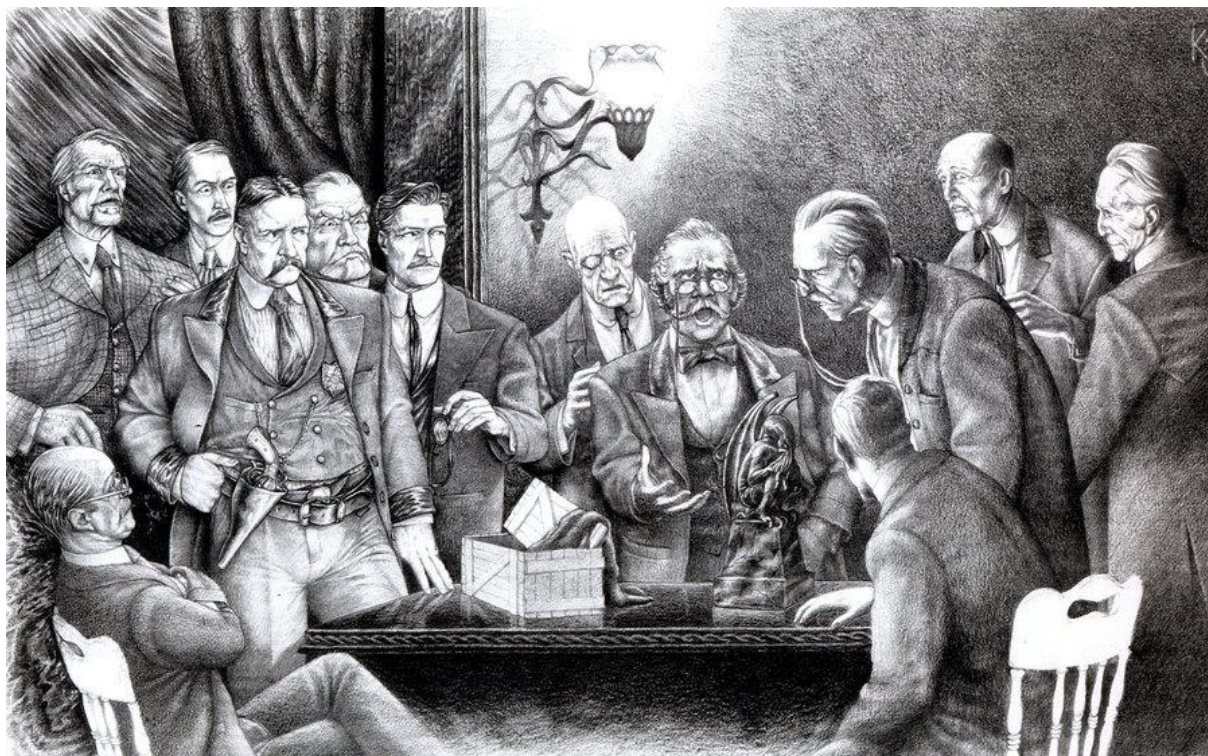


# *Cthulhu Express*

*Règles Simplifiées pour L'Appel de Cthulhu*



## **Présentation**

Ce document présente un système de jeu simplifié basé sur les règles de la cinquième édition de *L'Appel de Cthulhu* (Chaosium) et sur les différentes modifications préalablement proposées dans [Le Rappel de Cthulhu](#). Certaines de ces modifications sont pour le moins radicales, voire quelque peu hérétiques... Si vous êtes parfaitement satisfait du système de jeu de *L'Appel de Cthulhu*, il est probablement préférable de ne PAS les lire, sous peine de subir une perte de SAN conséquente. Si, en revanche, vous vous êtes souvent dit que ce système de jeu était parfois trop « fouillis » ou inutilement complexe sur certains sujets, alors *Cthulhu Express* a été conçu pour vous !

Il ne s'agit pas ici de réinventer la roue ou de modifier pour le plaisir de modifier, mais de simplifier ce qui peut l'être, sans nuire à l'esprit ou à l'atmosphère du jeu mais sans hésiter à trancher dans le vif lorsque cela semble nécessaire. La plupart de ces modifications sont modulables : vous pourrez donc tout à fait choisir d'en utiliser certaines et d'en ignorer d'autres.

Ces règles alternatives n'utilisent que des D10 (sous forme de D100 exclusivement) et des D6 (qui peuvent aussi donner des D3) : en d'autres termes, pas besoin de D4, D8 et autres D20. Une dernière précision : les règles qui suivent supposent que l'époque choisie est la période classique de *L'Appel de Cthulhu*, à savoir les années 1920-30, mais le contenu de *Cthulhu Express* pourra être facilement adapté à d'autres contextes historiques (époque victorienne, période actuelle etc.).

*Bonne lecture et bon jeu !*  
*Olivier Legrand (Avril 2020)*

# Sommaire

Par souci de concision, chaque sujet spécifique (ex : création de personnage, combats, santé mentale...) sera traité **en une seule page** – donc pas de présentation du Mythe de Cthulhu, d'informations de background et autres textes d'ambiance : le but de *Cthulhu Express* est d'aller directement à l'essentiel.

