



## **AbstraCthulhu - le jeu de rôle d'investigation occulte**

*Luttez contre les forces du Mal en risquant votre peau, vos nerfs ou pire - votre santé mentale.*

*Elucidez méticuleusement des mystères, interrogez des témoins pas fiables, examinez des indices équivoques et des pistes glissantes, explorez des lieux périlleux, liez vous à des personnages louches, confrontez vous à des phénomènes inquiétant et gardez vous bien d'irriter des forces obscures qui n'hésiteraient pas à vous anéantir comme de vulgaires cloportes.*

*Et surtout : nourrissez l'espoir dérisoire de contenir pour un bref instant le déferlement de l'Indicible.*

## **A. Création du personnage**

### **A.1. CARACTERISTIQUES**

Le personnage se définit par son occupation, son nom et sa description, ainsi que quatre caractéristiques (Pouvoir, Intelligence, Dextérité, Force).

La première étape dans la création de votre investigateur est d'assigner des dés de caractéristique.

Tous les investigateurs commence avec:

- une caractéristique avec quatre dés (c'est votre caractéristique principale)
- une caractéristique avec trois dés
- une caractéristique avec deux dés
- une caractéristique avec un dé

La **Force [FOR]** représente l'endurance, la puissance et la vigueur physique. On l'utilise pour des actions comme sauter, grimper, nager et briser des objets. L'attaque avec la Force concerne le combat au contact, le combat à mains nues ou le lancer d'objets lourds. Ça peut aussi être le fait d'intimider quelqu'un par la menace physique, absorber les effets de l'alcool ou divertir la foule par des performances.

La **Dextérité [DEX]** représente à la fois votre rapidité et votre agilité. C'est la caractéristique utilisée pour garder son équilibre, faire une roulade, esquiver ou mener à bien des opérations délicates comme crocheter une porte ou désamorcer un piège. Les attaques avec la Dextérité concernent en général des armes de contact légère, ou des armes à distance (arc, pistolet, arbalète).

L'**Intelligence [INT]** représente le niveau d'éducation et les capacités cognitives générales (logique, mémoire, analyse). On l'utilise pour repérer des indices, résoudre des énigmes,

mémoriser et se souvenir d'informations cruciales. Une attaque intelligente peut permettre un stratagème tactique, persuader un adversaire par un raisonnement convaincant, utiliser sa connaissance des faiblesses de l'opposant ou s'appuyer sur ce qu'on sait des circonstances pour avoir un avantage décisif.

Le **Pouvoir [POU]** représente l'empathie, le charisme, la persévérance et l'intuition. On l'utilise pour sentir le danger, convaincre un auditoire avec passion et inspirer des alliés. On utilise également le Pouvoir pour jeter des sortilèges ou hypnotiser, soumettre à la force de sa personnalité, donner des ordres, rassembler ses esprits et sa concentration pour résister à la douleur ou à la suggestion.

## A.2. COMPÉTENCES

L'Investigateur choisit cinq Compétences parmi :

- **Compétences académiques** : analyse textuelle, anthropologie, archéologie, architecture, comptabilité légale, culture générale, droit, études occultes, histoire, langues, linguistique, pathologie, psychologie légale, recherches
- **Compétences techniques**: analyse de document, anthropologie judiciaire, anatomie, balistique, chimie, collecte d'indices, cryptographie, empreintes digitales, entomologie médico-légale, explosifs, photographie, surveillance électronique, informatique
- **Compétences générales** : athlétisme, combat au contact, conduire, crochetage, infiltration, mécanique, organisation et planification, reconforter, sang-froid, santé, soins médicaux, surveillance et filature, tir

- **Compétences interpersonnelles** : bureaucratie, connaissance de la rue, détecteur de mensonges, flatterie, imposture, interrogation, intimidation, parler aux autorités, mettre en confiance, négociation, séduction, commander

On veillera à ce que certaines d'entre elles soient cohérentes avec son profil, si celui-ci est spécialisé.

Les Compétences permettent de jeter un dé supplémentaire lors des défis.

