

F.A.Q. CTHULHU GUMSHOE • MODIFIÉ LE 28/05/2008 PAR CARTER

Ben voilà, pour éclaircir certains points de règles obscurs, nous avons créé cette F.A.Q. du jeu.

Motivation

Q. A quoi sert la motivation d'un personnage ?

R. Elle permet de savoir ce qui pousse un personnage à agir. Les motivations encouragent le joueur à abandonner sa pensée rationnelle dans une partie. Elles insufflent au personnage ces impulsions irrésistibles qui inspirent aux héros des récits d'horreur gothique des comportements bien peu raisonnables. Vous devez choisir une Motivation principale appelée Motivation Forte, et si vous le souhaitez une Motivation secondaire appelée Motivation Secondaire.

En terme de jeu, en obéissant à une Motivation Forte, vous récupérez 2 points de votre Réserve d'Equilibre Mental, et seulement 1 Point pour une Motivation Faible. Un tel gain ne peut cependant pas augmenter votre Réserve au-delà de son niveau maximum.

Si vous tentez de résister à votre motivation principale, vous perdez 4 Points d'Equilibre Mental ou un tiers de votre Réserve d'Equilibre Mentale (choisir la perte la plus importante). La perte est de 2 points pour une Motivation Faible.

Compétences

Q. Quelle est la différence entre la compétence Empathie et la compétence Psychologie ?

R. Ce sont les mêmes compétences, remplacez la compétence Psychologie par Empathie.

Q. Où se trouvent les compétences Marchandage et Sens du Danger sur la feuille de personnage ?

R. La compétence Marchandage a été traduite par Négociation, et la compétence Sens du Danger par Sixième Sens.

Indices et Tests

Q. Qu'est-ce qu'un Indice Majeur/Principal ?

R. Un indice Majeur ou Indice Principal est l'indice dont vous avez absolument besoin pour avancer vers la scène suivante, et à terme achever l'enquête.

Q. Dois-je obligatoirement dépenser des points pour acquérir un indice ?

R. Pas forcément, si un indice peut être découvert par une personne ordinaire comme une empreinte sanglante sur le tapis du salon, alors la dépense de points n'est pas utile. Il suffit que le personnage précise vers quoi il focalise son attention et spécifie son action (comme regarder le sol de la pièce dans l'exemple précédent). Si un personnage possède la compétence adéquate, il relève l'indice sans avoir besoin de se montrer aussi précis dans sa démarche.

Q. Qu'est-ce qu'un indice discret ?

R. Dans certaines situations les personnages remarquent quelque chose sans avoir cherché activement (une porte dérobée, un tic de comportement...). Souvent cela se produit lorsqu'ils ne font que se déplacer et ne considèrent pas que les lieux valent un examen plus poussé. Dans ce cas, le Gardien demande quel joueur à la plus grande Réserve dans la compétence adéquate pour découvrir l'indice. Si deux joueurs ont la même Réserve dans la compétence, c'est celui qui a le niveau le plus élevé ; et s'il y a égalité, ils découvrent l'indice en même temps.

Q. Quelle est la différence entre dépenser 1 ou 2 points dans ma compétence pour acquérir l'indice ?

R. Le nombre de points dépensés dépend de la difficulté de l'action et de l'importance du Bénéfice acquis. Voici un exemple tiré du forum du 7ème Cercle :

Un meurtre vient d'avoir lieu, un joueur possède la compétence Jargon Policier et se rend au commissariat. Voici les résultats possibles en fonction du nombre de points dépensés par le personnage :

0 point : Le joueur apprend qu'il s'agit du 9ème meurtre rituel. Les victimes n'ont pas de liens entre elles.

1 point : Le joueur apprend qu'il s'agit du 9ème meurtre rituel. Les victimes n'ont pas de liens entre elles. Chaque victime a sur le front une marque qui est la marque d'un culte.

2 points : Le joueur apprend qu'il s'agit du 9ème meurtre rituel en 2 ans. Les victimes n'ont pas de liens entre elles. Chaque victime a sur le front une marque qui est la marque d'un culte de la Mort africain. Une voiture volée modèle Hudson noire a été aperçue au moment du meurtre.