<b>1. CREER UN INVESTIGATEUR.....</b>	<b>PAGE 3</b>
<b>2. PROFESSIONS TYPIQUES.....</b>	<b>PAGE 4</b>
<b>3. TESTS ET POURCENTAGES.....</b>	<b>PAGE 5</b>
<b>4. SCENES DE COMBATS.....</b>	<b>PAGE 6</b>
<b>5. DOMMAGES ET SURVIE.....</b>	<b>PAGE 7</b>
<b>6. LA SANTE MENTALE.....</b>	<b>PAGE 8</b>
<b>7. CREATURES ET ABOMINATIONS.....</b>	<b>PAGE 9</b>
<b>8. ENTITES ET SECRETS INNOMMABLES.....</b>	<b>PAGE 10</b>
<b>APPENDICE 1 : FAQ.....</b>	<b>PAGE 11</b>
<b>APPENDICE 2 : REGLES OPTIONNELLES.....</b>	<b>PAGE 12</b>
<b>FICHE D'INVESTIGATEUR.....</b>	<b>PAGE 13</b>

## Crédits

**Texte** : Olivier Legrand (Mars-Avril 2020)

**Illustrations** : Les images utilisées dans ce document sont libres de droit :

Page 1: The Council (by draldede) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Council\\_by\\_draldede.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Council_by_draldede.jpg)

Page 3: Allan Quatermain (C.H.M Kerr) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Allan\\_Quatermain.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Allan_Quatermain.jpg)

Page 10: Nyarlathotep (by Dominique Signoret) <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nyarlathotep.jpg>

*L'Appel de Cthulhu* est un jeu de rôle publié par Chaosium, basé sur l'œuvre d'H.P. Lovecraft.

Version 2.0. Merci aux membres des forums [Casus No](#) pour leur enthousiasme et leurs suggestions !

# 1. Créer un Investigateur

Un personnage se crée en dix grandes étapes.

**1. Identité :** nom, âge, nationalité, profession et autres informations d'état civil.

**2. Caractéristiques de base :** Le joueur tire sept scores sur 2D6+6 et les répartit entre les sept caractéristiques de base de l'Investigateur : Force (FOR), Constitution (CON), Dextérité (DEX), Intelligence (INT), Education (EDU), Pouvoir (POU) et Charisme (CHA). Il dispose en outre de 3 points de bonus à répartir entre certains scores, en fonction de sa profession (cf. page suivante), sans dépasser 18 (sauf pour l'EDU, qui peut atteindre 24). Si le personnage a la quarantaine ou plus, le joueur peut décider d'augmenter son EDU en diminuant ses scores de FOR, CON ou DEX (minimum 5).

**3. Valeurs de Tests :** Pour chacune des sept caractéristiques du personnage, calculer un % de test *standard* (score x 5), un % *difficile* (score x 3) et un % *extrême* (score x 1).

**4. Santé Mentale :** Le joueur tire la valeur de SAN de l'Investigateur sur (2D6+6) x 5.

**5. Points de Vie :** Les points de vie (PdV) sont égaux à la moyenne de la FOR et de la CON (arrondir en faveur du personnage).

**6. Portrait :** description physique (ou choix d'une image représentant le personnage).

**7. Psychologie :** principaux traits de caractère, motivations, manies etc. Profitez-en aussi pour choisir les deux **passes-temps** du personnage (quatre pour un Dilettante) ; pas besoin de liste mais le Gardien est libre de refuser un passe-temps qu'il juge invraisemblable ou abusif.

**8. Possessions :** équipement, véhicule, biens importants, revenus et patrimoine etc.

**9. Vécu :** le parcours de l'Investigateur, les événements les plus marquants de son passé.

**10. Contacts :** chaque Investigateur début le jeu avec deux contacts (PNJ) : amis fidèles, alliés fiables, relations influentes...



*Harvey Walters, Investigateur*

## *Et les Langages ?*

Tout Investigateur doté d'une EDU d'au moins 8 est censé être parfaitement capable de lire et écrire sa langue maternelle.

Sa maîtrise d'autres langues dépend de son score d'EDU : une EDU de 13-14 donne droit à une langue supplémentaire, une EDU de 15-16 à deux langues, une EDU de 17-18 à trois et ainsi de suite.

Par simplicité, on partira du principe que toute langue connue est maîtrisée à l'oral comme à l'écrit, sans qu'il soit nécessaire de quantifier ce degré de maîtrise.

A cela pourront également s'ajouter des rudiments d'autres langues, en fonction du background de l'Investigateur. Tout juriste, par exemple, aura des rudiments de Latin et un inspecteur de police new-yorkais pourra tout à fait avoir des notions d'Italien ou de Yiddish, même s'il a moins de 13 en EDU.

## 2. Professions Typiques

La profession d'un Investigateur a deux grands effets en termes de jeu : elle détermine tout d'abord la ou les caractéristiques dans lesquelles le joueur peut répartir ses 3 points de **bonus** (voir page précédente) et **avantage** également le personnage sur différents tests (voir page suivante). Voici une quinzaine de professions typiques pour les Investigateurs des années 1920-1930 – mais rien n'empêche le Gardien de codifier d'autres profils, selon les besoins de sa campagne ou les idées des joueurs. Certaines occupations nécessitent un score minimum d'EDU (bonus compris).

**Artiste** : 3 points de bonus à répartir entre INT, POU, EDU, DEX et CHA ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests en rapport avec la forme d'art qu'il pratique.

**Avocat** (EDU 18+) : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests d'INT et d'EDU en rapport avec le droit.

**Détective Privé** : 3 points de bonus à répartir entre FOR, DEX, INT et POU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests d'INT en rapport avec la perception et tous les tests de DEX en rapport avec la discrétion.

**Dilettante** : 3 points de bonus à répartir entre n'importe quelles caractéristiques, au choix du joueur ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests liés à ses *quatre* passe-temps.

