



YACDHA

Livre de Règles

A Jérémie, Sarah, Elioth et Mathilde, testeurs de la toute première heure et joueurs toujours de bonne humeur. Puisse Cthulhu vous épargner lorsque l'heure de sa venue aura sonné.



Livre de Règles

Première édition révisée – 2022

Les règles originales de *Cthulhu Dark* sont la propriété intellectuelle de Graham Walmsley © Thieves of Time Limited, 2017.

Les règles de *Yet Another Cthulhu Dark Hack* (YACDHA) sont librement inspirées des règles originales de *Cthulhu Dark* et sont la propriété intellectuelle de © Patrick Bogaert, 2022.

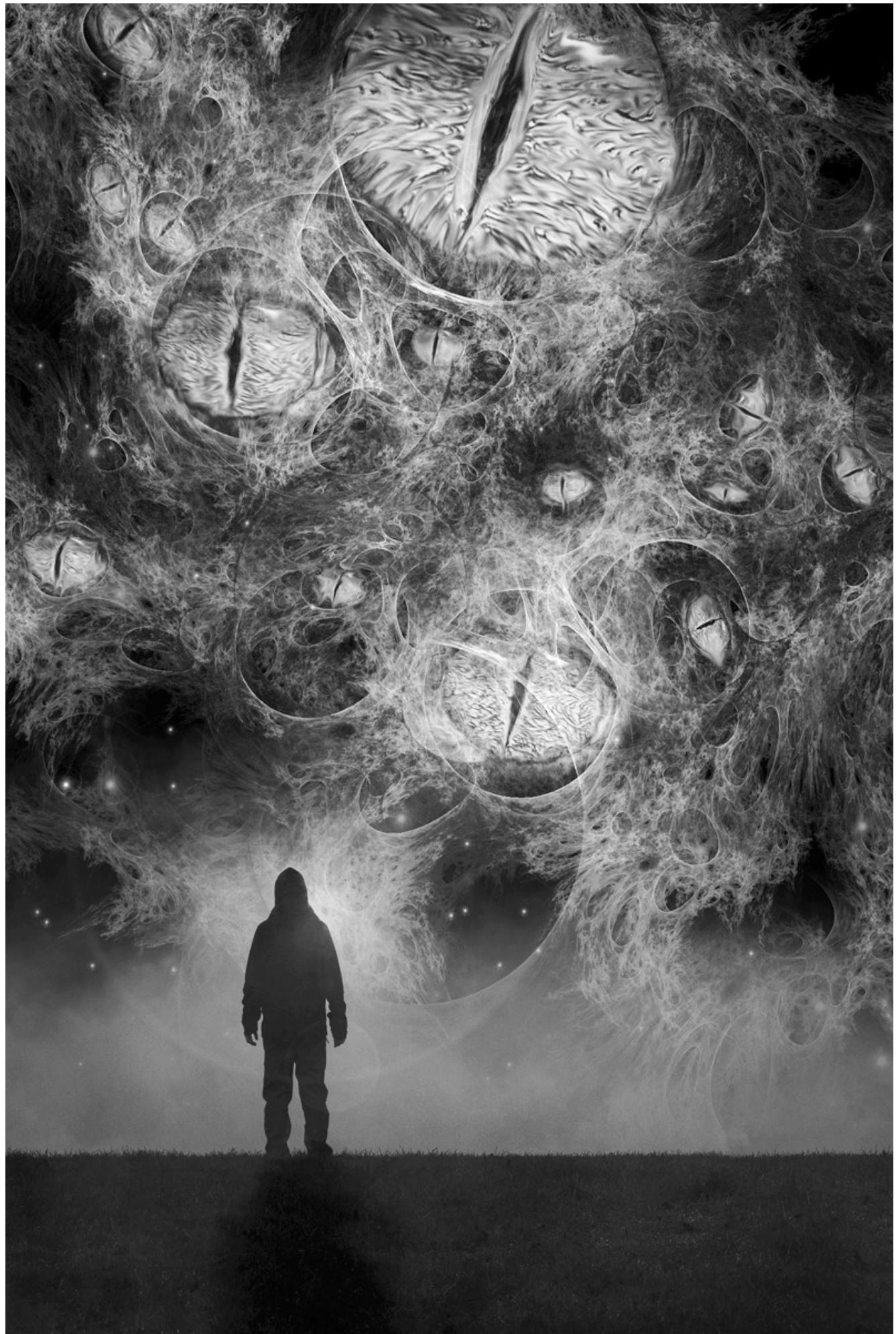
Les dernières mises à jour des règles ainsi que du matériel supplémentaire pour le jeu sont disponibles sur le site <http://yacdha.com>.

L'auteur remercie Emmanuel Gozlan, Cédric Routier, Jean-François Major et Zachary Zeydh pour leur relecture des règles et pour leurs diverses suggestions qui ont permis d'améliorer le document.

Illustrations : Adobe Stock Photos, Depositphotos.com et Pexels.com. Adaptations d'images et photographies libres de droits de Hugo Baptista, Eric Mclean, Ali Müftüoğulları, Patrick Bogaert, Rachel Claire et Johannes Plenio.

TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE	7		
C'est quoi un jeu de rôle ?	7	Opposition passive	24
C'est quoi YACDHA ?	7	Occupations d'un personnage	24
Qui contacter ?	7	Niveaux de compétence	25
		Choix des occupations	26
LES RÈGLES	9	Actions & occupations	26
Matériel	9	Liste des actions	28
Investigateurs	9	Coopération & compétence	28
Folie & trauma	9		
Action & opposition	9	SCÉNARIOS & CAMPAGNES.....	31
Avantage & désavantage	10	Récupération	31
Avantage forcé	10	Occupations	32
Relancer les dés	10		
Coopération & compétition	10	CHANCE, ACTIONS & TRAUMA	35
Investigation	10	Chance et actions	35
Combat	11	Chance et trauma	36
Poursuite	12		
Magie	12	MYTHE, FOLIE, MAGIE & RÊVE.....	39
LES EXEMPLES	15	Mythe & folie	39
Matériel	15	Mythe & magie	40
Investigateurs	15	Mythe & rêve	40
Folie & Trauma	15		
Action & opposition	15	CONSEILS AUX JOUEURS.....	43
Avantage & désavantage	16	À propos du Mythe	43
Avantage forcé	16	À propos des investigateurs	43
Relancer les dés	17	À propos des PNJ	44
Coopération & compétition	17	À propos de la folie	44
Investigation	17	À propos du combat	44
Intermède	18	À propos de la magie	45
Combat	19	À propos du temps	45
Poursuite	20		
ACTIONS & OCCUPATIONS	23	NOTES TECHNIQUES	49
Avantage & désavantage	23	Pourquoi un autre hack ?	49
Qualification d'un résultat	24	Pourquoi simplifier ?	49
		À propos des probabilités	49
		À propos des bonus	51
		À propos du dé de folie	51
		À propos des règles	52
		RÉSUMÉ DES RÈGLES.....	54
		FEUILLE DE PERSONNAGE	55



PRÉAMBULE

C'est quoi un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est un jeu collectif dans lequel plusieurs personnes interprètent chacune le rôle d'un personnage imaginaire au sein d'un environnement fictif. Cet environnement leur est décrit par la personne animant le jeu, appelée meneur de jeu. Chaque participant agit à travers son rôle par des prises de décision et des actions qu'il souhaite entreprendre dans cet environnement. Le choix de ces décisions et actions va influencer le déroulement de l'histoire qui leur est contée par le meneur de jeu. L'ensemble de la partie fait entièrement appel à la narration du déroulement des événements.

Si vous n'êtes pas encore familier avec le principe du jeu de rôle, le plus simple est de vous faire initier par d'autres personnes qui le connaissent et ont déjà participé à une partie de jeu. Le document que vous lisez s'adresse en priorité à des meneurs de jeu et à des joueurs ayant un minimum d'expérience.

C'est quoi YACDHA ?

Yet Another Cthulhu Dark Hack (YACDHA) est une mécanique de jeu de rôle dont les règles sont librement inspirées de celles de Cthulhu Dark (CD), écrit par Graham Walmsley. L'univers de YACDHA est celui du Mythe de Cthulhu. L'action et les événements sont centrés autour d'horreurs diverses associées de près ou de loin à ce Mythe créé par l'écrivain H.P. Lovecraft et développé par d'autres auteurs après lui. Tout comme CD, les règles de YACDHA sont simples et suffisantes pour couvrir les aspects courants de scénarios, sans s'attacher à une époque particulière. Il s'agit d'un hack — puisque l'inspiration majeure provient des règles de CD — mais les modifications et ajouts sont très conséquents par rapport aux nombreux autres hacks disponibles. Si vous connaissez déjà CD, vous ne devriez rencontrer aucune difficulté à suivre la logique des règles de YACDHA. Si pas, vous ne devriez rencontrer aucune difficulté non plus à assimiler celles de YACDHA, qui tiennent en quelques pages.

Pour ne pas alourdir la présentation des règles en les entrecoupant de multiples et parfois longs exemples qui

n'ont ensuite plus d'intérêt lorsqu'on a bien assimilé les principes du jeu, le document est présenté en sections bien distinctes. La première se concentre uniquement sur les règles, tandis que la seconde reprend pour chacune d'elles des exemples de leur utilisation, en suivant le même découpage et en simulant le déroulement d'un scénario pour mieux les placer en contexte. Lors d'une toute première lecture, il est recommandé de lire en parallèle ces deux sections, qui sont suffisantes pour commencer à jouer. La troisième section contient quelques précisions utiles et des règles simples pour gérer les actions et les occupations des personnages. Les trois sections suivantes proposent des règles relatives au jeu sur de longues périodes en incluant les notions de chance et de connaissance du Mythe. Enfin, les deux dernières sections reprennent des conseils à destination des joueurs ainsi que des notes techniques qui peuvent intéresser un lecteur souhaitant aller plus loin ou désireux d'en savoir plus sur les tenants et aboutissants de la mécanique du jeu et de sa philosophie.

Le site web <http://yacdha.com> propose en téléchargement du matériel supplémentaire pour le jeu. Par ailleurs, l'ensemble des scénarios et du matériel déjà disponibles pour d'autres jeux tournant autour du même thème devraient être aisément adaptables. Les divers documents publiés par Graham Walmsley au sujet de CD sont aussi une source d'inspiration hautement recommandée.

Qui contacter ?

Les règles originales de *Cthulhu Dark* sont la propriété intellectuelle de Graham Walmsley. Si vous écrivez des scénarios et souhaitez les adapter en produits gratuits et autonomes basés sur le système *Cthulhu Dark*, contactez de préférence graham@thievesoftime.com.

Les règles de *Yet Another Cthulhu Dark Hack*, librement inspirées des règles de *Cthulhu Dark*, sont la propriété intellectuelle de Patrick Bogaert. Si vous souhaitez les distribuer, en proposer des améliorations ou adapter des scénarios qui utilisent le système *Yet Another Cthulhu Dark Hack*, contactez patrick.bogaert@outlook.com.



LES RÈGLES

Matériel

YACDHA ne nécessite qu'une feuille de papier et un crayon par joueur, ainsi que quatre dés à 6 faces : deux dés de couleurs identiques et deux dés supplémentaires, chacun d'une couleur distincte des autres dés. L'un des joueurs endossera le rôle de meneur de jeu, appelé **gardien**. Le gardien assurera le bon déroulement de l'histoire et endossera le rôle de tout **personnage non joueur (PNJ)** apparaissant au fil de celle-ci. Chacun des autres joueurs endossera le rôle d'un **investigateur**.

Investigateurs

Chaque joueur choisit un nom et une occupation principale pour son investigateur. Il décrit brièvement ses traits physiques et mentaux essentiels, en précisant ses compétences et défauts, ses centres d'intérêt et sa situation sociale. Chaque occupation, compétence ou défaut peut parfois mener à un avantage ou à un désavantage majeur selon les circonstances et les actions tentées. La description d'un investigateur est libre, mais elle doit être crédible et équilibrée.

Deux caractéristiques numériques allant de 1 à 6 sont aussi reprises pour un investigateur : sa **folie** et son **trauma**. Leurs valeurs sont susceptibles de changer lors du déroulement d'un scénario ainsi qu'entre deux scénarios.

Folie & trauma

La folie démarre à 1 pour tout nouvel investigateur. Lorsque sa folie atteint 6, il perd définitivement la tête et ne peut plus participer à l'aventure en tant qu'investigateur.

Lorsqu'un investigateur est confronté à un stress mental intense, il jette le **dé de folie** (dF). Pour tout résultat supérieur à sa valeur actuelle de folie, sa folie augmente de 1. Si l'investigateur le souhaite, le dF peut aussi être utilisé lors d'une action de catégorie mentale (voir Avantage forcé).

Le trauma démarre à 1 pour tout nouvel investigateur. Lorsque son trauma atteint 6, il meurt et ne peut plus participer à l'aventure en tant qu'investigateur.

Lorsqu'un investigateur est confronté à un stress physique intense, il jette le **dé de trauma** (dT). Pour tout résultat supérieur à sa valeur actuelle de trauma, son trauma augmente de 1. Si l'investigateur le souhaite, le dT peut aussi être utilisé lors d'une action de catégorie physique (voir Avantage forcé).

Action & opposition

Par **action** d'un personnage, on entend tout acte ou ensemble d'actes visant un objectif précis et unique au sein d'un même lieu et au cours d'une durée de temps qui est fixée par cet objectif. Modifier le lieu de l'action correspond à une nouvelle action. Augmenter la durée d'une action correspond cependant à la même action qui est répétée pour une durée de temps comparable (voir Relancer les dés).

Toute action appartient à une catégorie : **physique** ou **mentale**. Deux actions particulières sont **l'investigation** (catégorie mentale) et le **combat** (catégorie physique), qui font l'objet de règles plus spécifiques.

Pour déterminer le résultat d'une action qui est dans la limite des capacités humaines, mais dont l'issue est incertaine, l'investigateur jette un **dé d'action** (dA). Avant le jet du dA, l'investigateur et le gardien auront convenu ce qu'impliquent la réussite et l'échec de l'action ; l'investigateur connaît les bénéfices et les risques de l'action avant son jet de dé.

Si l'action fait face à une opposition, le résultat du dA doit être supérieur à cette opposition pour que l'action soit réussie. En cas d'**opposition passive** (un obstacle, par exemple), sa valeur est fixée avant l'action et le résultat du dA doit être supérieur à cette opposition. En cas d'**opposition active** (un personnage, typiquement), le résultat du dA doit être supérieur au résultat du jet du **dé d'opposition** (dO). S'il n'y a pas d'opposition passive ou active, l'opposition est donc égale à 0 et l'action est toujours réussie.

La différence entre les résultats du dA et l'opposition détermine aussi le degré de réussite ou d'échec de l'action, qui peut être utilisé au besoin pour qualifier les conséquences de cette action (voir aussi Investigation et Combat).

Avantage & désavantage

La réussite d'une action peut parfois être fortement avantageée ou désavantagée selon les circonstances. Un avantage peut aussi intervenir pour une action en lien direct avec l'occupation principale d'un personnage alors qu'un désavantage peut être lié à l'un de ses handicaps.

Un avantage majeur mène à l'ajout d'un dA supplémentaire lors du jet, en gardant le plus grand des deux résultats. Un désavantage majeur mène aussi à l'ajout d'un dA supplémentaire, mais en gardant le plus petit des deux résultats.

Avantage forcé

Si le contexte le permet et si l'investigateur le souhaite, il peut forcer un avantage majeur en ajoutant un dF (action mentale) ou un dT (action physique) comme dé supplémentaire. Si nécessaire, on résout d'abord le résultat du dA (quand il y a par exemple un avantage ou un désavantage majeur), puis on garde le meilleur des résultats compte tenu du dF/du dT supplémentaire.

Si le dF/le dT donne le résultat le plus élevé, l'investigateur jette à nouveau le dF/le dT afin de vérifier si sa folie/son trauma augmente ou non de 1 (voir Folie & trauma).

L'avantage forcé étant associé à une éventuelle augmentation de la folie ou du trauma, son usage n'est justifié que lorsque l'action peut logiquement mener à une telle augmentation.

Relancer les dés

Si le contexte le permet, il est possible de refaire un jet de dA lorsque l'investigateur le souhaite, pour autant que le dF/le dT (l'un des deux, selon la catégorie de l'action) soit utilisé en plus. Relancer les dés implique que la durée totale de l'action augmente puisque c'est une action répétée.

On peut refaire le jet autant de fois que souhaité, pour autant que le dF/le dT supplémentaire soit à chaque fois utilisé pour chacun de ces jets.

Pour chaque jet effectué, si le dF/le dT donne le résultat le plus élevé, l'investigateur fait à nouveau un jet de dF/de dT afin de vérifier si sa folie/son trauma augmente ou non de 1 (voir Folie & trauma)

Coopération & compétition

Pour une **coopération** entre investigateurs, tous les investigateurs concernés jettent les dés (compte tenu d'un possible désavantage ou avantage majeur ou forcé pour chacun d'eux). La valeur la plus haute obtenue par les investigateurs détermine le résultat.

Pour une action de coopération faisant face à un désavantage majeur, on limite le nombre de dés à jeter en considérant qu'un jet de dés dont on prend le maximum compense un jet de dés dont on prend le minimum. Un désavantage majeur est donc compensé par la coopération d'un personnage dans le groupe. Cette règle s'applique pour le jet des dA mais pas pour les avantages forcés, qui requièrent que l'on connaisse le résultat du jet de chaque dF/dT. Chaque personnage ayant engagé son dF/dT fera un nouveau jet pour vérifier si sa folie/son trauma augmente lorsque le résultat de son jet est supérieur à celui de l'ensemble des dA (sans tenir compte donc des jets de dF/dT des autres personnages).

Pour une **compétition** entre investigateurs, tous les investigateurs concernés jettent les dés (compte tenu d'un possible désavantage ou avantage majeur ou forcé pour chacun d'eux). Celui ayant la valeur la plus haute l'emporte. En cas d'égalité, on relance les dés.

En cas de compétition, les investigateurs peuvent s'opposer séparément ou par groupe. Un seul résultat par groupe est alors utilisé pour tous les investigateurs de ce groupe, les personnages au sein du groupe coopérant entre eux.

Investigation

Il y a action d'**investigation** lorsqu'un investigateur tente d'obtenir une information, au sens le plus général du terme. L'opposition est passive et est égale à 0 lorsque l'action n'implique pas que l'information soit obtenue auprès d'un personnage qui ne souhaite pas la délivrer de manière spontanée et volontaire. Dans le cas contraire, l'opposition est active et est donnée par le résultat d'un dO. Comme pour toute action, un désavantage majeur et un avantage majeur ou forcé peuvent être pris en compte.

Si l'opposition est passive, on peut relancer les dés autant de fois que souhaité en suivant les règles déjà présentées. Si l'opposition est active, on ne peut pas relancer les dés. Si le contexte le permet, un avantage forcé qui est souhaité doit donc être directement pris en

compte lors du premier jet lorsque l'opposition est active.

