

CTHULHU

Aller plus loin... à Cthulhu Gumshoe

Cette aide de jeu non officielle pour Cthulhu Gumshoe apporte son lot de règles additionnelles et met l'accent sur une nouvelle approche de la gestion des indices.



Niveaux de difficultés

Pour éclairer les gardiens néophytes sur les niveaux de difficultés à Cthulhu, voici un tableau récapitulatif des différents niveaux avec la valeur correspondante.

Très facile	2
Facile	3
Moyen	4
Difficile	5
Très difficile	6
Monstrueux	7
Innomable	8

Critiques

Pour les nostalgiques des succès et échecs critiques Lors d'une action nécessitant l'utilisation d'une Compétence Générale vous pouvez appliquer la règle suivante :

- **Succès Critique** : Si lors d'une action, le score du dé obtenu est 6, vous relancez ce dé. Si vous obtenez de nouveau un score de 6, vous obtenez

un succès critique.

- **Echec Critique** : Si lors d'une action le résultat du dé est 1, vous relancez le dé. Si le nouveau score du dé est 1 c'est un échec critique.

Les résultats des échecs et succès critiques sont à la discrétion du Gardien (doubler les dégâts infligés, accroître la perte de points dans la compétence...)

Exemple : Mon personnage doté d'un score en Mécanique de 6 effectue une réparation sur le moteur d'un véhicule. Je dépense 3 points pour cette réparation pour un seuil de difficulté de 4 et j'obtiens un 1 au dé pour un total de 4. Le 1 obtenu au dé m'oblige à le relancer et j'obtiens de nouveau un 1. Le Gardien décide que lors de l'opération j'ai cassé une pièce du moteur qui rend ce dernier inutilisable.

Tests en opposition

Pour accélérer la durée des tests en opposition, on désigne quel personnage est considéré comme actif et lequel comme passif. Chacun effectue un jet dans une compétence et on compare leur résultat. Celui qui obtient le plus grand résultat remporte l'opposition; en cas d'égalité on compare leur score dans leur compétence respective et le score le plus élevé l'emporte. Si les scores des compétences sont identiques, le personnage actif remporte l'opposition. Notons que les protagonistes peuvent bénéficier d'un bonus ou d'un malus en fonction des situations.

Exemple : Mike (Athlétisme à 6) souhaite semer un Profond (Athlétisme à 5) dans les égouts. On considère Mike comme le personnage actif et le Profond comme le personnage passif. Mike dépense 3 points et obtient un 3 à son jet de dé pour un total de 6; le Gardien décide que le Profond bénéficie d'un bonus de 1 point du fait de se déplacer dans l'eau. Il dépense 2 points en Athlétisme et obtient un 3 à son jet de dé pour un total de 6 également. Le score d'Athlétisme de Mike est 3 (score de 6 moins les 3 points dépensés), celui du profond est également de 3 (score de 5 moins les 2 points dépensés). Comme

CTHULHU

Aller plus loin... à Cthulhu Gumshoe

Mike est le personnage actif, il remporte l'opposition.

Combat

Portée des armes à feu

Pour l'utilisation des armes à feu, les modificateurs ci-dessous sont appliqués pour le jet de compétence et pour les dégâts. En effet, il est beaucoup plus facile et meurtrier de tirer sur une cible à bout portant qu'à longue portée.

Bout Portant +2

Portée courte +1

Portée moyenne +0

Portée longue -1

Compétences et dégâts

Pour les combats, l'attaquant et le défenseur utilisent leur compétences de Bagarre ou Armes à feu.

2 cas de figures possibles :

- 1) le défenseur n'agit pas ou est surpris
- 2) le défenseur agit également

1) L'attaquant dépense des points dans sa compétence Armes à feu ou Bagarre et lance 1D6. On applique les modificateurs tels que la distance ou l'arme utilisée; le seuil de difficulté du jet est le Seuil de Blessure de la cible modifié par sa couverture. Si l'attaquant réussit son action, il effectue les dégâts.

2) L'attaquant et le défenseur dépensent des points dans leur compétence de Bagarre ou Armes à feu et ajoutent le résultat de 1D6 comme pour un test d'opposition auquel on applique les modificateurs de distance ou de couverture. Celui qui effectue le meilleur résultat remporte l'opposition et effectue les dégâts.