**Ecclésiastique** : 3 points de bonus à répartir entre INT, POU et EDU ; le personnage est *avantagé* sur les tests d'EDU liés à sa religion et les tests de POU liés à son autorité religieuse.

**Ecrivain** : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur les tests d'INT et d'EDU liés à la littérature.

**Erudit** (« Antiquaire ») (EDU 16+) : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur les tests d'INT et d'EDU liés à la connaissance du passé, y compris pour la recherche d'informations.

**Etudiant** (EDU 14+) : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests d'INT et d'EDU en rapport avec ses études.

**Inspecteur de Police** : 3 points de bonus à répartir entre FOR, DEX, INT et POU ; le personnage est *avantagé* sur les tests d'INT liés au travail d'enquêteur et les tests de DEX en rapport avec les armes à feu.

**Journaliste** : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests liés à la recherche d'informations et à la connaissance des faits divers.

**Médecin** (EDU 18+) : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur les tests d'INT et d'EDU liés à la médecine (ou, pour les aliénistes, avec la psychiatrie et la psychologie). Cette profession nécessite un score d'EDU de 18 ou plus.

**Parapsychologue** : 3 points à répartir entre INT, POU et EDU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests d'INT et d'EDU en rapport avec les sciences occultes, l'ésotérisme et l'étude des phénomènes étranges – y compris en ce qui concerne la recherche d'informations.

**Professeur d'Université** (EDU 18+) : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests d'INT et d'EDU liés à sa discipline, que ce soit pour les connaissances, la recherche d'informations ou les travaux pratiques.

**Révolutionnaire** : 3 points de bonus à répartir entre DEX, INT, POU et EDU ; le personnage est *avantagé* sur les tests d'EDU en rapport avec la politique et sur les tests d'INT en rapport avec la clandestinité et la propagande.

**Vagabond** : 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON, DEX et INT ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests d'INT en rapport avec la débrouille, la clandestinité et la survie en milieu urbain ou rural.

## 3. Tests et Pourcentages

### Principes de Base

Lorsqu'un Investigateur doit tenter une action incertaine et importante sur le plan dramatique, il doit réussir un test de pourcentage sur 1D100. Ses chances de réussite dépendent directement de son score dans la caractéristique appropriée à la situation ; selon les circonstances, ce test peut être **standard** (score x 5%), **difficile** (score x 3%) ou **extrême** (score x 1%).

Ainsi, un personnage avec une DEX de 13 aura 65% de chances de réussir un test standard de DEX, 39% de chances de réussir un test difficile et 13% de chances de réussir un test extrême.

La **FORCE** pourra être testée pour toutes les actions athlétiques (sauter, nager, escalader) ainsi que pour le combat au corps-à-corps (bagarre, lutte, objets contondants etc.).

La **CONSTITUTION** pourra être testée dans toutes les situations mettant à l'épreuve la résistance physique du personnage.

La **DEXTERITE** pourra être testée chaque fois que le personnage doit faire preuve d'agilité (esquiver, marcher en silence etc.), de réflexes (éviter un obstacle en voiture) ou d'habileté – y compris lorsqu'il doit utiliser une arme à feu, une arme de jet ou une arme blanche nécessitant de l'adresse (couteau, escrime etc.).

L'**INTELLIGENCE** pourra être testée pour les traditionnels « jets d'Idée » mais aussi pour toutes les situations faisant appel à la perception et à la vivacité d'esprit.

Le **POUVOIR** pourra être testé pour toutes les situations relevant de la force d'âme, de la volonté ou des facultés psychiques.

L'**EDUCATION** pourra être testée pour toutes les situations faisant appel à la culture générale mais aussi à des connaissances plus spécifiques, notamment dans le cas des universitaires et des professions nécessitant des études supérieures.

Le **CHARISME** pourra être testé pour toutes les situations faisant appel au charme et à la présence du personnage.

### Difficultés et Avantages

Ce système de résolution n'utilise ni bonus ni malus. La difficulté de base de l'action est évaluée par le Gardien, qui fixe le type de test à effectuer (*standard, difficile* ou *extrême*). Les actions faciles ou anecdotiques ne nécessitent aucun jet de dé : un test standard (x5) indique déjà une action assez difficile.

Lorsqu'un personnage est **avantagé** (par sa profession, par un passe-temps ou par les circonstances), le degré de difficulté de l'action baisse d'un cran : une action extrême (x1) devient difficile (x3), une action difficile (x3) devient standard (x5) et une action standard est automatiquement réussie.

#### TOC, Bibliothèque & Baratin ?

En pratique, le recours systématique aux dés gagnera à être remplacé par le roleplaying et par le fait de poser les bonnes questions ou d'avoir la bonne idée au bon moment.

De manière générale, un personnage pourra faire appel aux **connaissances de base** liées à sa profession sans avoir besoin de lancer les dés. Ainsi, un historien connaîtra forcément certains faits et un médecin saura quel médicament prescrire contre une pathologie bien connue. Les jets de dés devront être réservés aux situations les plus importantes sur le plan dramatique.

La **recherche d'indices** pourra être résolue soit par des tests (ex : un test d'INT pour « trouver objet caché ») soit par le roleplaying (regarder au bon endroit, tendre l'oreille au bon moment etc.). Quant aux recherches en bibliothèques et autres archives, elles seront automatiquement réussies si les personnages savent plus ou moins ce qu'ils cherchent, à moins qu'ils n'agissent dans l'urgence ou que l'information recherchée soit particulièrement difficile à trouver, auquel cas un test d'EDU pourra être demandé.