Le résultat d'un jet de dA supérieur à l'opposition (O) indique une réussite et la différence dA – O entre les jets correspond à la quantité et qualité des informations obtenues. La Table 1 est indicative.

Table 1. Action d'investigation

dA – O	Information délivrée
1	La plus courte information utile
2, 3	La majeure partie de l'information
4, 5	Toute l'information prévue
6	Toute l'information prévue et un bonus

Un bonus d'information n'est jamais un raccourci pour le scénario ; il ne permet pas de sauter les étapes suivantes en communiquant des d'informations utiles qui n'auraient pu être obtenues que plus tard dans le déroulement du scénario.

S'ils le souhaitent et pour autant que le contraire ne soit pas mentionné dans le scénario, des investigateurs peuvent coopérer pour obtenir une information (voir Coopération & compétition).

Combat

Il y a action de **combat** lorsqu'un personnage tente de porter physiquement atteinte à un autre personnage. Le combat est résolu en **rounds** successifs.

Au début de chaque round, chaque investigator indique sans délai au gardien l'action simple et brève qu'il souhaite réaliser au cours du round. Un round de combat couvrant un laps de temps court, il n'est pas attendu que les investigateurs se concertent.

Comme pour toute action, les désavantages ou avantages majeurs ou forcés peuvent être pris en compte. On ne peut cependant pas relancer les dés. Si souhaité, l'avantage forcé doit donc être directement pris en compte lors du jet.

Les actions de combat standards sont : **attaquer**, **immobiliser**, **esquiver**, **fuir**. Un seul choix par personnage est possible au cours d'un round et un adversaire unique doit avoir été identifié si l'action est d'attaquer ou d'immobiliser. La valeur de l'opposition dépend du choix qui a été fait par le personnage qu'on tente d'attaquer ou d'immobiliser. Une opposition égale à 0 correspond à une réussite automatique de l'action.

Pour tout personnage étant la cible de plusieurs actions d'attaque ou d'immobilisation, on procède à autant de jets qu'il y a d'actions contre lui. La valeur de l'opposition pour ces actions est égale à 0 lorsque le personnage qui effectue l'action n'est pas l'adversaire identifié par le personnage attaqué.

Toutes les actions lors d'un round sont considérées comme simultanées, l'ordre des jets n'ayant pas d'importance. Les augmentations de trauma sont cumulatives et sont effectives à la fin du round, au terme de toutes les actions menées par tous les personnages. Un personnage n'est donc déclaré comme mort ou immobilisé qu'au terme du round.

Au terme du round, chaque personnage ayant survécu, n'étant pas immobilisé ou n'immobilisant pas un autre personnage indique à nouveau sans délai l'action simple et brève qu'il souhaite réaliser au cours du round suivant. Le combat ne s'arrête que lorsqu'aucun des personnages survivants ne souhaite ou ne peut le poursuivre.

Attaquer

Le personnage prend part au round de combat en tentant de blesser son adversaire. Le résultat d'un dA supérieur à l'opposition indique une réussite et la différence entre les jets correspond à l'augmentation potentielle de trauma pour le personnage attaqué.

L'augmentation effective de trauma est l'augmentation potentielle de trauma plafonnée à une valeur maximum de trauma qui dépend de l'arme utilisée par l'attaquant. La Table 2 suggère quelques valeurs indicatives pour le trauma maximum.

Table 2. Actions de combat

Arme	Trauma max.
Poing	1
Couteau	2
Arc, Lance	3
Arme à feu	5

Si le personnage attaqué a aussi choisi l'action d'attaquer et que l'attaquant est son adversaire identifié, l'action fait l'objet d'un jet de dO. Si le personnage attaqué a choisi une autre action, la valeur de l'opposition dépend du choix de cette action.

Immobiliser

Le personnage prend part au round de combat en tentant d'immobiliser son adversaire. Le résultat d'un dA supérieur à l'opposition indique une réussite. Toute

action de combat contre un personnage tentant d'immobiliser son adversaire se fait avec une opposition égale à 0. Si deux personnages tentent de s'immobiliser mutuellement, l'opposition à cette action étant égale à 0 pour chacun d'eux, celui ayant obtenu le jet le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, aucun des deux personnages n'est immobilisé au terme du round.

Lors des rounds suivants, toute action contre un personnage immobilisé ou immobilisant son adversaire se fait avec une opposition égale à 0.

Esquiver

Le personnage prend part au round de combat. Toutes les actions contre lui font l'objet d'un jet de dO, le personnage essayant de s'y soustraire. Le personnage n'effectue aucune autre action durant le round.

Fuir

Le personnage prend part au round de combat en cours mais ne prendra plus part aux éventuels rounds suivants. Toutes les actions au contact contre lui sont un échec. Toutes les actions d'attaque à distance contre lui font l'objet d'un jet de dO avec un désavantage majeur. Le personnage qui fuit n'effectue aucune autre action durant le round.

Effet de surprise

Si un ou plusieurs personnages mènent des actions d'attaques ou d'immobilisation contre des personnages qui ne sont pas conscients de leur présence ou du danger, ils bénéficient de l'effet de surprise. Les personnages surpris n'effectuent aucune action durant le premier round. L'opposition à une action menée contre eux est égale à 0 lors de ce premier round. Les rounds suivants se déroulent comme décrit auparavant.

Réussite critique

Une valeur dA – O égale à 6 au terme d'une action de combat correspond à une réussite critique. L'adversaire tombe inconscient et ne pourra plus effectuer aucune action jusqu'à la fin du combat. Pour toute action menée contre lui lors des rounds suivants, l'opposition sera égale à 0.

Poursuite

Il y a action de **poursuite** lorsqu'un ou plusieurs personnages prennent la fuite en restant groupés et sont poursuivis par un ou plusieurs autres personnages qui tentent de les rattraper.

Si le terrain n'offre pas un avantage ou un désavantage majeur venant du moyen de locomotion utilisé, les poursuivis s'échappent toujours si leur moyen de locomotion est plus rapide que celui des poursuivants. Les poursuivis sont toujours rattrapés dans le cas contraire.

Si le même moyen de locomotion est utilisé par tous, les poursuivis et les poursuivants sont traités comme deux groupes dont les personnages coopèrent entre eux au sein de leur groupe, tandis que les deux groupes sont en compétition (voir Coopération & compétition). Une égalité entre poursuivants et poursuivis demande donc une relance des dés, mais on tiendra compte de la distance parcourue s'il y a lieu.

Une réussite ou un échec met fin à la poursuite en faveur des poursuivants ou des poursuivis. Si les poursuivis sont rattrapés, la suite des actions est traitée selon les règles relatives au combat.

Magie

L'usage d'une magie est une action de catégorie mentale qui n'est pas dans la limite des capacités humaines. Seul le dF peut donc être utilisé. L'opposition est une valeur fixe qui dépend de la magie utilisée.

Toutes les connaissances et les conditions nécessaires à l'usage d'une magie doivent être préalablement remplies pour qu'un investigateur puisse prétendre au jet du dF. L'investigateur et le gardien auront convenu ce qu'impliquent le degré de réussite et le degré d'échec avant le jet du dF.

L'usage de la magie implique un stress mental intense et donne donc automatiquement lieu à un jet de dF supplémentaire (voir Folie & trauma).





LES EXEMPLES

Matériel

Conseil : Chacun des joueurs utilise une feuille de papier et y inscrit la description de son investigateur, ainsi que deux rangées de chiffres allant de 1 à 6. Ce seront respectivement les valeurs de folie et de trauma de l'investigateur. Le joueur entoure les valeurs actuelles de folie et de trauma, qui débutent à 1 pour une première partie de jeu. Si vous n'avez pas accès à des dés de couleurs différentes, utilisez des marqueurs indélébiles pour colorier certains d'entre eux de manière distincte.

Investigateurs

Exemple : Isa, Tom et Phil se trouvent autour de la table pour une première partie de jeu. Ils créent chacun un investigateur avant de commencer. Isa endossera le rôle d'une étudiante universitaire en microbiologie (Daisy Walcot), plutôt jolie, mais maladroite et émotive. Issue d'une bonne famille, elle dispose de ressources financières confortables. Tom incarnera le cuisinier trentenaire de la cantine (John Timbald), spécialiste des sushis, fauché comme les blés, mais débrouillard et habile de ses mains. Phil sera un ami de Daisy (Liam Burton), étudiant se spécialisant en anthropologie des peuplades primitives, toujours plongé dans ses livres, mais aimant la compagnie de Daisy lorsqu'il en émerge. L'aventure commence quand le gardien leur explique que Donald — un ami commun de Daisy et Liam — fait un malaise et perd connaissance alors qu'ils déjeunaient tous les trois à la cantine. Daisy et Liam emmènent leur ami en urgence à l'hôpital grâce à l'aide de John, qui assiste à la scène et qui leur offre d'utiliser sa voiture garée tout près. Ils sont à présent tous en route vers l'hôpital dans la voiture de John.

Folie & Trauma

Exemple : Un râle alerte Daisy et Liam alors que John conduit. Ils se retournent vers leur ami qui est allongé sur la banquette arrière. Il a les yeux exorbités et crie « Ça brûle ! » en déchirant sa chemise. Liam et Daisy aperçoivent un large tatouage qui recouvre son torse alors qu'il se met à hurler. Agité par un spasme qui tord son corps entier, il vomit une énorme gerbe de sang qui éclabousse Liam et Daisy, avant de retomber inconscient les yeux

grands ouverts. Liam et Daisy doivent faire un jet de folie. Daisy obtient un 4 et Liam un 1. Le jet de folie de Daisy étant supérieur à sa folie actuelle, sa folie passe à 2, mais celle de Liam reste à 1. John ne doit pas faire de jet, car il conduisait et n'a pas vu ce qu'il s'est passé.

Conseil : Le jet de folie s'impose pour une situation de stress mental intense à laquelle un investigateur est soumis à un moment précis. On ne répète pas le jet de folie lors d'un stress mental ultérieur s'il implique le même type d'évènement.

Action & opposition

Exemple : Dès leur arrivée à l'hôpital, Donald est pris en charge par le personnel, accompagné de Liam et Daisy. John examine la banquette maculée de sa voiture et constate qu'elle est perforée. Un trou s'y enfonce à la verticale, par lequel il peut voir la route sous l'automobile. Il sort de son véhicule pour rejoindre Liam et Daisy, mais il se retourne et aperçoit une camionnette fonçant vers lui à vie allure. John décide de sauter sur le capot de sa voiture pour éviter d'être fauché. Il fait un jet d'action avec une opposition passive égale à 0. Il obtient un 6, soit le maximum possible. Ses bons réflexes lui ont permis d'éviter le pire et de voir les détails de la camionnette qui est en fuite.

Conseil : Pour une action à laquelle rien ne s'oppose ou n'offre de résistance, il n'y a pas lieu de considérer une opposition. L'opposition passive est alors égale à 0 et l'action sera toujours une réussite. La valeur du résultat indique l'importance de la réussite. Au plus il est élevé, au plus grande est la réussite. Une opposition passive ne peut prendre que des valeurs allant de 0 à 5, puisqu'il est impossible de réussir une action dont l'opposition passive est supérieure à 5.

Exemple : Daisy et Liam attendent des nouvelles de leur ami Donald dans le hall. John les a rejoints. Un médecin se présente à eux après une heure. Livide, il leur annonce le décès de Donald, dont le corps a été transféré à la morgue. Daisy insiste pour voir le corps, mais le médecin lui dit que c'est difficile pour l'instant en raison des causes du décès. Elle insiste, prétend qu'elle est de la famille et qu'elle ne partira pas sans l'avoir vu. Daisy a pour objectif de se rendre à la morgue, mais le

médecin est réticent. Elle jette un dé d'action et un dé d'opposition, qui donnent un 4 et un 3. La différence valant 1, c'est une réussite de justesse. Le médecin l'autorise à se rendre à morgue, mais elle devra y aller seule. Liam et John devront attendre son retour dans le hall.

Conseil : Pour une action faisant l'objet d'une opposition de la part d'un personnage, l'opposition est active et sa valeur dépend du résultat affiché par le jet du dé d'opposition. Dans le cas contraire, l'opposition est passive et prend une valeur fixe.

Avantage & désavantage

Exemple : Daisy est à la morgue, le corps de Donald recouvert d'un drap devant elle. Le médecin légiste de garde lui explique que Donald est mort des suites d'une perforation majeure du dos qui a laissé un trou béant jusqu'à l'estomac. Il dit n'avoir jamais vu ça et montre brièvement une photo de la plaie à Daisy. Daisy souhaite garder la photo, mais le médecin refuse, car c'est illégal.

Conseil : Quand l'issue d'une action n'a rien d'aléatoire, le jet du dé d'action n'a pas raison d'être. Un investigateur peut toujours demander à réaliser une action. Le gardien décidera s'il y a ou non une éventualité de réussite. Dans la négative, l'action est impossible et mènera automatiquement à un échec, sans jet de dé.

Exemple : Le médecin légiste demande à Daisy si elle en sait plus quant aux circonstances à l'origine de la plaie de son ami. Daisy répond par la négative, mais souhaite voir le corps de Donald. Le médecin refuse. Daisy se met à pleurer et insiste en le suppliant. Elle fait peine à voir, son visage et ses vêtements sont souillés du sang de Donald. Le gardien autorise malgré tout une tentative d'infléchir la décision du médecin. Daisy fait un jet d'action pour voir le corps de Donald avec une opposition du médecin et un désavantage majeur imposé par le gardien. Elle jette un dé d'action et un dé supplémentaire pour un désavantage majeur. Les résultats sont un 4 et un 3. Elle garde le plus petit des résultats, soit 3. Le jet du dé d'opposition donne un 5. Elle ne pourra donc pas voir le corps puisque c'est un échec. Le médecin légiste lui demande de quitter les lieux, car la police criminelle a été avertie et ne va pas tarder à arriver.

Conseil : Une action peut être a priori impossible à réussir, mais des circonstances particulières peuvent parfois modifier la situation et la rendre envisageable. Pour une action qu'il est a priori possible de réussir, ces circonstances peuvent impacter très négativement le

résultat. Dans ces cas, le gardien autorise un jet d'action en imposant un jet de dé supplémentaire pour le désavantage majeur. Seul le plus petit des deux résultats est conservé.

Exemple : En l'absence de Daisy, John explique à Liam les dégâts qu'il a constatés dans sa voiture et l'accident qu'il a évité, tandis que Liam dessine de mémoire le tatouage vu sur le torse de Donald et le montre à John. En faisant appel à ses souvenirs, Liam souhaite vérifier s'il a déjà vu ce tatouage lors de l'une de ses lectures sur les peuplades primitives. Le gardien accorde à Liam un avantage majeur pour cette action qui est liée à ses compétences spécifiques. Liam jette un dé d'action et un dé supplémentaire pour un avantage majeur, avec une opposition passive égale à 0. Les résultats sont un 2 et un 6. Il garde le plus grand des deux, soit un 6, qui est aussi le meilleur résultat qu'il pouvait espérer. Le gardien informe Liam qu'il a déjà vu ce tatouage lors de ses lectures, en lui communiquant une information supplémentaire : le tatouage est associé à un culte vénérant un esprit mi-dieu, mi-diable appelé Yacdha.

Conseil : Lorsqu'une action bénéficie de conditions de réussite favorisées par des circonstances particulières, un jet d'action peut être accompagné d'un jet de dé supplémentaire en raison d'un avantage majeur. Seul le plus grand des deux résultats est conservé. Un avantage majeur doit rester limité à des conditions pleinement justifiées par le contexte de l'action ou par les aptitudes de l'investigateur.

Avantage forcé

Exemple : Daisy, Liam et John quittent l'hôpital. John leur propose de les déposer, mais il se rend compte que sa voiture est hors d'usage, la perforation ayant détruit la transmission. Ils décident de se séparer. Liam et Daisy prennent le chemin du campus alors que John compte regagner son appartement. En tournant le coin d'une rue, John aperçoit la camionnette qui a tenté de l'écraser. Elle est garée et un homme en descend. L'homme aperçoit John et se met à fuir en empruntant une ruelle voisine. John le poursuit dans la ruelle, qui est barrée en son milieu par une haute grille que l'homme vient de franchir avec une aisance surnaturelle avant de poursuivre sa course. John veut tenter de franchir la grille. Le gardien l'informe que l'action est assez risquée : la grille est vraiment haute, recouverte de fil barbelé et munie de piques à son sommet. Un échec important entraînera des blessures. John veut mettre toutes les chances de son côté. Il décide de forcer un avantage en engageant son dé de

trauma : il tentera de passer coûte que coûte. L'action fait face à une opposition passive égale à 3. John jette un dé d'action et un dé de trauma, pour lesquels il obtient un 2 et un 3 et dont il garde le plus grand des deux résultats. L'action échoue de peu. John doit à présent lancer le dé de trauma, puisque ce dé affichait le plus grand résultat. Il obtient un 4, un résultat supérieur à son trauma actuel. Le gardien l'informe qu'il se blesse en retombant lourdement au sol. Le trauma de John a augmenté de 1 et il n'a pas franchi la grille.

Conseil : L'avantage forcé est un dépassement de soi, en repoussant ses limites et en puisant dans ses réserves au-delà du raisonnable. Un avantage forcé implique un risque d'augmenter le trauma ou la folie. Il est donc réservé aux actions dont les conséquences d'un échec peuvent justifier une telle augmentation. L'augmentation du trauma ou de la folie liée à un échec lors du jet de trauma ou de folie se cumule avec une augmentation éventuelle de trauma ou de folie liée à l'échec de l'action.

Relancer les dés

Exemple : John veut retenter l'escalade de la grille, mais il doit engager son dé de trauma pour répéter cette action. John jette à nouveau le dé d'action et le dé de trauma. Il obtient un 1 et un 1. C'est un échec, avec le plus mauvais résultat possible. Le gardien l'informe qu'il se lacère les bras et les jambes avant de chuter au sol. Le trauma de John augmente à nouveau de 1. John ne doit pas lancer le dé de trauma puisque le résultat du dé de trauma n'est pas supérieur à celui du dé d'action. John n'a pas réussi à franchir la grille et ses deux tentatives l'ont laissé dans un piteux état. Le gardien informe John que le fuyard n'est plus en vue et qu'il a dû quitter la ruelle. John décide de ne plus tenter de passer la grille. Ensanglanté et les vêtements déchirés, il retourne à la camionnette abandonnée, qu'il fouille sans rien y trouver. Sur le flanc de la camionnette est peint un logo qui correspond au dessin que Liam lui a montré à l'hôpital.

Conseil : Répéter une action en relançant les dés augmente les chances de réussite de l'action, mais implique le risque de voir le trauma ou la folie augmenter. C'est donc un choix à bien peser. La possibilité de répéter ou non une action est liée au contexte de l'action et au type d'opposition. Face à une opposition active, répéter l'action n'a en général pas de sens.

