# TOP SECRET

Document classifié n°410-BL-42

## Accumulez des informations

Avant toute chose, les investigateurs devraient toujours déterminer la nature de leur adversaire. Cela peut nécessiter une visite dans une bibliothèque, des entrevues avec les habitants du voisinage, la recherche des journaux intimes des personnes impliquées dans l'affaire et l'analyse des faits établis à la lumière des révélations contenues dans les ouvrages du Mythe.

La presse et les journaux intimes contiennent souvent des indices intéressants. Mais on pourra aussi apprendre des informations vitales en interrogeant des médecins, des avocats et des prêtres, ou en consultant des bibliothèques, des archives de quotidiens, des dossiers d'Etat Civil, des bulletins de sociétés d'historiens, des registres d'hôpitaux, d'écoles ou de diverses organisations professionnelles telles que les chambres de commerce, etc. Ne vous préoccupez pas trop de savoir où vous devrez commencer vos recherches : par ses allusions, votre Gardien saura vous guider dans votre enquête... pourvu que vous lui prêtiez une oreille attentive.

## Sur les lieux du crime

Lorsqu'ils se rendent en un lieu où s'est produit un incident ou un crime étrange, les investigateurs doivent toujours se livrer à une fouille minutieuse de l'endroit, en inspectant les bureaux et les armoires, ainsi que les vêtements et possessions des éventuelles victimes, afin d'essayer de se faire une bonne idée de ce qui a pu se produire. Si une information importante doit être trouvée par les joueurs, le Gardien fera preuve de patience pour répondre à leurs questions et effectuer les jets de dés qu'ils lui demanderont. En revanche, s'ils perdent leur temps, il le leur fera rapidement savoir. Mais, attention, la manière dont sont formulées questions et réponses peut avoir son importance.

Prenez toutes les précautions possibles et restez avec vos compagnons chaque fois que vous visitez le théâtre de quelque atrocité ; le "coupable" — ou un de ses pairs encore plus redoutable — peut avoir l'idée saugrenue de revenir sur les lieux de son forfait. [redacted]

## Elaborez un plan

Une fois que vous avez compris les tenants et les aboutissants d'un problème, mettez sur pied un plan susceptible de le résoudre. Les joueurs novices ne devraient pas s'abandonner au découragement en se disant que les dangers sont trop importants pour qu'ils puissent y faire face ; à moins qu'il n'ait laissé clairement entendre qu'une situation est désespérée, un Gardien compétent veille toujours à équilibrer les périls avec les aptitudes des personnages de ses joueurs.

Si la partie tourne au carnage, et si les investigateurs se font massacrer par des horreurs venues de la nuit des temps, les survivants ont tout intérêt à fuir et à laisser derrière eux ce qui restera "un mystère non élucidé". Si le Gardien y consent, rien ne leur interdit de revenir plus tard sur les lieux de leur déroute, lorsqu'eux-mêmes et leurs joueurs auront acquis un peu d'expérience. Evidemment, le Gardien aura alors tout à fait le droit de corser les monstres et les dangers de l'aventure. Après tout, pourquoi l'horreur ne pourrait-elle pas se développer, elle aussi ?

## Utilisez votre cervelle

Privilégier la réflexion par rapport à la force brutale constitue la méthode la plus sûre et la moins onéreuse de remporter la victoire. Dans la plupart des scénarios publiés à ce jour, il existe un moyen pour les investigateurs de résoudre leurs problèmes avec un minimum de combats... même si leur Santé Mentale risque d'être mise à rude épreuve.

# Caractéristiques

Dans ce chapitre et les suivants nous parlerons seulement des investigateurs, mais les remarques qui s'appliquent à eux valent également pour tous les personnages humains dignes d'intérêt, comme le Gardien pourra le constater.