## A.3. RESSOURCES

L'investigateur a accès à des ressources telles que : contact, biens matériels, objets, motivation, etc. Chaque ressource donne droit à un dé supplémentaire.

On choisit / invente deux ressources à la création du personnage.

## A.4. SANTE ET EQUILIBRE MENTAL

La **Santé** représente le bien-être physique de l'investigateur. La Santé initiale est égale à la somme du score de Force et celui de Dextérité.

L'**Equilibre** représente le bien-être émotionnel et psychologique de l'investigateur. L'Equilibre initial est égal à la somme du score de Pouvoir et d'Intelligence.

Un investigateur peut continuer à agir lorsque sa Santé ou son Equilibre sont à zéro, même si, du point de vue narratif, il est très mal en point, grièvement blessé ou sur le point de sombrer dans la folie.

En dessous de zéro, il est hors-circuit, probablement mort ou dans le coma ou irrémédiablement fou. Comme pour les

autres dommages, cela dépend de la nature de l'attaque subie.

Les scores de Santé et Equilibre augmente en fonction des circonstances : repos, guérison, soins, etc. Le MJ décide des conditions et du rythme de récupération.

### **A.5. RESERVE DE DES INITIALE**

En début de session, les joueurs jettent tous leurs dés de Caractéristiques, Compétences et Ressources. Les résultats des dés sont notés : ils constitueront les **ressources** qui pourront être utilisées lors des défis.

### **A.6. EXEMPLE DE PERSONNAGE**

**Anthony Winston**, Journaliste

INT : 4d, DEX : 3d, POU : 2d, FOR 1d

Santé : 4

Equilibre : 6

Chétif et timide, Anthony est érudit, intellectuellement brillant et particulièrement agile.

Compétences: infiltration, bureaucratie, filature, anthropologie, **tir**

Ressources : ami scientifique, Ford T en bon état

### **RESERVE INITIALE DE DES :**

INT : 4d (3,2,2,6)

DEX : 3d (2,5,1)

POU : 2d (3,1)

FOR 1d (4)

Compétences: infiltration (6), bureaucratie (1), filature (3), anthropologie (4), **tir (5)**

Ressources : ami scientifique (2), Ford T en bon état (3)

## **B. LES DEFIS, COMBATS, OBSTACLES ET OPPOSITION**

### **B.1. Définition des défis**

Les Défis sont les obstacles qui se mettent au travers de la route des personnages, que ce soit une bande de goulés, l'exploration de catacombes sinistres, ou la serrure d'un coffre antique. La plupart des défis implique une mise en danger pour les personnages : elle peut être physique, psychologique ou psychique. Si le danger est peu significatif, ça peut être juste un obstacle, ou ne pas constituer du tout un défi. Dans ces cas là, laissez l'investigateur surmonter l'obstacle. Traverser la rue n'est pas un défi. Le faire alors que vous êtes sous le feu nourri d'ennemis hostiles en est un. Négocier l'achat d'un pistolet n'est pas un défi, mais convaincre un fanatique fou de ne pas égorger immédiatement son otage en est un.

### **B.2. Déterminer le Défi.**

La première chose que fait le MJ est de déterminer l'opposition en jetant un dé pour chaque opposant constituant le défi ou combat. Les opposants faibles sont représentés par un seul dé (1d), tandis que les opposants plus forts sont représentés par plusieurs dés (un Profond hostile est représenté par une lourde poignée de dés). Le Gardien place les dés sur la table en vue.

### **B.3. Relever et surmonter un défi.**

A chaque tour, le joueur raconte ce que fait son personnage et quel dé il dépense, en fonction de la narration. Chaque joueur peut dépenser **un dé de Caractéristique**, un **dé de Compétence** et un **dé de Ressource** à chaque tour (pour un maximum de trois dés). Il peut aussi dépenser moins de dés, voire aucun. Pas d'ordre particulier parmi les joueurs à savoir qui joue en premier : en général commence le joueur qui a une

bonne idée.