Coopération & compétition

Exemple : Liam et Daisy sont arrivés au campus. Après s'être lavés et changés, ils décident de se retrouver pour se rendre au logement communautaire de Donald. La police est déjà sur les lieux et a informé les colocataires du décès de Donald. Une fille en pleine crise de nerfs est assise au sol, la tête entre les mains. C'est Abby, la petite amie de Donald. Liam et Daisy souhaitent éviter les policiers pour l'instant et voudraient parler seuls à Abby. Le gardien les informe qu'ils doivent d'abord réussir à calmer Abby avant d'obtenir quoi que ce soit d'elle, ce qui n'est pas gagné d'avance. Daisy et Liam vont coopérer. Ils jettent deux dés d'action et obtiennent un 5 et un 2, dont ils gardent le meilleur résultat. Ils jettent un dé d'opposition qui donne 1. C'est donc une réussite. Après plus d'un quart d'heure, Abby s'est calmée et leur parle de Donald. Elle les informe que Donald était agité et euphorique depuis la rentrée. Il passait son temps à sortir et n'étudiait presque plus, mais ses notes aux examens n'avaient jamais été aussi bonnes, à tel point que ses professeurs le soupçonnaient d'avoir triché. Ça l'amusait beaucoup et il prétendait avoir trouvé « la recette magique ». Liam et Daisy demandent à Abby s'ils peuvent voir la chambre de Donald. Abby accepte et les guide jusque-là puis s'éloigne en sanglots en les laissant seuls.

Conseil : Lors d'une coopération entre investigateurs, on considère les jets d'actions de tous les investigateurs dont on ne garde que le meilleur des résultats, mais il n'y a qu'une seule opposition, qu'elle soit passive ou active. Coopérer augmente donc les chances de réussite. Un dé-savantage majeur ou un avantage majeur n'est pris en compte que s'il s'applique à tous les investigateurs qui coopèrent pour l'action. Si échouer mène à des conséquences néfastes, tous les investigateurs les subissent. En cas d'avantage forcé, chacun des investigateurs fera un jet supplémentaire du dé de folie ou de trauma si son résultat est supérieur à celui des autres dés, hormis les éventuels dés de folie ou de trauma des autres investigateurs.

Investigation

Exemple : Intrigués par les propos d'Abby, Daisy et Liam ont l'intention de fouiller la chambre de Donald de manière discrète et rapide. Ils estiment avoir peu de temps avant que la police y entre et décident de coopérer. Ils jettent chacun un dé d'action et obtiennent un 2 et un 1. Le gardien les informe qu'ils ont trouvé dans les affaires de Liam une carte de visite sur laquelle n'apparaît qu'un logo, qui correspond au tatouage de Donald.

Au dos est notée une adresse : « Walker Street 220b ». Ils espéraient mieux. Ils discutent pour décider s'ils poursuivent ou non leur fouille et se mettent d'accord : Daisy s'en occupera seule et paraîtra moins suspecte si elle est surprise. Liam tentera de son côté d'en savoir plus sur le tatouage mystérieux. Liam quitte les lieux et se dirige vers la bibliothèque des sciences humaines située non loin de là. Daisy est à présent seule et jette un seul dé d'action qui donne un 2. Malgré le temps supplémentaire passé à fouiller, elle n'a rien trouvé de plus. Elle entend des sons de voix qui se rapprochent. Elle décide aussitôt de quitter la chambre de Donald pour rejoindre Liam.

Conseil : Lorsqu'une action d'investigation ne fait pas face à une opposition active, il est possible de rejeter le dé autant de fois que souhaité. Pour obtenir plus d'informations, le résultat doit être supérieur au meilleur résultat obtenu auparavant. Le gardien peut cependant modifier cette règle si des échecs répétés mettent en péril la suite du scénario faute d'informations suffisantes obtenues par les investigateurs. À l'évidence, il est attendu que répéter un grand nombre de fois une action d'investigation devrait permettre d'obtenir malgré tout l'ensemble des informations disponibles. Tout est une question de temps qui peut être accordé à la répétition de l'action.

Exemple : Liam est à la bibliothèque, assis devant l'un des quelques ordinateurs mis à disposition. Il veut entamer ses recherches sur base des maigres éléments dont il dispose : un seul mot qui est « Yacdha » et un dessin qui est celui du tatouage qu'il a reproduit de mémoire sur une feuille. L'après-midi est déjà bien avancée et la bibliothèque fermera dans moins de deux heures. Chez lui, il a bien accès à un ordinateur connecté au réseau, mais il ne pourra pas consulter les ouvrages de la bibliothèque via ce moyen s'il en a besoin. Il décide de commencer par une recherche sur la toile. Il jette un dé et obtient un 4 pour son action d'investigation. Le gardien l'informe qu'au terme d'une heure de recherche, il n'a rien identifié de bien utile. Liam est à présent convaincu que poursuivre dans cette voie ne sert à rien. Il est perdu dans ses réflexions quand Daisy le rejoint. Il lui explique n'avoir rien trouvé. Daisy regarde le dessin et son visage s'illumine : Liam a-t-il pensé à l'utiliser ? Il est possible d'effectuer une recherche sur base d'une image plutôt que d'un mot. Il leur reste moins d'une heure, mais ils estiment que c'est faisable. La bibliothèque est équipée d'un scanner en libre accès. Daisy propose de scanner le dessin fait par Liam et de l'utiliser pour cette recherche. Le gardien, qui n'avait pas pensé à cette éventualité, trouve l'idée originale et astucieuse. Il autorise cette

action et improvise la suite. Liam effectue une action d'investigation qui utilise l'image scannée comme critère de recherche. Liam jette un seul dé, car coopérer n'apporte aucun bénéfice pour cette action. Il obtient un 5. Le gardien l'informe que parmi les nombreuses images affichées à l'écran, l'une d'elles est un logo très proche du dessin de Liam. L'image renvoie vers un site web dont l'adresse est une obscure succession de chiffres et de lettres. Sur la page d'accueil du site, le logo occupe tout l'arrière-plan. La page affiche en son centre une demande d'identifiant et de mot de passe. Au bas de la page, une seule phrase cryptique : « Accueille celui qui t'accorde ses faveurs et te féconde ». Liam et Daisy se regardent et frissonnent. Ils craignent de comprendre ce qui a pu arriver à Donald. Ils n'ont aucune compétence pour hacker le site, mais ils pensent qu'ils pourraient trouver de l'aide auprès d'autres étudiants. Le gardien les informe que c'est une éventualité, mais que cela prendra du temps et que l'issue est incertaine. Il leur rappelle les éléments dont ils disposent : un nom, un logo et une adresse. Il leur suggère aussi qu'en discuter avec John pourrait être une bonne idée. Les investigateurs concluent que l'adresse est en effet une piste plus intéressante pour l'instant et qu'il est sage d'établir un plan à trois avant d'aller plus loin.

Conseil : Il est nécessaire d'improviser lorsque les investigateurs font preuve d'ingéniosité et d'imagination hors du cadre prévu par le déroulement du scénario. Lorsque c'est le cas, récompenser les investigateurs est une bonne pratique qui les encourage à s'investir dans l'histoire, sans pour autant que cela conduise à trop s'en éloigner.

Intermède

Exemple : Un jour complet s'est écoulé depuis les derniers événements. Liam, Daisy et John ont convenu de se retrouver ce soir à la cantine après sa fermeture. Leur discussion est animée alors qu'ils échangent sur ce qu'ils ont découvert et vécu. John est couvert de bandages, mais affirme que ses blessures sont sans gravité. Avec l'aide d'un étudiant en informatique, Daisy a passé son après-midi à tenter de briser le secret du site web, sans succès. Liam s'est rendu à la bibliothèque pour consulter le catalogue des ouvrages. Il a retrouvé celui dans lequel il avait aperçu le tatouage et l'a relu. Il explique à Daisy et à John que Yacdha était une divinité adorée par une peuplade installée sur quelques îles voisines en Océanie. Selon la légende, Yacdha pouvait offrir connaissance et pouvoir à qui acceptait de servir d'hôte à sa progéniture. Les rituels décrits par les explorateurs font mention de

sacrifices sanglants en son nom. Le texte précise que certains de ses adorateurs disposaient de surprenantes aptitudes physiques et qu'ils pouvaient aussi faire preuve d'une capacité étonnante à assimiler de nouveaux savoirs, bien qu'ils n'aient jamais été en contact avec le monde dit civilisé. Le tatouage était un signe de reconnaissance entre adorateurs. Le livre, qui date de 1893, n'en dit pas plus et il n'en a pas trouvé d'autres sur le sujet. Liam a aussi effectué quelques recherches concernant l'adresse mentionnée au dos de la carte de visite : il s'agit d'un immeuble à appartements situé dans un quartier pauvre. Il a trouvé cette adresse associée à plusieurs organisations caritatives qui y organisent des réunions épisodiques. Liam et Daisy pensent qu'il n'y a pas de danger à s'y rendre à trois. John est plus réservé. Ils décident de passer ensemble ce soir devant l'immeuble sans s'y arrêter. Ils utiliseront la voiture de Daisy. Liam et Daisy ne comptent pas prendre quoi que ce soit avec eux, mais John dispose d'un pistolet qu'il gardera en poche, juste au cas où.

Conseil : Si les investigateurs se sont séparés afin de mener leurs propres actions, une bonne pratique est de prévoir qu'ils se retrouvent ou de leur suggérer de le faire afin qu'ils fassent le point et établissent un plan d'action. Sauf mention contraire, un scénario est prévu pour une équipe d'investigateurs qui agissent de manière concrète, sans s'éloigner les uns des autres pour de longues périodes. Gérer en parallèle les actions de plusieurs investigateurs qui agissent seuls ralentit notablement l'action et augmente d'autant la durée de la partie.

Combat

Exemple : La voiture de Daisy passe au ralenti devant l'immeuble pendant que Liam et John en scrutent l'entrée. Plusieurs personnes entrent et sortent du bâtiment. La porte reste ouverte entre leurs passages. Ils conviennent qu'ils peuvent arriver à entrer dans le bâtiment sans trop se faire remarquer. Après avoir garé la voiture derrière le coin de la rue, ils pénètrent dans le hall. Plusieurs affichettes sont disposées sur le mur, avec des dates et des heures pour diverses réunions. L'une des affichettes reprend le logo qu'ils connaissent bien, avec une date et un lieu de réunion : le 12 mai à 20 heures, dans le local du sous-sol. C'est aujourd'hui et la réunion vient de débuter. Une flèche au-dessus d'un escalier qui descend leur indique la direction à suivre pour s'y rendre. Il n'y a personne dans le hall. C'est contraire à leur plan initial, mais ils décident de descendre les escaliers à pas feutrés. Le gardien leur demande dans quel ordre ils le font. Ils précisent que John passera le premier, suivi de Daisy

puis de Liam. Au bas des escaliers, un long couloir sombre s'ouvre devant eux, maigrement éclairé par une ampoule sale. Au bout du couloir, une porte entrouverte laisse passer un peu de lumière. Alors qu'ils n'en sont plus qu'à quelques mètres, un cri strident retentit derrière eux. Un homme en longue robe pourpre a descendu les escaliers et les regarde, le visage grimaçant, un long couteau effilé à la main. Il commence à courir vers eux. Le gardien demande aux investigateurs ce qu'ils souhaitent faire, en ne leur laissant que quelques secondes pour répondre. Le premier round de combat est engagé.

Round 1

John (J) décide de sortir son pistolet pour tirer sur l'homme (H). Liam (L) et Daisy (D) paniquent et foncent vers la porte pour la franchir en bousculant John. L'homme a vu l'arme de John et court toujours vers lui, mais il est encore à bonne distance. Aucun avantage ou désavantage n'est pris en compte. Les résultats des actions sont les suivants lors des jets de dés :

H : engagé dans le combat, mais aucune action
J : attaquer avec dA=6 et dO=1, donc réussite
L : fuir
D : fuir

Au terme du round, l'homme subit un trauma potentiel égal à 5, qui est le trauma maximum de l'arme. Son trauma passe de 1 à 6 et il s'écroule, tué d'une balle en pleine tête. John est à trois mètres de la porte alors que Liam et Daisy sont déjà entrés dans la pièce en courant.

Round 2

Le gardien décrit l'intérieur de la pièce à Liam et Daisy. Une dizaine de jeunes adultes sont assis en cercle, éclairés par de nombreuses bougies placées en son centre. Ils regardent Liam et Daisy sans sembler comprendre ce qu'il se passe. Alertés par le coup de feu, trois hommes se sont levés au sein du cercle et ont chacun sorti un long couteau. Le gardien demande à nouveau aux investigateurs ce qu'ils souhaitent faire. John crie à Liam et Daisy « Sortez de là ! ». Daisy ne se fait pas prier et décide de fuir. Elle est la plus proche de la porte et c'est faisable. Liam est tombé face à face avec l'un des hommes (H) en robe pourpre et le gardien l'informe qu'il est trop tard pour fuir. Liam essaiera d'esquiver le coup de couteau. Aucun avantage ou désavantage n'est pris en compte. Les résultats des actions sont les suivants lors des jets de dés :

J : non engagé dans le combat, aucune action

L : esquiver

H : attaquer avec dA=3 et dO=4, donc échec

D : fuir

Au terme du round, Daisy a refranchi la porte et est à côté de John. Liam a réussi à éviter le coup de couteau de l'homme. Dans la salle, les autres participants de la réunion se sont levés en panique. Les deux autres hommes en robe pourpre se dirigent vers Liam.

Round 3

Le gardien informe Liam qu'il peut à présent fuir s'il le souhaite. Dans le cas contraire, il essuiera un nouveau coup de couteau lors de ce troisième round, puis l'attaque des trois hommes lors du round suivant. Liam décide de fuir, tout comme John et Daisy qui foncent déjà vers l'escalier. Tous les investigateurs ayant décidé de fuir, le combat s'arrête et une poursuite peut commencer.

Conseil : Les combats sont rapidement mortels et il est judicieux de bien réfléchir avant de s'engager dans un affrontement physique. Un combat implique des actions rapides et les investigateurs doivent décider en quelques secondes ce qu'ils souhaitent faire. S'ils ne le font pas, le gardien peut leur imposer de rester figés lors du round, tentant au mieux d'esquiver les coups qu'on essaie de leur porter. S'organiser en prévision d'une confrontation est donc utile pour éviter le désastre lorsqu'elle survient. Lorsque les investigateurs sont en situation d'infériorité numérique, la meilleure option est la fuite quand elle est possible.

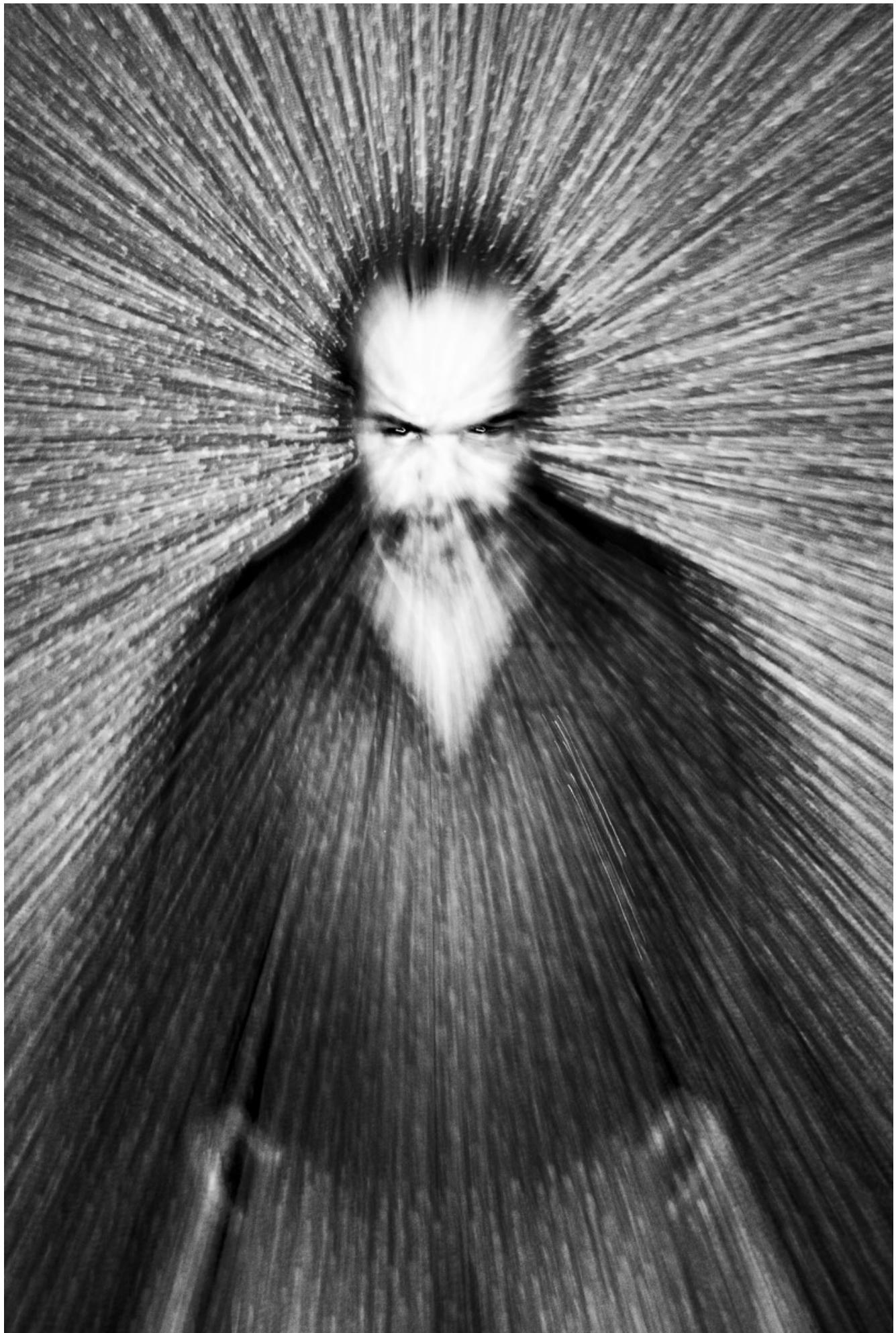
Poursuite

Exemple : John, Daisy et Liam courrent ensemble pour échapper aux trois hommes qui les poursuivent. Les

investigateurs sont les poursuivis et les trois hommes sont les poursuivants, formant deux groupes qui s'opposent alors que les membres d'un même groupe coopèrent. Les trois hommes jettent chacun un dé dont les résultats sont 2, 1 et 5, dont on garde le meilleur résultat qui est un 5. Les investigateurs jettent chacun un dé dont les résultats sont 3, 6 et 1, dont on garde le meilleur résultat qui est un 6. Les investigateurs échappent donc à leurs poursuivants. Le degré d'échec des poursuivants est juste suffisant pour que le gardien accorde aux investigateurs le temps de plonger dans la voiture de Daisy et de démarrer en trombe alors que les trois hommes en lacèrent les flancs et en brisent plusieurs vitres avant de les voir s'éloigner. Les investigateurs s'en sortent sains et saufs, mais improviser une descente dans le sous-sol n'était pas une brillante idée. Ils laissent un cadavre derrière eux et de nombreux témoins de l'entrée fracassante de Liam et Daisy, qui n'auront pas de difficulté à les reconnaître s'ils se croisent à nouveau. Utiliser la voiture de Daisy ne sera pas d'une grande discrétion tant qu'elle n'aura pas été réparée. Celle de John est hors d'usage. L'adresse était leur seule piste. Revenir sur les lieux présentera des risques importants. Tout va devenir beaucoup plus compliqué.

