Règles du jeu

Avant-propos

Crédits

Directeur de publication
David Burckle

Règles originales
David Burckle & Damien Coltice

Édition & direction artistique
Tête Brûlée

Auteur
Laurent « Kegron » Bernasconi

Textes complémentaires
Thomas Berjoan

Illustration de la boîte & couverture
Aurore Folny

Illustrations intérieures
Yanis Cardin et Aurore Folny

Relectures
Lois-Emmanuel Meyer

Design
Damien Coltice

Maquette
Damien Coltice, Jérôme Cordier

CHRONIQUES OUBLIÉES™ CTHULHU est publié par Black Book Éditions. Tous droits réservés.
2018 © Black Book Éditions.

Black Book Éditions
12 rue Jean Carmet, 69800
St Priest

Bienvenue dans *Chroniques Oubliées Cthulhu*, un **jeu de rôle** qui vous propose de jouer des aventures imaginaires sur le thème du **mythe de Cthulhu,** dans les **années 1920**.

Qu'est-ce que le mythe de Cthulhu ?

Cthulhu est une horreur cosmique, immense et tentaculaire, qui apparaît dans les romans de H. P. Lovecraft (1890-1937), un « *Grand Ancien* », en sommeil immémorial quelque part au fond des océans. Les textes de Lovecraft sont des fictions d'épouvante construites sur la peur de l'inconnu, de l'infini et de l'incompréhensible. Dans la version parallèle de notre monde des années 1920 où se déroule le jeu, les personnages devront contrecarrer les plans des cultistes des différentes divinités de ce terrible panthéon, dans l'espoir de sauver l'humanité d'une extinction cataclysmique. Ce faisant, ils seront amenés à braver de nombreuses abominations en essayant de ne pas perdre leur santé mentale ou, plus simplement, la vie.

Si vous connaissez déjà le jeu de rôle...

...ou avez déjà assisté à une partie, vous pouvez directement vous diriger vers les explications des règles en page 8.

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle...

...et n'avez jamais assisté à une partie, nous vous conseillons de lire immédiatement la BD en page ci-contre, qui donne une bonne idée du fonctionnement du jeu, puis la double-page suivante qui explique plus précisément les choses avec des mots.

Sachez également que de nombreuses parties de jeu de rôle sont visibles sur Internet, qu'il s'agisse de parties filmées autour d'une table réelle ou virtuelle. Nous vous invitons à consulter la page « Découvrez le jeu de rôle » **www.black-book-editions.fr/catalogue.php?id=332** du site Internet de Black Book Éditions et du magazine Casus Belli, où vous trouverez une présentation du jeu de rôle réalisée par l'auteur à succès Maxime Chattam qui signe aussi le scénario du livret bonus.

Le mythe en 3 points

- Les Grands Anciens sont des entités monstrueuses antérieures à l'humanité. Ils attendent bannis ou emprisonnés dans des lieux inaccessibles. Ils veulent reconquérir la Terre.
- Dans son immense majorité, l'humanité n'a aucune conscience de tout cela. Quelques malheureux découvrent parfois des bribes de vérité, mais ils finissent par perdre la raison.
- Les Grands Anciens ont des complices humains, des cultistes, qui tentent de les ramener sur terre.

Si vous ne devez lire qu'un ouvrage sur le sujet, nous vous conseillons Cthulhu, Le Mythe aux éditions Bragelonne.

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Définition du jeu de rôle (Issue du QUID)

Les joueurs interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de l'histoire (le scénario), puis anime et arbitre la partie. L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure. Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogues : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite.

« Une vibration sourde et des halètements inhumains proviennent de l'escalier de la cave. Que faites-vous ? »

Comme vous le savez peut-être, *Chroniques Oubliées* est un jeu de société d'un genre bien particulier : c'est un jeu de rôle. Dans ce jeu, vous allez incarner des personnages des années 1920 dans des histoires où le fantastique et l'épouvante font irruption.

Les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble ces aventures palpitantes. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leur personnage une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête…

Le jeu de rôle se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement des amis, des dés, des feuilles et des crayons.

Cette boite a été conçue pour un meneur de jeu et jusqu'à 6 joueurs (mais 3 ou 4 joueurs sont un maximum souhaitable pour débuter) qui ne connaissent pas forcément les jeux de rôles et qui voudraient se lancer à l'aventure. Tout a été prévu pour vous permettre de faire votre première partie après la lecture de ce livret.

Les ingrédients du jeu

Pour jouer au jeu de rôle, vous aurez besoin au minimum :

- D'un **meneur de jeu** (ou MJ),
- D'un groupe de **joueurs** (un à six),
- Du contenu de cette boîte, principalement les dés, les personnages prétirés et une aventure (livret scénario), qui décrit les événements que vont vivre les joueurs au cours de la partie,
- De crayons à papier, de gommes, d'une table et de chaises, pour être bien installés.

Le meneur de jeu

Le MJ tient un rôle essentiel : il est le garant du bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. Voici les fonctions principales qu'il remplit :

- C'est lui qui **décrit les situations** aux joueurs,
- Il tient le rôle de tous **les personnages du jeu** hormis ceux des joueurs,
- Il s'assure du **bon déroulement de l'aventure** (lui seul a lu le scénario avant la partie),
- Enfin, il est **l'arbitre**. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Cela dit, le MJ n'a pas tous les pouvoirs non plus, puisque l'aventure et les règles sont là pour le guider.

Les personnages

En jeu de rôle, les personnages tirent leur essence à la fois des pions des jeux de plateau et des héros de film. Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités indiquées sur sa feuille de personnage. **C'est l'aspect « *jeu* »** du jeu de rôle.

Selon les moments, le joueur peut parler de son personnage à la troisième personne (« *Maryse parle au soldat* »), à la première personne (« *Je parle au soldat* »), ou comme s'il était son personnage (« *Eh toi, le soldat !* »). Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre : suivez votre instinct et n'hésitez pas à passer de l'une à l'autre. **C'est l'aspect « *rôle* »** du jeu de rôle.

Enfin, en jeu de rôle, rien n'est complètement écrit à l'avance. C'est à vous de prendre l'aventure à bras-le-corps et de faire, en toute liberté, les choix qui vous semblent les plus appropriés ! Attention toutefois, les joueurs ne peuvent pas se permettre de faire n'importe quoi, et le MJ est là pour préserver une certaine logique (grâce aux règles et à l'aventure). Souvenez-vous : c'est lui qui a le dernier mot en cas de litige !

La feuille de personnage

La feuille de personnage décrit l'identité et l'ensemble des spécificités de jeu du personnage. Nous conseillons aux joueurs débutants de choisir un personnage parmi les 6 personnages prétirés proposés dans la boîte. Sachez cependant que vous pouvez aussi créer de toute pièce votre propre personnage en remplissant une feuille du bloc de feuilles de personnage vierge également proposé dans la boîte.

Les dés

Dans *Chroniques Oubliées Cthulhu*, on utilise six types de dés différents : les dés classiques (en forme de cube), numérotés de 1 à 6, mais aussi des dés à 4, 8, 10, 12 et même 20 faces. Vous trouverez un sachet contenant un dé de chaque type dans cette boîte de jeu et vous pouvez également en trouver en vente dans votre boutique préférée.

Ces dés aux formes bizarres s'utilisent comme n'importe quel dé classique, c'est-à-dire qu'on lit le résultat sur la face du dessus, à deux exceptions près :

- Sur le dé à 4 faces, le résultat du dé se lit au sommet du dé (ou à sa base sur certaines variantes),
- Les dés à 10 faces sont numérotés de 0 à 9. En fait, le 0 vaut 10.

Dans les règles, on utilise des abréviations pour désigner les dés :

Le dé à 4 faces est noté d4.

Le dé à 6 faces est noté d6.

Le dé à 8 faces est noté d8.

Le dé à 10 faces est noté d10.

Le dé à 12 faces est noté d12.

Le dé à 20 faces est noté d20.

À savoir

Dans les règles on vous demandera parfois de lancer 3d6 + 4 : dans ce cas lancer trois fois le dé à 6 faces, faites la somme des résultats obtenus et ajoutez 4. Par exemple, si vous obtenez successivement 3, 5 et 2 aux dés, le résultat final est de 14.

L'écran du MJ

Cet écran cartonné permet au MJ de cacher les pages de l'aventure et de consulter les tables de jeu importantes qui sont regroupées derrière l'illustration.

Les accessoires

Si des feuilles blanches, des gommes et des crayons à papier (non fournis) sont les seuls outils indispensables pour jouer, cette boîte vous propose des accessoires très pratiques, comme la surface de jeu effaçable à sec ou les pions cartonnés pour représenter les personnages et les monstres du jeu, etc.

Qui est le MJ ? Qui sont les joueurs ?

Maintenant que vous savez ce dont vous avez besoin pour jouer, il faut décider qui, dans votre groupe d'amis, tiendra le rôle important du MJ. Si vous avez acheté cette boîte de jeu et que vous lisez ces lignes, il y a de fortes chances pour que ce soit vous qui teniez ce rôle. Mais ce n'est pas obligatoire.

Il n'y a qu'une règle simple à retenir : **le MJ est celui qui a lu l'aventure**.

- **Si vous êtes le MJ**, vous devez lire l'intégralité de ce livret, notamment les chapitres sur les règles du jeu et le livret des scénarios que vous allez faire jouer.
- **Si vous êtes joueur**, vous pouvez lire le livret des règles. Mais attention : pour ne pas vous gâcher le plaisir de la partie, NE LISEZ PAS les livrets 2 et 3 avant d'avoir joué les aventures contenues dans cette boîte !

Petit lexique rôliste

Background : Un terme anglais désignant le passé d'un personnage ou le contexte général de l'univers de jeu ou d'un lieu.
Campagne : Une suite d'aventures formant une même grande histoire.
JdR : Jeu de Rôle
MJ : Meneur de Jeu
PJ : Personnage-Joueur
PNJ : Personnage Non-Joueur (tous les personnages joués par le MJ).
Prétirés : Personnage-Joueur déjà créé. En jargon rôliste, créer un personnage se dit « *tirer un personnage* », car la création implique de nombreux tirage de dés. L'expression est restée.
Roleplay (ou RP) : Terme anglais signifiant « *interprétation* » Le roleplay est la manière d'incarner son personnage à la table de jeu.
Rôliste : Nom désignant un joueur de jeu de rôle.

Création de personnage

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un personnage parmi les 6 personnages prétirés proposés dans la boîte (si vous avez perdu ou abîmé les feuilles de ces personnages, nous vous conseillons de les télécharger sur le site de *Black Book Éditions/Casus Belli* et de les imprimer).

Les personnages de *Chroniques Oubliées Cthulhu* sont définis par des chiffres (les caractéristiques et les valeurs de combat) et des mots (le nom, le profil, les voies et les capacités, l'historique). C'est ce que nous allons vous expliquer dans les pages suivantes de ce chapitre.

Les mots du maître

Lorsque vous verrez ce titre, la citation qui suivra proviendra de l'œuvre de Howard Philips Lovecraft, créateur du mythe de Cthulhu.

« Toutes mes histoires sont basées sur l'idée fondamentale que les lois, les intérêts et les émotions qui sont communs à l'humanité n'ont aucune valeur ou signification d'un point de vue cosmique. »

1. Caractéristiques

Les caractéristiques sont les bases de votre personnage. Au nombre de 6, elles ont une **valeur** comprise entre 1 et 18, sachant que la moyenne « *humaine* » se situe autour de 10 (Indiana Jones a une Constitution de 18 et un enfant de 6 mois une Constitution de 2).

Pour les initiés

Si le MJ n'est pas débutant et l'autorise, vous pouvez **créer votre personnage** de toutes pièces en suivant les indications présentées dans les encadrés blancs à chaque étape. Dans ce cas, il vous faudra une fiche de personnage vierge (la boîte contient un bloc de feuilles de personnage vierges et vous trouverez également cette feuille en téléchargement sur le site de Black Book Éditions/Casus Belli : une seule adresse : **black-book-editions.fr** !).

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire du personnage.
- La **Dextérité (DEX)** mesure l'agilité, les réflexes et l'adresse du personnage.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance du personnage.
- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement du personnage.
- La **Perception** (**PER**) représente l'acuité des cinq sens, ainsi que l'intuition du personnage.
- Le **Charisme (CHA)** représente la force de persuasion, mais aussi la volonté et la capacité à résister au stress du personnage.

Lors d'un test (voir p.10), on n'utilise jamais la valeur de la caractéristique, mais le **modificateur** (**Mod.**) correspondant, comme indiqué dans la table en marge ci-contre.

