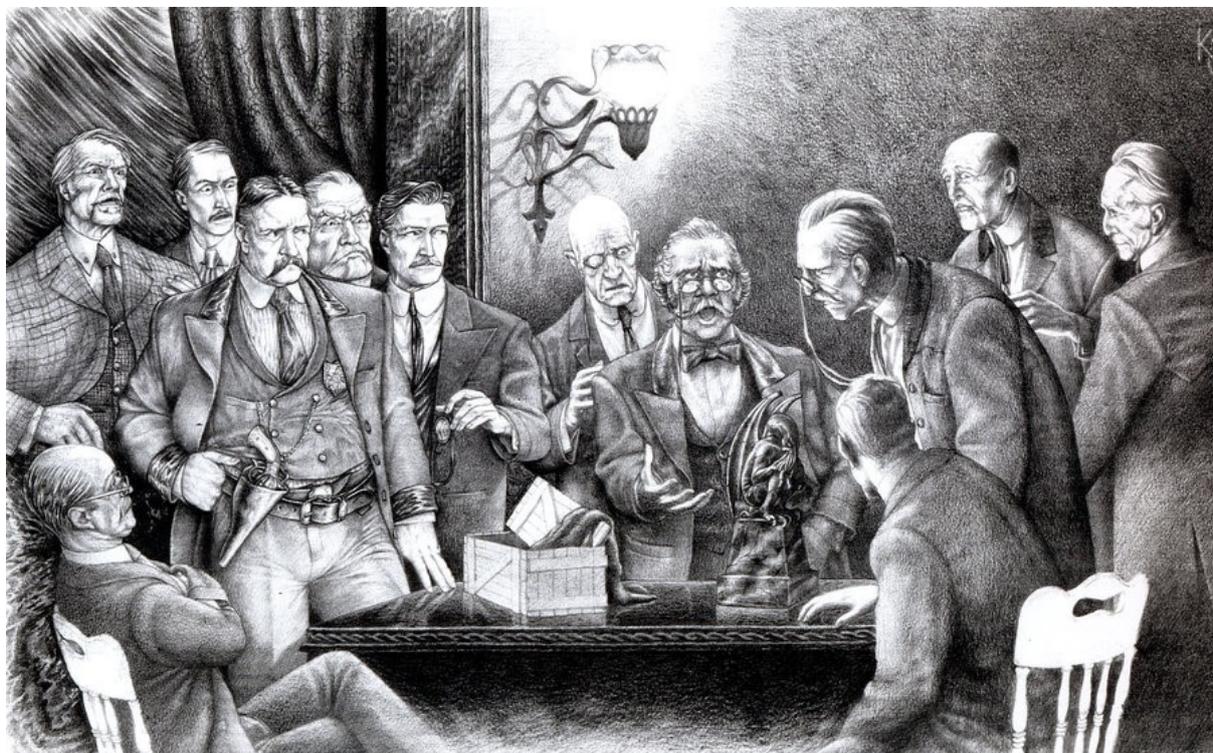


Le Rappel de Cthulhu

L'Appel de Cthulhu, Revu et Simplifié



- Bonté divine... Qu'ont-ils fait de notre cher Appel de Cthulhu ?

Avertissement

Ce court document présente une simplification radicale des règles de *L'Appel de Cthulhu*, le vénérable jeu de rôle lovecraftien publié par Chaosium. Pour l'essentiel, son contenu ne se base pas sur la dernière édition du jeu (la 7^{ème}) mais sur ses versions antérieures, dans lesquelles les caractéristiques de base n'étaient pas notées sur 100 mais sur une échelle plus classique (3D6, 2D6+6 etc.).

Certaines des modifications présentées dans les pages qui suivent sont pour le moins radicales. Certains aficionados du jeu les trouveront sans aucun doute totalement 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 ce document pourra vous intéresser.

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. Les raisons des diverses modifications proposées seront toujours présentées en détail. Enfin, la plupart de ces modifications sont modulables : vous pourrez donc tout à fait choisir d'en utiliser certaines et d'en ignorer d'autres.

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



Harvey Walters, une vieille connaissance...

Exit la TAI

La première modification proposée est de supprimer la Taille (TAI) en tant que caractéristique. Le fait est qu'elle n'apporte pratiquement rien en jeu et que, contrairement à toutes les autres, cette caractéristique ne représente pas un attribut pouvant être utilisé de façon active, mais simplement une donnée passive... dont on peut tout à fait se passer !

Il suffit de baser le calcul des **points de vie** sur la moyenne de la Constitution et de la Force, sachant que cette dernière caractéristique peut également refléter la stature physique.