Conseil : Les règles de poursuite qui sont proposées sont volontairement simples et avantagent les poursuivis à nombre égal de personnages dans chacun des groupes. Pour un grand groupe de poursuivants et un petit groupe de poursuivis, l'avantage se déplacera cependant en faveur des poursuivants. Si un désavantage majeur ou un avantage majeur ou forcé ne prévaut que pour certains des membres du groupe, il est préférable de les considérer comme formant des groupes distincts s'ils ne se déplacent clairement pas à la même vitesse.





ACTIONS & OCCUPATIONS

Les règles de bases de YACDHA sont suffisantes pour animer une partie complète de jeu. Cette section offre quelques conseils et exemples additionnels au sujet des actions, qui peuvent s'avérer utiles pour en affiner l'usage en cours de jeu. Une gestion plus fine des occupations des personnages et des actions qui en découlent est aussi proposée.

Avantage & désavantage

Lors d'une action menée par un personnage, les règles permettent de prendre en compte un éventuel avantage majeur ou désavantage majeur. Ceci ne doit être fait que lorsqu'il est évident que les circonstances pèsent lourdement en faveur ou en défaveur de la réussite de l'action, ou lorsque l'occupation principale du personnage justifie pleinement un avantage majeur. L'idée n'est donc pas de dresser un laborieux inventaire de tout ce qui est avantageux et désavantageux pour la réussite de l'action, puis de choisir entre un avantage ou un désavantage majeur en faisant le bilan.

Pour une action faisant l'objet d'une coopération entre personnages, il y a autant de dés d'action qu'il y a de personnages dans le groupe. Chaque membre du groupe peut ajouter un dé supplémentaire s'il fait valoir un avantage majeur lié à son occupation principale. Il en va de même pour un avantage forcé, pour lequel chaque personnage ayant mis en jeu sa folie ou son trauma peut ajouter un dé supplémentaire. Pour un avantage majeur lié aux circonstances de l'action et s'appliquant donc à tout le groupe menant cette action, on ne rajoute qu'un seul dé supplémentaire pour l'ensemble du groupe. Après avoir jeté tous les dés, on garde le plus grand de tous les résultats affichés. Chaque personnage ayant utilisé un avantage forcé lancera ensuite un dé de trauma ou de folie si le résultat de son dé dépasse celui des autres dés, sans tenir compte du résultat des éventuels dés de folie ou de trauma des autres personnages.

Exemple : Trois personnages décident de coopérer pour mener une action (3 dés d'action). Deux d'entre eux bénéficient d'un avantage majeur lié à leur profession (2 dés d'action). L'action du groupe bénéficie d'un avantage majeur (1 dé d'action). Les trois personnages mettent en jeu leur trauma en utilisant un avantage forcé (3 dés de trauma). Il y a donc $3+2+1=6$ dés d'action et

3 dés de trauma à jeter, dont on gardera le plus grand résultat parmi les neuf dés jetés. Le résultat des six dés d'action donne 4, 1, 2, 5, 1 et 3 alors que le résultat des trois dés de trauma donne 6, 1 et 2. Le résultat de l'action est donc un 6. Seul le personnage ayant obtenu 6 pour le dé de trauma doit relancer son dé de trauma, puisque seul ce résultat est supérieur à celui de tous les dés d'action.

Lorsqu'un avantage et un désavantage sont à considérer en même temps, le plus simple est de considérer qu'ils s'annulent. C'est notamment le cas lorsqu'un avantage est accordé lors d'une action de coopération (un dé supplémentaire par personne au-delà d'une personne dans le groupe, dont on garde le résultat maximum) alors que l'action du groupe fait l'objet d'un désavantage majeur en raison des circonstances (un dé supplémentaire pour le groupe, en gardant le résultat minimum). On conviendra alors d'annuler l'effet du désavantage majeur en retirant l'un des dés supplémentaires liés à l'action de coopération, comme si le groupe comptait une personne de moins.

Cette compensation entre avantage et désavantage ne s'applique pas lorsqu'un avantage forcé est utilisé pour une action faisant l'objet d'un désavantage majeur, puisqu'il est nécessaire de connaître le résultat du dé de folie/de trauma afin de vérifier si un jet supplémentaire du dé de folie/de trauma est nécessaire. On résout donc toujours le résultat des dés d'action avant de prendre en compte l'avantage forcé.

Exemple : Un seul personnage mène une action faisant l'objet d'un désavantage majeur et pour laquelle il engage son dé de folie. Il jettera donc deux dés d'action dont il gardera le plus petit résultat, puis il jettera le dé de folie et gardera le plus grand des deux résultats. Il obtient 5 et 2 pour les dés d'action, dont il garde le plus petit résultat, soit un 2. Il obtient 4 pour le dé de folie. Le résultat de l'action est donc un 4. Le dé de folie ayant donné un résultat supérieur à celui des dés d'actions, il doit relancer son dé de folie.

Exemple : Deux personnages décident de coopérer pour mener une action (2 dés d'action) en engageant leur trauma (2 dés de trauma). L'action fait face à un désavantage majeur. On annule le désavantage majeur en ne

considérant qu'un seul dé d'action au lieu de deux. Le résultat du dé d'action est un 4. Les résultats des dés de traumas sont 5 et 2. Le résultat de l'action est donc un 5. Seul le personnage ayant obtenu 5 pour son dé de trauma doit relancer le dé de trauma.

Qualification d'un résultat

Une action tentée par un investigator va donner lieu au jet d'un ou de plusieurs dés (jusqu'à trois en tenant compte d'un désavantage ou avantage majeur ainsi que du dé de folie/de trauma). Le résultat final du jet des dés d'action (dA) va toujours de 1 à 6, puisque seul le résultat de l'un des deux dés (s'il y a avantage ou désavantage majeur) est conservé. Une opposition active donne lieu au jet d'un seul dé d'opposition dont le résultat va aussi de 1 à 6, alors qu'une opposition passive est une valeur fixe qui est au minimum égale à 0. La réussite d'une action nécessite un résultat (dA) qui est supérieur à l'opposition (O). On peut en déduire que toute opposition passive supérieure à 5 correspond à une action impossible à réussir (échouant à coup sûr et ne faisant donc pas l'objet d'un jet de dé pour en déterminer l'issue).

Compte tenu de ces bornes, la différence entre dA et O va de -5 à +6. Une différence de -5 ne peut être obtenue que dans le cas où $dA=1$ et $O=6$ (une opposition active dont le résultat du jet a donné 6). Une différence de +6 ne peut être obtenue que lorsque $dA=6$ et $O=0$ (une opposition passive de valeur égale à 0). Ces deux valeurs extrêmes ne surviennent chacune que dans ces cas uniques.

Il peut être utile d'utiliser une échelle qui qualifie le niveau de réussite ou d'échec d'une action, quelle que soit cette action. La Table 3 est une proposition simple. La probabilité de chacun des résultats possibles change bien entendu en fonction du nombre de dés jetés.

Table 3. Degré de réussite et d'échec

$dA - O$	Qualificatif
-5	Échec critique
-4, -3	Échec majeur
-2, -1	Échec
0	Échec mineur
1	Réussite mineure
2, 3	Réussite
4, 5	Réussite majeure
6	Réussite critique

S'il le souhaite, le gardien peut décider d'accorder une pénalité ou un bénéfice particulier en cas d'échec critique ou de réussite critique (comme c'est déjà le cas

pour une action d'investigation ou de combat lorsque le résultat $dA - O$ est un 6).

Opposition passive

Les règles de base ne proposent pas de table indiquant la valeur de l'opposition passive à considérer pour une action. Cette opposition passive prend une valeur fixe alors que dA prend une valeur allant de 1 à 6, chacun de ces résultats ayant la même chance d'être obtenu. On comprend sans difficulté que la probabilité de réussite d'une action (en obtenant $dA - O > 0$) diminue de 1/6 (soit 17 % en arrondissant) à chaque augmentation d'une unité pour l'opposition. La Table 4 donne les probabilités de réussite correspondante selon la valeur de l'opposition.

Table 4. Probabilité de réussite selon l'opposition

O	Probabilité (%)	Qualificatif
0	100	Triviale
1	83	Très facile
2	67	Facile
3	50	Moyenne
4	33	Difficile
5	17	Très difficile
6	0	Impossible

Afin de faciliter le choix d'une valeur d'opposition passive, on peut associer un qualificatif à ces probabilités. Il est suggéré de sélectionner la valeur d'opposition qui semble le mieux correspondre au qualificatif pour l'action.

Une action triviale ne doit normalement pas faire l'objet d'un jet de dés puisque la réussite ne fait aucun doute, mais jeter les dés permet de qualifier le niveau de réussite si c'est utile. Pour une action impossible, aucun jet de dé ne doit être effectué.

Occupations d'un personnage

Les règles de bases proposent à chaque joueur de créer un personnage en lui attribuant une occupation principale. Lors du déroulement du jeu, une action peut bénéficier d'un avantage majeur lorsque cette action est rattachée à une compétence dont un personnage dispose en raison de son occupation principale, ce qui correspond à l'ajout d'un dé supplémentaire. L'approche est pragmatique et le plus souvent suffisante pour une simple partie. Elle ne permet cependant pas de prendre en compte des niveaux de compétences distincts et elle n'autorise pas non plus une possible évolution des personnages entre scénarios.

Il y a plusieurs manières courantes de différencier les personnages et leurs aptitudes lors d'actions, que ce soit en se basant sur la notion d'archétype (scientifique, baroudeur, marchand, etc.), sur l'utilisation de caractéristiques (intelligence, force, dextérité, etc.) ou sur des listes plus ou moins longues de compétences (grimper, courir, convaincre, etc.) auxquelles est associé un niveau, dont la valeur découle en large partie du choix de l'archétype et des valeurs prises par les caractéristiques du personnage.

Contrairement à ces approches, les règles qui suivent proposent au joueur de créer son personnage de manière libre, mais encadrée, en partant de la notion centrale d'occupation. C'est du niveau de compétence atteint pour ces occupations que découle le niveau de compétence pour les actions qui y sont rattachées. Lors d'une partie de jeu, le cas échéant, le niveau de compétence d'un personnage pour une action spécifique sera déduit du niveau atteint pour l'occupation à laquelle l'action se rattache.

Le terme **occupation** couvre l'ensemble des activités régulières qu'un personnage peut mener en tant qu'amateur ou professionnel. Ceci inclut donc son métier (qui est souvent son occupation principale), mais aussi ses loisirs et ses centres d'intérêt.

Un joueur peut librement choisir les occupations qu'il souhaite pour son personnage, mais il veillera à en donner une description précise et circonscrite. Une occupation ne correspond pas à un archétype.

Exemple : Choisir « Scientifique » comme métier n'est pas assez précis ni circonscrit, mais « Botaniste » ou « Géologue » conviennent. Choisir « Sport » comme loisir ne convient pas, mais « Course de fond » ou « Lancer de poids » sont appropriés. À l'inverse, choisir « Sportif » comme métier est trop vague et préciser la discipline est nécessaire, tandis que choisir « Sciences » comme loisir n'est pas suffisant.

Une occupation n'est pas fondamentalement différente selon qu'il s'agisse d'un métier, d'un loisir ou d'un centre d'intérêt. Ce qui fait la distinction est le niveau de compétence atteint pour cette occupation.

Niveaux de compétence

La Table 5 précise les six niveaux de compétence qui peuvent être associés à une occupation, en leur attribuant un qualificatif qui résume chacun de ces niveaux.

Ces niveaux s'appliqueront aussi en cours de jeu pour caractériser le niveau de compétence relatif à une action spécifique.

Table 5. Niveau de compétence

Niveau	Qualificatif
0	Profane
1	Débutant
2	Initié
3	Confirmé
4	Expert
5	Maître

Les différents niveaux de compétences peuvent être brièvement décrits de la manière suivante :

0 – Profane : Niveau de compétence de l'homme de la rue, capacités ordinaires, aucune formation ou expérience dans le domaine, connaissances liées à la culture générale. C'est la valeur par défaut.

1 – Débutant : Compétence élémentaire de niveau amateur, centre d'intérêt secondaire, loisir occasionnel, pas de formation, entraînement minimum.

2 – Initié : Compétence solide de niveau amateur, centre d'intérêt principal, loisir majeur, formation de base dans le domaine, entraînement fréquent.

3 – Confirmé : Compétence de niveau professionnel, capacités et connaissances avancées, activité routinière, formation majeure reconnue, entraînement journalier.

4 – Expert : Compétence professionnelle spécialisée, capacités et connaissances pointues, spécialistes parmi ses pairs, organisateur de formations dans son domaine.

5 – Maître : Compétence professionnelle ultime, spécialiste parmi les spécialistes, fait partie des leaders mondiaux dans son domaine, vie entièrement dédiée à cette compétence.

Les niveaux de compétence 1 et 2 sont associés aux occupations exercées à un niveau ne dépassant pas celui d'amateur. Typiquement, il s'agit d'un loisir, mais il peut aussi s'agir d'un niveau temporaire, par exemple dans le cadre d'une formation en cours qui mènera à terme à un niveau de compétence supérieur (études, apprentissage, etc.). Les niveaux de compétence 3 à 5 sont réservés aux occupations pratiquées à un niveau professionnel reconnu, typiquement dans le cadre d'un métier au sens large du terme, qu'il soit exercé à l'issue d'une formation officielle ou qu'il s'agisse d'une longue expérience acquise sur le terrain.

Choix des occupations

Selon les besoins du scénario, le style de jeu souhaité ainsi que les désiderata des joueurs et du gardien, les investigateurs pourront former une équipe de personnages créés de manière autonome par chacun des joueurs – sans concertation entre eux – ou au contraire être constitués d'experts dans des domaines distincts et complémentaires en vue de remplir une ou plusieurs missions. Le choix des occupations est donc variable selon les besoins. Le niveau atteint pour ces occupations fait cependant l'objet d'un arbitrage.

Dans un premier temps, un joueur est encouragé à produire une description narrative de son personnage, qui fera apparaître plusieurs occupations. Le gardien guidera ensuite le joueur en l'amenant à faire des choix quant au niveau qu'il atteindra pour chacune d'elles, selon les goûts du joueur. Ces choix à faire reflètent le lien logique entre le temps consacré à une occupation et le niveau qu'il est possible d'atteindre pour celle-ci, sachant que le temps total pouvant être consacré à l'ensemble de toutes les occupations est le même pour tous les personnages.

Pour un personnage adulte, chaque joueur dispose de 6 points qu'il peut librement répartir entre les occupations qu'il souhaite voir exercer par son personnage, chaque point attribué à une occupation l'amenant à un niveau supérieur à celui de profane (niveau 0). Un joueur attribuant 5 points à une occupation donnée amène donc son personnage à la compétence de maître (niveau 5) pour cette occupation, mais ceci ne lui permet que d'obtenir un niveau de compétence égal à 1 pour une unique autre occupation. Pour un joueur souhaitant au contraire créer un personnage dilettante n'exerçant aucun métier précis, jusqu'à trois occupations avec un niveau de compétence égal à 2 peuvent être choisies. Pour un personnage typique intégré dans la société, il est attendu qu'il n'ait qu'une seule occupation principale de niveau 3, ce qui laisse 3 points à attribuer pour obtenir au maximum un niveau 2 dans une autre occupation. Rien n'empêche cependant un personnage de disposer de deux occupations pratiquées de manière professionnelle (niveau 3), sans aucune autre occupation que celles-là. Pour tous les cas cités, la somme des niveaux de compétence est toujours égale à 6. La feuille de personnage reprendra l'intitulé de chacune des occupations et en précisera le niveau entre parenthèses.

Exemple : Le joueur crée une investigatrice nommée Helen Hill. C'est une spécialiste en zoologie. Reconnue par ses pairs, elle enseigne sa discipline au niveau

universitaire. Ses maigres temps libres sont consacrés à garder la forme en pratiquant l'escalade dès qu'elle le peut. Ses occupations sont Zoologie (4) et Escalade (2).

Exemple : Le joueur crée un investigateur nommé Bob Hopkins. C'est un mécanicien revenu travailler en Europe après avoir parcouru une bonne partie de l'Afrique. Il en a ramené une collection d'objets artistiques dont il fait aussi commerce. Ses occupations sont Mécanique (3), Commerce (2) et Art africain (1).

Exemple : Le joueur crée un investigateur nommé Arthur Duvallois. Il est issu d'une bonne famille et ses moyens le dispensent d'avoir à exercer un métier. Il gère ses avoirs de manière concertée avec son comptable et un conseiller financier. Lors de ses nombreux temps libres, il s'adonne à la course automobile et à l'escrime. Ses occupations sont Gestion de biens (2), Conduite automobile (2) et Escrime (2).

Bien qu'il n'y ait aucune impossibilité technique à créer un personnage adulte qui atteint le niveau de maître ou qui multiple les occupations jusqu'à en cumuler six de niveau 1, le gardien pourra baliser au besoin en interdisant par exemple de dépasser le niveau 4 dans une occupation et en limitant à trois le nombre total d'occupations.

Chaque personnage adulte dispose donc en général d'un total de 6 points répartis entre diverses occupations et il exerce le plus souvent un métier pour lequel il dispose d'un niveau de compétence au moins égal à 3. Pour un personnage non adulte, le total peut cependant être inférieur à 6 et aucun niveau de compétence ne pourra dépasser une valeur de 2. Ce total est de l'ordre de 4 points pour un adolescent et de 2 points pour un enfant, avec un niveau maximum de compétence par occupation qui est de l'ordre de 2 points pour un adolescent et de 1 point pour un enfant.

Selon le contexte dans lequel les personnages devront agir, le gardien pourrait autoriser les personnages à disposer de dons surnaturels additionnels. Leurs effets dans le cadre d'actions physiques ou mentales seront explicitement décrits par le gardien et le niveau de compétence atteint pour chacun d'eux s'ajoutera au total de 6 points.

Actions & occupations

Lors d'une partie de jeu, si l'action menée par un personnage est rattachée à l'une de ses occupations, le personnage bénéficie d'un bonus à son jet d'action qui est

égal à son niveau de compétence, pour un total final qui ne peut pas excéder 6. Cette opération se fait avant la comparaison du résultat avec la valeur d'opposition, que cette opposition soit passive ou active. Il n'y a donc plus usage d'un dé supplémentaire lié à l'occupation principale, celui-ci étant remplacé par un bonus pour le jet d'action.

