

UN JEU DE GRAHAM WALMSLEY

# CTHULHU

TRADUCTION ET ADAPTATION  
JOHN GRÜMPH

# DARK

---

IL Y A DES HORREURS, AUX FRONTIÈRES DE LA VIE, QUE NOUS NE SOUPÇONNONS PAS, ET DE TEMPS À AUTRE, LA FUNESTE CURIOSITÉ D'UN HOMME LES MET À PORTÉE DE NOUS NUIRE.

---

## CELUI QUI HANTAIT LES TÉNÉBRES

### L'INVESTIGATEUR

---

NOUS VIVONS SUR UNE ÎLE DE PLACIDE IGNORANCE, AU SEIN DES NOIRS OCÉANS DE L'INFINI.

---

Pour créer **votre investigateur** :

- ☞ Choisissez **un nom**.
- ☞ Choisissez **une occupation** – par exemple : Antiquaire, Artiste, Auteur, Avocat, Barman, Boxeur, Détective privé, Dilettante, Homme d'affaire, Journaliste, Médecin, Ouvrier, Parapsychologue, Policier, Prêtre, Professeur, Psychiatre, Représentant de commerce, Soldat, Vagabond, etc.
- ☞ Choisissez **deux traits** – il peut s'agir d'une compétence qui n'est pas couverte par votre occupation ou d'une caractéristique physique ou intellectuelle : Éléphant, Fortuné, Lettré, Lire des traces, Mémoire éidétique, Piloter un avion, Vif, etc.
- ☞ **Décrivez votre investigateur.**

☞ Prenez un **dé de Folie** de couleur verte, un **dé de Santé** de couleur rouge et **deux autres dés** à six faces de couleur blanche.

*Jim Allen est policier au Boston PD. Il est toujours élégant et possède de nombreuses connaissances à travers la ville.*

## FOUR

---

TOUS MES RÉCITS SONT BASÉS SUR LA PRÉMISSÉ FONDAMENTALE QUE LES LOIS ET LES ÉMOTIONS HUMAINES COMMUNES N'ONT AUCUNE VALIDITÉ, AUCUN SENS, PAR RAPPORT AU COSMOS DANS SA COMPLEXITÉ

---

**Votre Folie commence à 1.**

Lorsque vous voyez quelque chose qui peut perturber votre personnage, lancez votre dé de Folie. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre Folie actuelle, ajoutez 1 et interprétez votre réaction.

La folie de Cthulhu Dark n'est pas de celles qu'on peut croiser au détour d'un couloir dans un sanatorium. Il ne s'agit pas d'un dérangement mental, mais bien au contraire, d'un réalignement cognitif parfait entre ce que l'on perçoit du monde et ce qu'il est réellement. Les gens « sains d'esprits » vivent dans le mensonge, tandis que les investigateurs écartent sans cesse les voiles des apparences pour révéler la vérité cosmique. Mais plus ils savent, plus ils comprennent, plus ils s'éloignent de la normalité du reste de leurs contemporains – c'est un peu comme être la seule personne sobre dans une soirée où tout

le monde serait fin saoul. Il est toujours possible de se voiler le regard bien sûr, de refuser les évidences, mais ça demande un effort que tous ne sont pas capables de produire.

Lorsque votre investigateur gagne un nouveau point de Folie, cela ne signifie pas qu'il devient cliniquement fou, avec des dérangements compulsifs ou des crises hétérophènes. Mais il a percé les voiles de la réalité et il est désormais dans l'incapacité de considérer le monde avec la même innocence que le tout un chacun. Il fonctionne de moins en moins bien sous le regard des autres, avec les autres, en leur compagnie. Il diverge. Et lorsque la Folie culmine, il possède un savoir implacable, une connaissance parfaite de son destin et de celui de l'humanité – il doit alors prendre ses responsabilités : embrasser les pouvoirs cosmiques qui s'éveillent, convaincre ses concitoyens sans aucune chance d'être jamais compris, éliminer tous ceux qui doutent ou qui représentent une menace ou s'effacer soi-même, éteindre la lumière à jamais pour échapper à ces révélations.

