

(diceless) Cthulhu Dark

1. LE PERSONNAGE

Choisissez un nom et une profession. Décrivez votre enquêteur. Attribuez aux Sphères de compétences (**Investigation, Érudition, Action**) les scores suivants : 2,3,4.

Action

Le personnage est enclin à agir avant tout, à **prendre des risques, à s'exposer** et à se frotter au réel plutôt qu'à spéculer.

Compétences : nager, sauter, fuir, grimper, lancer, se battre, équitation, intimider, arts martiaux, arme blanche, encaisser, résister aux poisons, au froid, aux maladies...

Érudition

Le personnage est enclin à **réfléchir, combiner, analyser**, décortiquer et à prendre son temps pour s'assurer d'avoir bien cartographié mentalement la nature et les enjeux d'une situation. Il a un bon niveau d'érudition.

Compétences : anthropologie, art, histoire, géographie, anatomie, médecine, chimie, biologie, occultisme, linguistique...

Investigation

Le personnage est enclin à **observer son environnement, ses semblables et lui-même** pour en comprendre les points forts et failles et lui donner les moyens d'agir en finesse. Il est doué pour mener à bien des investigations et interagir en finesse avec ses congénères.

Compétences : marchandage, observation, filature, interrogatoire, vigilance, cambriolage, discrétion, arme à feu, déguisement, bagout...

Le niveau de la Sphère reflète la maîtrise du personnage et la qualité de ses actions :

① Médiocre ② Faible ③ Correct ④ Bon ⑤ Excellent ⑥ Expert

2. LA FOLIE

Niveau de Folie

Votre Folie commence à 1.

Si quelque chose terrifie votre personnage, déterminez comment il réagira s'il ne se maîtrise pas. Jetez un dé. Si le résultat est supérieur au niveau actuel de Folie, ajoutez +1 à votre Folie et interprétez son effroi.

Le personnage peut se soustraire à la dégradation de sa santé mentale par l'évitement : détourner le regard, fuir, refuser l'évidence, nier les faits... En contrepartie, son accès aux informations cruciales s'en trouve limité : difficile de comprendre les raisons d'un décès et recueillir des indices sans observer le cadavre.

① Équilibré ② Inquiet ③ Effrayé ④ Perturbé ⑤ Choqué ⑥ Fou

Peur, folie, révélation cosmique

L'augmentation du score de Folie survient lorsque :

- le personnage est confronté à un **spectacle horrible**
- le personnage commence à **croire au surnaturel**
- le personnage agit d'une **façon inhumaine**
- le personnage cède à la peur et perd son **sang-froid**

Détruire le savoir

Quand votre Folie 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 et de façon convaincante, le Meneur vous permet de baisser votre score de Folie d'un point.

Devenir fou

Les actions inhumaines incluent: abandonner ses compagnons, frapper ou tirer sur quelqu'un, laisser se dérouler un rituel macabre...

Quand votre Folie atteint 6, vous devenez fou à jamais.

(diceless) Cthulhu Dark

3. AGIR DANS LA FICTION

Action sans difficulté

La réussite d'une action dépend de votre **score dans la Sphère utilisée**. Pour les **activités intellectuelles** et en rapport avec l'**investigation (Érudition et Investigation)** :

- ① L'information minimum.
- ② L'information minimum, et quelques détails.
- ③ Les faits accessibles facilement.
- ④ Tous les faits connus.
- ⑤ Tous les faits connus, plus une information utile et peu connue :
 - une étrange histoire.
 - une légende à peine murmurée.
 - une référence faite à d'anciens textes.
 - une connection à des lieux lointains.
 - une relation avec des pratiques religieuses sacrilèges.
 - un rapport établi avec des faits similaires.
- ⑥ Tous les faits, plus une information supplémentaire de nature occulte.
 - la réalisation que quelque chose de surnaturel est à l'oeuvre.
 - une connection vers d'autres planètes.
 - un lien avec des créatures impies.
 - la possibilité d'une intelligence supérieure.
 - ce qui s'est passé il y a plusieurs millions d'années.
 - ce que les créatures préparent.
 - un nom redouté.