Exemple : À la suite d'une panne dans un lieu isolé, Bob tente de négocier à la baisse le prix d'achat d'une pièce d'occasion dont il a besoin pour réparer son véhicule. Il fait face à l'opposition active du vendeur, qui sait que Bob est en position de faiblesse. Le gardien impose un désavantage majeur pour l'action qui est de négocier le prix de la pièce. Bob dispose d'un bonus qui est lié à son occupation Commerce (2). Bob jette deux dés d'actions et obtient un 4 et un 1, dont il conserve le plus petit résultat, soit 1. Ce résultat est augmenté à $1+2=3$ en raison de l'occupation. Le jet du dé d'opposition donne un 2. L'action est donc une réussite mineure. Le vendeur accepte un rabais, mais plus faible que celui demandé par Bob.

Exemple : Arthur tente de percer le mystère qui entoure une sombre compagnie immobilière. En fouillant dans les documents qu'il a dérobés dans leurs locaux, il tombe sur une liste de transactions financières complexes impliquant de nombreuses autres sociétés. L'action d'investigation qu'il souhaite mener est d'en faire le bilan comptable en vue d'identifier d'éventuelles sociétés-écrans. Le gardien l'informe que chaque tentative prendra six heures. Cette action a une opposition égale à 0 et Arthur bénéficie d'un bonus en raison de l'occupation Gestion de biens (2). Le jet du dé d'action donne un 5. Grâce à l'occupation, le résultat est donc $5+2=7$, qui est ramené à 6. C'est une réussite critique. Au bout de six heures, Arthur a pu établir le bilan complet et a identifié l'ensemble des sociétés impliquées.

L'usage d'un niveau de compétence pour une action peut entraîner une réussite automatique. Lorsque l'opposition est passive, la réussite de l'action sera automatique si le niveau de compétence est au moins égal à cette opposition, puisqu'un jet de dé d'action auquel on additionne le bonus donnera toujours un résultat supérieur à l'opposition.

Exemple : Helen entre dans un laboratoire clandestin. Elle a été informée qu'il s'y déroule des expériences peu orthodoxes sur du matériel animal. Helen aperçoit dans un cylindre de verre scellé un étrange arthropode massif et peu engageant qui semble vouloir s'en échapper. Elle

souhaite déterminer de quelle espèce il s'agit pour en connaître les caractéristiques. Le gardien l'informe que l'action est difficile, avec une opposition passive égale à 4. Helen fait appel à l'occupation Zoologie (4) et réussira donc automatiquement cette action : compte tenu du bonus, le résultat du jet du dé d'action sera au minimum égal à 5, ce qui est suffisant pour assurer une réussite mineure. Le gardien l'informe déjà que l'animal ne correspond à aucune espèce courante. Elle tente d'en savoir plus en lançant le dé d'action. Elle obtient un 2, qui devient $2+4=6$ en raison de son occupation. Le gardien l'informe que, sur base de certains détails, il est vraisemblable que ce ne soit pas une espèce connue sur Terre et qu'elle pourrait être venimeuse.

Le joueur a la charge de vérifier si l'action qu'il veut tenir se rattache à l'une de ses occupations et qu'il peut ainsi bénéficier d'un bonus pour le résultat du jet du dé d'action. Faute d'une demande explicite de sa part, l'action est associée au plus bas niveau de compétence (niveau 0) et ne mène donc à aucune correction du résultat.

Aucune action ne peut bénéficier d'un niveau de compétence supérieur à celui de l'occupation à laquelle l'action se rattache. Si l'action n'est qu'indirectement liée à cette occupation, elle peut malgré tout être associée à un niveau de compétence inférieur dans certains cas. En raison du nombre de cas de figure pouvant se présenter, le gardien et le joueur décideront ensemble du niveau qu'il y a lieu de considérer en faisant preuve de bon sens.

Exemple : Bob et d'autres investigateurs se sont engagés dans les couloirs obscurs d'une tombe perdue au milieu du désert. L'un des investigateurs trébuche et laisse échapper l'un des instruments de mesure dont il a besoin. Celui-ci s'écrase au sol et ne fonctionne plus ensuite, mais le gardien précise qu'il semble réparable. L'opposition passive est égale à 3. Bob n'est que mécanicien et ne connaît pas du tout l'appareil, mais l'occupation Mécanique (3) l'avantage clairement. Le gardien lui accorde un bonus pour l'action de réparation de l'appareil, mais il plafonne ce bonus à 2. La réussite de l'action n'est donc pas garantie. Bob lance le dé d'action et obtient un 2. Compte tenu du bonus lié à l'occupation, le résultat est donc $2+2=4$, ce qui est une réussite.

Exemple : Arthur est engagé dans une vilaine rixe avec un agresseur muni d'un couteau qui tente de l'attaquer alors qu'il ne dispose que de sa canne. Arthur n'a aucune compétence pour un combat au couteau, mais il sait esquiver des coups sur base de son occupation Escrime (2) et peut aisément manier une canne pour attaquer. Les

actions de combat Esquiver et Attaquer avec une canne bénéficieront d'un bonus, mais ce bonus sera abaissé à 1 pour ces actions puisqu'il ne s'agit pas d'escrime.

Liste des actions

Pour un personnage, il n'est pas utile de définir à l'avance la liste des actions qui pourront bénéficier d'un niveau de compétence en raison de ses occupations. La construction de cette liste peut être réalisée à la volée, au fur et à mesure que les actions apparaissent en cours de partie. Ceci contribue à limiter la longueur de cette liste au strict nécessaire tout en la rendant spécifique à chaque investigateur. Seules les actions ayant fait l'objet d'une telle évaluation lors du jeu seront reprises sur la feuille de personnage, en les rattachant clairement à l'une des occupations. Cette façon de faire permet au joueur de se concentrer sur les spécificités de son personnage, sans avoir à se référer à de longues listes génériques.

Pour des actions pouvant être réalisées par le commun des mortels, il n'y a pas lieu de faire usage de niveaux de compétence. Par défaut, une action qui est hors du champ d'une occupation ne bénéficie d'aucun niveau de compétence particulier (le niveau est donc égal à 0). L'usage des niveaux de compétence reste limité aux actions rattachées à l'une des occupations d'un personnage, telles qu'identifiées sur la feuille de personnage. Le but n'est pas de créer la plus longue liste possible d'actions qui bénéficient d'un niveau de compétence et donc d'un bonus lors du jet de dé, mais bien d'en identifier quelques-unes pour lesquelles ce bonus est justifié

Exemple : Au terme des différentes actions menées par Helen, Bob et Arthur, leur feuille de personnage reprendra leurs occupations et les actions tentées qui y sont rattachées sous la forme suivante :

Helen Hill

Zoologie (4)
Reconnaître une espèce animale
Escalade (2)

Bob Hopkins

Mécanique (3)
Réparer un appareil scientifique (2)
Commerce (2)
Négocier un prix d'achat
Art africain (1)

Arthur Duvallois

Gestion de biens (2)
Établir un bilan comptable
Conduite automobile (2)
Escrime (2)
Esquiver
Attaquer avec une canne (1)

Au fil des aventures que vivront les investigateurs, la liste des actions rattachées à leurs occupations se construira de façon naturelle, en ne faisant apparaître que celles qui ont été tentées. Pour toute action relevant directement d'une occupation, le niveau de compétence de l'action est hérité du niveau de compétence de l'occupation et il n'est donc pas nécessaire de l'indiquer. Le niveau de compétence d'une action n'est à préciser que si ce niveau est inférieur à celui de l'occupation à laquelle elle se rattache.

Coopération & compétence

Lorsque plusieurs personnages coopèrent en vue de mener une action, l'usage des niveaux de compétence est également possible. Le choix du niveau de compétence à considérer pour le groupe dépend de la nature de l'action. Si le niveau de compétence d'un personnage du groupe peut bénéficier à l'ensemble du groupe pour l'action menée, c'est le niveau de compétence le plus élevé de tous les membres du groupe qui est utilisé. Dans le cas contraire, seul le niveau de compétence le plus faible est utilisé (ceci incluant le cas où le niveau de compétence est égal à 0). Quelle que soit la situation, les niveaux de compétence ne s'additionnent pas, et une seule valeur est sélectionnée parmi l'ensemble des membres du groupe.

Exemple : Helen et Bob ont rendez-vous avec un collectionneur d'objets étranges rapportés d'Afrique. L'un d'eux est une amulette aux effets délétères pour la personne qui la conserve trop longtemps. Helen et Bob veulent mettre en garde le collectionneur et espèrent le convaincre de s'en débarrasser au plus vite. Bien qu'il admette souffrir depuis plusieurs semaines de cauchemars horribles, le collectionneur peine à croire leur histoire. Helen et Bob coopèrent pour une action qui consiste à convaincre le collectionneur de se défaire de l'amulette. Ils font face à l'opposition active du collectionneur avec un désavantage majeur imposé par le gardien. Puisqu'ils coopèrent, Helen et Bob doivent jeter deux dés et conserver le plus grand résultat, alors que le désavantage majeur impose de jeter un dé supplémentaire et de conserver le plus petit résultat. L'un des dés

pour l'action de coopération compense le dé lié au désavantage majeur. Bob et Helen ne jettent donc qu'un seul dé dont le résultat est un 4. Le dé d'opposition donne un 5 et c'est normalement un échec. En raison de son occupation Commerce (2), le gardien accorde cependant à Bob un niveau de compétence similaire pour l'action qui est Convaincre (2), dont le bonus bénéficie à l'action de coopération. Compte tenu du bonus lié à l'occupation de Bob, le résultat est donc $4+2=6$, ce qui devient une réussite.

Exemple : Ayant convaincu le collectionneur du bien-fondé de leur démarche, Bob et Helen repartent ensemble avec l'amulette pour la mettre en lieu sûr. Arrivés au milieu d'une ruelle, ils tombent face à un groupe de trois individus qui leur barrent la route à son extrémité. L'un d'eux leur crie de leur donner l'amulette tout en

sortant un couteau de sa poche. Derrière eux, à l'autre bout de la ruelle, deux complices empêchent toute fuite. Helen scrute la ruelle et crie à Bob de fuir par les échelles de secours qui serpentent jusqu'au toit d'un haut immeuble tout proche. Bob et Helen coopèrent pour l'action qui est de fuir par les toits via les échelles de secours. Helen dispose d'une compétence en Escalade (2), qui ne pourra pas bénéficier à Bob. Helen a le choix de s'enfuir seule en profitant de son bonus ou bien de rester avec Bob pour mener une action de coopération avec lui, mais sans autre bénéfice cette fois que le dé supplémentaire lié à leur coopération. S'ils souhaitent jouer le tout pour le tout, il reste toujours la possibilité pour Bob et Helen de faire valeur un avantage forcé, ce qui implique l'utilisation des dés de trauma et de possibles blessures liées à une prise de risque lors de l'escalade.





SCÉNARIOS & CAMPAGNES

Le déroulement d'une partie de jeu est une histoire assez courte (un scénario) impliquant des investigateurs qui sont les mêmes du début à la fin. Chaque scénario peut être autonome et impliquer des investigateurs spécifiquement créés pour le besoin. Dans ce cas, les règles déjà présentées devraient largement suffire. Cependant, si les mêmes investigateurs participent à des scénarios successifs qui couvrent au total une période bien plus longue ou qui constituent les épisodes d'une campagne, des règles additionnelles peuvent enrichir le jeu et faire évoluer l'état de santé et les compétences des investigateurs au fil des aventures. Aucune des règles présentées ci-dessous dans ce but n'est pour autant indispensable. Elles constituent des propositions qui peuvent être aménagées à volonté, selon les besoins et les goûts du gardien et des joueurs.

Récupération

L'univers de H.P. Lovecraft est sombre et dangereux, ce que les règles de YACDHA traduisent par une augmentation continue de deux jauge qui sont la folie et le trauma. Les évènements auxquels les investigateurs sont confrontés les poussent lentement vers la démence, tandis que les affrontements physiques dégradent leur état de santé.

Pour un scénario se déroulant sur une période de quelques jours, il n'est pas attendu que les investigateurs récupèrent leurs capacités physiques ou mentales de manière suffisante afin d'abaisser leur niveau de folie et de trauma. Si une longue période sépare deux scénarios, le gardien peut convenir avec ses joueurs que le trauma et la folie des investigateurs seront revenus à leur valeur minimum en début de partie, ce qui évite bien entendu tout problème relatif à la gestion de la récupération. Pour des périodes plus courtes entre scénarios et lorsque la récupération est un élément à incorporer dans le jeu, les suggestions qui suivent sont utiles.

En fin de scénario

Au terme d'une aventure menée à bien par un investigateur, le soulagement qu'il ressent à l'idée d'avoir évité le pire contribue à quelque peu améliorer sa santé mentale. Le gardien peut attribuer une réduction automatique de la folie qui dépend de l'issue du scénario. Lorsqu'il s'agit

d'un franc succès, chaque investigateur ayant survécu bénéficie d'une récupération d'un point de folie s'il y a eu des victimes parmi les investigateurs, et de deux points de folie si tous les investigateurs sont restés vivants et sains d'esprit. Le gardien peut également récompenser les investigateurs en leur accordant une récupération d'un point de folie supplémentaire si des actions remarquables ont été menées de manière concertée lors du scénario, que ce soit en raison de l'audace, du courage ou l'ingéniosité de ces actions.

Pour des scénarios particulièrement longs ou qui s'enchaînent sans périodes de répit, le gardien peut décider de jalons marquant la fin de chacun des chapitres de l'aventure afin d'appliquer ces règles de récupération à chaque fois qu'un jalон est atteint.

Sur base de soins

Un abaissement de 1 du trauma est possible par nombre de semaines correspondant au trauma actuel, soit 5 semaines quand le trauma est égal à 5, puis 4 semaines quand le trauma est égal à 4, etc. Un trauma de 5 peut donc revenir à 1 après 14 semaines, alors qu'un trauma de 2 peut revenir à 1 après deux semaines. Si l'investigateur peut bénéficier des soins médicaux et du repos appropriés, cet abaissement est automatique. S'il ne bénéficie que de soins partiels et de repos, l'abaissement s'applique si un jet du dé de trauma est supérieur à son trauma actuel.

Un abaissement de 1 de la folie est possible par nombre de mois correspondant à la folie actuelle, soit 5 mois quand la folie est égale à 5, puis 4 mois quand la folie est égale à 4, etc. Une folie de 5 peut donc revenir à 1 après 14 mois, alors qu'une folie de 2 peut revenir à 1 après deux mois. Si l'investigateur peut bénéficier des soins psychiatriques et du repos appropriés, cet abaissement est automatique. S'il ne bénéficie que de soins partiels et de repos, l'abaissement s'applique si un jet du dé de folie est supérieur à sa folie actuelle.

Exemple : Une investigatrice sort mal en point d'une aventure, avec une folie égale à 5 et un trauma égal 4. Elle dispose de soins hospitaliers complets pour son trauma et sa folie. Au bout de neuf semaines, son trauma est descendu à 1, mais sa folie est toujours égale à 5.

Après cinq mois, sa folie étant descendue à 4, elle décide de sortir de l'hôpital et se fait ensuite aider par son médecin, qui n'est pas un spécialiste. Quatre mois plus tard, elle fait un jet du dé de folie et obtient 6 comme résultat. C'est une réussite et sa folie descend donc à 3.

Si un investigateur ne dispose d'aucun repos, il ne devrait pas y avoir d'abaissement attendu du trauma ou de la folie, comme c'est le cas lors du déroulement d'un scénario court. L'ampleur des soins médicaux et psychiatriques à considérer dépend clairement du niveau de folie ou de trauma. Il s'agit d'une lourde assistance médicale ou psychiatrique continue en service interne pour une folie ou un trauma égal à 5, alors qu'une simple assistance ambulatoire ponctuelle est requise pour une folie ou un trauma égal à 2.

En conditions favorables

Recevoir l'attention soutenue d'êtres chéris et se ressourcer dans un lieu familier et apaisant entre deux aventures sont des conditions favorisant la récupération. Les joueurs auront veillé dans ce cas à préciser sur leur feuille de personnage les liens familiaux et amicaux importants ainsi que les lieux auxquels les investigateurs sont attachés. Si ces conditions favorables s'appliquent pour un investigateur, la récupération peut dès lors être automatique lorsqu'il n'y a que des soins partiels.

Exemple : Notre investigatrice décide de poursuivre sa convalescence dans la maison de campagne de ses parents, qui veillent sur elle. Grâce aux soins partiels offerts par son médecin et aux conditions favorables dont elle bénéficie, elle pourra abaisser sa folie de 3 à 1 après cinq mois supplémentaires. Au total, elle aura mis quatorze mois pour retrouver toutes ses facultés mentales.

Occupations

Entre deux scénarios, les investigateurs reprendront le cours de leur vie et pourront — s'ils le souhaitent et qu'ils en ont à la fois le temps et les moyens — acquérir de nouvelles compétences ou poursuivre leur formation dans un domaine précis. Le résultat est une modification de la description du personnage, qui peut conduire à réviser la liste des occupations ou le niveau de compétence atteint pour ces occupations.

De manière générale, il est suggéré de conserver un total de 6 points de compétence pour un personnage adulte. Si un investigateur souhaite augmenter son niveau de compétence pour l'une de ses occupations grâce à un

apprentissage, il devra abaisser le niveau de compétence d'une autre occupation afin de conserver ce total à 6 points. Ceci reflète les sacrifices qu'il doit consentir dans ces autres occupations faute du temps qu'il lui faut pour les maintenir au même niveau. Toutes les actions rattachées à ces occupations voient donc leur niveau de compétence baisser de manière correspondante.

Exemple : Cindy Sinclair est étudiante en langues étrangères à l'Université Miskatonic, où elle termine son premier cycle. Elle est sportive et pratique de manière assidue la course de fond ainsi que la natation. Ses occupations sont Langues étrangères (2), Course de fond (2) et Natation (2). Lorsqu'elle aura achevé son second cycle dans deux ans, elle aura revu à la baisse l'une de ses activités sportives et ses occupations deviendront Langues étrangères (3), Course de fond (1) et Natation (2).

Bien qu'il soit difficile d'établir une règle universelle qui quantifie le temps nécessaire afin d'augmenter d'une unité son niveau de compétence pour une occupation, ce temps n'est pas forcément une fonction linéaire du niveau de compétence atteint. Un apprentissage de nature académique amène un personnage à un niveau de compétence égal à 3 en un nombre fixé d'années, qui correspond à la durée prévue de la formation. Des niveaux de compétence plus élevés impliquent cependant d'y consacrer un temps bien plus important. Augmenter son niveau de compétence de 3 à 4 est bien plus demandeur que de l'augmenter de 2 à 3. Atteindre un niveau de compétence égal à 5 requiert au minimum des années de pratiques intensives et est souvent le résultat d'une vie entière dédiée à cette occupation.

Dans la mesure où ce sont les occupations qui déterminent les compétences, le profil d'un investigateur n'est pas figé et il est possible d'envisager des modifications sur base de l'évolution d'un personnage. De nouvelles occupations peuvent être considérées et d'anciennes peuvent être progressivement délaissées ou abandonnées, selon les goûts des joueurs.