## SANTÉ

---

LA FIN EST TOUTE PROCHE. J'ENTENDS UN BRUIT À MA PORTE.

---

Votre Santé commence à 1.

À chaque fois que vous risquez une blessure physique, lancez votre dé de Santé. Si le résultat est égal ou inférieur à votre Santé actuelle, celle-ci augmente de 1 et vous êtes en mauvais état physique.

## AGIR

---

PERSONNE NE DANSE QUAND IL EST SOBRE, À MOINS D'ÊTRE DÉJÀ DÉMENT.

---

Vous devez lancer les dés à chaque fois que vous voulez accomplir quelque chose et que quelque chose peut vous en empêcher – il peut s'agir d'une difficulté, d'un obstacle, d'un adversaire.

Pour savoir comment vous vous débrouillez lorsque vous agissez, lancez :

- ✦ Un dé si la tâche est à la mesure de capacités humaines normales.
- ✦ Un dé si la tâche tombe dans les domaines d'expertise de votre occupation ou si un trait s'applique.
- ✦ Votre dé de Folie, si vous êtes prêt à risquer votre santé mentale pour réussir.
- ✦ Votre dé de Santé, si vous êtes prêt à prendre des risques physiques.

D'une manière générale, vous ne pouvez pas lancer à la fois le dé de Santé et le dé de Folie pour vous aider à réussir une action.

Si votre dé de Folie ou votre dé de Santé donne un résultat supérieur aux autres dés, effectuez un jet de Folie ou un jet de Santé comme indiqué précédemment.

*Jim Allen tente de séduire une demi-mondaine afin d'obtenir quelques informations qu'elle ne livrera jamais à un flic, mais qu'elle pourrait glisser à un type qui saurait la flatter. Jim lance un dé parce que c'est une tâche à la mesure d'un humain et un dé parce qu'il est particulièrement élégant et qu'il la met à l'aise.*

*Jim Allen fonce à travers South Boston au volant d'une puissante conduite intérieure, pour tenter d'arriver au pont de Summer Street avant le camion d'une bande de trafiquants. Il lance un dé parce que c'est une tâche à la mesure d'un humain. Il n'a aucun dé pour son occupation ou ses traits, mais décide de lancer le dé de Santé au risque d'avoir un accident sur le chemin. Si le dé de Santé est le plus haut, il arrivera certainement à temps, mais il aura percuté un autre véhicule et il se sera peut-être ouvert le front sur le pare-brise.*

*Jim Allen fait de sales rêves depuis plusieurs jours. À chaque fois, il se précipite dans une forêt de ronces et d'épines et il finit déchiqueté tandis qu'il s'éveille palpitant. Cette nuit, il tente de prendre le contrôle de son rêve pour faire le tour du bosquet. Ce n'est pas une tâche à la mesure d'un homme et il ne possède aucun trait pour y arriver. Mais il peut toujours lancer le dé de Folie pour y parvenir – peut-être saura-t-il enfin ce qu'il y a de l'autre côté.*

Le plus haut résultat obtenu sur les dés indique la manière dont vous agissez.

**1. C'est raté de justesse**, mais c'est pas passé loin. Si vous avez besoin que ça passe pour que l'histoire avance, ça passe, mais vous payez le prix fort.

**2-3. C'est réussi de justesse**, du bout des ongles. Le meneur de jeu peut vous infliger un revers.

**4-5. C'est une réussite normale**, qui vous accorde tout à fait ce que vous vouliez, bien que le meneur de jeu puisse ajouter quelques éléments à son goût.