Pour créer un investigateur, il faut commencer par tirer ses caractéristiques. Celles-ci sont les neuf valeurs chiffrées qui définissent un personnage. En règle générale, il vaut mieux qu'elles soient élevées plutôt que faibles. Elles sont un peu comme notre squelette et nos muscles : nos corps sont de tailles et de proportions différentes, mais nous possédons tous une tête, un cœur, etc. Dans le jeu, chaque caractéristique représente un aspect particulier d'un investigateur : sa dextérité, son intelligence, etc. Ces éléments quantifiables permettent d'apprécier les capacités et la valeur relative d'un individu, tout en donnant des indices à son joueur quant à la manière dont il doit agir et réagir en cours de partie.

Les caractéristiques sont déterminées par des jets de dés pour la même raison que les joueurs de tennis utilisent une raquette : le contexte le rend nécessaire.

## FOR (Force)

La Force mesure la puissance musculaire d'un investigateur. Utilisez-la pour estimer quelles charges il peut soulever, pousser ou tirer. Cette caractéristique a une grande influence sur les dommages qu'on peut infliger en combat à mains nues ou avec une arme blanche. Si un personnage voit sa Force réduite à zéro, il se transforme aussitôt en invalide grabataire.

## CON (Constitution)

Cette caractéristique englobe la santé, la vigueur et la vitalité. Elle permet de savoir combien de temps un investigateur peut survivre lorsqu'il se noie ou qu'il suffoque. Elle mesure également la résistance aux empoisonnements et aux maladies. Les personnages qui ont une Constitution élevée possèdent généralement plus de Points de Vie et supportent mieux les blessures et les attaques.

Des blessures graves ou de puissants sortilèges peuvent réduire cette caractéristique. Quand elle tombe à zéro, l'investigateur meurt.

## TAI (Taille)

Cette caractéristique représente en fait une combinaison de la taille et du poids. Employez-la quand vous désirez savoir si quelqu'un peut regarder par-dessus un obstacle, se glisser dans une ouverture exiguë ou se faire remarquer au milieu d'un groupe. La Taille sert également à déterminer les Points de Vie et le Bonus aux Dommages. [redacted]

## INT (Intelligence)

L'Intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse d'un personnage, ainsi que l'acuité avec laquelle il perçoit son environnement. Dans certaines circonstances, le Gardien peut demander à un joueur de tenter un jet de pourcentage inférieur à plusieurs fois l'INT de son investigateur. Ainsi, par exemple, les jets d'Idée (5 x INT) sont particulièrement utiles. Voir plus loin pour plus d'informations à ce propos.

## POU (Pouvoir)

Le Pouvoir symbolise la volonté, ainsi que l'aptitude à employer la magie. Cette caractéristique n'a rien à voir avec l'ascendant que l'on peut avoir sur les autres, qui dépend uniquement des joueurs eux-mêmes. La quantité de Pouvoir ou de Points de Magie (qui découlent directement du Pouvoir) mesure également la résistance aux attaques magiques et hypnotiques. Un personnage sans POU sera une sorte de zombie, incapable d'employer les forces occultes.

[redacted]

## DEX (Dextérité)

Les investigateurs qui possèdent un score élevé dans cette caractéristiques sont plus rapides, plus agiles et plus adroits que les autres. Le Gardien peut demander à un joueur un jet de Dextérité afin de savoir si son personnage réussit à se rattraper à quelque chose lors d'une chute, à rester debout par temps de grand vent, à ne pas glisser sur une banquise, à exécuter une tâche délicate ou à dérober un objet sans se faire remarquer. Comme pour les autres caractéristiques, la difficulté de ce tirage dépendra du multiplicateur choisi par le Gardien. Un investigateur sans DEX est incapable de coordonner ses mouvements et doit réussir un jet de Chance chaque fois qu'il entreprend une tâche non intellectuelle.

En combat, le personnage doté de la DEX la plus élevée frappe et tire toujours le premier, ce qui lui donne la possibilité de désarmer ou de mettre hors d'état de nuire un adversaire avant que celui-ci n'ait eu le temps de réagir.