Pour les initiés

Pour déterminer les caractéristiques, lancez 2d6 et ajoutez +6 au résultat. Notez la valeur de caractéristique obtenue. Retranchez ensuite ce résultat (celui des 2d6) à un score de 19. Notez aussi cette seconde valeur de caractéristique obtenue.

Répétez cette opération 2 fois. Vous obtenez ainsi 6 valeurs que vous devez répartir entre les 6 caractéristiques.

Exemple : *Claire lance deux d6 et obtient 4 et 5, soit un résultat de 9. Sa première valeur de caractéristique est un joli 15 (9+6). Sa seconde valeur de caractéristique est un plus médiocre 10 (19-9=10). Elle doit encore répéter cette procédure deux fois.*

2. Profils

Le profil de votre personnage définit son rôle dans le groupe et ses capacités. Toutefois, d'autres possibilités vous sont présentées p.20.

Valeurs et modificateurs de carac.

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Voici la liste des 6 profils proposés :

- **L'archéologue** est un historien de terrain. C'est un voyageur averti et un investigateur de premier ordre.
- **L'aventurier** est un dandy sportif, il aime l'action autant que les arts et pratique les deux avec bonheur égal.
- **Le journaliste** est capable de soutirer des renseignements à un témoin des plus récalcitrants, même s'il faut pour cela utiliser la ruse.
- **Le militaire** est un soldat à la retraite, un vétéran qui a vu bien des conflits. Il n'a pas son égal lorsqu'il faut faire parler les armes.
- **Le pilote** est à la fois un mécanicien et un casse-cou professionnel, un as du volant aussi à son aise sur terre que dans les airs.
- **Le thérapeute** est un médecin qui s'intéresse à la santé physique et mentale de ses patients ainsi qu'aux comportements étranges.

Tous les personnages débutent au niveau 1 de leur profil et doivent **choisir 2 capacités de rang 1** parmi les trois voies que propose leur profil. Chaque joueur doit cocher les cases correspondant aux capacités choisies.

Si votre personnage est **journaliste** ou **thérapeute**, vous devez choisir 2 capacités supplémentaires soit de rang 1, soit de rang 2. Pour être autorisé à cocher une capacité de rang 2, vous devez déjà avoir coché la capacité de rang 1 de la même voie.

Pour plus d'informations sur les voies et les capacités de chaque profil, voir pages 18-26.

3. Points de vie

Tous les personnages possèdent des **points de vie** dont l'abréviation est « **PV** » et le symbole. Cette valeur représente la capacité à encaisser les **dommages** (abréviation « **DM** »), parfois aussi appelés dégâts.

Un personnage dont les PV tombent à zéro est gravement blessé : il est inconscient et aux portes de la mort. Après un tel événement, même s'il est soigné, il restera blessé pendant plusieurs jours.

Note : *on ne compte pas les PV en-dessous de zéro.*

Pour les initiés

Au niveau 1, le nombre de PV de votre personnage est égal au **résultat maximum du dé de vie** (**DV**) associé à son profil, auquel il faut ajouter le **Mod. de CON** de votre personnage.

Liste des dés de vie pour chaque profil : militaire et pilote (d10, soit 10 PV), aventurier et archéologue (d8, soit 8 PV), Journaliste et Thérapeute (d6, soit 6 PV).

4. Points de choc

Tous les personnages possèdent aussi des **points de choc** dont l'abréviation est « **PC** » et le symbole. Ce chiffre représente leur capacité mentale à supporter les événements traumatisants, mais aussi à faire appel à la volonté pour se surpasser dans les moments cruciaux.

Un personnage dont les PC tombent à zéro est proche de sombrer dans la folie.

Note : *On ne compte pas les PC en-dessous de zéro, mais si le personnage subit encore du stress, il commence à accumuler des points de folie.*

Pour les initiés

Au niveau 1, le nombre de PC de votre personnage est égal à **2** auquel il faut ajouter son **Mod. de CHA**. Si votre personnage est aventurier ou archéologue vous ajoutez encore **2 points** à ce total (au total cela fait 4 + Mod. de CHA).

5. Équipement

Les 6 personnages prétirés qui sont proposés correspondent à des professions dont le niveau de vie est assez aisé. Ces personnages ont la vie facile, ils ont des vêtements de qualité, sont éduqués et ils ont les moyens de voyager.

Francesca Petrini, archéologue

Avec les mots du maître

« Quelque effroyable influence, je le savais, cherchait à m'éloigner progressivement du monde de la raison et de la vie quotidienne pour m'attirer au fond d'impénétrables abysses aux noirceurs sans nom ; et ce lent naufrage m'en coûtait. »

— Le cauchemar d'Innsmouth

Et après le niveau 1 ?

Les personnages de *Chroniques Oubliées Cthulhu* progressent à mesure qu'ils jouent des aventures et développent de nouvelles capacités à mesure qu'ils montent de niveau. Pour en savoir plus, dirigez-vous vers les règles de Progression de niveau en page 27.

Pour les initiés

Vous trouverez ci-dessous l'équipement correspondant aux 6 profils de base. Chaque personnage possède en plus une tenue de citadin et 200 $. Si vous créez des personnages à partir des profils supplémentaires proposés p.20, votre équipement dépend alors des voies du profil.

- **Archéologue :** tenue de randonnée, matériel de fouille, cartes de sites archéologiques.
- **Aventurier :** tenue de randonnée, matériel de camping et d'alpinisme, carnet de notes, pistolet moyen, voilier.
- **Journaliste :** tenue de citadin, carte de presse, carnet d'adresse, appareil photo à soufflet, mini-pistolet.
- **Militaire :** uniforme, canne, pistolet lourd, fusil à répétition, berline ordinaire.
- **Pilote :** tenue d'aviateur, caisse à outil, berline ordinaire, biplan d'occasion.
- **Thérapeute :** tenue de médecin, trousse de secours, automobile de base.

6. Défense

La Défense d'un personnage, dont l'abréviation est « DEF » et le symbole, représente la capacité à esquiver ou à dévier les coups qui lui sont portés. Plus ce chiffre est élevé et moins il y a de risque qu'un adversaire réussisse à le toucher (et le blesser !).

Pour les initiés

La DEF de votre personnage est égale à : **10 + Mod. de DEX. + éventuels modificateurs de capacités**.

7. Attaques

Quand un personnage combat un adversaire, il existe trois types d'attaque : l'attaque au contact (poings, poignard, matraque), l'attaque à distance (arc, couteau de lancer, arme à feu) ou l'attaque magique (sorts et pouvoirs). Plus le score final est élevé, plus le personnage a des chances de réussir son attaque.

Pour les initiés

Les **scores d'attaque de base** sont déterminés par le profil :

- **Archéologue** ATC +1, ATD +0
- **Aventurier** ATC +1, ATD +0
- **Militaire** ATC +0, ATD +2
- **Pilote** ATC +1, ATD +1
- **Journaliste** et **Thérapeute** ATC +0, ATD +0.

À ces scores s'ajoute un modificateur dépendant du type d'attaque :

- Le **Mod. de FOR** pour les attaques au contact ATC.
- Le **Mod. de DEX** pour les attaques à distance ATD.
- Le **Mod. d'INT** pour les attaques magiques ATM.

Sauf indication contraire, le score d'attaque magique de base est égal à 0. Il reste égal à 0 tant que le joueur n'y investit aucun point (voir *Changement de niveau* p.29).

8. La touche finale !

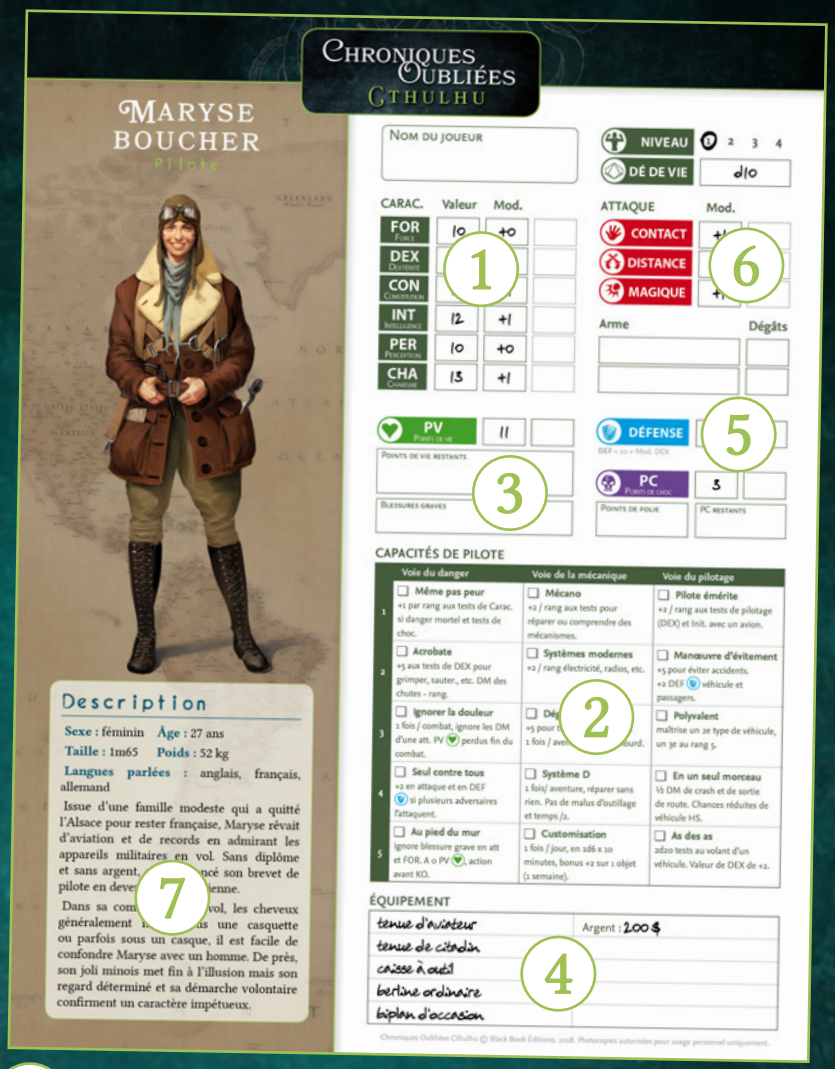
Voilà, il ne vous reste plus qu'à prendre connaissance du nom et de la description de votre personnage pour partir à l'aventure !

Pour les initiés

C'est la fin ! Donnez un nom à votre personnage (choisissez sa nationalité), imaginez sa description physique en vous inspirant de son profil et de livres ou de sites d'histoire, et aidez-vous des questions suivantes :

- Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ?
- De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux et sa peau ?
- Porte-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ?
- Enfin, demandez-vous quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ?

Exemple de création de personnage : Maryse



1

Caractéristiques : Après avoir déterminé les valeurs des caractéristiques, 10 en Force, 17 en Dextérité, 13 en Constitution, 12 en Intelligence, 10 en Perception et 13 en Charisme. On déduit grâce à la table en marge page 4 les modificateurs des caractéristiques, ce qui donne FOR +0, DEX +3, CON +1, INT +1, PER +0 et CHA +1.

2

Profil : Maryse est *pilote*. La joueuse choisit librement 2 capacités de rang 1 parmi les 3 voies proposées et les coche sur la feuille de personnage.

3

Points de vie : Au niveau 1, Maryse commence le jeu avec 10 (le résultat maximum sur 1d10) +1 (son Mod. de CON) = 11 PV.

Points de choc : Maryse obtient 2 (score de base) +1 (son Mod. de CHA) = 3 PC.

Blessures graves et points de folie : Pour le moment, Maryse, comme tous les personnages débutants, ne possède aucun point de folie et ne déplore aucune blessure grave. Pourvu que ça dure !

4

Équipement : En tant que pilote, Maryse dispose de l'équipement suivant : tenue d'aviateur, caisse à outil, berline ordinaire, biplan d'occasion.

5

Défense : En additionnant 10 + le Mod. de DEX (+3), Maryse dispose d'une DEF de 13.

6

Attaques ATC ATD ATM : Avec son Mod. de FOR de +0 auquel il faut ajouter +1 pour son profil, l'attaque au contact ATC de Maryse est égale à +1, tandis qu'avec son Mod. de DEX de +3 et +1 de profil, son attaque à distance ATC est égal à +4. Maryse dispose aussi d'un score d'attaque magique ATM de +1 grâce à son Mod. d'INT (pas de bonus de base).

