

# CTHULHU DUSK

## VOTRE PERSONNAGE

Choisissez un nom et une profession. Décrivez votre personnage.

## SANTE MENTALE

Votre **Santé Mentale (SAN)** commence à 6. Il y a six niveaux de Santé Mentale : ⑥ Calme ⑤ Inquiet ④ Effrayé ③ Choqué ② Terrifié ① Fou

Si le personnage agit de façon inhumaine, subit une pression nerveuse importante, assiste à un spectacle horrible, affronte des entités surnaturelles, se retrouve face à des phénomènes inexplicables ou s'il agit au delà des capacités humaines, le Meneur détermine le **choc** (②-faible, ③-moyen, ④-fort) et jette un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au choc, le personnage perd le contrôle (*agressivité, fuite, paralysie*) et un point de SAN.

## ACCOMPLIR UNE ACTION

Décrivez les actions de votre personnage. Le Meneur peut décider qu'une action est impossible. Une action *possible* réussit, éventuellement assortie d'une complication fâcheuse. Une action qui *dépasse les capacités ordinaires* s'accompagne toujours d'un jet de SAN, avec un choc évalué par le Meneur, selon les circonstances.

Les actions *possibles* incluent : forcer une serrure, baratiner un badaud, déchiffrer une inscription, se remémorer quelque chose, interroger un témoin, fouiller une pièce, déceler un mensonge, rationaliser l'horreur.

Les actions qui *dépasse les capacités ordinaires*: lancer un sort, comprendre quelque chose d'hermétique, agir dans les rêves. Rien ne vous empêche d'essayer: par exemple, percevoir l'aura d'un objet abandonné par son propriétaire.

*Agatha observe la peinture d'un paysage étrange et essaie de percevoir l'identité de son auteur. Cela dépasse les capacités ordinaires et le choc est moyen (3). Le Meneur jette 1d6 = 4. Agatha sombre dans une obsession paralysante et reste prostrée une journée, hantée de cauchemars. Elle perd 1 point de SAN. Mais elle identifie l'auteur...*

## COMPLICATION(S)

Si quelqu'un (Meneur ou joueur) estime intéressant de compliquer l'action, il décrit une *complication* éventuelle. Chaque joueur peut proposer une complication. C'est le Meneur qui tranche en dernier ressort : il choisit si complication il y a et laquelle.

Exemple :

*John s'échappe d'un hôtel d'Innsmouth, en sautant par la fenêtre. Un joueur propose qu'il tombe lourdement sur le toit, et attire l'attention de tous. Le Meneur propose qu'il atterrisse sur le toit discrètement, mais se blesse au poignet. Un autre joueur propose que, dans sa fuite, il laisse tomber une partie des documents volés à l'instant. Le Meneur retient cette dernière complication.*

## DETRUIRE LE SAVOIR

Quand la SAN atteint 2, le personnage peut la restaurer 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, augmentez votre SAN de +1, à un rythme décidé par le Meneur, selon les actions entreprises. Le maximum de SAN reste de 6, dans tous les cas.

## FOLIE

Quand la SAN atteint 1, le personnage bascule dans la folie. Continuez à le jouer en accord avec le Meneur ou bien incarnez un autre personnage.