L'**influence** et la persuasion devront surtout relever du *roleplaying* – ce qui est à la fois beaucoup plus amusant et plus satisfaisant en termes de jeu. Le Charisme jouera surtout pour les premières impressions – qui peuvent, comme chacun sait, s'avérer déterminantes.

## 4. Scènes de Combats

### Le Feu de l'Action

Lorsqu'une situation de combat survient, le Gardien pourra découper la scène en tours. Chaque tour représente alors une poignée de secondes durant laquelle chaque Investigateur a la possibilité d'agir de façon décisive.

Lorsqu'un personnage est *pris de court* (effet de surprise), il ne pourra *attaquer* durant le premier tour mais pourra toutefois tenter de *se défendre*.

### Attaquer

Selon la situation et l'armement, cette action peut représenter une attaque à mains nues, une attaque à l'arme blanche, le lancer d'une arme de jet ou encore un tir avec une arme à feu.

A chaque tour, les personnages impliqués dans le combat pourront attaquer à tour de rôle, **en ordre décroissant de DEX** - ou de façon simultanée s'ils ont la même DEX.

Chaque protagoniste impliqué dans un combat peut normalement **attaquer une fois par tour**, mais il existe évidemment des exceptions à cette règle, les créatures les plus dangereuses pouvant souvent attaquer plusieurs fois par tour

Porter une attaque efficace nécessitera un test *difficile* de FOR (combat à mains nues, objets contondants...) ou de DEX (couteaux, escrime, armes à feu, armes de jet...) : la FOR s'il faut frapper fort et la DEX s'il faut plutôt être précis.

Les personnages qui pratiquent un passe-temps ou une profession en rapport avec une technique de combat seront *avantagés* sur leurs tests d'attaque liés à l'utilisation de cette technique. Ainsi, un escrimeur ne pourra être *avantagé* que s'il est armé d'une épée ou d'une canne.

Lorsqu'une attaque réussit ET que le résultat du dé (D100) est inférieur ou égal au chiffre des dizaines (ex : 01-03 pour un pourcentage allant de 30 à 39, 01-04 à partir de 40 et ainsi de suite) : on parle alors de *coup critique*. Dans ce cas, les dommages seront *doublés*.

### Se Défendre

Selon la situation, cette action peut représenter une esquive, une parade ou une tentative de se mettre à couvert. Elle requiert un test *difficile* de DEX, effectué après un test d'attaque adverse réussi. Si le test de défense est réussi, l'attaque est évitée. Si un personnage subit plusieurs attaques lors du même tour, il peut tenter de se défendre contre chacune, avec un test séparé.

La pratique d'une technique de combat *adaptée à la situation* pourra *avantager* le personnage, mais uniquement au corps-à-corps.

Les *armes de tir* constituent une exception: il est évidemment impossible d'esquiver une balle. A priori, la seule façon de se défendre contre un tir est de **se mettre à couvert** : ceci n'est possible que si la cible peut agir *avant* le tireur (grâce à une DEX plus élevée) et réussit un test *difficile* de DEX. Une fois la cible à couvert, la difficulté des tirs la visant augmentera d'un cran.

### Conséquences

Normalement, une attaque réussie entraîne un **jet de dommages** qui se traduit par une perte de points de vie pour la cible de l'attaque.

Dans une lutte à mains nues, un assaillant peut essayer d'**immobiliser l'adversaire** plutôt que de frapper. Une telle attaque nécessite un test de FOR (avec un *avantage* pour les adeptes de la lutte). Si ce test est réussi, la victime devra faire un test *difficile* de FOR ou de DEX (au choix, avec un *avantage* pour les lutteurs) pour éviter d'être maîtrisée. Ceci n'est possible que contre un adversaire de taille humaine (ou plus petit).

### Maladresses

A la discrétion du Gardien, tout jet de D100 indiquant 99 ou 00 lors d'un combat indique forcément un échec aux conséquences toujours calamiteuses : chute, arme lâchée ou enrayée etc. Les effets sont laissés à l'appréciation du Gardien, en fonction des circonstances.



## 5. Dommages et Survie

### Dommages au Corps-à-corps

Attaque à mains nues	1D3
Matraque, gourdin etc.	1D6
Couteau, poignard etc.	1D6
Epée, sabre etc.	1D6+2
Hache de bûcheron	1D6+4

Pour les **armes de jet**, les dommages dépendront du type de projectile (ex : 1D6 pour un couteau de jet).

### Armes à Feu

Pistolet	1D6 / 1D6+2 / 1D6+4 *
Fusil de chasse	2D6
Fusil de guerre	2D6+2
Mitraillette Thompson	2D6 **

A *courte portée*, les dommages sont augmentés de +1D6 - soit 2D6+4 pour un pistolet de gros calibre et jusqu'à 32 pts sur un coup critique !

\* Selon le calibre de l'arme (petit / moyen/ gros)

\*\* Cette arme est capable de tirer en rafales ; dans ce cas, on répartit 6D6 de dommages entre deux ou trois cibles (3D6 ou 2D6 de dommages pour chacune d'entre elles), sans bonus de dommages dû à la portée (voir ci-dessous).

La portée d'un tir peut être *courte*, *moyenne*, *longue* ou *très longue*. A *courte portée*, le tir est de difficulté *standard* et reçoit 1D6 de bonus aux dommages. A *portée moyenne*, le test de tir devient *difficile*. A *longue portée*, le test de tir devient *extrême*, sauf pour les fusils de guerre (test *difficile*). Enfin, à *très longue portée*, seul un fusil militaire peut faire mouche, si le tireur réussit un test *extrême*. Comme d'habitude, un tireur professionnel ou amateur (passe-temps) sera *avantage* sur ces tests.