7

La touche finale : Le nom du personnage étant déjà choisi, il ne reste plus qu'à prendre connaissance de l'historique et de la description physique de la fougueuse Maryse !

Maryse est prête à partir à l'aventure !

Règles

Les règles de jeu permettent de déterminer si les actions entreprises par les personnages au cours de la partie réussissent ou non. Elles ont une importance capitale, mais ne doivent absolument pas être un frein à votre plaisir.

Note pour le MJ : *si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, changez-les !*

Les actions

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a plusieurs possibilités :

- Il peut décider lui-même du résultat (généralement parce qu'il est sûr que l'action va réussir ou échouer). Dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des événements.
- Ou il peut avoir recours à un test.

Quand faire un Test ?

À chaque fois qu'un personnage entreprend une action un peu délicate et dont la réussite ou l'échec n'est pas automatique, le MJ fait ou demande aux joueurs de faire un test basé sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée à la situation.

Exemple : *Un personnage qui souhaite ouvrir une porte qui n'est pas fermée à clef ne fait pas de test. En revanche, un personnage qui se retrouve devant une porte fermée dont il n'a pas la clef peut envisager de la défoncer ou de crocheter sa serrure (s'il dispose des outils nécessaires). Dans ce cas, le MJ demandera un test de FOR (pour défoncer la porte) ou un test de DEX (pour la crocheter).*

Certaines actions sont vouées à l'échec avant même que le joueur n'ait lancé un dé. Un personnage qui voudrait traverser un mur ou soulever un éléphant à mains nues n'a aucune chance d'y arriver. Dans ce cas, le MJ peut mettre en garde le joueur ou laisser son personnage se ridiculiser devant ses compagnons.

Résolution d'un test

Pour résoudre un test, le joueur ou le MJ jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le modificateur de la caractéristique concernée et parfois un bonus de capacité. Pour réussir l'action, le résultat final doit être supérieur ou égal à la difficulté du test.

Si le résultat est inférieur à cette difficulté, le test échoue.

Exemple : *Maryse, le personnage joué par Claire, veut sauter par-dessus un précipice. Laurent, le MJ, demande à Claire d'effectuer un test de DEX difficulté 15. Claire lance le d20 et obtient un « 12 ».* **Maryse a un Mod. de +3 en DEX, donc le résultat final est égal à 12 + 3=15. Elle parvient de justesse de l'autre côté !**

Si la difficulté d'un test n'est pas précisée dans l'aventure (parce qu'un joueur entreprend quelque chose qui n'est pas prévu par l'histoire), c'est au MJ d'estimer la difficulté de l'action en fonction du tableau en marge.

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de modificateurs au test, en fonction de la situation.

Exemple : *Maryse veut escalader la façade d'un bâtiment. En temps normal, le MJ, aurait demandé un test de FOR difficulté 15 (une difficulté moyenne) mais, comme il pleut à verse, il demande d'effectuer le test en appliquant un malus de -2 au résultat.*

Parfois une capacité permet d'ajouter un bonus au test, sa nature est alors indiquée dans la description de la capacité.

Exemple : *Maryse doit réparer un moteur. Elle peut ajouter son Mod. d'INT de +2 et +2 pour sa capacité* **mécano** *de la Voie de la mécanique au rang 1, pour un total de +4. Plus tard, si son rang dans la voie augmente, ce bonus augmentera.*

Table des difficultés

Type de difficulté	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Presque impossible	25

Points de choc

Dépenser un **point de choc** (PC) permet à un personnage de se surpasser : ajouter **+10 sur le résultat d'un d20**. L'utilisation d'un point de choc se fait après avoir pris connaissance du résultat du jet de dé. **Attention :** Il est interdit de dépenser un point de choc sur un échec critique (résultat de 1 au d20).

Cas particuliers

- **La réussite critique :** « *20 naturel* ». Si vous obtenez un résultat de « *20* » sur le d20, votre action réussit automatiquement, quelle que soit la difficulté du test (sauf pour les actions vouées à l'échec, voir page précédente).

IMPORTANT : Quand un personnage obtient une réussite critique sur une attaque, il multiplie les dommages (DM) par 2.

- **L'échec critique :** « *1 naturel* ». Si vous obtenez un résultat de « *1* » sur le d20, votre action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

Le test en opposition

Quand des adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, demandez un test d'opposition : les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.

Quand demander un test en opposition ? Lors d'un bras de fer (test de FOR contre test de FOR), pour passer inaperçu (test de DEX contre test de PER), pour mentir à quelqu'un (test de CHA contre test de PER), etc.

- Si l'un des participants obtient une réussite critique et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat final de son adversaire.
- Si les deux adversaires obtiennent le même résultat final, le MJ peut décider qu'il y a égalité, ou demander de faire un nouveau test pour les départager.

Exemple : *Maryse tente d'échapper à la chose informe qui la poursuit. Le MJ lui demande un test de DEX opposé. Claire lance un d20 obtient 5 et ajoute +3 pour sa DEX pour un total de 8. Le MJ obtient de son côté un résultat de 16 pour le monstre. Il s'agit d'une situation de vie ou de mort, aussi Claire sacrifie un point de choc pour obtenir +10. Avec un résultat final de 18, elle échappe de justesse à l'abomination…*

Enquêtes et indices

Les enquêtes constituent des étapes importantes dans les scénarios dans l'univers du mythe de Cthulhu. Pour réussir une scène d'enquête, les joueurs doivent trouver des indices cachés, tirer les bonnes conclusions qui les mèneront à la scène suivante ou qui leur permettront d'avancer vers la vérité.

Indices évidents

Les indices les plus importants devraient être presque immanquables, en particulier pour des joueurs débutants. Il suffira que les personnages se trouvent au bon endroit pour les trouver. Il n'y a alors pas de test à effectuer du moment que le joueur indique que son personnage fait une recherche.

Exemple : *S'il est sur une scène de crime, le personnage trouvera automatiquement l'arme jetée derrière le lit si le joueur déclare que celui-ci fouille la pièce.*

Indices et tests

Lorsque les indices sont cachés, il faut faire un test. Les indices sont généralement de trois types :

- **Trouver une preuve (PER) :** Il s'agit d'une preuve matérielle, par exemple un cheveu, une tâche sur un morceau de tissu, une empreinte dans la terre, etc.
- **Remarquer un détail (INT) :** À l'aide d'un raisonnement logique, le personnage remarque que quelque chose cloche, par exemple un objet déplacé ou manquant, un sens caché dans un message.
- **Obtenir un aveu (CHA) :** Le personnage apprend quelque chose d'un interlocuteur, qui lui livre un renseignement consciemment ou sans même s'en rendre compte.

Coopération : Lorsque plusieurs personnages tentent la même action de concert, un seul test est réalisé (interroger à deux un témoin par exemple). Le personnage qui en aide un autre confère un bonus de +2 au test de son allié.

Rater un test

Si un indice est raté, cela peut mettre en péril la bonne marche du scénario et le MJ devrait réfléchir à deux fois aux solutions pour éviter cet écueil.

La difficulté : Lorsqu'un indice est important pour la poursuite du scénario, le MJ devrait essayer de lui assigner une difficulté inférieure ou égale à 15.

Informer les joueurs : Si le joueur sait qu'un échec est survenu et qu'il a manqué un indice, son personnage a l'intuition que quelque chose lui a échappé et il pourra revenir le lendemain.

Seconde chance : Si l'indice est crucial, n'hésitez pas à donner une seconde chance aux PJ de récupérer l'information, mais sous une autre forme, à un autre moment.

Conditions

Aveuglé : Un personnage *Aveuglé* subit un malus de -5 en attaque au contact ATC et en DEF et un malus de -10 en attaque à distance ATD.

Étourdi : Un personnage Étourdi ne peut faire aucune action et subit un malus de -5 en DEF

Renversé : Un personnage *Renversé* (tombé au sol) subit un malus de -5 à sa DEF et à toutes ses attaques. Il doit utiliser une action de mouvement pour se relever.

Pénombre, brouillard : -5 en attaque à distance ATD

Surpris : Un personnage *Surpris* ne peut pas effectuer d'action et il subit un malus de- 5 à sa DEF lors du premier tour de combat.

Terrain difficile : En combat, les terrains difficiles (marais, forte pente, etc.) divisent les déplacements par 2.

Le Combat

Au cours de leurs aventures, les personnages de *Chroniques Oubliées Cthulhu* seront amenés à combattre des ennemis. Voici les règles qui vous permettront de simuler ces moments forts en action et en émotion.

Le tour de combat

Le tour de combat est une unité de temps de 10 secondes. Cette unité est très utile pour gérer et visualiser le déroulement du combat.

En cas d'embuscade, le MJ doit d'abord déterminer si un groupe en surprend un autre. Un personnage qui échoue à un test de PER opposé au test de DEX des adversaires qui l'attaquent est *Surpris* (voir marge).

Initiative

À chaque tour de combat, les protagonistes agissent par ordre d'Initiative, **de la plus haute à la plus faible**. Pour les personnages joueurs, l'Initiative est égale à la valeur de DEX, mais parfois une capacité ou une situation peut apporter un modificateur. Les créatures et les figurants ont un score appelé Initiative.

> **Exemple :** *Maryse (valeur de DEX : 17) combat un cultiste (Initiative : 13). C'est Maryse qui jouera en premier.*

En cas d'égalité, un personnage joueur agit toujours en premier. Si l'égalité concerne deux personnages joueurs, c'est au MJ de décider qui joue le premier !

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **1 action Limitée (L) ;**
- OU **1 action de mouvement et 1 action d'attaque** ;
- OU **2 actions de mouvement**.

Quand tous les personnages ont agi, un nouveau tour de combat commence en gardant le même ordre d'action, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat. Le combat se termine lorsque tous les protagonistes sont morts, en fuite ou se sont rendus.

Les actions

On distingue quatre types d'actions :

- **L'action de mouvement :** Se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser ou dégainer une arme, ouvrir une porte.
- **L'action d'attaque :** Effectuer une attaque de son choix (au contact ou à distance).
- **L'action limitée (L) :** Utiliser une capacité limitée.
- **L'action gratuite :** Cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage. Toute action rapide qui ne ralentit pas le personnage peut être considérée comme une action gratuite, par exemple, crier quelque chose ou lâcher un objet.

Résoudre une attaque

Quand un personnage essaie d'attaquer un adversaire, il doit faire un test d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise :

- **Attaque au contact** : Poings, couteau, hache, etc.
- **Attaque à distance** : Sagaie, arc, arme à feu, etc.
- **Attaque magique** : Sorts et pouvoirs surnaturels.

La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la Défense (DEF ou) de l'adversaire.

Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des dommages (DM). Si le résultat est inférieur à la DEF, l'attaque échoue.

Les attaques peuvent aussi bénéficier de bonus conditionnels (visibilité, portée) : un certain nombre de ces bonus/malus sont indiqués au chapitre de l'équipement.

> **Exemple :** *Maryse attaque le cultiste avec un pistolet. Claire lance un d20, obtient un résultat de 8 et ajoute son Mod. d'attaque à distance ATD de +4 pour un résultat final de 12. La DEF de son adversaire est égale à 12, l'attaque réussit de justesse !*

Maryse Boucher et John Prentiss dans une situation délicate

Déterminer les dommages

Quand l'attaque réussit, il faut déterminer les dommages (DM) qu'elle inflige. Pour cela, il faut lancer le dé de DM de l'arme employée (voir l'équipement) et y ajouter le Mod. de FOR lorsqu'il s'agit d'une attaque au contact ATC. Le résultat obtenu est alors retranché du nombre de PV ♥ du personnage touché (rappel : sur une réussite critique, les DM sont doublés).

Le MJ compte les PV ♥ perdus par les adversaires et les joueurs les PV ♥ perdus par leurs personnages.