Exemple : Son diplôme en poche, Cindy envisage une réorientation de ses occupations. Tout en dispensant des cours particuliers de langues, elle entame des études en informatique et délaisse le sport. Après une année de cours intensifs, ses occupations sont Langues étrangères (3), Natation (1) et Informatique (2).

Un nouvel apprentissage est un processus long et laborieux, parfois coûteux. Il n'est donc pas attendu qu'il y en ait plus d'un sur une même année.

S'il est fait usage de règles liées à la récupération, il n'est pas attendu qu'un investigateur ayant un trauma élevé puisse bénéficier d'un apprentissage qui implique des actions de nature physique. Il en va de même pour un apprentissage impliquant des actions de nature mentale lorsqu'un investigateur a une folie élevée. Selon la nature de l'apprentissage et le niveau de trauma et de folie, le gardien et les joueurs conviendront de ce qu'il est possible de réaliser en faisant preuve de bon sens. Une règle simple est qu'un apprentissage destiné à augmenter le niveau d'une occupation liée à des actions de nature physique est possible tant que la somme du niveau et du trauma actuels est inférieure à 6. De manière similaire, augmenter le niveau d'une occupation liée à des actions de nature mentale est possible tant que la somme du niveau et de la folie actuels est inférieure à 6. Augmenter son niveau de compétence peut donc nécessiter une récupération préalable du trauma ou de la folie. Cette

restriction qui s'applique pour l'augmentation de niveau d'une occupation n'impacte cependant pas les niveaux déjà atteints pour les occupations.

Exemple : À la suite d'une aventure l'ayant mise à mal, Cindy a atteint des valeurs de trauma et de folie égales à 3 et 4. Elle souhaite poursuivre sa formation en informatique, dont le niveau actuel est égal à 2. Il s'agit d'une occupation de nature mentale, et la somme du niveau et de la folie actuels est égale à 6. Cindy ne pourra donc poursuivre son apprentissage qu'après avoir récupéré au minimum un point de folie. Elle garde cependant son niveau actuel en Langues étrangères (3), mais elle ne pourra pas non plus envisager de l'augmenter tant que sa folie ne sera pas descendue à une valeur égale à 2. Cindy peut augmenter son niveau en natation si elle le souhaite, puisque la somme du niveau et du trauma actuels est égale à 4.





CHANCE, ACTIONS & TRAUMA

Face à des circonstances adverses, la chance est parfois l'ultime rempart qui permet à un investigateur de se pré-munir contre le résultat d'actions dont les conséquences sont néfastes pour sa santé physique, voire lui sont fatales. Les règles présentées dans cette section permettent l'usage modéré de la chance en cours d'aventure de manière à limiter les conséquences physiques de mauvais résultats, voire à sauver la vie d'un investigateur.

Au début de sa carrière, chaque investigateur dispose d'un point de chance qu'il pourra dépenser s'il le souhaite lors du déroulement d'un scénario. En fin de scénario, chaque investigateur resté en vie se verra accorder un nouveau point de chance. Pour des scénarios particulièrement longs, le gardien peut décider de jalons marquant la fin de chacun des chapitres de l'aventure afin d'accorder un point de chance à chaque fois qu'un jalon est atteint (voir aussi Scénarios et Campagnes).

Dans la mesure où l'on ne peut compter sur la chance que de façon exceptionnelle, les points de chance ne devraient pas être cumulables. Au terme d'une aventure, chaque investigateur récupère donc le point de chance éventuellement dépensé et il ne dispose que d'un seul point de chance au début de chaque nouvelle aventure.

Si le gardien le souhaite, il peut décider d'accepter le cumul de quelques points de chance par les investigateurs, ce qui autorise une prise de risques plus grande et un style de jeu plus agressif. Le gardien conviendra avec les joueurs du nombre de points de chance qui sont cumulables et les joueurs veilleront à garder trace de leur utilisation sur leur feuille de personnage. Ces points de chance ne doivent pas être vus par les joueurs comme une réserve de jokers qui garantit de manière répétée la réussite d'actions téméraires sans risques associés. En cas d'abus manifeste, le gardien peut imposer le non-cumul des points de chance pour l'ensemble des investigateurs.

Chance et actions

À tout moment du jeu, juste après avoir lancé les dés pour une action qu'il tente de mener et avant tout autre jet de dé, un investigateur peut décider de dépenser un point de chance afin de convertir le résultat d'un dé d'action en un nouveau résultat dont il choisit lui-même la

valeur. Le résultat de l'action est dès lors interprété en utilisant cette nouvelle valeur pour le dé d'action. Cette conversion du résultat ne peut être faite que si les conséquences du résultat sont une possible augmentation du trauma de l'investigateur.

Exemple : Phoebe a une valeur de trauma égale à 4 alors qu'elle fuit ses agresseurs. Elle tente de les semer en décidant de sauter au bas d'un mur de près de cinq mètres de haut. L'action est jugée difficile avec une valeur d'opposition égale à 4. Le gardien l'informe que tout échec entraînera une augmentation du trauma dont la valeur sera égale à la différence entre le résultat du dé d'action (dA) et l'opposition (O). Phoebe jette le dé d'action et obtient un 2, soit une valeur $dA - O = -2$. L'action est donc un échec et entraîne une augmentation de trauma égale à 2, ce qui cause aussi la mort de Phoebe. Si elle peut dépenser un point de chance, Phoebe peut convertir le résultat du dé d'action en un 5 ou un 6, ce qui mène à la réussite de l'action puisque $dA - O > 0$.

Cette conversion de résultat ne peut concerner qu'un seul des dés d'action lancés par l'investigateur et n'est pas applicable pour le résultat du dé de trauma ou du dé de folie. Dans la mesure où la réussite d'une action qui n'est pas impossible est assurée lorsque le dé d'action donne une valeur égale à 6, c'est le choix le plus logique, mais rien n'empêche l'investigateur de choisir toute autre valeur s'il le souhaite.

Exemple : Pour sauter au bas du mur, Phoebe avait aussi l'option de faire appel à un avantage forcé en engageant son dé de trauma, ce qui augmente ses chances de réussite et limite le risque d'une augmentation importante de trauma en cas d'échec. Si elle obtient un 2 pour le dé d'action et un 5 pour le dé de trauma, l'action est réussie. Le dé de trauma ayant donné un résultat supérieur au dé d'action, elle doit jeter à nouveau le dé de trauma et tenter d'obtenir un résultat supérieur à son trauma actuel, soit un 5 ou un 6. En cas de réussite, elle ne subira aucune augmentation de trauma, mais en cas d'échec son trauma augmentera de 1. Phoebe a à présent le choix entre deux possibilités. En dépensant un point de chance, elle peut convertir le résultat de son dé d'action en un 5 ou un 6, ce qui mène à la réussite de l'action sans avoir à jeter ensuite le dé de trauma, puisque le résultat du dé de trauma ne dépasse plus celui du dé

d'action. Dans le cas contraire, elle doit jeter le dé de trauma et elle ne pourra plus modifier le résultat obtenu pour le dé d'action, puisque ceci correspond à un nouveau jet de dé. Elle prendra alors le risque de voir son trauma augmenter de 1 mais elle n'aura pas dépensé un point de chance.

Chance et trauma

À la suite d'une augmentation de trauma qui lui est infligée, un investigateur peut voir son trauma atteindre ou dépasser une valeur de 6, ce qui correspond normalement à sa mort. En dépensant un point de chance, l'investigateur peut toutefois convertir cette mort en un coma et tenter de survivre, mais en gardant de possibles séquelles qui seront permanentes.

Si la somme de la valeur actuelle du trauma et de l'augmentation du trauma atteint une valeur x qui est au moins égale à 6, l'investigateur peut échapper à la mort en dépensant un point de chance. Il tombe alors dans le coma, son trauma revient à une valeur égale à 6 et il subit des séquelles permanentes dont la valeur est égale à $x - 6$. L'investigateur augmente de $x - 6$ la valeur minimum de trauma qu'il peut atteindre. Le joueur masque sur sa feuille de personnage les valeurs de trauma qui sont inférieures ou égales aux séquelles permanentes subies, puisque ces valeurs ne lui seront plus accessibles. Dans le cas où $x - 6 = 0$, l'investigateur ne subit pas de séquelles.

Exemple : Francis a une valeur de trauma égale à 4 et n'a pas de séquelles antérieures, son trauma minimum pouvant donc être égal à 1. Lors d'un combat qui tourne mal pour lui, il subit un coup de lance qui lui inflige une augmentation de trauma égale à 3. La valeur x de trauma atteinte par Francis est donc $x = 4 + 3 = 7$. S'il peut dépenser un point de chance, il ne meut pas, mais il tombe dans le coma et subit des séquelles permanentes égales à $x - 6 = 1$. Francis masque le niveau 1 de trauma sur sa feuille de personnage, qui ne lui sera plus jamais accessible. Son trauma est à présent égal à 6 et il est dans le coma.

Étant dans le coma avec une valeur de trauma égale à 6, toute nouvelle augmentation de trauma subie par l'investigateur mène à sa mort de manière irrémédiable. Faute de soins professionnels qui lui sont prodigués dans l'heure qui suit, l'investigateur décède également.

S'il peut bénéficier de soins professionnels à temps et de manière suivie, son trauma revient à une valeur égale à 5 après un jour. L'investigateur peut ensuite récupérer progressivement son trauma sur base de soins (voir Scénarios et Campagnes). Malgré cette récupération, il ne pourra cependant plus jamais revenir à sa valeur antérieure de trauma minimum s'il a subi des séquelles.

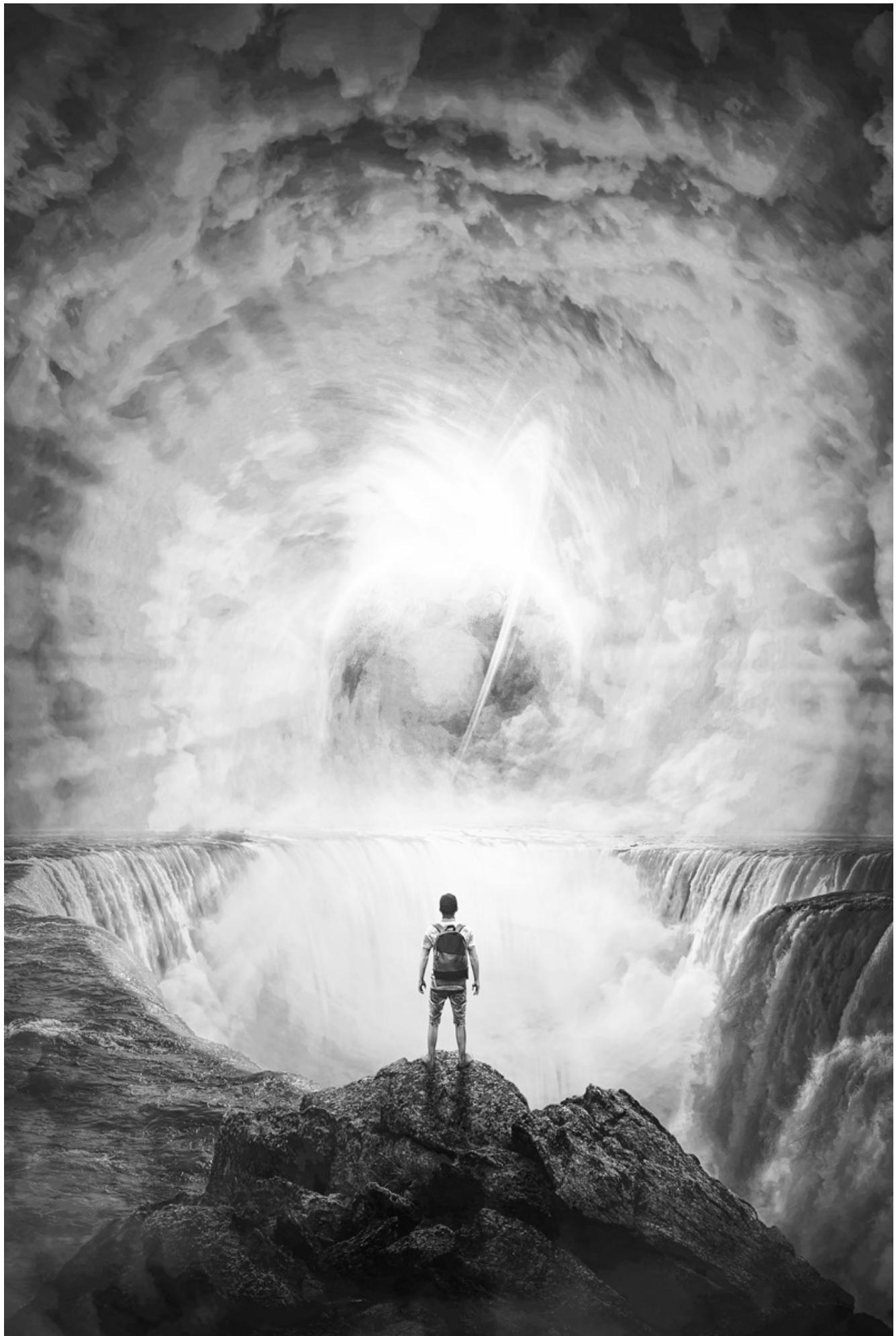
Exemple : Francis est emmené d'urgence auprès d'un médecin qui le soigne, ce qui abaisse sa valeur de trauma à 5 après un jour. Au fil des soins dont il bénéficiera ensuite, son trauma pourra diminuer, mais il ne pourra le faire que jusqu'à une valeur égale à 2, puisqu'une valeur de trauma égale à 1 lui est désormais inaccessible en raison des séquelles qu'il a subies.

Cette augmentation définitive du trauma minimum est cumulative avec des séquelles antérieures. L'usage répété de la chance pour éviter la mort ne permet donc pas à un investigateur de poursuivre sa carrière sans conséquence. Des séquelles peuvent aussi limiter les capacités physiques de l'investigateur, que ce soit pour des actions courantes ou dans le cadre de l'usage de compétences. Le gardien conviendra avec ses joueurs s'il y a lieu de préciser ce que sont ces limitations, selon le degré de réalisme souhaité et les actions ou compétences concernées.

Exemple : Après s'être presque rétabli, Francis fait à nouveau face à la mort. Son trauma est égal à 3 lorsqu'il est pris à partie par un agresseur qui lui tire dessus et lui inflige une augmentation de trauma égale à 5. La valeur x de trauma atteinte par Francis est donc égale à $x = 3 + 5 = 8$. S'il peut à nouveau de dépenser un point de chance, il ne meut pas mais tombe dans le coma et subit de nouvelles séquelles égales à $x - 6 = 2$. En raison des séquelles antérieures, son trauma minimum ne pourra plus jamais descendre à une valeur de $1 + 2 = 3$. Le trauma minimum que Francis pourra atteindre sera donc désormais égal à 4. Francis devrait sérieusement penser à mettre fin à sa carrière d'investigateur sans compter une fois de plus sur la chance pour lui sauver la vie à l'avenir.

Lorsque les séquelles subies rendent inaccessible toute valeur de trauma inférieure ou égale à 5, l'investigateur est considéré comme mort puisque son trauma actuel sera au minimum égal à 6.





MYTHE, FOLIE, MAGIE & RÊVE

Au fil de ses aventures, un investigateur aura été confronté de manière directe et brutale aux créatures les plus effrayantes. Il aura peut-être été témoin de l'usage de magies dangereuses ouvrant la porte vers d'autres dimensions. Ses découvertes l'auront peut-être amené à mettre la main sur certains ouvrages impies, rares et obscurs. S'il approfondit volontairement ses recherches sur ces sujets, un investigateur lève une partie du voile du Mythe, sans retour possible en arrière pour son esprit. L'ensemble des connaissances qu'il pourra acquérir et la conscience qu'il prendra de l'horreur le pousseront inexorablement vers la folie, mais elles lui offriront en contrepartie l'accès à certains avantages.

Mythe & folie

Entre deux scénarios, un investigateur peut consacrer une partie de son temps à approfondir ses connaissances et sa compréhension du Mythe.

Tout nouvel investigateur est ignorant des spécificités du Mythe et commence donc avec une valeur égale à 0 pour cette compétence. Ceci correspond à une connaissance commune du folklore et des légendes propres à sa culture, avec les peurs qui y sont attachées, sans qu'il puisse faire le lien entre le Mythe et certaines d'entre elles.

Par tranche d'un mois complet et continu qu'il consacre à étudier le Mythe sous l'une de ses diverses formes, un investigateur peut augmenter cette compétence d'une unité. Étudier et comprendre le Mythe requiert cependant l'accès à des documents ou à des témoignages qui sont rares et qui sont souvent disséminés un peu partout dans le monde. Sans des recherches menées de manière ciblée et sans aide pour le guider, un investigateur ne peut donc espérer progresser. Il doit y consacrer tout son temps et son énergie en mobilisant les moyens logistiques et financiers adéquats pour cette tâche.

Pour chaque point obtenu dans la compétence du Mythe, l'investigateur augmente d'un point la valeur minimum de folie qu'il peut atteindre. L'investigateur ne pourra donc plus jamais atteindre cette valeur de folie, et ce quel que soit le procédé utilisé. Le joueur masque sur sa feuille de personnage les valeurs de folie qui sont inférieures ou égales à son niveau de compétence du

Mythe, puisqu'elles ne lui seront plus accessibles. Le niveau de compétence du Mythe correspond donc à la plus grande valeur de folie qui est masquée sur la feuille de personnage.

L'acquisition d'un point de compétence du Mythe permet à l'investigateur d'abaisser sa folie d'une unité, à condition que cette opération l'amène à une valeur de folie qui reste toujours supérieure à son niveau compétence. Si ce n'est pas le cas, l'investigateur ne pourra pas abaisser sa folie, mais il pourra toujours augmenter son niveau de compétence du Mythe s'il le souhaite. Cette réduction de la folie est la rationalisation que fait l'investigateur de son état de délabrement mental grâce aux connaissances qu'il acquiert au sujet du Mythe.

Exemple : Francis entame son étude du Mythe en partant d'un niveau de compétence égal à 0 et d'une folie égale à 4. Après un mois, il masque le niveau de folie égal à 1 sur sa feuille de personnage et abaisse sa folie d'une unité. Son niveau de compétence du Mythe est donc égal à 1 et sa folie est égale à 3. Si Francis poursuit son étude un mois supplémentaire, son niveau de compétence sera égal à 2, mais il ne pourra pas abaisser sa folie, puisqu'elle doit être au minimum égale à 3.

Si le niveau de compétence du Mythe excède la folie actuelle, alors la folie est automatiquement augmentée de manière à rester supérieure à la compétence. Il en ressort que le plus grand niveau de compétence possible pour un investigateur est égal à 4, puisqu'un niveau de compétence égal à 5 imposerait une valeur de folie égale à 6, ce qui transforme l'investigateur en personnage non joueur.