### Protections

Une armure retire sa valeur de protection aux dommages de chaque attaque subie. Certaines créatures sont, en outre, insensibles (totalement ou partiellement) à certains types de dommages.

### Effets des Dommages

Tant qu'un Investigateur a au moins 3 points de vie, il peut agir sans pénalité particulière, grâce à l'énergie du désespoir. A 1 ou 2 points, il perd aussitôt connaissance et restera inconscient tant que ses points de vie seront inférieurs à 3.

En outre, un être humain qui perd *en une seule fois* plus de la moitié de son maximum de points de vie doit réussir un test de CON x 5% ou être mis *hors de combat* pour le reste de la scène. Un personnage avec 13 points de vie devra donc faire un tel test s'il en perd 7 ou plus en une fois.

Un personnage à 0 points de vie meurt, sauf si des soins d'urgence (prodigués dès le tour suivant) le ramènent à 1 point de vie ou plus.

### Guérison

Des **premiers soins** efficaces (ce qui nécessite le matériel approprié et un test *difficile* d'INT, avec un *avantage* pour les médecins ou les secouristes) permettent de regagner 1D3 points de vie. Si le patient est à 0, ces soins ne seront efficaces que s'ils sont prodigués en urgence.

Un blessé pourra ensuite **recupérer** 1 point de vie par semaine de repos complet, plus 1 point s'il réussit un test *difficile* de CON et 2 points de plus s'il bénéficie de soins hospitaliers.

*Ceci part du principe que le blessé récupère dans de bonnes conditions, à l'abri des risques d'infection, faute de quoi son état pourra s'aggraver (- 2 pdv par semaine ou -1 si un test difficile de CON est réussi).*

### Autres Formes de Dommages

**Chute** : 2D6 de dommages par étage (3m).

**Noyade / Suffocation** : Pas de perte de points de vie mais un test de CON par tour : standard, puis difficile, puis extrême. Echec = mort.

**Explosions** : XD6, selon la puissance.

**Flammes** : 1D6 ou 2D6 de dommages par tour, en fonction de l'intensité du feu.

**Poisons** : Effets variables ; possibilité de résister avec un test de CON plus ou moins difficile.

## 6. La Santé Mentale

### Face à l'Indicible

Lorsqu'un Investigateur fait face à une créature monstrueuse ou à un phénomène susceptible de déstabiliser sa raison, sa valeur de SAN subit une perte immédiate, dont la gravité dépend de l'horreur à laquelle il est confronté. Cette perte de SAN représente le choc psychologique subi par le personnage et précède le test de SAN qu'il va devoir effectuer (voir ci-après).

Choc mineur	1D3
Choc sévère	1D6
Choc grave	2D6
Choc critique	3D6
Choc existentiel	1D100

Une fois cette perte de SAN appliquée, on teste la valeur de SAN sur 1D100. Si le test est réussi, le personnage parvient à garder le contrôle de lui-même et de ses actes, malgré le choc subi.

Si, en revanche, le test de SAN est manqué, il perd la tête et devient fou pour le reste de la scène en cours (voir ci-dessous pour les effets de la folie en jeu) ; à la fin de la scène, il devra de nouveau tester sa SAN. Si ce second test est réussi, la folie qui a frappé le personnage n'était qu'une crise temporaire et il reprend alors ses esprits. Si, en revanche, ce second test est raté, le personnage reste frappé de folie pour une durée indéfinie (là encore, voir ci-dessous).

### Savoir Interdit

La lecture d'ouvrages maudits (*Necronomicon* et autres livres du Mythe) entraînera, elle aussi, une perte de SAN mais pas de test de SAN, l'effet de ces lectures étant à la fois plus graduel et plus insidieux. Cette perte de SAN dépend du contenu du livre et pourra aller de 1D3 (pour un texte mineur) à 3D6 (pour les versions complètes du *Necronomicon*).

Cette lecture permet également au personnage d'augmenter son score en Savoir Interdit, une capacité spéciale qui mesure la connaissance qu'a le personnage des abominations liée au

Mythe de Cthulhu. Ce score est mesuré sur la même échelle que la SAN (sur 100) et débute évidemment à 0. Il influera directement sur la valeur maximale de SAN qu'un personnage est susceptible de posséder : celle-ci ne pourra jamais dépasser (100 - Savoir Interdit). Ainsi, un Investigateur avec 30% en Savoir Interdit ne pourra jamais avoir une SAN supérieure à 70.

### Gagner de la SAN

A la fin d'un scénario, si les Investigateurs ont réussi à vaincre une menace indicible (ou à la contrecarrer, même partiellement), ils pourront regagner des points de SAN, sans toutefois pouvoir dépasser leur SAN maximale. Ce gain pourra être évalué par le Gardien des Arcanes sur la même échelle que les chocs : 1D3 pour une victoire mineure, 1D6 pour une victoire plus significatif, 2D6 pour un succès majeur et jusqu'à 3D6 pour une victoire cruciale.

### La Folie en Jeu

Lorsqu'un personnage est frappé de folie, la durée de celle-ci peut être temporaire (le temps d'une scène), indéfinie (jusqu'à son éventuelle guérison) ou permanente (si sa SAN a été réduite à 0, auquel cas il est incurable). Les effets exacts de cette folie (paranoïa, phobies, hallucinations etc.) devront être déterminés par le Gardien des Arcanes, en fonction de chaque situation et de la psychologie du personnage.