Jet sans limite : Lorsqu'un dé de DM donne son résultat maximum, on le relance et on y ajoute le nouveau résultat (cumulatif en cas de nouveau résultat maximum). Cette règle signifie qu'un simple coup de couteau peut mettre au tapis un PJ robuste. Si cela ne correspond pas à votre façon de jouer, examinez la règle optionnelle dans la marge « *plus pulp, moins dur* »

Exemple : *Duncan possède un Mod. de FOR de +2. Comme il a réussi son attaque au contact et qu'il utilise une machette (dé de DM = 1d6), il inflige 1d6 + 2 de DM à l'adversaire. Le joueur obtient un 4 sur le d6, pour un total de 6 points de dommages. Le MJ retranche 6 aux 10 PV ♥ de l'adversaire, qui ne dispose donc plus que de 4 PV ♥.*

Exemple 2 : *Maryse vient d'obtenir un 20 en effectuant une attaque à distance avec un pistolet. Elle va donc doubler les DM. De plus, lorsqu'elle lance le d8 des DM, elle obtient 8, le résultat maximum qui ouvre donc un jet sans limite. Elle relance le d8 et obtient cette fois un 6 pour un total de 14. Comme c'est un critique, elle multiplie par 2 et inflige finalement 28 points de DM au cultiste. Une balle en pleine tête !*

Plus pulp, moins dur

Dans le cadre d'un jeu d'initiation, si vous ne souhaitez pas voir un joueur au tapis sur un simple jet de dé, n'appliquez la règle de jet sans limite qu'aux DM infligés par les PJ (ignorez la réciproque).

Survivant

Si un personnage à 0 PV ♥ ne bénéficie pas de soins, il peut dépenser 1 PC pour survivre et reprendre conscience 1d6 heures plus tard avec 1 PV ♥. S'il n'a plus de PC, le PJ peut accepter de gagner 1 points de folie à la place.

Dommages et créatures

À 0 PV ♥, une créature jouée par le MJ est généralement morte, sauf si cela sert le scénario, à la discrétion du MJ.

Effets du d12

Le personnage ne peut plus utiliser les capacités qui nécessitent de remplacer l'usage du d20 par le d12 (comme par exemple *maître d'arme* de la voie du corps à corps). Obtenir 12 au d12 n'est ni une réussite automatique, ni une réussite critique.

Inconscience et mort

Quand un personnage arrive à 0 PV ♥, il tombe au sol, inconscient. Il ne peut plus agir et subit immédiatement une ***blessure grave***. S'il n'est pas soigné dans l'heure qui suit (test d'INT difficulté 10), il meurt et, pour le joueur, c'est la fin de la partie. Snif…

Guérison

Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV ♥. S'il bénéficie de soins, il reprend conscience après 1d6 minutes avec 1 PV ♥, mais cela n'efface pas la *blessure grave*.

Après une nuit de repos (environ 8 heures), chaque personnage blessé peut tenter un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il récupère un nombre de PV ♥ égal au jet d'un dé correspondant à son Dé de vie (exemple, 1d10 pour un militaire, 1d8 pour une aventurière) auquel s'ajoute le Mod. de CON du personnage et enfin son niveau (résumé ainsi : Dé de vie + Mod. de CON + Niveau). Bien entendu, il ne peut pas dépasser sa valeur maximum de PV ♥.

Si les conditions d'hygiène, de repos ou de soins sont mauvaises, la difficulté du test de CON peut passer à 15 ou même à 20. En cas d'échec critique (1 naturel), au lieu de guérir, le personnage perd 1d6 PV ♥ supplémentaires.

Blessure grave

Un personnage victime d'une *blessure grave* lance un d12 au lieu d'un d20 pour tous les tests physiques : ceux qui dépendent de FOR, DEX et CON (tests d'attaque au contact et à distance inclus). Il ajoute normalement tous les modificateurs qui s'appliquent au test.

Une *blessure grave* persiste même si le personnage est soigné et récupère des PV ♥. Elle nécessite une semaine de repos pour guérir, le double si le personnage ne se repose pas dans de bonnes conditions. Si le personnage subit plusieurs blessures graves, cela a pour seul effet d'ajouter une semaine de convalescence à chaque fois.

Exemple : *Maryse grimpe à un arbre pour échapper à un ours. La difficulté est de 10, mais elle souffre d'une blessure grave et lance un d12 pour son test. Elle obtient 7 au dé et ajoute son Mod. de DEX de +3. Réussi de justesse !*

Points de choc et folie

Les points de choc ont deux fonctions dans le jeu : les personnages peuvent en dépenser volontairement en faisant appel à leur volonté (voir marge p.10), mais ils peuvent aussi en perdre lorsqu'ils sont confrontés à des événements stressants. Voici une liste non-exhaustive d'événements qui peuvent conduire à perdre 1 PC.

- **Subir des violences :** Le personnage subit des violences mentales ou physiques (torture, chantage, détention, etc.).
- **Voir des abominations :** Le personnage est le témoin de scènes de carnage, de torture ou de violence.
- **Rencontrer des créatures inconcevables :** Le personnage est mis en présence d'entités horribles ou de créatures non-euclidiennes (qui s'opposent aux règles de la raison).
- **Apprendre des vérités insoutenables :** Le personnage prend conscience de la fragilité de l'humanité et du monde, voués à disparaître bientôt.

Test de choc

Lorsqu'un événement justifie la perte d'1 PC, le personnage fait **au choix** soit un test de CHA, soit un test d'attaque magique ATM, d'une difficulté allant de 10 à 20 selon l'intensité du choc (25 étant réservé à la vision d'un Grand Ancien) pour résister : en cas de succès, il ne perd aucun point. De façon très exceptionnelle, un traumatisme aigu peut provoquer la perte de plusieurs PC.

Si le personnage obtient un résultat final inférieur ou égal à **la moitié de la difficulté** sur un test de choc, il est choqué pour 1d6 tours. Le joueur choisit si son personnage est étourdi (paralysé par la peur) ou s'il fuit le plus vite possible pendant cette durée. Si la fuite est impossible, il est automatiquement étourdi.

Il n'est pas possible de dépenser un PC pour résister à un test de choc !

Points de choc ⊛ à 0

Lorsque les PC ⊛ sont égaux à 0, le personnage accumule des points de folie qui sont comptabilisés à part (un point de folie pour chaque PC ⊛ qui devrait être perdu).

À chaque fois qu'un personnage obtient un point de folie, il doit faire un test de CHA difficulté [10 + nombre total de points de folie]. En cas d'échec, il souffre d'une crise de folie à déterminer au hasard.

Table des folies : lancer 1d10

D10	Résultat
1	Amnésie
2	Autodestruction
3	Catatonie
4	Dédoublement de personnalité
5	Folie furieuse
6	Hallucinations
7	Hystérie
8	Panique
9	Paranoïa aiguë
10	Trouble obsessionnel

Durée : Tant que le nombre de points de folie est inférieur ou égal au niveau du personnage, la folie est passagère. La durée correspond approximativement à la scène en cours ou au minimum à 1d6 minutes.

Si le nombre de points de folie du personnage devient supérieur à son niveau, la folie devient permanente. Le personnage ne peut plus être joué !

Récupérer les points de choc ⊛ et de folie

À chaque passage de niveau ou fin d'aventure, le personnage récupère tous ses PC ⊛.

De façon exceptionnelle, le MJ peut permettre aux personnages de se défaire d'un point de folie en fin d'aventure s'ils ont réussi à vaincre un grand mal ou à éviter une catastrophe d'ampleur pour l'humanité. Un personnage qui possède la voie de la psychologie (voir page 25) peut également venir en aide à un autre personnage et l'aider à retirer un point de folie.

La pauvre Francesca a sombré dans la folie

Les mots du maître

La chose la plus miséricordieuse en ce monde, je crois, c'est l'inaptitude de l'esprit humain à concevoir tout ce dont il est témoin. Nous vivons sur une placide île d'ignorance cernée par de noirs océans d'infini...

— H. P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu.*

Exploration et survie

Ce chapitre vous présente les règles pour gérer la survie des personnages, lorsqu'ils sont amenés à se déplacer dans la nature.

Déplacements

Un personnage qui marche sur un terrain plat avec un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de **[10 + Mod. de CON] km** par période de 4 heures, tant qu'il suit un chemin. Un personnage victime d'une blessure grave divise cette distance par 2.

Une journée de voyage normale compte 2 périodes de marche.

Animaux : Un porteur (nous sommes dans les années 20 !) ou une mule peut porter tout le barda du personnage, dans ce cas, son déplacement augmente de 2 km par période. Un personnage à cheval se déplace de 15 km par période.

Marche forcée : Un personnage (ou une monture) peut faire une période de marche supplémentaire de 4 heures durant la journée, mais il subit un malus cumulatif de -2 à toutes ses actions tant qu'il n'a pas pris un repos de 10 heures.

Terrains difficiles : Divisez par 2 la distance parcourue si le terrain est difficile (forêt dense, montagnes, marécage, etc.). Si le terrain est difficile et que le personnage ne suit pas un chemin existant, vous pouvez diviser le déplacement par 4. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher).

Se nourrir : Si le personnage ne transporte pas de nourriture (il est possible d'emporter jusqu'à 7 jours de provisions) et doit chasser, il ne peut faire qu'une seule période de marche par jour. Il doit avoir un fusil ; si ce n'est pas le cas, il doit faire un test de CON supplémentaire (difficulté selon le milieu) pour réussir à se nourrir ou perdre 1d4 PV ♥.

Survie

Un personnage qui se déplace en terrain sauvage doit faire un test de PER et un test de CON chaque jour (tests de survie). La difficulté des tests dépend du milieu naturel.

- **Forêt tempérée sauvage :** PER 10, CON 10
- **Désert brûlant ou glacé* :** PER 10, CON 15
- **Jungle, marais, haute montagne* :** PER 15, CON 15

***Équipement inadapté :** *Si le personnage ne porte pas une tenue de grand froid (voir équipement), la difficulté du test de CON est augmentée de +5 et le personnage perd 1d4 PV ♥ dans la journée et 1d4 PV ♥ de plus durant la nuit. Cette règle est aussi valable si le personnage n'a pas d'eau dans un désert brûlant.*

En cas d'échec du test de PER, le personnage rencontre un danger, lancez 1d6 :

- **1-2 Accident naturel** (avalanche, sable mouvant, chute d'arbre, chute, etc.) : test de DEX difficulté 15 pour ne pas subir 2d6 DM.
- **3-4 Obstacle infranchissable** (précipice, falaise, tempête de sable, puissant cours d'eau, etc.) : le personnage doit rebrousser chemin et perd une journée complète.
- **5-6 Prédateur** (ours, lion, etc.) : le personnage est victime d'une attaque.

Groupe : Si plusieurs personnages se déplacent en groupe, un seul personnage (généralement le plus compétent) fait le test de PER pour guider le groupe, mais chaque personnage fait son propre test de CON.

En cas d'échec du test de CON, le personnage n'arrive pas à progresser et il s'épuise :

- Il divise par 2 son déplacement pour la journée.
- Il perd 1 PV ♥.
- Il ne récupère aucun PV ♥ durant la nuit.

Chutes

Les DM de chute sont de 1d6 par tranche de 3 mètres pour un maximum de 10d6 (30 m). Réussir un test de DEX difficulté 10 permet d'ignorer les trois premiers mètres de chute.

Feu

Prendre feu ou traverser un incendie inflige 1d6 de DM par tour. Dans le cas d'un incendie, il faut de plus réussir un test de CON d'une difficulté croissante à chaque tour pour ne pas suffoquer et perdre connaissance (difficulté [5 +2 par tour]).

Sauter

La difficulté du test de DEX pour un saut en longueur avec élan est égale à 3 × la distance à franchir en mètres.

Équipement

Vous trouverez dans ce chapitre tout le nécessaire pour équiper vos personnages. Cet inventaire commence par une liste d'armes, mais n'allez pas croire que vous pourrez régler tous les problèmes par la force : certaines créatures du mythe se moquent éperdument du calibre de votre revolver…

Mini-pistolet : Un mini-pistolet est très facile à cacher, il ne peut tirer que 2 coups puis il faut une action limitée pour le recharger. En revanche, il ne subit un incident de tir que sur un résultat de 1 au d20.

Fusil de chasse : Même règles que pour le mini-pistolet, sauf qu'il n'est pas facile à cacher !

Règles des armes à feu

Les armes à feu nécessitent quelques règles supplémentaires.

Portée : Il est possible de tirer jusqu'au double de la portée indiquée avec une pénalité de -5.

Incident de tir : Lorsqu'un personnage obtient un résultat de 1 à 3 au d20 avec une arme à feu, un incident survient. Cela signifie qu'elle s'est enraillée ou encore qu'il faut recharger. Dans les deux cas, le personnage rate son action et, au tour suivant, il doit consacrer une **action limitée** pour rendre son arme à nouveau opérationnelle. Ne comptabilisez pas les munitions, la

Plus de détails

Dans le cadre de *CO Cthulhu*, nous avons préféré ne pas insister sur les aspects historiques du matériel présenté. Si cette facette du jeu vous intéresse, vous trouverez de nombreuses ressources sur l'internet et en librairie.