**6. C'est une réussite brillante.**

*Jim Allen obtient 6 pour séduire la jeune femme. Non seulement, il obtient ses informations mais encore peut-il espérer finir la nuit en sa compagnie. Elle restera son informatrice, du moins tant qu'il pourra lui éviter quelques menus soucis avec la justice.*

*Jim Allen obtient un 1 pour essayer de contrôler son rêve. Les choses ne se passent pas du tout comme il l'avait espéré. Il pénètre dans le bosquet comme à son habitude, mais cette fois, il ne se réveille pas et les souffrances sont de plus en plus terribles. Il finit par émerger de l'autre côté, juste au moment où son réveil sonne. Ses draps sont trempés de sang et tout son corps est couvert de griffures profondes et douloureuses.*

# ENQUÊTER

LES RÊVES SONT EN NOUS TOUS ; MAIS  
PEU DE MAINS PEUVENT SAISIR LEURS  
AILES DE PAPILLON SANS LES ANÉANTIR.

Quand vous enquêtez et cherchez des indices ou posez des questions, le plus haut dé indique exactement la quantité d'informations que vous obtenez :

**1. Un simple mot ou une phrase courte.**

Si vous avez besoin d'une information pour continuer l'histoire, vous l'obtenez mais pas plus.

**2. Une phrase courte.**

**3. Les faits bruts.**

**4. Tous les faits.** Ce sont toutes les informations qu'un enquêteur confirmé, un policier entraîné mettons, pourrait obtenir.

**5. Tous les faits**, plus quelques éléments supplémentaires dont la révélation tient autant à la chance qu'à l'intuition : des rumeurs étranges, d'anciens textes à déchiffrer ou des énigmes à résoudre, des liens ténus vers de nouveaux éléments que vous ignorez, des références à des événements similaires dans le passé, des fragments de connaissances universitaires ou ésotériques, etc.

**6. Tous les faits**, mais vous écartez par hasard les voiles de la réalité et vous percevez des choses étranges. Il est fort probable que vous deviez effectuer un jet de Folie.

Un 6 sur un jet d'investigation, c'est du pain béni pour le meneur de jeu et une vraie frousse pour les joueurs – qui non seulement vont devoir effectuer un jet de Folie mais encore devoir se coltiner des visions vraiment étranges et parfois difficiles à intégrer à leur enquête. Car comment expliquer ce regard

étrange d'une petite fille qui vous tend soudain un dessin qu'elle vient de réaliser et qui représente votre secret le plus noir, votre faute la plus honteuse ou votre peine la plus profonde ? Comment faire état d'une impression de froid immense quand vous entrez dans une pièce et voyez sur les murs bouger les ombres de ceux qui furent tués ici, saisis dans leurs derniers instants ? Comment mettre par écrit le souffle que vous avez senti sur votre nuque dans cette ruelle isolée et les quelques mots qu'on vous a murmuré à l'oreille et qui se révèlent décisifs pour votre enquête, dont la seule connaissance vous range du côté des suspects ?

Il faut bien le dire, le 6 peut aussi être compliqué à gérer pour le meneur de jeu qui doit improviser quelque chose de bizarre, affreux, grotesque, lynchien, ET qui donne un indice supplémentaire. Mais, parce que c'est de l'horreur absurde, il ne faut pas hésiter à donner dans l'OuLiPo, l'écriture automatique, le surréalisme – car, contrairement à tous les autres éléments de l'enquête, vous n'avez pas à fournir d'explications ou à être logique. Ce sont des impressions, des surimpressions même, fugaces et que personne d'autre que vous ne perçoit à ce moment précis.

Notez qu'un 5 peut aussi vous donner des informations étranges qui peuvent entraîner un jet de Folie. Mais ce sont des informations logiques, concrètes, que vous pouvez aisément partager pour bizarres ou

horribles qu'elles soient – des coïncidences qui vous font douter de leur réalité ou de leur possibilité, des liens que vous établissez soudainement entre des pièces du puzzle qui ne semblaient pas coller ensemble jusqu'alors.

## ÉCHEC

JE SONGE AU JOUR OÙ CES CRÉATURES POURRAIENT SURGIR DES FLOTS POUR Y ENTRAÎNER DANS LEURS GRIFFES NAUSÉABONDES LES RESTES D'UNE HUMANITÉ CHÉTIVE ET ÉPUISEE PAR LA GUERRE – AU JOUR OÙ LES TERRES SOMBREONT, ET OÙ LE NOIR FOND DES OCÉANS REMONTERA POUR ÉMERGER DANS UN MONDE LIVRÉ AU CHAOS UNIVERSEL.