Exemple : Phoebe entame son étude du Mythe en partant d'un niveau de compétence égal à 0 et d'une folie égale à 1. Après un mois, elle masque le niveau 1 de folie sur sa feuille de personnage, qui ne lui sera plus jamais accessible. Sa folie actuelle étant égale à 1, celle-ci est automatiquement augmentée à une valeur égale à 2. Si Phoebe poursuit son étude un mois supplémentaire, son niveau de compétence sera égal à 2 et sa folie sera automatiquement augmentée à une valeur égale à 3.

Mythe & magie

Une magie est caractérisée par une valeur d'opposition passive. Si les conditions sont réunies pour l'utilisation de la magie, un investigateur peut tenter d'en faire usage en jetant un dé de folie. Un résultat du jet du dé de folie qui est supérieur à l'opposition correspond à une réussite (un autre jet du dé de folie est ensuite requis pour déterminer si la folie de l'investigateur augmente ou non).

Le niveau de compétence du Mythe agit comme un bonus pour l'utilisation de la magie par un investigateur. On ajoute le niveau de compétence du Mythe au résultat du jet du dé de folie, le résultat final étant plafonné à 6. Il en résulte qu'un niveau de compétence égale à la valeur d'opposition de la magie mène toujours à une réussite lors de son utilisation.

Il est à noter qu'un niveau élevé de compétence du Mythe offre de bonnes garanties quant à l'utilisation fructueuse de la magie, mais il n'offre aucun avantage quant aux conditions nécessaires pour l'utilisation de la magie. Ces conditions restent inchangées, quel que soit le niveau de compétence atteint. Un niveau de compétence élevé n'offre aucun autre avantage qu'une plus grande chance de succès et qu'un risque réduit en cas d'échec, puisque le degré d'échec maximum sera d'autant plus faible que le niveau de compétence est grand.

Mythe & rêve

Le rêve est l'une des voies d'accès aux autres dimensions, en dehors des lois connues du temps, de la matière et de l'espace. Il est accessible au commun des mortels, mais la plupart ne peuvent en tirer avantage faute d'avoir ouvert leur esprit et d'avoir compris le lien intime qui unit le rêve et le Mythe.

Si un investigateur peut consacrer au moins huit heures de sommeil continu à dormir dans de bonnes conditions, le gardien peut l'autoriser à effectuer un jet de dé à son réveil. Tout résultat inférieur ou égal à son niveau de compétence du Mythe correspond à un rêve dont il se souvient et qui peut avoir un lien avec les évènements qu'il vit. Ce rêve peut être de nature prémonitoire ou porter sur des évènements déjà vécus par l'investigateur. Les rêves étant le plus souvent symboliques et flous, le gardien pourra les utiliser pour distiller des informations ou des mises en garde à destination des investigateurs, selon les circonstances et les besoins du scénario, avec un niveau de détail qui est laissé à son appréciation.

Bien que l'univers des Contrées du Rêve de H.P. Lovecraft ne soit pas décrit dans ces règles, le gardien peut en conditionner l'accès selon le même principe. Au cours d'une nuit de sommeil, chaque jet de dé inférieur ou égal à la compétence du Mythe autorise l'investigateur à se rendre dans les Contrées du Rêve. Le gardien est libre de développer ce que cet accès permet de faire et les bénéfices que l'investigateur pourra en tirer, que ce soit dans les Contrées du Rêve ou après son réveil.





CONSEILS AUX JOUEURS

À propos du Mythe

Le Mythe de Cthulhu a pour origine l'œuvre de l'écrivain américain Howard Phillips Lovecraft. Du vivant même de son créateur, il est repris et développé par d'autres auteurs. Il le sera encore par bon nombre d'écrivains après sa disparition, et ce jusqu'à nos jours. On peut donc le voir comme une création collective qui s'est enrichie au fil des années, en couvrant un spectre allant du fantastique jusqu'à la science-fiction. Cette diversité assure une grande liberté de choix pour le jeu, qu'il s'agisse des lieux, des époques, des événements ou des thèmes qu'on souhaiterait aborder dans un scénario. Si le lieu et l'époque peuvent modifier le contexte dans lequel les manifestations du Mythe prendront place, le Mythe en lui-même transcende les notions d'espace et de temps.

L'un des thèmes récurrents des écrits de Lovecraft est celui de l'insignifiance de l'homme face aux horreurs cosmiques qui existent dans l'univers, avec de fréquentes références à un panthéon flou de divinités très anciennes et puissantes venues de l'espace. Les forces cosmiques des récits de Lovecraft font preuve d'autant d'empathie à l'égard des hommes que les hommes en ont à l'égard des insectes, dans un univers dépourvu de but ou de sentiments. Les diverses contributions directes ou indirectes d'autres auteurs ont fini par créer une véritable cosmogonie, avec ses dieux majeurs et mineurs, leurs serviteurs et leurs adorateurs, ainsi qu'un large bestiaire de créatures étranges et dangereuses.

À propos des investigateurs

L'univers de jeu de YACDHA prend place dans ce sombre contexte du Mythe, sous ses formes les plus diverses. Les investigateurs sont des hommes et des femmes ordinaires confrontés à des événements extraordinaires. Ils sont des personnages humains faisant face à des choses inhumaines qui les dépassent et contre lesquelles ils luttent dans la mesure de leurs moyens. Leurs facultés limitées ne leur permettront jamais de comprendre totalement les motivations des forces qui sont à l'œuvre. Leur seul espoir est de pouvoir infléchir le cours des événements, au péril de leur vie et de leur santé mentale.

La mort d'un investigateur ou son retrait du jeu pour cause de folie sont des événements inéluctables auxquels les joueurs doivent être préparés dès la première partie. Ces funestes issues ne correspondent pas à un échec de la part des joueurs. Au contraire, ce sont des conséquences attendues et inévitables pour des personnages humains qui sont arrivés au bout de ce qu'ils pouvaient accomplir. Le seul espoir des joueurs est de retarder le plus longtemps possible la disparition de leur investigateur en jouant du mieux qu'ils peuvent.

Dans la mesure où un scénario peut prendre place à une époque quelconque et dans un lieu arbitraire, YACDHA n'impose pas le choix d'un archéotype (archéologue, aventurier, détective, etc.), ne définit pas un personnage sur base de ses caractéristiques et n'utilise pas non plus de listes de compétences pour les actions menées. La caractérisation d'un investigateur se base sur ses occupations. Le choix des occupations est laissé à l'appréciation du joueur – sauf si le scénario impose le contraire, bien entendu – tout en restant cohérent avec l'époque et le lieu qui ont été sélectionnés pour le scénario. Le gardien veillera à créer les conditions de rencontre adéquates entre investigateurs si ceux-ci n'ont pas de raison claire de se côtoyer en temps normal en raison de leurs occupations.

Puisque les occupations d'un investigateur peuvent justifier un bonus pour certaines actions, le joueur et le gardien veilleront à ce que la description de l'investigateur soit cohérente. L'idée n'est pas de sélectionner la meilleure combinaison d'occupations en vue de maximiser le bénéfice escompté lors de la partie de jeu. Les investigateurs sont des femmes et des hommes ordinaires, avec leurs forces et leurs faiblesses, qu'elles soient physiques ou mentales. Là aussi, plutôt que de proposer de longues listes d'occupations dans lesquelles le joueur peut piocher, le plus gratifiant est de laisser libre cours à l'imagination du joueur. Si l'époque choisie n'est pas contemporaine, un minimum de documentation sera utile afin de baliser les choix du joueur. Au plus la description qu'un joueur fera de son investigateur est spécifique, au plus crédible sera son personnage.

Même s'ils acquièrent au fil de leurs aventures d'autres connaissances et compétences, les investigateurs n'ont pas pour vocation de collectionner les artefacts, les livres

rares ou les sorts de magie. Ils ne sont pas destinés à devenir des superhéros et ne disposeront jamais de capacités surhumaines dont ils ont le contrôle. C'est à ne pas oublier, que ce soit lors de la création d'un investigateur, lors du déroulement d'un scénario ou entre deux scénarios.

À propos des PNJ

Une bonne partie des personnages non joueurs (PNJ) que les investigateurs rencontreront seront souvent des êtres humains ordinaires. Selon les besoins du scénario, ils pourront être caractérisés par des compétences, des connaissances, des handicaps ou des talents qui peuvent leur donner un avantage ou un désavantage majeur lors d'une action donnée. Sauf s'ils luttent pour leur survie, ils n'utiliseront pas un avantage forcé lors d'une action et ils ne feront donc pas de jet du dé de folie ou de trauma. Sans indication qu'ils sont blessés ou mentalement dérangés, leur folie et leur trauma seront égaux à 1 lors de leur rencontre avec les investigateurs. Pour des PNJ jouant un rôle de premier plan, le gardien pourra préciser leurs occupations et le niveau de compétence atteint dans chacune d'elles afin de gérer plus finement le résultat de leurs actions si nécessaire.

Par opposition, les créatures du Mythe — qu'elles soient d'origine inhumaine ou qu'elles aient été un jour des êtres humains transformés à présent en quelque chose d'autre — ne sont pas des PNJ qui rentrent dans ces critères. Leur description et caractérisation sont donc spécifiques. Les notions de trauma et de folie ne s'appliquent généralement pas à elles, ou du moins pas sur les mêmes bases que pour les investigateurs.

À propos de la folie

La folie couvre un éventail large et varié de dérangements mentaux plus ou moins graves. Ils ne sont pas toujours visibles de manière manifeste, mais ils impactent le bon fonctionnement de l'esprit de manière permanente et à des degrés divers selon le niveau de folie.

Les manifestations les plus légères de la folie peuvent correspondre à un état dépressif ou à des actes compulsifs sans grandes conséquences. Les manifestations les plus lourdes sont des altérations majeures de la perception de la réalité et une logique qui échappe à la rationalité, poussant à commettre des actes qui présentent un danger grave pour celui qui en souffre ou pour les autres. Un investigateur atteignant une folie de 6 n'est donc pas devenu un fou furieux qui hurle en se jetant contre les

murs ou qui reste prostré et coupé du monde extérieur. Son raisonnement est cependant altéré à un tel point qu'il ne peut plus prendre place au sein du scénario en tant qu'investigateur. Le gardien mettra en scène sa sortie rapide du jeu en l'adaptant aux circonstances. Au besoin, le gardien peut le transformer en PNJ jusqu'à la fin du scénario.

Pour des PNJ majeurs impactés par le Mythe, leur folie peut être supérieure à 1, voire être égale à 6 pour les plus dangereux d'entre eux. Une folie élevée ne correspond pas forcément à une perte de contrôle complète du comportement qu'aura un PNJ et n'est donc pas toujours visible de prime abord, mais elle le pousse invariablement à commettre des actes qui échappent à la raison ou à l'acceptable, tels que définis selon les critères communs. Un tel PNJ est donc capable de réfléchir et de planifier ses actions, mais il le fait en suivant une logique et une éthique qui sont très personnelles.

À propos du combat

Quel que soit le niveau de sophistication de règles écrite pour gérer les combats, il ne sera jamais suffisant pour prendre en compte tous les cas de figure possibles et ce n'est pas utile non plus. Si un personnage tente d'en étrangler un autre, s'il veut l'assommer, s'il tire à bout portant avec un pistolet ou plutôt à distance au bazooka, improvisez en suivant la logique générale proposée et en l'adaptant au besoin. Ne privilégiez pas le réalisme au détriment de la fluidité du jeu.

La philosophie des règles pour le combat est qu'un affrontement physique est un évènement rapide, brutal et confus lorsqu'il implique de nombreux personnages. Il n'y a donc pas de notion d'initiative qui détermine l'ordre des actions entre personnages, toutes les actions de combat étant considérées comme simultanées lors d'un round. Chaque round correspond à un intervalle de temps très court qui n'autorise pas des actions combinées. Les personnages n'ont pas le temps de se concerter longuement dans le feu de l'action et les décisions doivent être prises très vite. Si les investigateurs envisagent la possibilité d'un affrontement physique ultérieur, ils devront veiller à planifier celui-ci en s'accordant sur la stratégie générale qu'ils adopteront, car la concertation ne sera pas possible lors du combat. Le gardien veillera à expliquer ce point aux joueurs, en leur précisant qu'un combat n'est pas un espace de discussion. Lors d'un round, les décisions des joueurs doivent être rapides, faute de quoi le gardien peut imposer que la seule action possible soit d'esquiver les attaques.

Le gardien veillera à informer les joueurs que les combats sont la dernière option à considérer et qu'ils seront le plus souvent mortels pour eux en cas d'infériorité numérique ou lors de l'usage d'armes à feu. Une seule balle peut tuer à tout moment, même lors d'un premier round. Bénéficier de l'effet de surprise est aussi un atout majeur qui peut faire toute la différence quant à l'issue.

Lors d'un combat, l'action de fuite doit être vue comme un désengagement inconditionnel. Si la fuite n'est pas entravée par un obstacle ou par un adversaire, un personnage peut donc quitter le combat sans subir d'attaques au contact liées à sa fuite et en limitant l'impact des attaques à distance. Cette règle se veut simple et correspond à la philosophie du jeu : les combats sont dangereux et souvent mortels si des armes causant des traumas importants sont impliquées. Lorsque les circonstances sont défavorables, la meilleure option est alors la fuite. Cette fuite doit toujours être possible sauf si des conditions évidentes s'y opposent.

Les règles de combat ne sont utiles que pour gérer une situation de conflit physique entre des personnages humains. Si des créatures du Mythe sont impliquées, il est presque certain que l'issue sera fatale pour les investigateurs. On peut tenter de fuir une créature inhumaine, mais on ne peut raisonnablement pas la tuer via des moyens physiques lors d'un combat classique. Si les investigateurs souhaitent malgré tout attaquer ces créatures, le gardien veillera à les informer de l'issue attendue. La plupart des créatures du Mythe sont dotées d'une force et d'une résistance sans commune mesure avec celles d'un être humain. Beaucoup sont insensibles aux blessures physiques et toutes riposteront en infligeant des traumas le plus souvent hors normes.

Si le gardien considère que certaines des créatures que les investigateurs rencontreront sont malgré tout invincibles et qu'elles utilisent des modes de combat particuliers qui n'entrent pas dans le cadre des actions de combat standards, il est alors utile de les définir de manière plus précise avant le début de la partie. Afin de ne pas alourdir les règles générales liées au combat, le plus simple est de créer une fiche descriptive relative à chacune de ces créatures de manière à pouvoir s'y référer en temps opportun.

À propos de la magie

La magie est hors de la limite des capacités humaines. Son usage présente toujours un danger, qui est matérialisé par le jet du dé de folie, que le résultat soit un échec

ou une réussite. La magie requiert un niveau de compétences et impose un niveau de difficulté que l'on caractérise par la valeur d'opposition de la magie utilisée. En cas d'échec, ses conséquences sont néfastes et peuvent être caractérisées par le degré d'échec.

Les règles du jeu n'incluent pas une liste de sortilèges. Le gardien et les joueurs sont libres d'en concevoir pour les besoins du jeu. Une magie sera toujours caractérisée par une valeur d'opposition passive pouvant aller de 0 à 5, ainsi que par une description de ses conditions d'utilisation et de ses effets en cas de réussite et d'échec. Au besoin, une description plus détaillée des effets selon le degré de réussite et d'échec peut être donnée.

Si la magie concernée n'est que le simple usage de ce qui est mis à disposition par un autre personnage (une potion, par exemple), le niveau de difficulté est égal à 0 et mène donc à une réussite automatique. Le résultat du jet du dé de folie peut au besoin indiquer le niveau de réussite, mais aucun jet de dé de folie supplémentaire n'est nécessaire. S'il s'agit en revanche d'un sortilège puissant et complexe, des valeurs élevées d'opposition sont attendues, avec un risque associé de voir sa folie augmenter à la suite du jet supplémentaire du dé de folie qui est requis.

Si la magie le permet, collaborer pour l'utiliser augmente les chances de succès et réduit le degré d'échec maximum. Puisque seul le dé de folie est utilisable, tous les personnages qui collaborent jettent leur dé de folie et le plus grand résultat sera conservé. Chaque personnage effectuera ensuite un jet supplémentaire du dé de folie afin de vérifier si sa folie augmente ou non.

À moins de suivre un apprentissage particulier auquel l'accès est très improbable, il n'est pas attendu qu'un investigator puisse créer une quelconque magie. Il ne peut donc qu'utiliser une magie qui existe déjà et qui a été conçue par d'autres personnages ou créatures. Maîtriser la magie n'étant pas possible pour un investigator, elle n'est jamais acquise une fois pour toutes. Un investigator peut donc en user à l'occasion s'il dispose des moyens requis pour le faire, mais il n'est pas attendu qu'il accumule un arsenal de sortilèges qu'il aurait appris ou utilisés au fil de ses aventures. La magie est rare, elle est dangereuse, elle n'est pas humaine.

À propos du temps

Un scénario peut impliquer des évènements se déroulant à des moments précis à certains endroits, sans que la

présence des investigateurs soit requise pour leur déclenchement. Un scénario peut aussi impliquer une notion d'urgence, certaines actions devant être accomplies endéans un délai donné. Dans ces cas, comptabiliser le temps écoulé dans l'histoire est utile et peut contribuer à augmenter la tension.

Une bonne pratique est de garder trace du temps écoulé en tenant compte du temps qui a été nécessaire pour les différentes actions menées par les investigateurs. Les investigateurs peuvent être informés de l'heure qu'il est à quelques moments clés de la journée ou à leur demande. Ils doivent être informés qu'ils auront le temps d'arriver à la bibliothèque avant sa fermeture s'ils y courront maintenant, toutes affaires cessantes. Ils doivent être informés qu'ils arriveront avant la tombée de la nuit sur les lieux du crime s'ils prennent le tout prochain train, mais

pas s'ils attendent le suivant. Le temps impose des contraintes sur ce qu'il est possible de faire ensuite, avec des conséquences potentielles.

Relancer les dés pour tenter de réussir une action qui a mené à un échec peut entraîner des conséquences si cette action prend du temps. Pour un jet d'investigation n'ayant pas donné le degré de réussite attendu lors d'une première tentative, relancer les dés implique d'y passer à nouveau un temps comparable. Si fouiller seul parmi un ensemble de documents a pris près de deux heures sans grand succès, refouiller à nouveau pour espérer mieux sera éreintant et ne prendra vraisemblablement pas beaucoup moins de temps, tout en pénalisant la réalisation d'autres actions qui auraient été possibles. Si relancer les dés peut avoir un coût en termes de trauma ou de folie, il en a aussi en termes de temps perdu.





NOTES TECHNIQUES

Pourquoi un autre hack ?

Il existe de très nombreuses mécaniques de jeu disponibles pour s'aventurer dans l'univers de H.P. Lovecraft. Certaines d'entre elles sont des déclinaisons de systèmes génériques, d'autres ont été conçues à cette fin. Parmi cette dernière catégorie, l'*Appel de Cthulhu* (AdC, édité par Chaosium) et *Cthulhu Dark* (CD) occupent les extrémités du spectre en termes de complexité. N'ayant pas le goût des règles se voulant réalistes, mais dont on a du mal à se souvenir et qui ralentissent le jeu sans apporter de grande valeur narrative ou de tension forte, mon cœur penche vers l'approche de Graham Walmsley. Comme certains, je crois, j'ai cependant ressenti un goût de trop peu pour quelques aspects.