Q. Pourquoi certaines compétences sont appelées Compétences d'Investigation et d'autres Compétences Générales ?

R. Les Compétences d'Investigation regroupent les Compétences Académiques, les Compétences Relationnelles et les Compétences Techniques. La dépense de 1 point dans une compétence d'Investigation vous octroie une réussite automatique (crocheter une porte par exemple) ; cette réussite peut se traduire par la découverte d'un Indice. Les Compétences Générales impliquent un test de compétence pour la réussite d'une action. Le score dans ces compétences représente une réserve de points utilisable. Ce test se traduit par le lancé de 1D6 auquel on ajoute le nombre de points dépensés de la compétence. Le résultat est un succès si le score total est supérieur ou égal à 4.

Q. Lorsque le score d'une compétence générale tombe à 0, puis-je encore utiliser cette compétence ?

R. Oui. Vous pouvez toujours utiliser la compétence mais vous n'ajoutez plus de bonus au lancé. Il vous faut un score de 4 ou plus au dé pour réussir votre action.

Q. Quel est le Niveau de Difficulté pour un Test ?

R. Le Niveau de Difficulté pour un test s'échelonne de 2 à 8 : 2 correspond à une action qui a peu de chance d'échouer alors que 8 à une action pratiquement impossible. Pour un Test Simple comme un Test en Opposition, le Niveau de Difficulté est généralement 4. Cependant, dans le cas d'une opposition, si un des protagonistes a plus de chances de succès, vous pouvez attribuer des Difficultés différentes à chacun. Un personnage qui essaie d'échapper à un Profond dans les égouts aura une Difficulté de 4 alors que la créature aura une Difficulté de 3 (la créature est habituée à se déplacer dans l'eau).

Q. Comment se gère une opposition ?

R. Dans une opposition chaque personnage agit à son tour. Le premier à rater son jet de Compétence perd l'opposition (la compétence utilisée pour chaque protagoniste peut être différente : Fuite vs Athlétisme). Dans le cadre d'une poursuite, le personnage qui fuit

la scène agit en premier. Lorsque les personnages agissent en même temps, celui qui a le niveau le plus bas dans la Compétence concernée agit en premier. En cas d'égalité, les personnages non-joueurs agissent avant les personnages joueurs. En cas d'égalité entre personnages joueurs, le dernier arrivé à la partie joue en premier.

Q. Quel est la différence entre un Test Collectif et un Test en Coopération ?

R. Un Test Collectif implique que tous les investigateurs accomplissent une même tâche ensemble en désignant un meneur. Un exemple d'action collective peut être : soulever une dalle de pierre ou s'infiltrer dans un musée. Un Test en Coopération implique que les 2 personnages accomplissent une action ; l'un s'occupe de la tâche et l'autre l'assiste.

Q. Est-ce qu'un 1 sur un lancer de dé est considéré comme un échec critique ?

R. Un 1 sur un lancer de dé est considéré comme un échec critique uniquement lors d'un combat et dans certaines conditions. Voir dans la rubrique suivante pour plus de précisions.

Combats

Q. Quelle différence y a-t-il entre la compétence Fuite et la compétence Athlétisme ?

R. La compétence Athlétisme est utilisée pour toute action physique (natation, escalade, course, saut...) alors que la compétence Fuite est utilisée pour semer ses adversaires ou une créature en utilisant toutes les ruses nécessaires. La compétence Athlétisme est donc à réserver à des gens sportifs et en bonne condition physique contrairement à la compétence Fuite qui peut être utilisée par tous.

Q. Un score élevé en Armes à feu apporte-t-il un avantage ?

R. Si vous choisissez une orientation de jeu Pulp, vous pouvez dépenser 2 Points de votre Réserve afin d'atteindre une cible à longue distance avec un pistolet (impossible normalement), ou jusqu'à 500 mètres avec un fusil. Cette dépense ne modifie pas le lancer de dé, elle le rend possible.