Quant au **bonus de dommages**, il peut tout à fait dépendre de la seule Force. Il suffit de diviser par 2 les fourchettes du tableau permettant de calculer ce bonus (voir encadré ci-dessous) et le tour est joué.

« *Mais les créatures ?* » me direz-vous. La Taille ne constitue-t-elle pas, dans leur cas, une donnée très importante ? Aucunement - car, dans la grande majorité des cas, la fourchette de TAI des créatures est exactement la même que celle de leur FOR. On peut donc tout à fait se passer de ce score redondant.

Tirages et scores

Lors de la création d'un personnage, il arrive assez souvent que les scores tirés ne cadrent pas du tout avec la profession choisie ou produisent de curieuses combinaisons (une FOR très élevée et une CON faible, une INT faible et une EDU prodigieuse...), ce qui peut entraîner toutes sortes de bricolages fastidieux. Là encore, la solution est d'adopter une approche plus simple.

Pour déterminer les caractéristiques de base (FOR, CON, DEX, INT, EDU, POU, APP), le joueur tire simplement **sept scores sur 2D6+6** (8 à 18, moyenne de 13) et les répartit à sa guise, en prenant en compte sa profession et en évitant les incohérences flagrantes.

Une fois cette répartition effectuée, le joueur reçoit 3 points de bonus qu'il peut attribuer à sa guise entre les sept scores; l'Investigateur type étant un universitaire, ces points de bonus seront généralement attribués à l'EDU (qui pourra donc atteindre son maximum habituel de 21).

Si l'Investigateur a au moins la quarantaine, le joueur pourra choisir de réduire certaines de ses caractéristiques physiques (FOR, CON, DEX ou APP, sans tomber au-dessous de 5) pour augmenter l'EDU (jusqu'à un maximum de 24).

La SAN à part

Une autre bonne idée est de séparer la Santé Mentale du Pouvoir. Le Pouvoir a en effet tendance à servir de score fourre-tout, englobant des notions hétéroclites (santé mentale, volonté, chance), ce qui la rend finalement assez insaisissable pour les joueurs.

Dissocier la Santé Mentale du Pouvoir permet donc d'affiner la définition psychologique des personnages, en distinguant la volonté ou le magnétisme (POU) de la stabilité mentale et émotionnelle (SAN).

La SAN d'un Investigateur peut donc être tirée sur 3D6 x 5, indépendamment du POU. Compte tenu de l'importance de ce score (et du fait que la plupart des protagonistes de Lovecraft ont la tête sur les épaules, du moins au début), il est conseillé de le tirer sur **(2D6+6) x 5** (soit une fourchette de 40 à 90, avec une moyenne de 65).

Quid des compétences ?

Lors de la création d'un Investigateur, l'étape de la répartition des points de compétences peut s'avérer assez fastidieuse et fait souvent apparaître deux problèmes dont le jeu pourrait tout à fait se passer.

Le premier tient au fait que, dans l'immense majorité des cas, le joueur cherchera (fort logiquement) à créer un personnage conforme à l'archétype professionnel qu'il a choisi (ex : professeur, journaliste etc.) – mais si tous les professeurs, tous les journalistes ou tous les médecins sont censés posséder à peu près le même bagage de compétences, à quoi bon prendre la peine de répartir « librement » un capital de points ? Bien sûr, on pourrait arguer que tous les médecins ou tous les détectives privés ne possèdent pas nécessairement les mêmes talents mais, comme nous allons le voir un peu plus loin, il est parfaitement possible de refléter ces différences sans avoir à peser au point près un capital de points de compétences.

Le second problème est sans doute plus gênant car il est susceptible de survenir en cours de jeu : compte tenu de la pléthore de compétences listées dans l'AdC, il est parfaitement possible pour un joueur d'oublier de répartir des points dans une compétence que son personnage devrait logiquement posséder et de s'apercevoir trop tard de cette négligence... Combien de médecins, par exemple, s'aperçoivent trop tard qu'ils ne possèdent aucune connaissance en Chimie (ce qui est très invraisemblable) ?

Ces deux problèmes peuvent être résolus (et la création de personnage sensiblement facilitée et raccourcie) si l'on décide de **se passer entièrement des compétences** (hérésie !) pour les remplacer tout simplement par des jets basés sur les caractéristiques (DEX, EDU etc.).

Le système de l'AdC étant (en apparence) basé sur une liste pléthorique de compétences diverses, cette idée peut évidemment paraître totalement insane – mais elle fonctionne parfaitement en termes de jeu. Il suffit pour cela de bien définir ce que représente chacune des caractéristiques de base (voir ci-dessous) et de refléter l'expertise professionnelle ou les hobbies des personnages autrement que par des points de compétences (voir page suivante).

