

Cthulhu Nano



VOTRE PERSONNAGE

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 niveau actuel de Démence, ajoutez + 1.

ACCOMPLIR UNE ACTION

Décrivez comment vous vous y prenez. Si le Meneur estime que l'issue de l'action est incertaine, il jette un dé. En cas de résultat *impair*, l'action ne se passe pas comme souhaité et le Meneur décrit comment l'action échoue ou réussit partiellement : complication, condition, conséquence, contrainte, coût. Sinon, l'action est une réussite.

COUP DE POUCE

L'adrénaline peut provoquer un coup de pouce salutaire : vous pouvez à tout moment demander à ce qu'une action soit une réussite, à condition de faire un *jet de Démence*.

BASCULER DANS LA FOLIE

Quand la Démence de votre personnage atteint **5**, votre personnage adopte un comportement irrationnel consistant à nier ce qu'il a vécu afin de protéger son psychisme chancelant. Cela se traduit par une amnésie, des doutes, une phobie, un repli sur soi, une destruction des preuves ou des témoins, une paranoïa croissante, une rationalisation ou une minimisation du danger pouvant aller jusqu'à une alliance avec l'ennemi. S'il agit en conséquence et que cela l'aide à retrouver un semblant d'équilibre, la Démence du personnage peut baisser d'un point, sur décision du Meneur.