Toujours dans le cadre Pulp, si votre niveau dans la

FOIRE AUX QUESTIONS Cthulhu GUMSHOE

compétence Armes à feu atteint 5 ou plus, vous pouvez dépenser 1 Point de votre Réserve afin de faire feu au cours du même round avec deux pistolets, un dans chaque main (vous faites deux jets de dégâts). Si vous visez deux cibles différentes, le Seuil de Blessure de l'une d'entre elles augmentent de +2 (à vous de choisir).

Q. Comment faire pour éviter d'utiliser rapidement tous ses points dans les compétences de combat ?

R. Vous ne le pouvez pas à moins de dépenser à chaque action de combat peu de points. Cthulhu prône des combats brefs mais très intenses. Il est donc préférable lorsque vous n'avez plus de points de rompre le combat. Vous pouvez cependant toujours utiliser vos compétences de combat (lancer du D6) sans bonus.

Q. Puis-je me servir d'une arme blanche ou d'une arme à feu sans avoir la compétence ?

R. Oui vous pouvez vous servir d'une arme à feu ou d'une arme blanche. L'utilisation se fait en revanche de manière hésitante et peu efficace. Cela se traduit par une minoration des dégâts de 2 points. De plus, si vous maniez une arme à feu et que le lancer de dé pour réussir l'action est un 1, vous tirez accidentellement soit sur vous-même, soit sur un de vos alliés (au choix du Gardien).

Q. Lors d'un tir, je lance le dé et obtiens 1. Est-ce un échec critique ?

R. Il y a 2 cas à envisager. Si vous n'avez pas la compétence Armes à feu, dans ce cas vous tirez accidentellement sur vous-même ou sur un de vos alliés comme précisé ci-dessus. Si vous avez la compétence, dans ce cas votre arme s'enraye même si le tir réussit. Vous devez faire un jet de Mécanique contre un Niveau de Difficulté égal à 4 pour vous servir de nouveau de l'arme. Vous ne pouvez pas tirer durant le round où vous effectuez cette tentative d'opération.

Q. Qui agit en premier dans un combat ?

R. Dans un combat l'agresseur agit en premier. Si le statut de l'agresseur et du défenseur est flou, les combattants comparent le nombre de points dans les Compétences de combat qu'ils vont utiliser. Celui qui a le plus de points choisit le statut d'agresseur ou de

défenseur. En cas d'égalité, les Investigateurs ont priorité sur les personnages non-joueurs.

Q. Quel est le Seuil de Blessure pour toucher mon adversaire ?

R. Le Seuil de Blessure est habituellement de 3 (valeur standard) ou de 4 (si le niveau de la Compétence Athlétisme est égal ou supérieur à 8). Si vous jouez dans un mode Pulp, vous pouvez réduire le Seuil de Blessure à 2 ou 3 (au lieu de 3 ou 4) pour les adversaires anonymes.

Q. Lors d'un échange de tirs, si mon personnage est à l'abri, bénéficie-t-il d'un bonus à son Seuil de Blessure ?

R. Si vous êtes complètement abrité vous bénéficiez d'un bonus de 1 à votre seuil de Blessure. Si la moitié de votre corps est exposée, vous n'avez aucun bonus. Si aucun obstacle ne se met entre vous et votre agresseur, vous avez un malus de 1 à votre Seuil de Blessure.

Q. Mon personnage meurt-il lorsque sa Réserve de Santé atteint 0 ?

R. Non, votre personnage meurt si sa Réserve de Santé atteint -12. Si elle se trouve entre 0 et -5 vous êtes blessé. Vous pouvez continuer à agir avec une augmentation de vos jets de +1 (Seuil de Blessure de vos adversaires inclus) une fois votre jet de Conscience réussi. Si votre Réserve de Santé se trouve entre -6 et -11 vous êtes gravement blessé. Vous n'êtes plus en état de vous battre que vous réussissiez votre jet de Conscience ou non. De plus vous continuez à perdre 1 point de Santé toute les demi-heures jusqu'à l'obtention de soins. Dans un cadre Pulp, vous pouvez décider que les gens normaux et les sbires meurent lorsque leur Réserve de Santé atteint 0.