## APP (Apparence)

Cette caractéristique mesure le charme, la beauté et le sex-appeal des investigateurs. Des jets d'APP sont utiles — en conjonction, le cas échéant, avec d'autres de Baratin ou de Marchandage — chaque fois qu'un personnage rencontre des alliés potentiels ou essaye de produire une bonne impression sur une personne du sexe opposé. L'Apparence est une caractéristique superficielle, car la première impression que l'on a d'un individu peut se modifier avec le temps. [redacted]

## EDU (Education)

L'Education mesure les connaissances formelles et factuelles que possède un investigateur, et donne une indication sur le nombre d'années qui lui ont été nécessaires pour les acquérir. Cette caractéristique quantifie les informations connues, et non l'intelligence qui permet de les exploiter. Elle influe aussi sur le nombre de points de compétence dont dispose un personnage. Un jet sous 5 x EDU est appelé *Jet de Connaissance*. (Voir plus loin pour plus de renseignements à ce sujet). Au moment de sa création, la compétence avec laquelle un investigateur sait Parler sa Langue Natale est égale à 5 x EDU.

[redacted]

## SAN (Santé Mentale)

[redacted]

Un investigateur ne peut pas posséder plus de 99 points de Santé Mentale. 99 est en effet une valeur "maximale" qui correspond à un esprit d'une extrême résistance, capable d'encaisser les chocs émotionnels les plus violents. En revanche, un personnage ne disposant que de 30 points de Santé Mentale aura un équilibre psychologique précaire et courra à tout moment le risque de basculer dans la folie. Une confrontation avec la plupart des monstres du Mythe de Cthulhu — et certains événements naturels — peut entraîner une perte de points de Santé Mentale, de même que l'apprentissage et le lancement d'un sortilège ayant trait au Mythe.

Les points de Santé Mentale d'un investigateur ne peuvent jamais excéder 99, moins son pourcentage en Mythe de Cthulhu. Le maximum ainsi défini est une limite au-delà de laquelle il ne peut récupérer les points perdus, ni en gagner de nouveaux.

# Jets de caractéristiques

Le Gardien est invité à recourir aux jets de caractéristiques détaillés ci-dessous, quand une situation ne justifie pas l'emploi d'une compétence précise ou quand tous les investigateurs devraient avoir la possibilité d'effectuer un jet de dé.

## Jet d'Idée (INT x 5)

Le score en Idée représente l'intuition et l'aptitude à interpréter des faits. Lorsqu'aucune compétence ne paraît convenir à une situation donnée, un jet d'Idée peut permettre d'estimer la capacité d'un investigateur à résoudre un problème intellectuel. Un tirage de ce type sera particulièrement utile pour savoir si un personnage a bien saisi le sens d'un événement auquel il a assisté, s'il éprouve un pressentiment étrange, s'il remarque quelque chose d'anormal, etc.

La compétence Trouver Objet Caché doit être employée uniquement lorsque l'on cherche des indices ou des objets dissimulés. La Psychologie, quant à elle, est réservée aux relations entre individus.

## Jet de Chance (POU x 5)

L'investigateur a-t-il pensé à amener avec lui un certain équipement ? Sera-t-il la première victime sur laquelle se jettera un Vagabond Dimensionnel ? Va-t-il marcher sur une latte pourrie ? Un jet de Chance vous permettra de répondre à toutes les questions de ce type.

La Chance est l'aptitude à se trouver au bon endroit, au bon moment. Cette caractéristique est souvent utile dans les situations dangereuses, particulièrement lorsque le Gardien souhaite que les investigateurs aient de bonnes chances de s'en sortir (ex : ce genre de jet est généralement plus facile que ceux en Sauter ou Esquiver).

## Jet de Connaissance (EDU x 5)

Tout le monde possède des bribes de connaissances sur toutes sortes de sujets. Cette caractéristique représente celles qui ont été engrangées dans les tréfonds du cerveau d'un investigateur.