Armes d'attaque au contact

Armes d'attaque au contact	DM	Mod. de DM	Prix
Mains nues	1d3	+ FOR	NA
Poignard, batte de base-ball, marteau	1d4	+ FOR	1 $
Machette, hachette	1d6	+ FOR	2 $
Épée	1d8	+ FOR	10 $
Hache à 2 mains	1d12	+ FOR	4 $

Note : *1d3 est obtenu en lançant 1d6/2 (arr. sup.), pas de jet sans limite.*

Armes d'attaque à distance

Armes d'attaque à distance	DM	Portée	Prix
Sagaie	1d8	10	NA
Arc	1d6	30	5 $
Mini-pistolet (Derringer)	1d6	5	5 $
Pistolet léger (cal. 25)	1d6	10	10 $
Pistolet moyen (cal. 38)	1d8	20	20 $
Pistolet lourd (cal. 45)	1d10	20	30 $
Fusil à répétition (2) (Mauser, Enfield)	1d8	80	50 $
Fusil à pompe (2) (winchester M12)	1d10	40	40 $
Canon scié (2)	2d6	20	40 $
Fusil de chasse (2)	1d10	50	40 $
Fusil de chasse au gros gibier (2)	2d6	60	100 $
Mitraillette (Thompson) #(2)	2d6	30	NA*
Mitrailleuse légère #(2) (BAR)	3d6	80	NA*
Mitrailleuse moyenne #(2) (Brown. M1919)	3d8	80	NA*

*(2) Arme à 2 mains, *illégal aux États-Unis dans les années 20.*

règle de l'incident de tir simule le fait de devoir recharger à un moment inapproprié.

Tir visé (L) : Action limitée, le personnage double la portée de l'arme et peut ajouter son Mod. de PER en attaque ou aux DM de son attaque, au choix. Le tir visé ne peut pas être utilisé avec un tir en rafale.

Cible proche : Lorsque les adversaires sont à distance de combat au contact, un « *tir visé* » devient impossible et les armes à feu lourdes (mitrailleuses) ne peuvent pas être utilisées.

 # Tir en rafale (L) : Action limitée, les armes automatiques permettent de tirer sur une zone de 5 mètres de large en infligeant 1 dé de DM de moins (par exemple, 2d6 au lieu de 3d6). Toutes les cibles sur la trajectoire, même les alliés, subissent une attaque. Un incident de tir à lieu sur un résultat de 1 à 5.

Dynamite : Un bâton de dynamite (1$) nécessite une action limitée pour être allumé et lancé. Portée 20 m, 3d6 DM dans un rayon de 3 mètres. Test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Une grenade (illégal) a les mêmes caractéristiques, mais peut être lancée en action d'attaque.

Équipement divers

Vêtements	Prix
Tenue misérable	2 $
Tenue de paysan	5 $
Tenue de citadin	10 $
Tenue à la mode	15 $
Tenue classe, costume	20 $
Tenue de randonnée	20 $
Tenue de grand froid	50 $
Tenue de pilote	30 $
Tenue de soirée	50 - 100 $

Objets courants	Prix
Appareil photo	5 $
Boussole	3 $
Caisse à outil	5 $
Jumelles	10 $
Lampe-torche (2 heures)	5 $
Lanterne (4 heures)	5 $
Menottes	3 $
Montre bracelet	6 $
Poste radio	50 $
Trousse de secours*	10 $
Vivres pour 1 semaines	3 $

**L'usage d'une trousse de secours offre un bonus de +2 aux tests pour soigner ou aux tests de CON du blessé. La trousse est réutilisable.*

Kits complets	Prix
Matériel de fouille (pelle, pioche, etc.)	10 $
Matériel d'alpinisme (cordes, piolet, crampons, etc.)	20 $
Matériel pour développer des photos	30 $
Matériel de camping (tente, sac à dos, couverture, etc.)	50 $
Matériel d'expédition (porteurs nécessaires)	150 $

Logement et restauration

Lieu	Prix
Restaurant*	1 à 3 $
Hôtel minable	1 $
Chambre d'hôtel	5 $
Hôtel de luxe	10 $
Suite de luxe	30 $
Maison (à l'achat)	3 000 $
Grande maison	7 000 $
Manoir	20 000 $

** Prohibition : Aux États-Unis dans les années 20, l'alcool est illégal, mais il existe de nombreux bars illégaux.*

Véhicules et communication

Véhicules	Prix
Moto (Norton – 100 km/h)	100 $
Automobile de base (Ford T – 70 km/h)	350 $
Berline ordinaire (Chrysler Model F-58 – 100 km/h)	1 000 $
Berline de luxe (Rolls-Royce Phantom – 150 km/h)	10 000 $
Camionnette (Dodge truck)	1 000 $
Biplan d'occasion	400 $

Revenus

Le salaire mensuel moyen des gens ordinaires se situe autour de 200 $. Les personnages étant plus éduqués que la moyenne vous pouvez considérer qu'ils gagnent le double. Toutefois, mensuellement, pas plus de la moitié de cette somme n'est disponible pour leurs achats.

Biplan neuf	3 000 $
Transport ferroviaire 100 km	2 $
Transport aérien 100 km	10 $
Transport maritime (New-York-Londres)	100 $

Communication	Prix
Télégramme national	1 $
Télégramme international	10 $

Pilotage et poursuites

Lors d'une poursuite, un pilote peut utiliser une action de mouvement pour faire un test de DEX difficulté 10 ou 15 au choix. En cas de succès, il augmente ou réduit la distance entre les véhicules de 10 mètres (Diff 10) ou de 20 mètres (Diff 15). En cas d'échec, il subit une **sortie de route** ! Si son véhicule est plus rapide que celui de son adversaire, il obtient un bonus de +5 au test.

Sortie de route : Le véhicule vient de prendre une trajectoire involontaire. Tous les passagers subissent 2d6 DM. Lancez 1d6, sur un résultat de 1-3, le véhicule est HS et il ne peut pas repartir. La distance entre les véhicules est immédiatement modifiée de 40 mètres en défaveur du véhicule accidenté.

Crash : En cas de *sortie de route* d'un véhicule volant, le pilote doit réussir un test de DEX difficulté 20. Si c'est un échec, c'est le crash ! Les passagers subissent 4d6 DM et le véhicule est HS. En cas de réussite, le crash est évité.

Tirer : S'il vise une cible à l'intérieur d'un véhicule, un personnage subit un malus de -5 en attaque. Le pilote d'un véhicule peut tirer en pilotant, mais il utilise un d12 en attaque (au lieu du d20) et doit immédiatement réaliser un test de DEX difficulté 10 pour ne pas subir une *sortie de route.*

Sauter d'un véhicule : Un passager peut sauter d'un véhicule en marche au sol (action de mouvement), il subit 2d6 DM et peut faire un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Lorsque deux véhicules sont au contact, un passager peut sauter sur le véhicule adverse en réussissant un test de DEX difficulté 15. En cas d'échec, il chute du véhicule (même DM que précédemment, mais test de DEX difficulté 20).

John Prentiss toujours bien équipé

Collision

Si la distance entre 2 véhicule est réduite à 0, le pilote peut utiliser une action d'attaque pour faire un test de DEX (pilotage) opposé contre le pilote adverse. Le véhicule le plus lent inflige une pénalité de -5 au test du pilote. En cas de succès, le véhicule percuté subit une *sortie de route* sauf si son conducteur réussit un test de DEX (pilotage) difficulté 15. Si le véhicule percuté est le plus lourd, il bénéficie d'un bonus de +5 au test pour éviter la sortie de route, s'il est le plus léger, il subit au contraire une pénalité de -5.

Profils et voies

Les profils sont répartis en 3 familles : action, aventure et réflexion. Dans les 6 profils de base, militaire et pilote appartiennent à la famille action, aventurier et archéologue font partie de la famille aventure, tandis que journaliste et thérapeute sont des profils de la famille réflexion.

Chaque profil donne accès à 3 voies et chaque voie donne accès à 5 capacités. Voies et capacités forment la colonne vertébrale du jeu : elles déterminent l'ensemble des compétences et des aptitudes d'un personnage. Voici la liste des voies auxquels les 6 profils de base donnent accès :

- **Archéologue** : archéologie, investigation, voyage.
- **Aventurier** : arts, exploits physiques, survie.
- **Journaliste** : discours, furtivité, langues.
- **Militaire** : armes à feu, corporation (armée), corps-à-corps.
- **Pilote** : danger, mécanique, pilotage.
- **Thérapeute** : médecine, sciences, psychologie.

Les 18 voies et leurs capacités ne sont pas présentées par profil, car de nombreux autres profils peuvent être créés en variant les combinaisons de voies. Elles sont donc classées par ordre alphabétique, afin de les retrouver plus facilement.

Ilia Drouji, journaliste

Profils additionnels

Voici 15 profils supplémentaires afin de vous permettre de renouveler votre expérience de jeu ou utilisables dès votre première partie si le MJ vous y autorise.

Tous les profils issus de la même famille (action, aventure ou réflexion) obtiennent le même dé de vie et un bonus d'attaque équivalent. Les profils issus des familles aventure et réflexion obtiennent un avantage particulier afin de compenser un dé de vie et des bonus d'attaque plus faibles.

Action

Dé de Vie : d10

Baroudeur : survie, voyages, pilotage. ATC +1, ATD +1

Chasseur de gros gibier : armes à feu, survie, voyage. ATD +2

Garde du corps : armes à feu, corps à corps, exploits physiques. ATC +2

Pompier : exploits physiques, médecine, pilotage. ATC +2

Criminel : corps à corps, corporation (crime organisé), danger. ATC +1, ATD +1

Aventure

Dé de Vie : d8, +2 points de choc au niveau 1

Espion : furtivité, investigation, voyages. ATC +1

Explorateur : langues, survie, voyages. ATD +1

Humanitaire : médecine, danger, voyages. ATC +1

Inspecteur : armes à feu, corporation (police), investigation. ATD +1

Ouvrier : corporation (syndicats), exploits physiques, mécanique. ATC +1

Réflexion

Dé de Vie : d6, +2 points de capacité au niveau 1

Les profils de la famille réflexion sont les seuls à pouvoir choisir des capacités de rang 2 dès le niveau 1 (à condition d'avoir acquis la capacité de rang 1 de la même voie). Les bonus d'attaque

de tous les profils de cette famille sont égaux à +0.

Artiste : arts, corporation (show-biz), discours.

Linguiste : discours, langues, voyages.

Missionnaire : corporation (religieux), psychologie, voyages.

Médecin : corporation (médecine), investigation, médecine.

Universitaire : discours, investigation, science.

Voie de l'archéologie

Équipement : *livre sur une civilisation perdue, tenue de randonnée, matériel de fouille.*

1. Formation d'historien : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec l'histoire. Il choisit une période particulière (préhistoire, antiquité, moyen âge, renaissance, moderne) pour laquelle il reçoit un bonus supplémentaire de +5.

2. Langues anciennes : Le personnage est un spécialiste des langues anciennes, il connaît une langue morte (latin, grec, égyptien, araméen, sumérien, etc.) par rang atteint dans cette voie. Lorsqu'il essaye de déchiffrer une autre langue morte, il obtient un bonus de +5 aux tests.

3. Spéléologue : Sous terre, le personnage sait toujours retrouver la direction de la sortie la plus proche et à quelle profondeur environ il se trouve. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour se faufiler dans des espaces étroits et il divise par 2 les malus lorsqu'il doit agir dans le noir (ou s'il est *aveuglé*) ou dans un espace exigu.

4. Vigilance : Le personnage est passé maître dans l'art de détecter les pièges et de les éviter. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour détecter un piège et pour résister à leurs effets. Il en divise les DM par 2.

5. Savoirs interdits : Le personnage obtient un bonus de +5 pour résister à la peur ou à la perte de points de choc provoqués par l'apparition de créatures surnaturelles. De plus, il obtient un bonus de +5 aux tests pour résister à leurs pouvoirs et +2 en DEF contre leurs attaques.

Voie des armes à feu

Équipement : *un pistolet et un fusil au choix (en accord avec le MJ), des munitions.*

1. Ajuster : Le personnage obtient un bonus de +2 en attaque avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.

2. Joli coup ! : Le personnage ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert ou engagée au corps à corps (généralement -2 à -5).

3. Tir de précision : Lorsqu'il utilise une action de Tir visé avec une arme à feu à deux mains (mais pas une arme de poing), le personnage double le résultat des dés de DM de son attaque (il les triple s'il obtient une réussite critique).