Un score même excellent dans une sphère ne court-circuite jamais l'enquête: vous n'avez accès qu'aux données immédiatement disponibles, selon les circonstances. Aussi intelligent que vous soyez, impossible de tirer des conclusions sur la statuette maudite si vous ne l'avez pas sous les yeux et ne disposez pas de moyens techniques pour l'analyser.

Action avec difficulté

Le Meneur estime et annonce la difficulté de l'action. Si la Sphère utilisée est égale ou supérieure à la difficulté, l'action réussit. Si le joueur accepte une ou deux **complications**, chacune lui donne un bonus (temporaire) de +1 à sa Sphère, le temps de l'action.

C'est un pacte avec le destin : en échange d'une réussite, il accepte des ennuis...

Niveau de difficulté

- ① Très facile ② Facile ③ Moyen ④ Difficile ⑤ Très difficile ⑥ Extrême

4. COMPLICATIONS

Les complications atténuent la portée de l'action :

- ça prend plus de temps que prévu
- vous vous exposez à un danger
- vous exposez un allié ou un innocent à un danger
- vous attirez une attention indésirable
- ça vous coûte des ressources imprévus
- ça nécessite une dépense ou une contre-partie
- ça a des effets secondaires fâcheux
- ça manque de précision
- un opposant intervient ou vous entrave
- vous êtes blessé, secoué, momentanément désorienté
- vous obtenez quelque-chose mais pas dans la qualité, quantité, disponibilité ou fiabilité que vous espériez
- vous suscitez l'animosité
- une conséquence directe vous est néfaste
- un événement imprévu complique la situation

C'est le Meneur seul, ou après discussion avec les joueurs, qui décide de la nature des complications et de leurs effets dans la fiction.

(diceless) Cthulhu Dark

Voici des descriptions de complications, suivies d'illustrations. Chaque phrase en italique est un exemple indépendant.

➤ **Séparation.** Les personnages se retrouvent séparés, ce qui divise leur force et leur capacité à s'échanger des informations.

Soudain, le talkie-walkie tombe en panne. L'orage gronde dehors et le téléphone est désormais hors-service. Cynthia n'est pas revenue de chez le coiffeur. Tu tombes de la voiture, poussé par le professeur devenu fou, et te voilà seul dans la forêt obscure, sous la mitraille d'une pluie hostile.

➤ **Capture.** Un personnage est captif, retenu par la force des choses ou l'intention malveillante d'un opposant. Il peut s'agir d'un proche de l'un des personnage-joueurs.

L'escalier en flamme s'écroule et te voilà prisonnier à l'étage. La concierge t'explique que Cynthia n'est pas revenu à son appartement depuis trois jours.

➤ **Exposition.** Un personnage est exposé à un danger immédiat ou imminent.

La voiture fonce sur toi. Tu entends le bruit de pas dans l'escalier, et la porte vole en éclat.

➤ **Menace.** Vous annoncez une menace en parallèle ou à venir.

Tu entends le bruit d'un moteur qui approche. Tu saignes du nez, et une ombre passe dans ton dos, accompagnée d'un murmure et d'un frisson glacial. Un coup de feu retentit au loin.

➤ **Perte de ressources.** Les personnages perdent une ressource précieuse : temps, argent, matériel, contact.

Il t'a fallu six heures pour trouver l'information que tu cherchais dans ces bouquins poussiéreux. Tu réalises que tu as perdu tes munitions dans ta fuite. Le contact sur lequel tu comptais s'est fait la malle, sans doute effrayé par la tournure des événements.

➤ **Dépense.** Le personnage doit dépenser une ressource pour obtenir ce qu'il souhaite.

La crapule est prête à témoigner mais réclame quelques billets. La concierge peut coopérer, mais il va falloir la mettre en confiance en écoutant ses soucis de maladie, sa passion pour ses chats et les rumeurs du quartier, ce qui prendra trois bonnes heures.