Celui-ci saura, par exemple, si l'on peut mettre de l'acide sulfurique dans de l'eau ou de l'eau dans de l'acide sulfurique (qu'il ait ou non étudié la chimie). Il sera également capable de se souvenir de la géographie du Tibet (sans avoir besoin d'un jet en Navigation) ou de dire combien de pattes possèdent les arachnides (même s'il n'a aucun point en Biologie).

Les jets de Connaissance sont également très utiles pour identifier les langages employés aux quatre coins du monde.

# Actions

Si certaines actions sont toujours réussies, d'autres — comme les attaques — nécessitent généralement des jets de D100 (les autres dés servant surtout pour la détermination des caractéristiques et des dommages). Ce type de tirage, appelé *jet de pourcentage*, a une importance fondamentale dans L'Appel de Cthulhu.

## Actions automatiques

Les actions physiques et intellectuelles banales exécutées dans des circonstances routinières sont toujours réussies. Il est ainsi superflu d'effectuer des jets de dés pour marcher, courir, parler, voir, entendre, et chaque fois qu'on utilise de façon ordinaire une compétence quelconque. Mais, comme toute chose, la routine n'a qu'un temps...

## Circonstances extraordinaires

Il est indispensable de lancer les dés chaque fois que l'on tente d'accomplir une action ordinaire ou d'employer une compétence dans des situations périlleuses, stressantes ou exigeant une concentration intense.

En règle générale, des compétences telles que Piloter un Avion, Grimper ou Fusil de Chasse — ainsi que toutes celles dont l'utilisation peut entraîner des conséquences dramatiques ou dangereuses — impliquent des jets de dés à intervalles plus ou moins réguliers.

C'est au Gardien de déterminer la nature exacte de ces tirages et le moment précis auquel ils doivent être accomplis. Il pourra aussi bien s'agir de jets de compétence, que de jets de caractéristique (éventuellement modifiés en fonction des circonstances) ou de jets sur la Table de Résistance.

# Jets de pourcentage

Pour savoir si un investigateur réussit un jet de compétence ou de caractéristique, son joueur doit en principe lancer 1 D100. Le Gardien, quant à lui, se charge des jets des personnages-non-joueurs (PNJ). Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au pourcentage considéré, l'action entreprise aboutit. Dans le cas contraire, elle échoue. Le Gardien décrète alors généralement qu'un certain laps de temps — variable en fonction des circonstances — doit s'écouler avant qu'une seconde tentative puisse être effectuée [redacted]

## Dextérité et ordre des attaques

En combat, le fait d'intervenir le premier est souvent aussi important que la réussite de l'action que l'on entreprend. C'est pourquoi il convient de déterminer l'ordre dans lequel les adversaires attaqueront en les classant par ordre de DEX décroissante. Si deux d'entre eux ont la même DEX, ils lanceront 1 D100 afin de se départager (celui qui obtiendra le score le plus faible agira en premier).

- Si des armes à feu et des armes de contact sont employées dans un même combat, les armes à feu prêtes à tirer (pointées et chargées) auront généralement la possibilité de faire feu une fois (par ordre de DEX décroissante des tireurs), avant que ne soient résolues les autres attaques. Il est en effet relativement plus rapide d'appuyer sur une détente, que de donner un coup de bâton ou de couteau, par exemple.

- Après ce premier échange, classez à nouveau par ordre de DEX décroissante tous les adversaires, y compris ceux qui devront effectuer des jets de caractéristique ou de compétence, et ceux qui désirent lancer des sortilèges.

- En respectant l'ordre des DEX décroissantes, procédez aux jets de dés de résolution, notamment pour (a) les attaques au corps à corps, (b) les tirs des personnages qui auront été obligés de dégainer leur pistolet ou d'épauler leur fusil, (c) les deuxièmes tirs de ceux qui auront déjà fait feu au début du round.