4. Tir rapide (L) : Le personnage peut effectuer 2 attaques à distance avec une arme à feu pendant ce tour. Le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Tireur d'élite : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque à distance, au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

Voie des arts

Équipement : *de quoi pratiquer son art, tenue à la mode.*

1. Formation artistique : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec la connaissance de l'art. De plus, il obtient un bonus supplémentaire de +5 pour tous les tests en rapport avec une forme d'art de son choix (littérature, sculpture, peinture, musique, chant, danse, etc.).

2. Inspiration : Le personnage possède une grande sensibilité, les émotions sont chez lui un vecteur puissant de motivation

Lord Duncan Blight sait se servir de son arme

Avec les mots du maître

« Il est absolument indispensable, pour la paix et la sécurité de l'humanité, qu'on ne trouble pas certains recoins obscurs et morts, certaines profondeurs insondées de la Terre, de peur que les monstres endormis ne s'éveillent à une nouvelle vie. »

—H. P. Lovecraft, *Les Montagnes hallucinées*

Avec les mots du maître

« Les ouvertures les plus proches étaient sombres, basses et engorgées par le sable, et j'en déblayais une avec ma pelle avant de m'y glisser en rampant, la torche à la main pour ne rien manquer des mystères qu'elle pouvait contenir. »

—H. P. Lovecraft, *La Cité sans nom*

et de réussite. Il obtient chaque jour un nombre de points d'inspiration (PI) égal au rang atteint dans cette voie. Chaque point d'inspiration peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur, mais pas sur un test d'attaque.

3. Imprévisible : Le personnage ajoute son Mod. de CHA en Initiative et désormais il peut utiliser son inspiration sur ses tests d'attaque et de DM.

4. Riche : Désormais, le personnage gagne très bien sa vie grâce à son art. Il obtient immédiatement 10 000 $ et acquiert la même somme chaque année pendant les 10 prochaines années. Lorsqu'il atteint le rang 5 dans cette voie, ce bonus passe à 20 000 $ par an.

5. Célèbre : Le personnage est à présent un artiste reconnu. Sa célébrité lui donne accès à bien des lieux de pouvoir et les gens simples considèrent sa seule présence comme un honneur. Il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CHA et, une fois par aventure, le MJ peut accorder au personnage l'intervention d'un personnage puissant en sa faveur.

Voie des corporations

Équipement : *costume, un objet symbolique.*

Le joueur doit choisir une corporation : armée, médecine, université, crime organisé, show-biz, police, etc.

1. Corporatisme : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associés à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.

2. Appel à un ami : Une fois par jour, le personnage peut demander de l'aide à un ami : renseignement, coup de main, etc. Il doit réussir un test de CHA difficulté 10 si le service est du domaine de la routine, de 15 si le service est difficile ou s'il peut présenter un risque, et de 20 si le service fait appel à une information secrète ou s'il met ouvertement l'allié en danger.

3. 50/50 : Dans son domaine, le personnage divise par deux le coût et le temps nécessaire pour accéder à du matériel, de plus il peut obtenir du matériel rare ou illégal.

4. Joker : Une fois par aventure, le personnage peut résoudre une difficulté grâce à l'intervention d'un événement inattendu. Le joueur doit inventer une histoire à peu près crédible (même si elle est improbable) pour justifier ce *deus ex-machina*. Par exemple, un militaire peut contacter une troupe de mercenaires de sa connaissance qui traînait justement dans les parages, etc.

5. Mandarin : Le personnage a acquis un statut important au sein de sa corporation, ses connaissances et sa prestance sont exceptionnels. Le personnage augmente de +2 la valeur de CHA et d'INT.

Voie du corps à corps

Équipement : *un poignard, éventuellement une autre arme en accord avec le MJ.*

1. Arts martiaux : Lorsqu'il combat à mains nues, le personnage inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM. Le dé de DM passe à 1d6 au rang 3 atteint dans cette voie et à 1d8 au rang 5. De plus, le personnage obtient un bonus de +1 par rang en DEF contre les attaques au contact (sauf en cas de surprise) et à tous les tests de DEX destinés à esquiver.

2. Arme de prédilection : Le personnage choisit une arme de prédilection, il gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise cette arme. De plus, lorsqu'il utilise une arme légère (couteau, rapière) ou qu'il combat à mains nues, il peut choisir son Mod. de DEX au lieu de celui de FOR pour calculer son score d'attaque au contact.

3. Enchaînement : Une fois par tour, lorsque le personnage réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque au contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire à portée.

4. Double attaque (L) : Le personnage peut effectuer deux attaques au contact pendant ce tour. Toutefois, le joueur utilise un d12 au lieu du d20 pour le test de la seconde attaque.

5. Maître d'arme : Le personnage peut choisir d'utiliser un d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si une telle attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.

Voie du danger

Équipement : *une trousse de secours, tenue de randonnée, matériel d'alpinisme.*

1. Même pas peur : Le personnage aime le danger ou sait parfaitement gérer les situations à risques. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de Carac. effectués sous la pression d'un danger mortel, par exemple crocheter une porte tandis que le plafond de la pièce s'effondre ou sauter par-dessus un précipice, ainsi qu'à tous les tests de choc.

2. Acrobate : Le personnage reçoit un bonus de +5 pour tous les tests de DEX destinés à grimper, sauter ou tenir en équilibre. De plus, il ne subit pas de malus en attaque lorsqu'il se trouve en équilibre précaire et réduit tous les DM des chutes du rang atteint dans cette voie.

3. Ignorer la douleur : une fois par combat, le personnage peut ignorer les DM d'une attaque qu'il vient juste de subir. Il ne perdra les PV concernés qu'une fois le combat terminé.

4. Seul contre tous : Les forces du personnage sont décuplées lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires. Il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lorsque plusieurs adversaires l'attaquent au cours du même tour.

5. Au pied du mur : Le personnage ignore les effets des blessures graves sur ses tests d'attaque et de FOR, il continue à utiliser un d20 au lieu d'un d12. De plus, arrivé à 0 PV, il peut encore effectuer une dernière action à son tour (attaque ou mouvement) avant de sombrer dans l'inconscience.

Voie du discours

Équipement : *un lot de carte de visite, une trousse de maquillage.*

1. Beau parleur : Le personnage sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

2. Provocation (L) : Le personnage maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides

Lord Duncan va avoir besoin d'un exploit physique pour se sortir de cette situation

Avec les mots du maître

« Les hommes doués intellectuellement savent qu'il n'y a pas de différence nette entre le réel et l'irréel, que les choses ne nous apparaissent qu'à travers la délicate synthèse physique et mentale qui s'opère subjectivement en chacun de nous.

—H. P. Lovecraft, *La Tombe*

qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle voulait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque le personnage, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énervement. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

3. Usurpateur : Le personnage sait se faire passer pour un autre ou pour un membre d'une corporation dont il n'est pas issu. Il reçoit un bonus de +5 à tous les tests d'imitation et de déguisement, ainsi que pour singer les habitudes et les règles de toute organisation à laquelle il n'appartient pas.

4. Manipulateur (L) : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de CHA contre elle, le personnage peut la faire changer d'état émotionnel (calme/énervé, joyeux/triste, motivé/démotivé, soupçonneux/confiant). Il ne peut pas avoir d'influence sur les sentiments comme l'amour ou la haine. En cas d'échec, l'état émotionnel actuel de la cible en sort renforcé et le personnage ne peut plus tenter de l'influencer pendant 24 heures.

5. Charisme héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des exploits physiques

Équipement : *tenue de sport, des haltères ou l'équipement approprié à la pratique sportive choisie.*

1. Sportif accompli : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

2. Spécialité : Le personnage acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (jeux de ballon, jeux de raquette, course, etc.), il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le MJ doit déterminer la Carac. principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, le personnage gagne 3 PV ♥, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DEF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

3. Se dépasser : En sacrifiant 1 PV ♥, le personnage obtient un bonus de +5 sur n'importe quel test de FOR, DEX ou CON dont il ne connaît pas encore le résultat. En sacrifiant 1d4 PV ♥, il peut obtenir le même bonus après avoir pris connaissance du résultat (il ne peut pas cumuler les deux options).

4. Le geste parfait : Une fois par jour, le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) par un 20 naturel. Il peut faire de même pour un test d'attaque au contact ou d'attaque à distance (critique automatique), une fois par jour.

5. Entraînement de haut niveau : Le personnage augmente de +2 la valeur du score de la Carac. qu'il a choisie au rang 2. Désormais, il lance deux d20 à tous les tests basés sur cette Carac. et garde le meilleur résultat.

Voie de la furtivité

Équipement : *chapeau ou casquette.*

1. Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque rang atteint dans cette voie.

2. Sens affûtés : Pour chaque rang atteint dans cette voie, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les tests de PER destinés à simuler ses sens (vue, ouïe, vigilance, etc.).

3. Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le personnage inflige 1d6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique). Ce bonus passe à +2d6 au rang 5.

4. Embuscade : En quelques minutes, le personnage peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement extérieur. Tant qu'ils ne bougent pas, le personnage et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont considérés comme *surpris* au premier tour du combat.

5. Perception héroïque : Le personnage augmente sa valeur de PER de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'investigation

Équipement : *une lampe-torche, une loupe.*

1. Esprit d'analyse : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour chaque test de recherche d'indices (voir les règles à ce sujet page 9).

2. Expertise : Le personnage est spécialisé dans la collecte et la recherche d'indices, dans un domaine particulier en rapport avec son background. Il obtient un bonus de +5 pour les tests liés à ce domaine (cumulable avec le rang 1). Voici une liste non exhaustive de domaines possibles : anthropologie, archéologie, astronomie, autopsie, balistique, biologie, chimie, géologie, paléographie, parapsychologie, photographie, psychologie, sociologie, théologie, etc. Au rang 4, le personnage fait l'acquisition d'une seconde spécialité en rapport avec les aventures déjà jouées.

3. Recherche rapide : Le joueur divise par deux le temps nécessaire à la recherche de tout type d'indices.

4. Mémoire eidétique : Le personnage a une mémoire parfaite de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou à une conversation qu'il a entendue. Le personnage obtient aussi un bonus de +5 sur tous les tests de « *culture générale* ».

5. Flair infaillible : Le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indices et peut garder le meilleur résultat. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête en ayant raté un renseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler que « *quelque chose cloche* ».

Voie des langues

Équipement : *des romans en langue étrangère.*

1. Langues étrangères : Le personnage apprend à parler, lire et écrire une langue vivante par rang atteint dans cette voie. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour déchiffrer une langue inconnue ou tenter de communiquer avec un étranger qui parle une langue qu'il ne connaît pas.

2. Histoire et culture : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de géographie, histoire et culture générale concernant un pays dont il parle la langue (langue natale comprise).

3. Langues mortes : Le personnage apprend à lire et écrire une langue morte (latin, grec, égyptien, etc.). Il obtient le bonus culturel en rapport avec cette langue comme avec la capacité précédente. À chaque rang suivant, il peut apprendre une nouvelle langue morte ou se spécialiser dans une langue déjà connue. Dans ce cas, le bonus culturel augmente de +5.

4. Oreille fantastique : Le personnage possède un don exceptionnel pour percevoir les sons et leurs nuances. Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception auditive et de mémoire, ainsi que pour imiter des sons ou des voix. Il peut aussi détecter un état émotionnel en réussissant un test de PER opposé à un test de CHA de sa cible, et détecter les mensonges s'il obtient une marge de réussite de 10 points par rapport au résultat de son adversaire.

5. Perception supérieure : Le personnage augmente de +2 la valeur de son score de PER. Lorsqu'il combat dans le noir, il peut retrancher son Mod. de PER aux malus subis et il ajoute son Mod. de PER à son score d'Initiative.

Voie de la mécanique

Équipement : *caisse à outil, une voiture ou une moto (de base ou standard).*

1. Mécano : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes.

2. Systèmes modernes : Le personnage s'est formé aux dernières technologies (électricité, radios). Il applique son bonus de *Mécano* aux tests concernés.

3. Dégoter du matos : Le personnage obtient un bonus de +5 pour trouver un fournisseur de n'importe quel type de matériel (outillage, véhicules, armes). Une fois par aventure, après 3d6 heures de recherche, il peut se procurer du matériel lourd (un biplan, une autochenille, une

L'aviation dans les années 1920

Au début des années 20, c'est principalement le courrier qui est acheminé par avion. La poste inaugure un service entre New-York et San-Francisco. La route, longue de 4 320 km, nécessite treize escales. L'avion est alors un véritable spectacle et voler une attraction. Toutefois, cette période est celle de la formation des grandes compagnies aériennes. On compte 420 compagnies aériennes dès 1926, la plupart n'ayant qu'une existence éphémère. Les vols nécessitent de très fréquentes escales. Le premier vol commercial transatlantique commercial fut celui du Zeppelin LZ 127, entre Friedrichshafen et Lakehurst.

mitrailleuse, etc.). Le MJ détermine les limites du raisonnable en fonction du lieu.