### Cures et Séquelles

Un Investigateur frappé d'une folie à durée indéfinie aura besoin de soins s'il veut récupérer son équilibre psychique (et quelques points de SAN). La durée et l'efficacité de ce traitement seront déterminées par le Gardien des Arcanes, en fonction des circonstances et des besoins de sa campagne. Selon les cas, la guérison pourra prendre quelques jours, plusieurs semaines, plusieurs mois voire davantage. Le Gardien pourra également décider qu'un patient, même guéri, conserve quelques séquelles des terribles expériences qu'il a vécues (sous la forme, par exemple, d'une ou plusieurs phobies).



# 7. Créatures et Abominations

Le mot *créature* désigne ici les diverses races de monstres et autres abominations auxquelles les Investigateurs pourront être confrontés lors de leurs incursions dans l'Indicible (Goules, Profonds, Shoggoth etc.). Cette dénomination ne s'applique pas aux entités uniques (Cthulhu, Nyarlathotep, Yog Sothoth etc.), qui constituent évidemment des cas à part (voir page suivante).

## Caractéristiques

Une créature n'a pas besoin de CHA ou d'EDU mais possède généralement des scores de FOR, CON, DEX, INT et POU, qui pourront être évalués sur l'échelle suivante :

Caractéristique	Score Moyen
Inférieure	5
Médiocre	10
Elevée	15
Extraordinaire	20
Phénoménale	25
Colossale	30
Monstrueuse	40
Titanesque	60

*Il s'agit évidemment là de scores moyens, que le Gardien pourra faire varier selon les individus. Il est également possible de définir des fourchettes (ex : « INT de Médiocre à Elevée ») pour refléter une certaine diversité. Ainsi, les Profonds peuvent être définis comme Elevés (15) voire Extraordinaires (20) en FOR et en CON et Médiocres (10) à Elevés (15) en DEX, INT et POU. En comparaison, un Shoggoth typique aura une FOR Titanesque (60), une CON Monstrueuse (40) mais une DEX et une INT Inférieures (5) et un POU Médiocre (10).*

## Tests

Les pourcentages de tests d'une créature sont calculés comme pour un personnage, avec un multiplicateur de x3 pour la plupart des attaques et de x5 pour les actions privilégiées (comme la discrétion pour les Goules).

## Aspect Physique

La rencontre d'une créature provoque une perte de SAN proportionnelle à l'horreur de son apparence (1D3, 1D6, 2D6 voire 3D6 pour les abominations les plus aberrantes).

## Combats et Capacités Spéciales

Les Points de Vie d'une créature sont égaux à la moyenne de sa FOR et de sa CON. Les dommages qu'elle inflige au corps-à-corps dépendent de ses armes naturelles (ex : 1D6 pour des griffes acérées), avec (sauf exception) un ou plusieurs dés de bonus pour les créatures dotées d'une Force surhumaine :

FOR	Dommages
Extraordinaire (20)	+1D6
Phénoménale (25)	+2D6
Colossale (30)	+3D6
Monstrueuse (40)	+4D6
Titanesque (60)	+5D6

En outre, presque toutes les créatures possèdent une ou plusieurs capacités spéciales. En voici *quelques* exemples, qui sont évidemment loin de recouvrir toute l'épouvantable diversité des créatures du Mythe. Soyez créatifs !

**Affaiblissement :** En plus de ses dommages ordinaires, une attaque de la créature permet de drainer 1D6 points de FOR (affaiblissement physique) ou de POU (psychique) ; si la créature possède aussi la capacité d'Immobilisation, cette perte se renouvelle à chaque tour. Selon les cas, ces pertes pourront être temporaires ou irréversibles.

**Armure :** La créature possède une protection naturelle, qui peut aller de 1 point (peau squameuse) à 9 (carapace).

**Attaque Globale :** La créature peut attaquer tout un groupe d'adversaires à la fois.

**Attaques Multiples :** La créature dispose d'au moins deux méthodes d'attaques, qu'elle peut utiliser à chaque tour.

**Immobilisation :** Suite à une attaque réussie, la créature peut se saisir de sa proie, qui ne pourra se dégager qu'avec un test de FOR (difficulté selon la taille de la créature). Dans certains cas, cette capacité permet à la créature d'infliger des dommages à chaque tour.

**Invulnérabilité :** La créature étant étrangère à notre réalité physique, elle est totalement insensible aux dommages des armes ordinaires (mais pas spéciales, magiques etc.).

**Régénération :** La créature régénère automatiquement un certain nombre de points de vie par tour (généralement égal au chiffre de dizaine de son total de points de vie).

**Résistance Anormale :** La créature ne subit que la moitié (arrondir au-dessus) des dommages causés par certaines attaques (ex : les armes à feu pour les Goules).

*Enfin, certaines créatures pourront également posséder des points faibles les rendant plus vulnérables à certains dommages ou incapables d'agir dans certaines situations.*

## 8. Entités et Secrets Innommables



### Les Dieux du Mythe

Contrairement aux créatures, les Grands Anciens et autres Dieux Extérieurs n'ont pas vraiment besoin de scores chiffrés : personne ne va réussir à tuer Cthulhu et le score d'INT de Yog Sothoth n'a, en fin de compte, aucune importance. On peut toujours, cela dit, trouver des exceptions : ainsi, il pourrait être intéressant de définir de façon précise les caractéristiques de tel ou tel avatar de Nyarlathotep... mais globalement, dans le cadre d'un jeu comme *Cthulhu Express*, les entités du Mythe de Cthulhu peuvent être gérées en termes de jeu à partir des trois grands éléments suivants :

**Indicible :** La vision d'un Grand Ancien ou d'un Dieu Extérieur provoque une perte de SAN maximale, c'est-à-dire 1D100 points.