- Les armes à feu qui ont la possibilité de tirer trois fois au cours d'un même round pourront ensuite faire feu dans la dernière partie du round, par ordre de DEX décroissante de leurs propriétaires.

## Un Petit Exemple de Combat

*Alors qu'il explore le vieux manoir de Crowninshield, près d'Arkham, Harvey Walters surprend un cambrioleur en plein travail. L'homme l'a entendu arriver et son revolver est prêt à faire feu lorsque le journaliste surgit au détour d'un couloir. Harvey, qui a été alerté par des bruits suspects, tient quant à lui un pied de chaise à la main.*

*Son calibre 32 à canon court étant prêt, le voleur tire le premier, bien qu'il n'ait qu'une DEX de 10 alors que celle d'Harvey est de 12. Sa compétence en Arme de Poing est de 25%. Ce pourcentage devrait normalement être doublé puisqu'il fait feu à bout portant, mais comme le combat se déroule à la lueur du clair de lune, il faudrait également réduire de moitié ses chances de toucher : ces deux modifications s'annulent mutuellement. Le Gardien lance 1 D100 pour lui : 72. La balle manque son but.*

*Harvey (DEX de 12) abat ensuite son pied de chaise. Il a 25% de chances de toucher avec un gourdin, mais son joueur fait un jet de 84. Raté !*

*Le cambrioleur tire à nouveau (DEX de 10), mais le Gardien fait 85 aux dés... encore une balle perdue. Comme un revolver de calibre 32 est capable de faire feu trois fois par round, le voleur a droit à un troisième tir, comme s'il avait une DEX de 5 (ce qui correspond à la moitié de son score dans cette caractéristique). Cette fois, le Gardien obtient un 00 avec les dés : une "panne". Dans le cas d'un revolver, ce genre d'incident indique une balle défectueuse. Le Gardien annonce au joueur d'Harvey qu'il entend le cliquetis du percuteur, mais que le coup ne part pas.*

*Le joueur croit alors que le voleur a épuisé toutes ses munitions... une déduction pour le moins hâtive, mais le Gardien ne tente pas de le détromper. Au lieu de cela, il se contente de dire que l'inconnu paraît surpris et qu'il en oublie de tenter un nouveau tir au début du round suivant. Harvey est maintenant convaincu d'avoir l'avantage. Son joueur fait un jet de 01 (touché !) et le journaliste assène à son adversaire un coup violent avec son pied de chaise. Comme il utilise une arme assimilable à un petit gourdin, il lance 1D6 afin de déterminer les dommages qu'il inflige : 4 points (n'oublions pas qu'il n'a pas de bonus aux dommages). Le Gardien déclare alors que le voleur hurle de douleur. De plus, comme le jet de dés d'Harvey était vraiment très petit, il décrète aussi que le pied de chaise s'est abattu sur la main qui tenait le revolver et que celui-ci est tombé à terre. C'est ainsi que s'achève le second round de combat.*

*Au commencement du troisième, le cambrioleur ne peut plus agir qu'au moment correspondant à sa DEX normale. Or, celle d'Harvey étant supérieure, c'est lui qui frappe le premier... et rate avec un jet de 22, ses chances de toucher étant également réduites à cause de l'obscurité ambiante. Le Gardien estime alors que le voleur n'a guère envie de se mesurer en combat à mains nues avec un adversaire aussi redoutable : il tourne les talons et détale, abandonnant ainsi la victoire au journaliste.*

*Ce dernier pâlit un peu, quelques instants après, lorsqu'il constate que l'arme du cambrioleur contenait encore quatre balles, mais le Gardien le félicite pour sa bravoure et lui dit de cocher sa compétence en Petit Gourdin. Une ou deux semaines plus tard, l'aventure étant achevée, le Gardien demande aux joueurs d'effectuer des jets d'expérience... ce qui vaut à Harvey de savoir désormais manier les pieds de chaise avec 32% de chances de toucher.*