Les règles de AdC étant inutilement lourdes pour mes besoins et celle de CD me laissant un peu sur ma faim, j'aurais pu simplifier les règles de AdC, mais j'ai préféré modifier et augmenter celles de CD. La raison est que le résultat est — de mon modeste point de vue — bien plus satisfaisant : à la fois simple, fluide et élégant. Quelques-uns des ajouts de *Yet Another Cthulhu Dark hack* (YACDHA) sont basés sur des idées déjà présentes dans certains hacks que l'on peut trouver (dont notamment l'idée du trauma, qui apparaît sous des noms divers), d'autres sont personnels (dont notamment la généralisation de la notion d'opposition pour toutes les actions, la gestion des combats ou encore l'utilisation des occupations et niveaux de compétences). L'ensemble a été écrit avec un objectif très précis en tête : ne pas avoir à me souvenir de singularités, ni même avoir besoin de vérifier quoi que ce soit en pleine partie. À cette fin, toute la mécanique repose autour des notions centrales d'action et d'opposition (le dé d'opposition étant une généralisation du *Failure die* dans CD), qui permettent de couvrir n'importe quelle action physique ou mentale (*Doing other things* dans CD). Les combats, la magie et l'investigation (*Investigating* dans CD) n'en sont que des cas particuliers. Ce n'est pas un hasard non plus si la folie et le trauma ont des comportements qui sont identiques. Tout ceci simplifie largement les choses et assure une cohérence à l'ensemble.

On pourra reprocher à YACDHA d'avoir trahi l'esprit volontairement minimaliste et presque purement

narratif de CD, ou peut-être encore plus d'avoir changé le terme *insight* en folie, qui est affreusement plus banal. C'est vrai et je l'assume. Je pense que ces modifications sont un juste compromis pour qui connaît à la fois AdC et CD.

En fin de compte, quelle que soit votre opinion au sujet de AdC, de CD ou de YACDHA, les règles doivent s'effacer au profit du bon déroulement du scénario et du plaisir des joueurs. Au besoin, vous pouvez simplifier YACDHA selon vos goûts et tout devrait continuer à fonctionner. Simplifiez à l'extrême et vous retrouverez alors les règles originales de CD, à très peu de choses près.

Pourquoi simplifier ?

Une partie de jeu est d'autant plus fluide et immersive que les règles sont simples et connues de tous. Au moins il y a de tables à consulter, de détails dont il faut se souvenir ou de points à vérifier dans les règles, au plus les joueurs pourront se plonger dans l'ambiance en ayant l'esprit libre. Devoir consulter les règles en pleine action casse le rythme de la partie, le plus souvent au détriment de la tension. Pour les mêmes raisons, il est judicieux de ne pas ralentir le jeu en faisant appel à de nombreux jets de dés s'ils ne sont pas indispensables pour résoudre l'issue d'une action. Pour des actions complexes, il est par ailleurs souvent malaisé de les traduire en simples jets de dés.

En toute circonstance, oubliez les règles si elles n'apportent rien au déroulement du scénario et privilégiez une approche plus globale et empirique au besoin. Les règles sont là pour servir l'ambiance, pas pour imposer quoi que ce soit qui lui nuirait. Simplifiez autant que nécessaire en cherchant à maximiser la tension autant que possible. N'ayez recours à des jets de dés que pour des actions importantes qui contribuent à augmenter cette tension. Ce sera tout bénéfice pour le plaisir des joueurs.

À propos des probabilités

La mécanique de jeu de YACDHA tourne autour de l'usage d'un nombre variable de dés jetés. On prend en général le maximum pour obtenir le résultat du jet des dés d'action (dA) dont on défalque une valeur

d'opposition (O) qui est soit fixe (allant de 0 à 5), soit variable et donnée par le jet d'un dé d'opposition (allant de 1 à 6). Pour une action menée par un seul personnage, il est assez simple de calculer les probabilités associées à chacun des degrés de réussite ou d'échec possibles, en distinguant les cas d'une opposition passive ou active.

Lorsque l'opposition est passive et égale à 0, la réussite de l'action est toujours assurée puisqu'on aura $dA - O > 0$. La Table 6 donne les probabilités correspondantes en fonction du nombre de dés utilisés. La colonne 2dA correspond au jet de deux dés en raison d'un avantage majeur ou forcé, et la colonne 3dA correspond au jet de trois dés en raison d'un avantage majeur et forcé en même temps. La dernière colonne de la table donne la valeur limite de ces probabilités lorsque le nombre de dés jetés tend vers l'infini (une situation de coopération entre un grand nombre de personnages, le nombre de dés jetés devenant grand). Des valeurs allant de 1 à 5 ne sont jamais à exclure des résultats possibles, mais leur probabilité tend vers 0 avec le nombre de dés jetés.

Table 6. Opposition passive égale à 0

dA - O	Probabilité (%)			
	1dA	2dA	3dA	∞ dA
-5	-	-	-	-
-4	-	-	-	-
-3	-	-	-	-
-2	-	-	-	-
-1	-	-	-	-
0	-	-	-	-
1	17	3	0	0
2	17	8	3	0
3	17	14	9	0
4	17	19	17	0
5	17	25	28	0
6	17	31	42	100

Si l'opposition passive prend une valeur supérieure à 0, les probabilités dans chacune des colonnes de la Table 6 sont bien entendu décalées vers le haut d'un nombre de lignes correspondant.

On notera que cette table couvre aussi le cas d'actions de coopération entre plusieurs personnages. La colonne 2dA donne les probabilités pour un seul personnage bénéficiant d'un avantage majeur ou forcé, mais aussi pour deux personnages qui coopèrent et ne disposent d'aucun avantage. La colonne 3dA donne ces probabilités pour un seul personnage bénéficiant d'un avantage majeur et forcé en même temps, mais aussi pour trois personnages qui coopèrent et ne disposent d'aucun avantage. À chaque fois, cela correspond bien au jet de plusieurs dés dont seul le résultat maximum est conservé.

Lorsque l'opposition est active, la Table 7 donne à nouveau les probabilités correspondantes selon le nombre de dés jetés dont on prend le maximum. La probabilité de réussir l'action (en obtenant $dA - O > 0$) augmente avec le nombre de dés jetés, en passant de 42 % pour un seul dé à 58 % pour deux dés et à 66 % pour trois dés. Ajouter à chaque fois un dé supplémentaire augmente de moins en moins fort la probabilité de réussir, qui atteint au maximum 83 % (dernière colonne).

Table 7. Opposition active

dA - O	Probabilité (%)			
	1dA	2dA	3dA	∞ dA
-5	3	0	0	0
-4	6	2	1	0
-3	8	4	2	0
-2	11	7	5	0
-1	14	12	10	0
0	17	17	17	17
1	14	16	17	17
2	11	15	16	17
3	8	13	15	17
4	6	9	12	17
5	3	5	7	17
6	-	-	-	-

La comparaison de la première colonne de la Table 6 et de la dernière colonne de la Table 7 est utile, car elle permet de simplifier le jeu lorsqu'un grand nombre de personnages coopèrent pour une même action face à une opposition active. À peu de choses près, cela revient à jeter un seul dé d'action en considérant une opposition passive égale à 1. Pour des actions de masse qui impliquent de nombreux personnages qui coopèrent, il est donc justifié de remplacer le jet de nombreux dés par celui d'un seul dé.

Afin d'être complet, la Table 8 donne à nouveau les probabilités pour tous les résultats possibles lorsqu'un personnage seul fait face à un désavantage majeur. La première colonne correspond à l'absence de désavantage majeur (un seul dé jeté), la seconde à la présence d'un désavantage majeur (deux dés jetés dont on conserve le plus petit résultat), tandis que la troisième ajoute un avantage forcé. La probabilité de réussir l'action (en obtenant $dA - O > 0$) passe de 42 % à 25 % lorsqu'il y a un désavantage majeur. La comparaison des colonnes 1dA et 3dA est aussi utile. On remarque que les probabilités sont proches, l'avantage forcé compensant donc à peu près le désavantage majeur.

Table 8. Opposition active (désavantage majeur)

dA - O	Probabilité (%)		
	1dA	2dA	3dA
-5	3	5	1
-4	6	9	3
-3	8	13	6
-2	11	15	10
-1	14	16	14
0	17	17	17
1	14	12	16
2	11	7	14
3	8	4	10
4	6	2	7
5	3	0	3
6	-	-	-

En résumé, l'ensemble de ces résultats semblent indiquer que le jeu est assez équilibré et qu'il évite l'apparition de probabilités proche de 0 % ou de 100 %, qui n'offrent alors plus aucun suspens. Pour une opposition active, la probabilité de réussite est de 42 % s'il n'y a pas d'avantage ou de désavantage majeurs. Elle descend à 25 % en cas de désavantage majeur et monte à 58 % en cas d'avantage majeur ou forcé, pour atteindre 66 % en cas d'avantage majeur et forcé. Dans le cas d'une action de coopération entre de nombreux personnages, la probabilité de réussite restera inférieure à 83 %.

Quelles que soient les raisons qui mènent au jet de dés pour une action (en omettant donc les actions dont le résultat est une réussite ou un échec certain), la probabilité de réussite est toujours comprise dans un intervalle allant de 17 % à 83 %. Il y a donc toujours une large part d'incertitude quant à l'issue du jet des dés, quel que soit le cas de figure que l'on considère.

À propos des bonus

Tous les résultats qui précèdent sont donnés sans prendre en compte un éventuel bonus lors du jet des dés, ce bonus étant lié à l'une des occupations d'un personnage. L'ajout d'un bonus correspond à un décalage du résultat du jet des dés sans pour autant sortir de la gamme des valeurs possibles, qui vont toujours de 1 à 6. La Table 9 donne la probabilité de réussite d'une action selon le niveau de compétence du personnage pour cette action et selon la valeur de l'opposition, en l'absence de désavantage majeur et d'avantage majeur ou forcé. Il n'y a donc qu'un seul dé d'action au résultat duquel on ajoute le bonus.

Table 9. Probabilité de réussite selon le niveau

Niveau	Opposition				
	1	2	3	4	5
0	83	67	50	34	17
1	100	83	67	50	34
2	100	100	83	67	50
3	100	100	100	83	67
4	100	100	100	100	83
5	100	100	100	100	100

La première ligne correspond à un personnage n'ayant aucune compétence particulière (niveau 0) pour l'action souhaitée, tandis que la dernière correspond à un maître (niveau 5) qui a la plus grande valeur de compétence possible pour cette action. La réussite est automatique pour toute opposition inférieure ou égale au niveau de compétence. Un maître n'échoue donc jamais pour l'action. En dehors de la plage de réussite automatique, les probabilités varient par tranche de 1/6 le long des lignes et des colonnes du tableau. La probabilité de réussite est toujours comprise dans un intervalle allant de 17 % à 83 %, avec une possibilité de réussite automatique.

À propos du dé de folie

L'état de santé d'un investigateur est mesuré par deux jauge qui sont sa folie et son trauma, dont les valeurs vont de 1 à 6. Lors d'un scénario, chaque jet du dé de folie ou de trauma peut augmenter ces valeurs et il est judicieux de s'inquiéter du risque qu'aura un investigateur de perdre la raison ou de mourir avant le dénouement de l'histoire. L'augmentation du trauma est rapide en cas de combat alors que celle de la folie est régulière, en augmentant d'une unité à chaque jet raté. Dans la mesure où la folie est l'aspect le plus central du jeu, la question qui se pose est de connaître le risque qu'a un investigateur de perdre la raison en cours de partie. Il est à nouveau facile de calculer le nombre moyen de jets pour augmenter d'une unité le niveau actuel de folie. La Table 10 donne les probabilités et le nombre moyen de jets pour passer d'une valeur actuelle à la valeur supérieure. La dernière ligne donne le nombre moyen de jets pour passer d'une folie de 1 à 6, soit la somme des valeurs dans la dernière colonne de la table.

Table 10. Augmentation de la folie

Folie	Probabilité	Nombre jets
1 → 2	5/6	1,2
2 → 3	4/6	1,5
3 → 4	3/6	2
4 → 5	2/6	3
5 → 6	1/6	6
1 → 6	-	13,7

Si l'investigateur commence le jeu avec une folie de 1, il faudra en moyenne 13,7 jets pour qu'il perde la raison, et le nombre de jets à effectuer est de 12 pour que la probabilité de perdre la raison atteigne 50 %. Il est par ailleurs très improbable qu'un investigateur rate tous ses jets de dés de folie et qu'il passe donc d'une folie de 1 à 6 en seulement 5 jets. Cette probabilité est de 1,5 %. En clair, un scénario peut inclure au minimum 5 jets du dé de folie sans grand risque pour un investigateur qui démarre le jeu avec une folie égale à 1. Si la folie de l'investigateur est supérieure à 1, la Table 9 permet également de déterminer le nombre moyen de jets avant de perdre la raison. Par exemple, en démarrant avec une folie égale à 3, ce nombre moyen de jets sera égal à 11, et l'on peut calculer que la probabilité de rater tous les jets (de passer donc de 3 à 6 en trois jets seulement) n'est que de 2,8 %. Un joueur n'a donc pas de raison majeure de s'inquiéter de voir son investigateur débuter une partie de jeu avec une folie supérieure à 1. Bien entendu, tout dépendra du nombre de jets qui sera requis lors de la partie.

Afin d'aider au bon dimensionnement du nombre de jets de folie à considérer pour un scénario, la Table 11 donne la probabilité de passer d'une folie de 1 à une folie de 6 en fonction du nombre de jets du dé de folie qui est requis.

Table 11. Probabilité de perdre la raison

Nombre jets	Probabilité (%)
5	1,5
6	5
7	11
8	19
9	27
10	36
11	44
12	51
13	58
14	64

Un scénario qui requiert 7 jets du dé de folie n'a donc qu'une probabilité de 11 % de faire perdre la tête à un investigateur, et cette probabilité atteint 51 % si 12 jets sont requis.

À propos des règles

Il est évident qu'il existe une large variété d'approches possibles pour un même univers, selon le gardien qui anime la partie et les joueurs qui la font vivre. Ceci entraîne que les règles proposées par YACDHA pourraient ne pas entièrement satisfaire certains gardiens ou joueurs, que ce soit parce qu'elles ne sont pas jugées assez complètes pour certains aspects ou parce qu'elles nécessitent des adaptations qui sont dictées par le style de jeu.

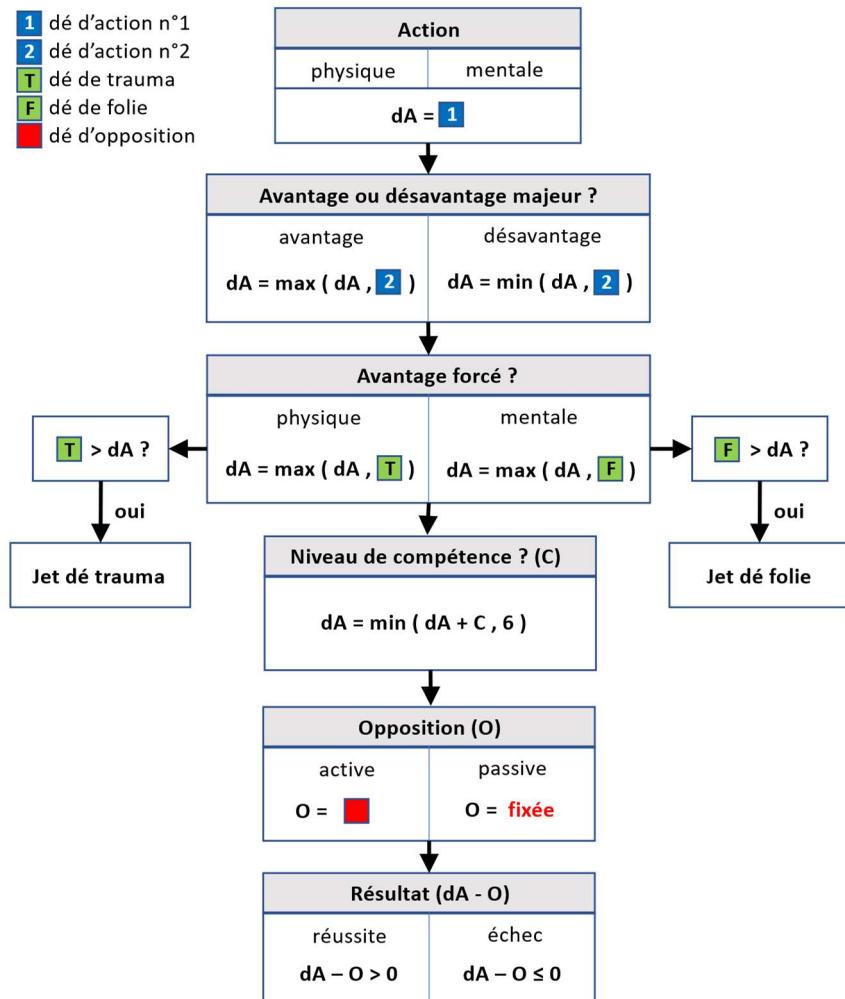
Les règles d'un jeu ne doivent pas être considérées comme figées si leur application sans nuances devient un carcan. Par ailleurs, les règles sont des constructions abstraites, incapables par nature de couvrir explicitement tous les cas concrets qui peuvent se présenter lors d'une partie de jeu. L'établissement d'une jurisprudence au fil des situations rencontrées est donc une démarche saine et souhaitable. Les règles ne donnant que le cadre général, c'est cette jurisprudence qui assurera que la partie se déroule bien en toute circonstance.

En guise de conclusion, les règles de YACDHA sont conçues pour garder les choses aussi simples et fluides que possible lors d'une partie de jeu. Modifiez les règles si vous le souhaitez et que cela correspond à vos besoins, mais faites-le en gardant ce point à l'esprit.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

- 1** dé d'action n°1
- 2** dé d'action n°2
- T** dé de trauma
- F** dé de folie
- d** dé d'opposition



Valeur d'opposition passive

O	Qualificatif
0	Triviale
1	Très facile
2	Facile
3	Moyenne
4	Difficile
5	Très difficile
6	Impossible

Action d'investigation

dA - O	Information délivrée
1	La plus courte information utile
2, 3	La majeure partie de l'information
4, 5	Toute l'information prévue
6	Toute l'information prévue et un bonus

Actions de combat

Arme	Trauma max.
Poing	1
Couteau	2
Arc, Lance	3
Arme à feu	5

Degré de réussite et d'échec

dA - O	Qualificatif
-5	Échec critique
-4, -3	Échec majeur
-2, -1	Échec
0	Échec mineur
1	Réussite mineure
2, 3	Réussite
4, 5	Réussite majeure
6	Réussite critique



<http://yacdha.com>



<http://yacdha.com>



Investigateur·rice

Folie	1	2	3	4	5	6
-------	---	---	---	---	---	---

Trauma	1	2	3	4	5	6
--------	---	---	---	---	---	---

Occupations

Actions

Description