**Indestructible :** L'entité est, en elle-même, invulnérable et immortelle ; elle peut, tout au plus, être contenue, emprisonnée ou bannie grâce à quelque sortilège ou rituel, dont le fonctionnement spécifique et les exigences (tests de POU, pertes de SAN etc.) peuvent être définies au cas par cas par le Gardien.

**Inéluctable :** Si l'entité s'en prend directement aux personnages, ceux-ci n'ont, normalement, aucune chance de survie : être attaqué par le Grand Cthulhu ou par Yog Sothoth, c'est mourir, point barre. Dans la plupart des cas, seul un test *extrême* de POU pourra permettre d'en réchapper par miracle. Ces chances pourront être augmentées (test *difficile* voire *standard*) si le personnage bénéficie d'une forme spéciale de protection : là encore, ce sera au Gardien de gérer de telles situations, au cas par cas.

### Rituels et Sortilèges

La lecture d'ouvrages comme le *Necronomicon* ne permet pas seulement d'augmenter son score de Savoir Interdit. Elle donne aussi la possibilité à l'imprudent lecteur d'apprendre divers rituels et sortilèges permettant, par exemple, d'appeler, contrôler ou bannir divers types de créatures. Les spécificités de ces sorts seront définies par le Gardien des Arcanes, selon sa vision du Mythe et les nécessités de son scénario.

De manière générale, l'utilisation de sortilèges sera plutôt réservée aux adorateurs des Grands Anciens et autres PNJ... mais les Investigateurs pourront parfois avoir besoin d'utiliser eux-mêmes de telles armes comme ultime recours contre les abominations du Mythe de Cthulhu.

Dans de telles situations, le Gardien pourra définir, au cas par cas, les effets de chaque sortilège en se basant sur les éléments suivants.

Lancer un sortilège ou exécuter un rituel cause toujours une perte de SAN (évaluée sur la même échelle que les chocs) et provoque également une importante fatigue psychique. Dans le contexte d'un système comme *Cthulhu Express*, cette fatigue n'a pas besoin d'être représentée par une quelconque dépense de « points de magie » ; pour limiter l'utilisation de la magie, il suffit de décréter qu'un personnage ne peut pas lancer plus d'un sortilège par scène et que certains rituels ne peuvent être tentés qu'une seule fois par jour ou à certaines dates spécifiques. Si l'efficacité d'un sortilège n'est pas certaine, elle pourra dépendre d'un test de POU standard ou difficile (selon les cas).

# Appendice 1 : FAQ

**Qu'apporte vraiment votre « hack » aux règles de *L'Appel de Cthulhu* ? Pourquoi voudrais-je l'utiliser plutôt qu'un système qui a fait ses preuves et que je maîtrise parfaitement ?**

Chacun est évidemment libre de ses choix ! *Cthulhu Express* a été développé à partir d'un document intitulé *Le Rappel de Cthulhu*, qui proposait de modifier le système du jeu afin de le simplifier de façon radicale. *Cthulhu Express* n'est donc pas du tout un jeu autonome, mais bien un « hack » 100% artisanal.

**Pourquoi avoir supprimé le bonus de dommages lié à la Force ? N'est-il pas logique qu'un personnage avec une FOR de 18 tape plus dur qu'un personnage avec une FOR de 10 ?**

Sans doute – mais le but principal de ce système est la simplicité. Du reste, dans le système de *Cthulhu Express*, la FOR d'un Investigateur est déjà prise en compte dans ses tests d'attaque pour le combat à mains nues, les objets contondants etc. Un personnage avec une FOR élevée fera donc, mathématiquement, plus de dommages puisqu'il aura plus de chances de frapper efficacement son adversaire.

**Par rapport aux règles de *L'Appel*, le traitement des armes à feu semble très schématique. Pourquoi avoir supprimé les portées chiffrées, les capacités en munition de chaque arme ou encore la possibilité, pour certaines armes de poing, de tirer deux voire trois fois par tour de combat ?**

Là encore, il s'agit de privilégier la simplicité. *Cthulhu Express* ne s'adresse pas aux amateurs d'armes à feu ou aux amoureux de simulation tactique mais aux rôlistes férus d'horreur lovecraftienne. Cela dit, si vous souhaitez réintroduire ces particularités dans le système de jeu, rien de plus facile ! *Cthulhu Express* a été conçu comme un ensemble de modifications « à la carte », qu'il est possible d'adopter totalement ou en partie.

**Comment le système de *Cthulhu Express* traite-t-il les actions en opposition – par exemple la classique situation « discrétion contre perception » ?**

Dans *Cthulhu Express*, de telles situations ne sont pas résolues comme des actions « en opposition », un concept qui n'existe pas dans ce système simplifié. Si un personnage souhaite se déplacer furtivement, alors on teste sa DEX ; s'il se cache en espérant échapper à quelque cultiste ou créature, alors on testera plutôt l'INT de ceux dont le personnage tente de tromper la vigilance, pour voir s'ils le découvrent. Et s'il fait les deux (se déplacer en silence ET tenter de rester caché), alors rien n'empêche de combiner les deux procédures : il lui faudra alors à la fois réussir son test de DEX et espérer que ses adversaires manquent leur test d'INT.