4. Système D : Le personnage est capable de réparer n'importe quoi avec presque rien. Une fois par aventure, le MJ devrait lui permettre de réparer ou de créer un mécanisme avec des objets improbables. De plus le personnage ne subit pas de pénalité lorsqu'il ne possède pas l'outillage approprié, et lorsqu'il dispose de tout le nécessaire, il peut diviser par 2 le temps nécessaire à une réparation.

5. Customisation : Le personnage est capable d'améliorer tout ce qu'il touche. Une fois par jour, en travaillant 1d6 x 10 minutes, il peut faire bénéficier un objet d'une amélioration de +2. Ce peut être +2 en attaque ou aux DM pour une arme, +2 à tous les tests effectués lorsque le véhicule concerné est utilisé, etc. Le bonus est valable pendant 1 semaine, ensuite l'objet se dégrade et nécessite une nouvelle intervention du mécano.

Maryse Boucher, aviatrice

Voie de la médecine

Équipement : *une trousse de secours, un gros livre sur les médicaments, costume.*

1. Secouriste : En passant 5 minutes à soigner un personnage à 0 PV ♥, le médecin lui permet de récupérer 1d4 PV ♥. Il accorde aussi un bonus de +5 à tous les tests de CON tentés par son patient.

2. Médecin : Le personnage sait diagnostiquer les maladies et les traumatismes. Il reçoit un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de médecine, de biologie ou d'anatomie. S'il accorde des soins à un personnage blessé avant une période de repos, il lui permet de doubler le résultat du Dé de vie utilisé (soit 2 DV + Niveau + Mod. de CON).

3. Chirurgien : Le personnage sait opérer et il est formé à la chirurgie traumatique de terrain. En passant une heure au chevet d'un blessé, il peut lui permettre d'ignorer les effets d'une *blessure grave* en réussissant un test de DEX de difficulté 15. Si une nouvelle *blessure grave* survient, elle ne peut plus être traitée de la sorte.

4. Frappe chirurgicale : Le personnage connaît les points vitaux des créatures terrestres vivantes. Désormais, il obtient un critique en attaque au contact ou à distance sur un résultat de 18 à 20 au d20 et il ajoute +1d6 aux DM des critiques obtenus.

5. Expert : Le personnage est une pointure dans le domaine de la chirurgie, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX de précision manuelle et augmente de +2 sa valeur d'INT. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de médecine ou de chirurgie et garde le meilleur résultat.

Voie du pilotage

Équipement : *Un véhicule au choix (en accord avec le MJ), tenue de pilote. Si son véhicule est détruit, le personnage pourra faire l'acquisition d'un nouveau véhicule au niveau suivant.*

1. Pilote émérite : Le personnage obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage (DEX) ainsi qu'en Initiative lorsqu'il conduit un véhicule du type choisi (auto, moto, avion, bateau à moteur, voilier…). Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant.

2. Manœuvre d'évitement : Le personnage obtient un bonus supplémentaire de +5 pour éviter les accidents. De plus, son véhicule, lui-même et tous ses passagers gagnent un bonus de +2 en DEF.

3. Polyvalent : Le personnage choisi une nouvelle catégorie de véhicule (voir *pilote émérite*). Il bénéficie de tous les bonus et effets des capacités de cette voie pour cette nouvelle catégorie de véhicule. Il apprend à piloter une nouvelle et dernière catégorie de véhicule au rang 5.

4. En un seul morceau : En cas de crash ou de sortie de route, les passagers du véhicule conduit par le personnage subissent seulement la moitié des DM prévus. De plus, le véhicule est HS seulement sur un résultat de 1 au d6 (voir les règles p.19). S'il s'agit d'un véhicule volant, le véhicule n'est pas automatiquement HS. Lancez un d6,

sur un résultat de 6 il peut repartir et sur un résultat de 4-5 il est réparable (en 2d6 heures).

5. As des as : Le personnage lance deux dés et garde le meilleur résultat à chaque fois qu'il réalise un test au volant d'un véhicule (pilotage, évitement, attaque, etc.). De plus, il augmente sa valeur de DEX de +2.

Voie de la psychologie

Équipement : *des livres de sciences humaines.*

1. À l'écoute : Le personnage sait écouter et mettre les autres à l'aise pour obtenir leurs confidences. Il gagne un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie aux tests de PER effectués pour analyser l'état émotionnel de ses interlocuteurs et aux tests de CHA pour obtenir un aveu.

2. Analyse personnelle : La formation du personnage lui permet de renforcer sa santé mentale. Le personnage obtient un bonus de +5 pour résister aux crises de folie. Il réduit le nombre de points de folie acquis de 1 point (s'il n'en a pas encore, il pourra ignorer le premier point de folie acquis). Il enlève un second point de folie lorsqu'il atteint le rang 4 dans cette voie.

3. Aide psychologique : Lorsqu'un allié est victime d'une crise de folie passagère, le personnage peut tenter un test de CHA (difficulté 10+PF de la victime) pour le ramener à la raison (action limitée, une tentative par tour). Le personnage peut réduire le score de folie d'un allié de 1 point en passant 1d6 jours avec lui. Un seul point peut être récupéré de cette façon par un même allié. Un nouveau point peut être récupéré par cet allié lorsque le personnage atteint le rang 5 dans cette voie.

4. Examen psychologique : En parlant pendant 1d6 minutes avec sa cible et en réussissant un test opposé de PER contre CHA, le personnage peut déterminer l'état émotionnel de sa cible même si elle tente de le camoufler. Le personnage peut notamment savoir si on tente de lui mentir ou de lui cacher des choses (sans pouvoir déterminer lequel des deux). En cas d'échec, le personnage ne peut plus tenter cette capacité sur la même cible pendant 24 heures.

5. Intuition héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de PER lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des sciences

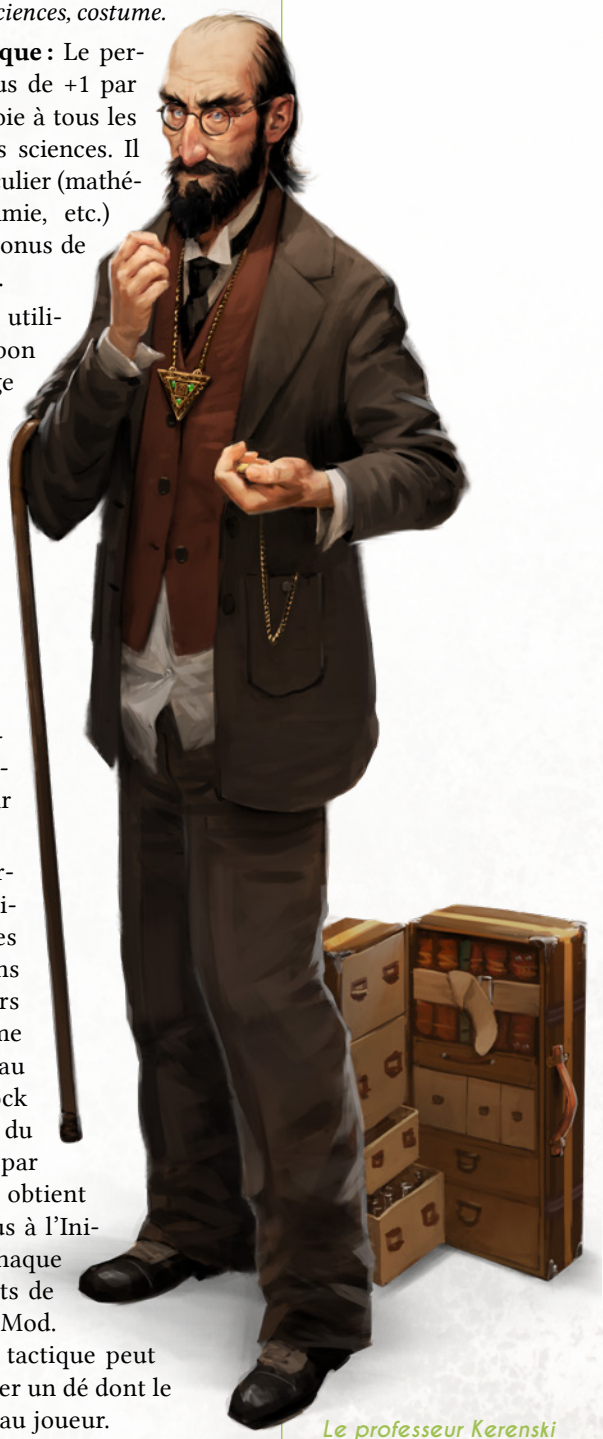
Équipement : *livres de sciences, costume.*

1. Formation scientifique : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les sciences. Il choisit un domaine particulier (mathématiques, physique, chimie, etc.) dans lequel il reçoit un bonus de +2 par rang au lieu de +1.

2. Grosse tête : En utilisant son intelligence à bon escient, le personnage peut souvent remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évitera un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou sera déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver l'explosion d'un bâton de dynamite (DEX remplacée par INT).

3. Tacticien : Le personnage applique le raisonnement logique et les probabilités aux actions à venir et analyse leurs effets à travers le prisme de la science (Pensez au personnage de Sherlock Holmes dans le film du même nom, interprété par Robert Downey Jr). Il obtient son Mod. d'INT en bonus à l'Initiative et peut utiliser chaque jour un nombre de points de tactique (PT) égal à son Mod. d'INT. Chaque point de tactique peut être dépensé pour relancer un dé dont le résultat ne convient pas au joueur.

4. Violon d'Ingres : La curiosité naturelle du personnage lui permet de s'intéresser à de



Le professeur Kerenski est un scientifique émérite

nombreux sujets, parfois très éloignés de la science. Il peut choisir n'importe quelle capacité de rang 1 à 3 dans une autre voie de son choix (si celle-ci fait appel à un rang, utilisez le rang atteint dans la voie des sciences).

5. Intelligence héroïque : Le personnage augmente de +2 sa valeur d'INT et lance désormais deux d20 lors de tous les tests d'INT, pour garder le meilleur résultat.

Voie de la survie

Équipement : *tenue de randonnée, matériel de camping.*

1. Ami de la nature : Le personnage a l'habitude de se déplacer dans la nature. Il obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de survie en milieu naturel et +1 par rang atteint dans cette voie à son Initiative lorsqu'un combat survient dans un tel environnement.

2. Endurant : Le personnage peut réaliser une période de marche supplémentaire par jour sans fatigue tout en portant une charge jusqu'à deux fois plus lourde, quel que soit le mode de déplacement (course, marche, ski, vélo, etc.).

3. Milieux extrêmes : Le personnage est formé aux techniques de progression dans les milieux difficiles et dangereux (haute altitude, froid ou chaleur extrême, marche sur glacier, escalade, etc.). Il obtient un bonus de +5 à tous les tests dans ces milieux, pour l'utilisation de matériel spécifique ou pour les procédures de sécurité.

4. Guide : Le personnage est capable d'aider et de guider des compagnons en milieu naturel. Jusqu'à [3 + Mod. de CHA] personnes peuvent bénéficier d'un bonus de +5 à leurs tests de survie dans la nature ou en milieu extrême. De plus, le personnage est capable de trouver un passage là où personne n'oserait s'aventurer : marais profond, barrière de montagnes, désert infranchissable, etc. Le MJ doit toujours lui indiquer l'itinéraire le plus sûr ainsi que le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel : le joueur peut choisir celui des deux qui lui convient.

5. Survivant : Le personnage s'est déjà tiré de nombreux mauvais pas et a pu regarder la mort en face. Il est capable de trouver en lui des ressources surhumaines pour vaincre la fatigue ou les blessures. Désormais, le joueur lance deux d20 à tous les tests de CON et garde le meilleur résultat. De plus, lorsque le personnage est victime d'une *blessure grave*, le joueur continue à lancer un d20 pour tous les tests de Carac., au lieu d'un d12. Enfin, il peut ajouter son Mod. de CON à tous les tests de choc.