➤ **Défaillance.** Un objet, contact ou élément du décor se met à défaillir au moment inopportun : le pistolet s'embourbe, un contact vous trahit, les lumières s'éteignent.

Impossible d'actionner la gâchette : ça coince. Soudain, les lumières se mettent à clignoter, faiblir, puis dans un flash éblouissant, les ampoules éclatent, vous plongeant dans l'obscurité. La dynamite s'éteint dans un sifflement pathétique, au pied de la chose tapie dans l'ombre. La voiture cale subitement dans la boue du sentier alors que les ombres voraces de la nuit déjà engloutissent le paysage alentours.

➤ **Conséquence.** Annoncez les conséquences possibles d'une action entreprise.

Brusquer ainsi l'employé vous donnera l'information, mais il risque de vous en vouloir. Forcer la porte rapidement, pourquoi pas, mais les voisins pourraient bien sortir, attirés par le bruit. La torche enflamme le rideau. Tu peux séduire la secrétaire et avoir accès au dossier mais si tu ne l'invites pas à dîner, elle pourrait bien te dénoncer à son chef pour se venger...

➤ **Opportunité coûteuse.** Les personnages ont une possibilité en or, mais cela entraîne des risques et coûts.

Oh bien sûr tu peux t'échapper avant que le toit ne s'écroule mais il va falloir laisser Miss White derrière toi. Tu peux récupérer le grimoire et fuir, mais les fanatiques te poursuivront pour tenter de te l'arracher. Tu peux tenter de viser le preneur d'otage dans la tête...avec le risque de blesser le professeur Winston...voire pire.

➤ **Retour de flamme.** Les conséquences d'une action passée remontent à la surface.

Les voisins curieux sortent de chez eux, attirés par votre boucan. Le vendeur d'antiquités que vous avez arnaqué est derrière le policier venu faire la perquisition, sourire aux lèvres.

(diceless) Cthulhu Dark

➤ **Destin.** Un événement imprévu arrive.

Il se met à pleuvoir. Un chien s'approche de vous et aboie dans votre direction, alors que vous êtes planqués dans un bosquet. Une vieille dame traverse la rue, en plein dans votre ligne de tir, masquant votre cible.

➤ **Indice inquiétant.** Donnez des indices en rapport avec l'enquête : objet, rumeur, témoignage, détail...et une révélation qu'on aurait préféré ne pas apprendre.

Le foulard taché de sang que vous trouvez dans les affaires d'Hannibal est celui de Miss Jenkins. Le témoin raconte qu'il a aperçu un gaillard armé d'un couteau se dirigeant vers la cabane où habite votre ami Wilfried.

➤ **Manoeuvre ennemie.** L'ennemi passe à l'attaque : menace, attaque, étalage de puissance, vol ou capture, corruption, subordination de témoins, mensonge et rumeur, embuscade, faux témoignages...

Tu trouves une balle de revolver dans une enveloppe, dans ton courrier. Tu réalises que la porte de ton appartement est entr'ouverte et qu'on l'a fouillé de fond en comble. Ferguson, qui t'avait raconté les rumeurs concernant le culte, a disparu depuis plusieurs jours. La police débarque au petit matin avec un mandat de perquisition et découvre un couteau ensanglanté dans le coffre de ta voiture. Tu trouves une tête de chien décapitée dans ton congélateur, en guise d'avertissement sinistre.

➤ **Domage.** Infligez un dommage physique ou mental à l'un des personnages.

Le vieil homme aveugle regarde dans ta direction, un sourire moqueur dévoile ses chicots pourris, et soudain une migraine fulgurante te perce les tempes et un sang tiède jaillit de tes narines et de tes oreilles. Tu ressens une vive douleur à l'épaule et tu t'effondres, sonné : un tireur embusqué t'a pris pour cible. La vue de cet amas gluant de tentacules agitées te file un haut le coeur et tu sens la panique te ramollir les jambes.