**La disparition des compétences signifie aussi celle de l'expérience ! Les personnages de *Cthulhu Express* ne peuvent-ils donc pas progresser en cours de jeu ?**

Si, mais de façon limitée et uniquement en ce qui concerne le thème central du jeu. L'évolution du score de SAN et d'un éventuel score de Savoir Interdit constitue les deux seules formes d'expérience directe – mais en termes narratifs, l'expérience peut prendre bien d'autres formes (nouveaux contacts, informations cruciales etc.).

**Quid des jets de Chance ? Faut-il les baser sur le POU, selon l'approche traditionnelle ?**

Les jets de Chance ne font pas partie du système de *Cthulhu Express* – mais rien ne vous empêche de les réintroduire, en les basant par exemple sur le hasard pur : 10% pour un événement très improbable, 30% pour un événement improbable et 50% pour un événement incertain, un peu comme si l'on testait un score égal à 10.

**Que devient la Table de Résistance ? Les règles de *Cthulhu Express* n'en font jamais mention...**

Le système de *Cthulhu Express* n'utilise pas la Table de Résistance. Les trois niveaux de difficulté (standard, difficile ou extrême) suffisent pour gérer toutes les situations susceptibles de survenir en cours de jeu.

**Vous donnez des règles sur les capacités des créatures mais pas sur celles des bêtes sauvages et autres animaux. Comment faire si je veux confronter mes Investigateurs à une meute de loups ?**

Vous pouvez définir leurs caractéristiques à partir du système proposé pour les créatures ou les importer à partir d'autres règles de jeu fondées sur le *Basic Roleplaying* de Chaosium. *Cthulhu Express* n'a pas été conçu comme un jeu complet mais comme une boîte à outils, un système ultra-simplifié tenant en moins de 10 pages, que chacun est ensuite libre de modifier ou d'enrichir à sa guise, selon les besoins de ses scénarios.

## Appendice 2 : Règles Optionnelles

### Création Egalitaire

Afin de mettre tous les Investigateurs à égalité, le Gardien pourra remplacer les tirages de caractéristiques sur 2D6+6 par un capital de 95 points (comprenant les 3 points de bonus) à répartir librement, avec les limites suivantes : minimum 8, maximum 18 (sauf pour l'EDU, limitée à 24). Le joueur devra évidemment tenir compte de la profession et de l'âge du personnage lors de sa répartition.

### Combats Accélérés

Si vous souhaitez accélérer la résolution des combats (ce qui les rendra fatalement plus expéditifs), vous pouvez adopter la règle optionnelle suivante, concernant les combats au contact contre des créatures : une créature n'a jamais besoin d'effectuer de test d'attaque (ses attaques sont donc automatiquement réussies, sauf si la victime réussit à les éviter) ou de test de défense (par absence d'instinct de survie, fureur meurtrière ou, tout simplement, indifférence totale à la réalité physique).

Pour les PNJ, il est conseillé de conserver les tests d'attaque (afin de refléter différents niveaux de dangerosité et de combativité) mais les tests de défense pourront être ignorés, devenant, dans ce cas, la seule prérogative des personnages-joueurs. Enfin, on pourra garder à l'esprit que peu de gens se battent « jusqu'à la mort » ou jusqu'à l'inconscience ; en règle générale, toute perte de 5 points de vie ou plus devrait suffire à dissuader un adversaire humain de revenir à la charge. Il existe évidemment toutes sortes d'exceptions (cultistes fanatisés, fou furieux etc.), que le Gardien pourra gérer au cas par cas.

### Effets des Dommages

Si vous souhaitez rendre les choses encore plus difficiles et dangereuses pour les Investigateurs, vous pouvez décider que tout personnage ayant perdu (en une ou plusieurs fois) plus de la moitié de ses Points de Vie se trouve *désavantagé* sur tous les tests liés à la FOR, à la CON et à la DEX. Ce *désavantage* s'appliquera tant que le capital de Points de Vie du personnage restera inférieur à la moitié de son total initial.

Cette règle ne s'applique qu'aux êtres humains : les créatures ne sont évidemment pas concernées, pas plus que les animaux sauvages, qui peuvent toujours compter sur leur instinct de survie.

Enfin, il est possible de nuancer les choses (en les compliquant légèrement) en demandant un test *difficile* de CON au blessé : si ce test est réussi, il pourra ignorer le *désavantage* jusqu'à la fin de la scène en cours (adrénaline, énergie du désespoir etc.).

### Santé Mentale et Sang-froid

Une découverte macabre (cadavre atrocement mutilé etc.) peut-elle faire perdre de la SAN ? Libre à chaque Gardien de répondre à cette question. Dans la plupart des cas, de telles horreurs pourront provoquer un choc mineur (1D3) – mais le Gardien peut aussi décider que certains Investigateurs seront « blindés » contre de tels chocs, en fonction de leur vécu professionnel ou personnel.

Ainsi, un enquêteur de police, un médecin ou un vétéran de la Grande Guerre n'aura sans doute pas à subir de perte de SAN face à une scène de crime particulièrement horrible... au contraire, sans doute, d'un professeur d'université ou d'une dilettante. Certaines formes de folie peuvent également rendre un personnage totalement insensible aux spectacles les plus atroces.

Enfin, le Gardien pourra décider que, dans de telles situations, un test standard de POU pourra éviter toute perte de SAN. Ceci ne pourra, en revanche, jamais s'appliquer à la vision de créatures aberrantes ou à toute autre expérience liée à l'Indicible ou au Mythe de Cthulhu.