Les dés du joueur gagnent face aux dés de l'opposant dont le total est égal ou inférieur à la valeur total des dés dépensés. Si les dés du joueur sont plus que suffisant pour battre les dés de l'opposition, alors la valeur excédentaire est perdue. Elle ne peut être stockée ou appliquée à d'autres oppositions.

Si le dé d'un joueur est inférieur à celui de l'ennemi, alors il a l'option de se contenter d'une défaite partielle. Dans ce cas, placez le dé du joueur près du dé de l'opposant. D'autres joueurs peuvent se joindre au dé du joueur pour vaincre celui de l'ennemi. Quand la valeur totale des dés des joueurs est égale ou supérieure aux dés de l'opposant, on les retire du défi : il est vaincu. Quand la totalité des dés du défi sont retirés, le défi est remporté.

La notion de "défi remporté" est circonstancielle : dans un combat, ça peut être estourbir, neutraliser ou tuer l'ennemi - ou le forcer à se rendre ou prendre la fuite. Si c'est la magie qui a eu raison de lui, il peut être hypnotisé, affaibli, endormi, intoxiqué... Dans un conflit social, l'opposant peut céder et accepter les conditions.

#### B.4. Subir des dommages

Une fois que l'investigateur a agi, les opposants encore en jeu agissent et peuvent produire des dommages. Les Défis et Monstres ont chacun des statistiques propres qui décrivent le montant et type de dommages. Un dommage est toujours une valeur, pas un dé.

Lorsque vous prenez un dommage, vous retirez la valeur de votre Santé ou votre Equilibre.

### B.5. Réinitialiser les Dés

Le MJ vous indiquera si vous pouvez relancer tout ou partie de vos dés, que ce soit ceux des Caractéristiques, des Ressources ou des Compétences. En général, on rafraîchit la totalité des dés après un repos suffisant (une nuit complète).

## EXEMPLE DE COMBAT

## Caractéristiques des investigateurs

<p><b>Anthony</b> Journaliste INT : 4d, DEX : 3d, POU : 2d, FOR 1d Santé : 4 Equilibre : 6</p> <p>Chétif et timide, Anthony est érudit, intellectuellement brillant et particulièrement agile.</p> <p><u>Compétences</u>:infiltration, bureaucratie, filature, anthropologie, <b>tir</b></p> <p><u>Ressources</u> :ami scientifique, Ford T en bon état</p>	<p><b>Sue Collins</b>, Héritière INT : 3d, DEX : 2d, POU : 4d, FOR 1d Santé : 3 Equilibre : 7</p> <p>Peu robuste, Sue a une volonté inflexible et une intelligence fluide.</p> <p><u>Compétences</u>:histoire, études occultes, <b>géologie</b>, séduction, bureaucratie</p> <p><u>Ressources</u> : fortune, persévérante</p>
---	---

Un groupe de goules affamées attaquent nos deux héros, Sue et Anthony.

Trois goules, faisant un dommage de 1 par round, et ayant un dé chacune : 3, 4, 6.

Anthony utilise un dé de Dextérité [2] et un dé de compétence Tir [1] avec lequel il tue net une goule [3], d'une balle dans le crâne.

Sue explique qu'elle connaît très bien le cimetière et arrive à mener l'autre goule [4] (qui la poursuit) vers un lieu où un sable mouvant l'engloutit. Elle utilise un dé d'Intelligence [3] et sa Compétence Géologie [1].

Oui, oui, la compétence Géologie permet de battre une goule, avec un peu d'imagination !

La goule survivante attaque et inflige un dégât de 1 à Anthony, dont la Santé passe de 4 à 3.

Le combat continue. La goule ayant un dé de [6] a survécu.

Anthony décide de l'attirer dans un piège, vers un recoin sombre, en utilisant un dé de Pouvoir [4], tandis que Sue jaillit soudain de sa planque et la frappe de toutes ses forces sur le crâne avec une pelle, utilisant son (unique) dé de Force [2]. Ils en viennent ainsi à bout, grâce à cet habile guet-apens élaboré conjointement.

