégâts peuvent représenter un solide coup de poing, ou peut-être la tête de votre adversaire rebondissant sur un mur de briques alors que vous venez de le pousser.

Les règles ne sont pas là pour limiter vos options. Si vous avez envie de tenter autre chose qu'une attaque directe ayant pour but d'infliger des dégâts, faites-le ! Décrivez votre action et vos intentions au gardien.

Jeter de la poudre aux yeux de votre adversaire

Peut-être êtes-vous surclassé et voulez-vous utiliser votre intelligence pour obtenir un avantage. À votre tour, au lieu d'effectuer une attaque, vous avez la possibilité de fixer un objectif différent. Habituellement, une partie de cet objectif est d'obtenir un avantage sur votre adversaire, peut-être un dé bonus sur votre prochain test ou un malus pour votre adversaire. Les intentions de votre investigateur détermineront le test requis, probablement un test de compétence ou de caractéristique. Si ce n'est pas évident, le gardien décidera quel test effectuer.

Jouer les phobies et les manies

Lorsque votre investigateur devient fou, le gardien peut lui imposer une nouvelle

« Je me relève, je saisis une poignée de poussière au sol et la jette au visage de l'adrateur ». Le gardien est d'accord sur le fait que réussir cette action infligera un malus à la prochaine action de l'adrateur, et demande au joueur s'il veut utiliser sa compétence pickpocket ou sa caractéristique DEX. Le gardien utilisera respectivement les valeurs de trouver objet caché ou de DEX de l'adrateur pour fixer le niveau de difficulté. Le joueur choisit d'utiliser sa compétence pickpocket (40 %), et le gardien lui oppose la valeur de la compétence trouver objet caché du PNJ. Cette dernière étant en dessous de 50 %, c'est une difficulté ordinaire. Le joueur obtient 39, un succès. Il décrit alors comment son investigateur attend que l'adrateur s'avance pour lui porter une attaque et lui jette la poussière dans les yeux. Le gardien applique alors un dé malus aux tests de l'adrateur jusqu'à la fin du round suivant.

phobie ou manie.

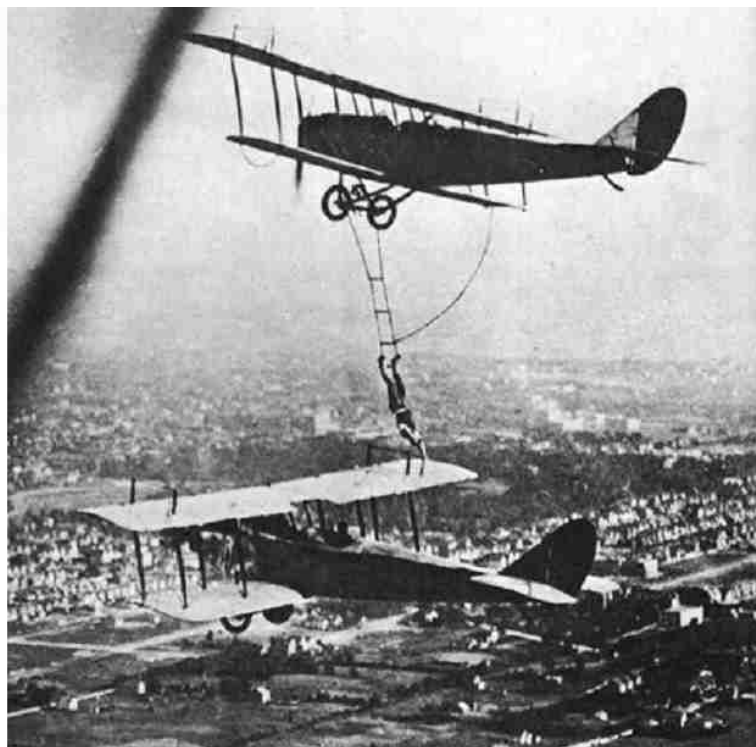
Être sain d'esprit ou fou change la façon dont les phobies affectent votre investigateur. Lorsqu'un investigateur est sain d'esprit, une phobie ou une manie n'est en effet qu'un élément parmi d'autres de ses antécédents, un trait de caractère que vous pouvez manifester comme bon vous semble dans le cadre de la partie. Si votre investigateur a la phobie des araignées, vous pouvez ainsi choisir, alors qu'il voit une araignée ramper dans sa baignoire, de le faire s'enfuir en hurlant ou surmonter sa peur. Cela change du tout au tout lorsque votre investigateur est fou : rencontrer l'objet d'une phobie ou d'une manie n'est alors plus une sinécure. Vous conservez le contrôle des actions de votre investigateur, mais vous pouvez être pénalisé en fonction de cette phobie ou de cette manie.