Les dégâts se calculent en ajoutant aux dégâts de l'arme, les modificateurs de la distance ainsi que ceux de la marge de réussite c.a.d le score de l'action – le seuil de difficulté ou le score de l'adversaire (si les dégâts sont effectués par des armes de modificateur -2 ou -1, la marge de

réussite est divisée par 2). On obtient ainsi le total des dégâts infligés.

Les dégâts infligés lors d'un combat se calculent ainsi :

- lancer 1D6 et appliquer les modificateurs de l'arme

- calculer la marge de réussite de l'action à savoir la différence entre le score de l'attaquant et le score du défenseur (ou le seuil de difficulté). Ce score est divisé par 2 pour des armes de modificateur -2 ou -1.

- faire la somme des deux résultats en y ajoutant ou soustrayant les modificateurs comme la portée ou l'armure.

Cela peut paraître un peu compliqué comme ça mais la preuve par l'exemple va prouver le contraire.

Exemple : Mike a un score en Armes à feu de 8. Il se retrouve pris dans une fusillade dans un garage. Un mafieux à courte portée est protégé à moitié par une voiture. Mike décide de dépenser 4 points dans sa compétence Armes à feu pour lui tirer dessus avec son revolver. Le mafieux décide de dépenser 3 points dans sa compétence Armes à feu. Mike obtient un 4 au dé auquel on ajoute ses 4 points dépensés dans sa compétence, 1 point pour la distance (portée courte) soit un total de 9. Le mafieux obtient 3 au dé auquel on ajoute les 3 points dépensés et 1 point de plus pour la portée courte soit un total de 7. Mike obtient le meilleur résultat et donc inflige des dégâts au mafieux. Le score du flingue est +0 ; Mike lance 1D6 pour l'arme et obtient 3. Comme il est à portée courte on rajoute 1 point de dégât et 2 points de la marge de réussite (9-7) soit un total de dégâts de 6 points.

Attaque dans le dos

Un personnage qui effectue une attaque par derrière bénéficie d'un bonus de +1 à son jet d'attaque.

Se concentrer pour viser

Un personnage qui choisit lors de l'utilisation d'une arme à feu ou d'une arme de jet de se concentrer à viser sa cible pendant 2 tours, bénéficie d'un bonus à son jet de +1 pour son tir

Aller plus loin... à Cthulhu Gumshoe

au 3^{ème} tour si elle est immobile ou se déplace normalement. **On ne peut cumuler cet avantage sur plusieurs tours.**

Cibler

Un personnage peut souhaiter viser un point spécifique lors de son attaque pour accroître les dégâts infligés.

Taille de la cible [Niveau de difficulté / Modificateur de dégâts]

Moyenne (bras, valise) [+1 / aucun]

Petite (main, tête) [+2 / +1]

Précise (oeil, coeur, serrure) [+3 / +2]

Tirer plusieurs balles

Lors d'un tir au flingue un personnage peut souhaiter tirer plusieurs fois lors du même tour (jusqu'à un maximum de 3). Chaque balle tirée supplémentaire octroie un bonus de +1 au jet.

Une rafale de Tommy-Gun octroie un bonus de +2 au jet ; ce bonus monte à +3 pour les mitrailleuses.

Exemple : Jane décide de tirer 2 balles de son revolver. Elle bénéficie d'un bonus de +1 à son jet en Armes à feu.

Indices

Le système d'indices Gumshoe tel qu'il est conçu permet aux joueurs utilisant les bonnes compétences au bon moment et au bon endroit de trouver les indices souhaités.

Certains Gardiens souhaiteront corser surement les choses ; voici 3 effets à intégrer dans vos parties :

- Dépense des points « en aveugle »
- Rétention d'informations
- Fausses pistes

Dépense des points « en aveugle »

D'habitude dans les situations où la dépense de points dans une compétence permet l'obtention d'un indice, le Gardien le propose au joueur concerné.