Tests de caractéristiques

Pour chacune des caractéristiques de base du personnage (FOR, CON, DEX, INT, POU, EDU et APP), on calculera **trois pourcentages correspondant à trois niveaux de difficulté** : standard, difficile et extrême.

Standard = Caractéristique x 5%

Difficile = Caractéristique x 3%

Extrême = Caractéristique x 1%

Ainsi, un Investigateur avec une DEX de 14 aura les % de tests suivants : 70% / 42% / 14%.

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 de volonté, des facultés psychiques ou de la chance.

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

L'**APPARENCE** pourra être testée pour toutes les situations faisant appel au charme physique et à la prestance du personnage.

Dans certaines situations, on pourra hésiter entre deux caractéristiques : on choisira alors tout simplement le score le plus élevé (ex : la Force ou la Dextérité pour l'escalade).

Cette variante vise à réduire le nombre de jets de dés effectués au cours d'un scénario, en réservant les tests aux situations véritablement décisives ou difficiles, mais aussi d'éviter que les personnages se retrouvent dans une impasse à cause d'un simple échec en Bibliothèque ou dans telle ou telle compétence de connaissance.

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.

TOC, Bibliothèque & Baratin ?

Avant d'examiner plus précisément comment la profession et le vécu d'un personnage peuvent influencer sur ses chances de réussite, attardons-nous quelques instants sur trois situations classiques de jeu et sur la façon de les gérer en l'absence de compétences spécifiques :

De manière générale, les CONNAISSANCES d'un personnage pourront être utilisées par celui-ci sans qu'il ait forcément à lancer les dés.

Ainsi, un historien connaîtra forcément certains faits et un médecin n'aura pas à faire de test pour prescrire le bon médicament contre une pathologie bien connue. Les jets de dés devront être réservés aux situations les plus difficiles et les plus importantes sur le plan dramatique.

La RECHERCHES 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 fameuses recherches en Bibliothèque, elles seront automatiquement réussies (à partir du moment où les personnages savent plus ou moins ce qu'ils cherchent), à moins que les personnages 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. A la rigueur, des tests d'APP, d'INT, d'EDU ou de POU pourront aider, selon la situation et le type d'interlocuteurs.

Professions et passe-temps

A la création du personnage, chaque joueur devra définir **deux passe-temps** pour son personnage. Ces choix remplacent les fameux « points de compétences personnelles ».

Ces passe-temps seront nécessairement plus spécifiques (ou « pointus ») que le bagage professionnel du personnage et ne peuvent se cumuler avec lui. C'est au joueur de nommer les passe-temps de son personnage, sans avoir pour cela besoin de recourir à une quelconque liste ; de son côté, le Gardien est libre de refuser un passe-temps qui lui semble trop généraliste ou peu cohérent avec le profil du personnage.

Enfin, si l'Investigateur est un **dilettante**, son absence de réel bagage professionnel lui donnera droit à un total de *quatre* passe-temps.

Lorsqu'une situation fait appel à un test et que la profession ou un des passe-temps d'un personnage est susceptible de l'aider, la difficulté du test est diminuée d'un degré : ainsi, **un test extrême (x1) devient difficile (x3), un test difficile (x3) devient standard (x5) et un test standard (x5) réussit automatiquement.**

Supposons, par exemple, qu'un Investigateur doive escalader une surface escarpée. Le Gardien estime que la situation exige un test difficile de DEX (soit un % égal à 3 fois la DEX du personnage). L'Investigateur ayant une DEX de 13, ses chances seront donc de 39%... mais si l'escalade fait partie de ses passe-temps (ou qu'il est, par exemple, alpiniste de profession), la difficulté sera simplement « standard » et ses chances grimperont à 65%.

De même, un Investigateur avec une FOR de 12 devant se battre à mains nues au cours d'une rixe devra normalement réussir des tests difficiles de Force (36% dans son cas), sauf si la boxe fait partie de ses passe-temps (auquel cas ses chances de réussite monteront à 60%).

Par simplicité, un passe-temps est donc aussi avantageux, en termes de jeu, qu'une profession mais celle-ci recouvrira toujours un vaste ensemble de situations, alors que chaque passe-temps reflète une activité bien spécifique.

Bien sûr, ce système nécessite que le Gardien évalue les situations au cas par cas – une approche qui convient tout à fait à l'esprit du jeu et qui, dans l'immense majorité des cas, ne pose aucune réelle difficulté.

L'Expérience

Mais si les compétences n'existent plus en tant que telles, comment diable faire progresser les Investigateurs en cours de jeu ?