Voie des voyages

Équipement : *des cartes diverses, des devises de plusieurs pays et des photos de souvenirs de pays lointains.*

1. Débrouillardise : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests destinés à obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement ou à manger et à tous les tests de langue étrangère à l'oral. Il obtient un bonus de +5 aux tests pour comprendre et reproduire les us et coutumes locales et éviter de commettre un impair.

2. Par monts et par vaux : Le personnage devient immunisé au mal des transports et ne subit pas de pénalité de fatigue pour les longs voyages ou les décalages horaires. Il obtient aussi un bonus de +5 pour tous les tests de pilotage de véhicules terrestres et nautiques ou les voyages à dos d'animal.

3. Sens du danger : Le personnage a l'habitude des situations tendues, il obtient un bonus de +5 pour repérer un danger ou ne pas être surpris. Lorsqu'il arrive dans un lieu, le joueur peut faire un test de PER difficulté 12 (sans le bonus de +5 obtenu avec le rang 1 de cette voie) : en cas de réussite, le MJ doit lui indiquer si l'endroit est sûr ou potentiellement dangereux.

4. Résistance : Le personnage reçoit un bonus de +5 à tous les tests pour résister aux maladies et aux poisons et il ne subit que la moitié des pénalités ou des DM lorsqu'il est malade ou empoisonné. Il peut manger n'importe quelle nourriture locale comestible sans tomber malade, il est capable de manger ou de dormir deux fois moins que la normale et continue à guérir normalement, même dans les pires conditions.

5. Adaptation héroïque : Le personnage augmente de +2 sa valeur de PER et de CON.

Changement de niveau

À la fin de chaque aventure, les personnages gagnent de l'expérience et deviennent un peu plus puissants. En termes de règles, on dit que les personnages **gagnent un niveau**. Après leur première aventure, ils passent donc au niveau 2. Plus tard, ils pourront passer au niveau 3, et ainsi de suite.

Chaque changement de niveau permet d'améliorer les PV ♥, les capacités ou les scores d'attaques.

Points de vie

- Au niveau 2 et à chaque niveau pair par la suite, le personnage gagne un nombre de PV ♥ supplémentaires qui dépend du **dé de vie** de son profil : **d10=5 PV** ♥, **d8=4 PV** ♥, **d6=3 PV** ♥ (soit la moitié du maximum possible sur le dé). Si le Mod. de CON du personnage est négatif, et seulement dans ce cas, retranchez-le aux PV ♥ obtenus (vous gagnez toujours au moins 1 PV ♥).
- À chaque niveau impair, le personnage gagne un nombre de PV ♥ supplémentaires égal à **son Mod. de CON** s'il est positif (s'il est nul ou négatif vous ne gagnez aucun PV ♥ à ce niveau).

Le personnage ne gagne plus aucun PV ♥ supplémentaire après le niveau 7.

Capacités

À chaque niveau, le joueur choisit soit **2 nouvelles capacités de rang 1 ou 2**, soit **1 nouvelle capacité de rang 3, 4 ou 5**.

Rappel : Pour choisir une capacité, un personnage doit posséder toutes les capacités de rang inférieur dans cette voie.

Scores d'attaque

- **Au niveau 3** et à chaque niveau impair ensuite, le personnage reçoit 1 point à investir dans le score d'attaque de son choix (attaque au contact ✋ ou attaque à distance 🎯 ou attaque magique ✨).

Le personnage ne gagne plus aucun point d'attaque après le niveau 9.

Exemple de passage de niveau : *Maryse passe niveau 2. Le dé de vie de son profil (d10) lui permet d'obtenir 5 PV ♥ supplémentaires, pour un total de 15 PV ♥. Elle choisit deux capacités de rang 1 ou 2 maximum. En passant niveau 3, Maryse gagne 1 PV ♥ car son Mod. de CON est égal à +1. La joueuse aura la possibilité de choisir entre deux capacités de rang 1 ou 2 à nouveau, ou sélectionner une capacité de rang 3 (si tant est qu'elle possède déjà les capacités de rang 1 et 2 dans cette voie). Elle pourra aussi augmenter un score d'attaque de son choix de +1.*

Quand passer un niveau ?

Les aventures du livret 3 indiquent au MJ lorsqu'un passage de niveau doit avoir lieu : généralement à la fin de chaque scénario. Toutefois, par la suite, le MJ pourra adopter le rythme de progression qui lui convient. Si le groupe de joueur se réunit très régulièrement, ou joue une longue campagne, il peut décider que la progression n'a lieu qu'après plusieurs scénarios.

Niveau maximum

Les règles de *Chroniques Oubliées Cthulhu* sont prévues pour pouvoir jouer jusqu'au niveau 10 environ. À ce moment-là, s'ils n'ont pas encore sombré dans la folie, les personnages auront sans doute vécu suffisamment d'aventures et vu assez d'horreurs pour qu'il soit temps de prendre une retraite bien méritée. Si vous voulez jouer les mêmes personnages encore plus longtemps, il vous faut sans doute vous tourner vers des aventures d'un genre un peu plus « *pulp* » que le mythe de Cthulhu. Vous pourrez trouver des règles adaptées à ce genre et à une progression plus longue dans les règles complètes de *Chroniques Oubliées Contemporain*.

Voie occulte

La progression d'un personnage est déterminée par les trois voies qui correspondent à son profil, mais que se passe-t-il lorsque sa vie bascule ? Le fait d'être confronté au surnaturel peut l'amener à changer sa vision du monde. Il peut alors

Double 2d20

Si le personnage obtient deux capacités qui permettent de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat sur un même test de Carac., ne lancez jamais plus de deux d20. En revanche, désormais, tout résultat inférieur à 10 sur les dés est remplacé par 10.

D'autres aventures ?

Au-delà des 4 scénarios proposés dans ***le livret 3***, vous trouverez d'autres aventures basées sur le *mythe de Cthulhu* dans le commerce et sur la boutique en ligne *Casus Belli*.
Vous trouverez également sur Internet des scénarios gratuits écrits par des fans (certains sont très sympathiques). Et si cela vous tente, vous pouvez vous-même écrire vos propres histoires, en vous aidant des inspirations proposées dans ***le livret 2 - Le bestiaire du Mythe.***

choisir de s'intéresser à l'occulte et s'éloigner de sa formation initiale. La voie occulte est une voie optionnelle que le MJ peut accorder à un personnage qui fait des recherches dans ce domaine. Le joueur peut simplement recopier cette nouvelle voie au dos de sa fiche de personnage.

Requis : Le personnage doit avoir une valeur d'INT au moins égale à [10 + rang atteint dans la voie]

1. Sciences occultes : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de sciences occultes (INT) et un bonus de +2 par rang sur un sujet en particulier (l'alchimie, les créatures des autres plans, les Grands Anciens, etc.). Mais cette connaissance n'est pas sans conséquence, il gagne immédiatement 1 point de Folie et il en gagne un second au rang 3.

Le professeur se risque à manier les savoirs les plus sombres

2. Résistance occulte : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests destinés à résister à la perte de points de choc et augmente son score maximum de PC de +1. De plus, il peut dépenser un PC pour annuler la pénalité d'une *blessure grave* pendant 10 minutes.

3. Étoiles propices : L'art de la divination permet au personnage de prendre les bonnes décisions ou de profiter des faiblesses de ses adversaires. Chaque matin, après un rituel de 10 minutes effectué par le personnage, le joueur lance 1d20 et note le résultat. À tout moment dans la journée, il peut remplacer le résultat d'un d20 qu'il a lancé ou que le MJ a lancé pour une attaque ou un test opposé contre lui par ce résultat.

4. Force d'âme : Une fois par jour, s'il est à 0 PC, le personnage peut effectuer un petit rituel de prière ou de méditation d'une durée de 1 heure qui lui permet de récupérer 1 PC.

5. Pouvoir d'outre-monde : Le personnage est désormais capable de pratiquer une forme de magie. Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord sur ce que le personnage apprend. Ce sera probablement un sort ou un rituel particulier avec lequel le personnage a été en contact durant les aventures qu'il a vécu. Attention, un pouvoir puissant a toujours une contrepartie déplaisante. Si vous n'avez pas d'idée, voici deux propositions.

- Une fois par tour, le personnage peut sacrifier 1d4 PV (ou 1d6 au choix) pour obtenir un bonus égal au double de ce montant sur le résultat d'un test (d20, d12). Il peut annoncer cet effet après avoir pris connaissance du résultat du jet de dé. Ce dé de sacrifice de PV est un jet sans limite (comme la règle des DM).
- Le personnage n'a plus besoin de dormir, il n'a besoin que de la moitié de la nourriture et de l'eau que consomme un être humain normal, il est immunisé aux maladies et aux poisons naturels. Enfin il guérit deux fois plus vite (il double le nombre de PV récupérés) et il vieillit deux fois moins vite. Mais cela a un prix, sa peau devient pâle et froide, et il développe une sensibilité à la lumière vive (elle est considérée comme de la pénombre).

Apprendre des rituels

En plus des capacités décrites, cette voie ouvre à un personnage la possibilité d'apprendre des rituels, si le besoin s'en fait sentir au cours d'une aventure. Le MJ a toute latitude pour déterminer lorsque cela est faisable. Souvent, il s'agit de rituels pour se protéger d'une créature en particulier. Ils sont généralement trouvés dans des ouvrages impies qui menacent la santé mentale du lecteur (tests de choc). Ils ne doivent pas apporter d'avantage particulier en dehors de l'aventure en cours, ou chaque utilisation nécessitera la dépense d'au moins 1 PC. Le MJ peut exiger que le personnage ait atteint un certain rang dans la voie ou lui demander des tests de sciences occultes (INT).

Conseils au MJ

Le travail du MJ n'est pas le plus facile, mais il s'agit certainement du plus intéressant. Vous seul connaissez les ressorts de l'histoire et c'est grâce à vous que tout le monde va passer un bon moment !

Voici quelques conseils pour préparer votre première partie de *Chroniques Oubliées Cthulhu*.

1. Lire l'aventure

La première chose à faire pour le MJ est de bien **lire l'aventure** qu'il veut faire jouer. De bout en bout. C'est la base.

Présentation des aventures

Comme vous allez le voir, chaque aventure propose des encadrés et des conseils pour vous guider. Suivez les instructions et vous verrez : tout se passera bien !

> Les passages présentés comme ce paragraphe sont des descriptions que vous devez lire aux joueurs. Elles sont là pour vous faciliter le travail et pour vous aider à mettre de l'ambiance. Vous n'êtes pas obligé de lire ces passages au mot près, mais n'oubliez jamais de donner les informations importantes qu'ils contiennent.

Une fois que vous avez lu le scénario (n'hésitez pas à le lire une deuxième fois si vous avez le temps), préparez l'**étape 2**.

2. Choisir (ou créer) les personnages

Une fois installé derrière votre **écran de jeu**, rassemblez vos joueurs autour de la table avec leurs personnages. Si ce n'est pas encore fait, c'est le moment d'en choisir un parmi les prétirés ou de le créer, voir p.6 à 8.

3. Faire les présentations et commencer l'aventure

Voilà, vous êtes prêts ! Pour commencer, **demandez à chaque joueur de lire la description physique de son personnage**, puis commencez l'aventure choisie.

Impliquer les joueurs

Vous devez bien faire comprendre à vos joueurs que **c'est à eux de décider de ce que font leurs personnages**, et **pas à vous**. Plus ils seront impliqués dans l'aventure, plus ils passeront un bon moment et seront fiers de ce qu'ils ont accompli !

Pour impliquer vos joueurs, voici un petit truc essentiel : à chaque fois que vous avez fini de lire la description d'une situation, posez-leur toujours la même question : « **Que faites-vous ?** ». Laissez-les ensuite décider de la suite des événements et réagissez en fonction de ce qu'ils vous diront…

L'imprévu

C'est inévitable, un jour ou l'autre, les joueurs vont vouloir faire quelque chose **qui n'est pas prévu dans l'aventure**. Dans ce cas-là, ne paniquez pas ! Faites toujours ce qui vous paraît le plus réaliste ou logique.

Dans un premier temps, essayez de ne pas empêcher systématiquement les joueurs de faire ce qu'ils veulent. Cela dit, il ne faut pas non plus que les joueurs passent leur temps à évoluer en dehors de l'aventure. S'il le faut, rappelez-leur qu'ils sont des héros et qu'ils ont une mission à accomplir !

La gestion du combat

Pour vous faciliter la tâche, les aventures décrites dans ce livret proposent des tableaux de décompte des PV ♥ perdus pour chaque adversaire. Chaque fois que l'un d'entre eux perd des PV ♥, cochez le nombre correspondant de cases.