Vous pouvez décider que la dépense de points pour l'obtention des indices provienne, non pas

du Gardien, mais des Joueurs. Ainsi ces derniers choisissent à tout moment de dépenser un nombre de points dans leurs compétences d'investigations de leur choix à « l'aveugle ». Le Gardien ne fournit aucune indication sur l'action. Tant mieux si la dépense permet l'obtention d'un Indice ; dans le cas contraire la dépense a été inutile. Certains Gardiens souhaiteront faire récupérer les points dépensés inutilement plus tard dans la partie ou octroyer des bonus tel qu'une récupération de Points d'Equilibre Mentale, une scène en flashback, des points spécifiques... Chaque Gardien agit selon son bon vouloir.

Exemple : William, suite à une altercation avec un sectateur, a remarqué un étrange tatouage sur la main de ce dernier. Le lendemain, il se rend à la bibliothèque municipale pour faire des recherches sur ce symbole. Il dispose dans la compétence Bibliothèque d'un score de 3 et dépense 1 point pour obtenir un indice ce qui amène sa compétence à 2. Le Gardien décide qu'aucune information n'est disponible à la bibliothèque mais octroie à William la récupération de 1 point d'Equilibre Mentale pour la journée passée à étudier dans un lieu tranquille.

Rétention d'informations

Vous pouvez décider que certains Indices ne soient obtenus qu'après un certain laps de temps ou certaines actions, à la deuxième rencontre avec un PNJ... Cet effet peut être notamment utilisé lorsque les PJs vont « cuisiner » des PNJs pour obtenir des informations. En effet dans les séries policières, souvent les flics se lancent dans des interrogatoires de longue haleine avec les témoins pour que ces derniers leur lachent les infos. Ils doivent même les interroger à plusieurs reprises. Dans ce cas le Gardien peut établir une liste d'informations que certains PNJs communiqueront aux PJs regroupées par pertinence et importance. Ces infos seront divulguées en fonction des compétences utilisées par les PJs et du nombre de rencontres effectuées.

CTHULHU

Aller plus loin... à Cthulhu Gumshoe

Exemple : Phil interroge une petite frappe témoin d'un règlement de compte dans un entrepot. Le Gardien estime que ces éléments peuvent être obtenus lors du premier interrogatoire :

- Une vente d'alcool avait lieu dans un entrepot du port
- Des hommes de O' Bannon s'occupaient de la transaction
- Une voiture est arrivée et des hommes ont fait feu
- Les agresseurs étaient des hommes à Flinnegan

et les éléments ci-dessous obtenus lors d'un second interrogatoire :

- Un des agresseurs était Moe Ryan
- Il s'est pris plusieurs balles dans le buffet
- Il s'est relevé comme si de rien n'était avant de prendre la fuite

Fausses pistes

L'intégration de fausses pistes à Gumshoe rend l'obtention d'indices plus ardu. Même si le principe pour obtenir un indice reste identique (à savoir dépenser des points à un moment et un lieu précis), ici c'est avec précaution qu'il faudra l'interpréter. En effet certains indices permettent aux joueurs de s'écarter de la ligne directrice du scénario ou de rendre plus difficile l'obtention d'indices principaux.

Exemple : Billy Boyd, une connaissance de Gillian a été internée dans un hôpital psychiatrique. Gillian se rend sur les lieux pour s'entretenir avec le docteur Reeves qui s'occupe du cas de Billy. Lors de leur entretien, Gillian examine le bureau du docteur en dépensant 1 point en Recueil d'Indices. Le Gardien informe le joueur que sous la paperasse se trouve un ouvrage intitulé « Mythologie des Sorcières ». La présence de l'ouvrage est due au fait qu'une des patientes du docteur Reeves est la réincarnation d'une jeune fille brûlée sur le bûcher il y a de cela 3 siècles. Bien sûr le joueur ne le sait pas et va peut être imaginé que le docteur est membre d'une secte ou pire encore...

Expérience

Pour mieux équilibrer la dépense de points d'expérience entre les compétences d'investigations et les compétences générales, vous pouvez décider de doubler la dépense de points pour les compétences d'investigations.

Exemple : Jane souhaite augmenter le score de sa compétence Histoire de 2 à 3. Elle dépense donc 6 points d'expérience.