Là encore, la réponse est simple et s'appuie sur deux principes fondamentaux :

- Les personnages de l'AdC ne sont pas censés être des *aventuriers* mais des *investigateurs* : l'amélioration progressive de leurs capacités ne devrait donc pas constituer une préoccupation cruciale aux yeux des joueurs, surtout compte tenu de l'espérance de vie relativement faible des personnages de l'AdC.

- En l'absence de compétences à augmenter, la seule forme d'expérience qui devrait être mise en avant est celle qui se rattache directement au thème du jeu – à savoir **l'évolution du score de Santé Mentale** d'un personnage (qui pourra progresser, comme dans les règles de base) et la possibilité pour un Investigateur de développer une **connaissance du Mythe de Cthulhu**.

Cette connaissance peut être représentée par un score en pourcentage, exactement comme dans les règles de base, avec la même influence sur le score maximum de SAN. Il s'agit donc de la seule forme de « compétence » existant dans ces règles révisées – un savoir secret, interdit, totalement distinct de tout ce qu'un personnage peut, par ailleurs, connaître ou maîtriser (ce qui justifie un *traitement à part* en termes de jeu).

Les Combats

Les combats peuvent être résolus comme dans les règles de base pré-7^{ème} édition, sans avoir à comparer des degrés de réussite adverses. Les seules modifications présentées ci-après sont liées à la disparition des scores de compétences au profit des jets de caractéristiques.

Au corps-à-corps, les attaques seront basées sur la FOR ou la DEX, selon le type d'arme utilisé. Pour les armes à feu, armes de jet etc., on se servira toujours de la DEX. Les tests seront toujours difficiles (x3), sauf si le personnage a une profession ou un passe-temps en rapport avec la technique de combat (x 5). L'esquive est basée sur (DEX x 3) pour tous les personnages, ce qui évite les pourcentages trop élevés.

La Santé mentale

Les règles alternatives qui suivent cherchent à simplifier le système des jets de SAN – mais aussi d'augmenter l'impact des confrontations avec les créatures et les entités du Mythe. Elles visent aussi à supprimer les « seuils de pertes » (5 point ou plus pour la folie temporaire, 20% du score pour la folie persistante etc.) afin de les remplacer par une procédure beaucoup plus simple, entièrement basée sur des tests de SAN.

Au lieu d'effectuer un jet de SAN lorsque le personnage voit la créature afin de savoir s'il perd « beaucoup » (jet manqué) ou « peu voire pas » (jet réussi), on applique **immédiatement la perte de SAN la plus élevée** (ex : 1D6 pour un Profond, 1D100 pour Cthulhu etc.) **PUIS on fait un test de Santé Mentale** avec la nouvelle valeur (diminuée) pour savoir si le personnage devient fou de façon temporaire (c'est-à-dire *pour le reste de la scène en cours*). Si ce test est manqué, le personnage perd l'esprit pour le reste de la scène (mêmes conséquences que dans les règles de base). S'il réussit, il parvient à garder (à peu près) sa tête sur les épaules.

Il est donc désormais *impossible* de rester insensible (c'est-à-dire de ne perdre aucun point de SAN) à la vue d'une créature monstrueuse, mais les pertes de SAN n'ont plus les mêmes conséquences ; il est notamment possible de perdre beaucoup de SAN en une seule fois mais de garder (à peu près) la tête sur les épaules... mais la perte massive de SAN va évidemment influencer sur le prochain test de SAN, ce qui peut être d'une importance cruciale (voir ci-après).

Exit donc le fameux seuil des 5 points perdus en une seule fois ou la durée de 1D10 rounds pour la crise. Quant à la folie de durée « indéfinie » (ou « persistante » dans la VF), elle ne dépend pas, là non plus, d'un seuil de perte (20% de la SAN) mais du résultat d'un **nouveau test de SAN** : lorsqu'un personnage manque son test de SAN et perd l'esprit durant une scène, il devra **faire un nouveau test de SAN** une fois la scène terminée. Si ce deuxième test est réussi, la crise de folie n'était que temporaire ; s'il est manqué, la folie commence à s'installer, avec les mêmes conséquences que dans les règles de base.

Enfin, comme dans les règles de base, une SAN de 0 signifie la folie permanente et le retrait du jeu en tant que personnage-joueur.



CALL OF CTHULHU / L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle publié par Chaosium.

Les illustrations utilisées dans ce document sont libres de droit et proviennent du site Wikimedia Commons :

The Council (by draldede) https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Council_by_draldede.jpg

Allan Quatermain (C.H.M Kerr) https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Allan_Quatermain.jpg

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