Equilibre Mental, Santé Mentale, Folie et Mythe de Cthulhu

Q. Quel est le Niveau de Difficulté pour un Test d'Equilibre Mental ?

R. Lorsqu'un incident met en péril votre fragile santé mentale, le Niveau de Difficulté du test est de 4 ; il est

de 5 si l'incident est lié au Mythe. Comme pour les jets de Compétence Générale, vous pouvez dépenser des points d'Equilibre Mental pour obtenir un bonus au jet de dé.

Q. Comment se traduit un échec au Test d'Equilibre Mental ?

R. Il se traduit premièrement par une perte de points d'Equilibre Mental. Pour en connaître le nombre, il faut se référer au tableau de la page 59 du livre des règles ; ce nombre est à majorer de 1 point si la perte est causée par un incident lié au Mythe (+ perte additionnelle causée par les Dieux du Mythe page 73). Ensuite, si votre score en Equilibre Mental est :

- **Compris entre 0 et -5** : vous êtes choqué. Vous ne pouvez plus dépenser de Points en Compétence d'Investigation et le Niveau de difficulté pour les Compétences Générales augmente de 1 point. Si cette situation est liée au Mythe vous subissez également une perte de 1 point de Santé Mentale (+ perte additionnelle causée par les Dieux du Mythe).

- **Compris entre -6 et -11** : vous contractez une maladie mentale (page 64) au choix du Gardien qui persistera même si votre Equilibre Mental revient à la normale. Vous pouvez fuir, attaquer furieusement ce que vous percevez comme un danger ou décider de ne rien faire de façon pittoresque. Vous ne pouvez plus dépenser de Points en Compétence d'Investigation, le Niveau de difficulté pour les Compétences Générales augmente de 1 point et vous perdez de façon permanente 1 point de votre niveau d'Equilibre Mental. Si cette situation est liée au Mythe vous subissez également une perte de 2 points de Santé Mentale (+ perte additionnelle causée par les Dieux du Mythe).

- **Egal à -12 et au-deçà** : vous devenez définitivement fou. Vous pouvez commettre un dernier acte insensé ou décider de baragouiner et baver gentiment. Il est temps de créer un nouvel Investigateur.

Q. Comment perdre des points de Santé Mentale ?

R. Il y a 2 manières de perdre des points de Santé Mentale : utiliser la compétence Mythe de Cthulhu ou un choc lié au Mythe qui amène la Réserve d'Equilibre Mental à 0 ou moins.

Q. Un personnage peut-il éviter une perte de Santé Mentale ?

R. Une perte de Santé Mentale peut être temporaire

si à la fin d'une aventure il n'existe aucune preuve tangible des expériences horribles vécues. Dans ce cas, le personnage récupère 1 point de Santé Mentale. Un investigateur peut aussi choisir de s'évanouir lors d'un choc lié au Mythe qui n'inclut pas le lancement d'un sort par l'investigateur lui-même. Dans ce cas il perd 1 point de Santé Mentale et ne peut plus participer à la scène. Le Gardien décide de la suite des événements.

Q. Comment fonctionne la compétence Mythe de Cthulhu ?

R. La compétence Mythe de Cthulhu permet de « rassembler les pièces du puzzle » pour comprendre une révélation effroyable en rapport avec le Mythe. Elle implique une perte d'Equilibre Mental et de Santé Mentale. Aucun test ne permet d'éviter cette perte. Pour connaître le nombre de points perdus, référez-vous au tableau de la page 64 du livre des règles.

Q. Au sujet de la conversion BRP à Détective/Gumshoe est-ce normal que pour un investigateur on prenne le meilleur score de sa compétence en arme que l'on divise par 12, alors que pour une créature ce score est divisé par 3 ou 4 seulement ?

R. Oui, car les monstres à Cthulhu sont... monstrueux. En mode puriste, ils se délectent des investigateurs, et en mode Pulp, ils doivent leur tenir la dragée haute.