Dans le cas d'une phobie, si vous tentez une action nécessitant un jet de dé et qu'elle n'est pas directement liée à une fuite ou à un combat contre la source de la phobie, vous aurez alors un dé malus sur votre action. Les dés ne sont en effet contre vous que lorsque vous refusez de vous abandonner à une réaction de lutte ou de fuite !

Le gardien vous incitera parfois à laisser libre cours à votre manie. Par exemple, si votre investigateur est alcoolique, et qu'une scène se déroule dans un bar, le gardien peut préciser que vous subirez un dé malus à vos tests jusqu'à ce que votre personnage prenne un verre ou deux.

Suivi des points de santé mentale – franchir le trait des 20 %

La feuille de personnage dispose d'un encadré destiné au suivi des points de santé mentale. Les règles stipulent que la folie persistante se déclenche si votre investigateur perd un cinquième (20 %) de ses points de santé mentale actuels en une seule journée. Une façon de



Conseils aux joueurs

suivre ces 20 % est de tracer un trait sur la feuille de votre investigateur, qui, s'il est franchi, symbolisera le déclenchement de cette folie persistante.

Bien sûr, le trait devra être revu chaque jour, si les points de santé mentale de votre investigateur se sont modifiés depuis la dernière fois où il a été tracé.

Jouer la folie

Lorsqu'un investigateur est atteint d'une folie temporaire ou persistante, faites attention à bien distinguer les crises de folie passagère et les périodes de démence sous-jacente. Lorsque la perte de santé mentale conduit à une crise, le gardien peut alors contrôler ou diriger votre personnage, qui est susceptible d'agir d'une manière folle ou extrême. Cependant, lorsqu'il n'est pas en pleine crise, votre personnage, tout en étant fou, agit et se comporte de manière plus ou moins ordinaire, et il sera même capable de se conduire tout à fait normalement dans les situations de tous les jours. Mais s'il subit une nouvelle perte de points de santé mentale, une autre crise s'ensuivra et la folie du personnage s'installera pour la durée de cette crise. Efforcez-vous de jouer différemment la démence aiguë et la folie sous-jacente de votre personnage.

Effectuer des tests de réalité

Un investigateur dément est sujet au délire et ne peut plus faire confiance à ses sens. Dans un jeu de rôle, le seul moyen de savoir ce que voit et entend votre personnage est d'écouter ce que vous dit le gardien. Si vous ne pouvez pas faire confiance à vos sens, alors vous ne pouvez plus faire confiance

à ce que le gardien vous dit. Par exemple, il peut vous indiquer qu'une goule bondit sur votre investigateur fou. Toutefois, cela peut n'être en réalité qu'un sans-abri à la recherche d'un peu de monnaie.

Un investigateur fou peut secouer la tête et tenter de reprendre ses esprits, pour s'efforcer d'y voir clair entre réalité et illusion. Pour cela, dites simplement à votre gardien que vous souhaitez effectuer un test de réalité.

Vous avez toujours la possibilité de lutter contre la folie. Mais si vous ratez votre test de réalité, la folie vous rendra coup pour coup !

La santé mentale maximale

La santé mentale de votre investigateur peut augmenter ou diminuer au cours de la partie, mais elle ne dépassera jamais sa valeur de santé mentale maximale. Celle-ci commence à 99, et diminue à mesure que sa connaissance en Mythe de Cthulhu augmente. La santé mentale maximale est égale à 99 moins les points actuels en Mythe de Cthulhu (99 – Mythe de Cthulhu). Vous pouvez noter cela en biffant de manière permanente les nombres les plus élevés de votre valeur en santé mentale, un pour chaque point de connaissance en Mythe de Cthulhu. Par exemple, si vous avez une compétence Mythe de Cthulhu de 5 %, vous devez biffer 99, 98, 97, 96 et 95 sur l'échelle de nombres représentant la santé mentale de votre investigateur.