Si quelqu'un pense qu'il serait plus intéressant que vous échouiez, il doit décrire la manière dont cela arrive et jeter un dé – il ne peut pas invoquer un échec si c'est un jet d'investigation et que vous devez réussir pour que l'histoire avance. Si le résultat de son dé est égal ou plus élevé que votre meilleur résultat, vous échouez de la manière dont il le décrit. Vous pouvez toujours accepter volontairement un échec lorsqu'un de vos camarades vous le propose.

## RELANCER

QUE GAGNE UN HOMME À ÉTUDIER CE QU'IL SAIT DÉJÀ ? ET QUE PEUVENT PENSER CEUX QUI NE SAVENT RIEN DU TOUT ?

Si vous avez lancé votre dé de Folie ou votre dé de santé et que vous n'aimez pas le résultat, relancez tous les dés. Si vous n'aviez pas lancé le dé de Folie ou le dé de Santé, faites-le maintenant et relancez. Comme

précédemment, si le résultat du dé de Folie ou de Santé est le plus haut, effectuez un jet de Folie ou de Santé – même si vous en aviez déjà effectué un.

## AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

L'UNIVERS A, EN VÉRITÉ, UN GRAND SENS DE L'HUMOUR, MAIS IL RIT AU DÉPEND DE L'HUMANITÉ.

Dans certains cas, les circonstances vous sont favorables et vous bénéficiez d'un avantage – un compagnon vous aide, vous attaquez un adversaire à plusieurs ou vous le prenez par surprise... Après avoir lancé vos dés, vous pouvez relancer le dé le plus bas.

Dans d'autres cas, vous êtes désavantagé par les circonstances – vous êtes malade, en sous nombre, surpris, dans le noir... Dans ce cas, après avoir lancé les dés, vous devez relancer le dé le plus élevé.

*Jim Allen interroge le suspect d'un enlèvement dans une salle de son commissariat. Comme il a la loi avec lui, qu'il connaît bien les lieux et qu'il est sur son terrain, le meneur de jeu lui accorde un avantage sur tous les jets lui permettant d'obtenir une information pertinente. Allen obtient finalement un 6 : l'homme sourit doucement en répondant calmement à toutes les questions, mais alors que le policier doit se résoudre à le laisser partir, il surprend un regard étrange : l'homme a des yeux d'insectes et si Allen ne peut en faire état dans son rapport, il sait désormais avec certitude que c'est lui qui tient la petite fille disparue.*

## COMPÉTITION

LA VIE EST UNE CHOSE HIDEUSE, ET À L'ARRIÈRE-PLAN, DERRIÈRE CE QUE NOUS SAVONS, APPARAISSENT LES LUEURS D'UNE VÉRITÉ DÉMONIAQUE QUI NOUS LA RENDENT MILLE FOIS PLUS HIDEUSE.

Tous ceux qui entrent en compétition lancent leurs dés. Celui qui obtient le plus haut résultat l'emporte. En cas d'égalité, le personnage possédant la Folie la plus marquée gagne. Et sinon, relancez les dés. On considère que les créatures du Mythe possèdent une Folie égale à 6.

Comme précédemment, si le résultat de votre dé de Folie ou de Santé est le plus haut, vous devez effectuer un jet correspondant. Et si quelqu'un n'est pas content de son jet, il peut toujours relancer le tout en suivant les règles normales.

## COMBAT

P.S. ABATTEZ LE DR ALLEN À PREMIÈRE VUE, ET FAITES DISSOUDRE SON CORPS DANS UN ACIDE. NE LE BRÛLEZ PAS.

Si vous attaquez une créature du Mythe, vous mourrez. On ne chatouille pas les dieux sans y laisser des plumes.

Pour toute autre créature ou adversaire, vous pouvez porter une attaque en effectuant un jet en compétition contre l'adversaire. Ce dernier lance 1 dé s'il s'agit d'un humain normal, 2 dés si c'est un humain entraîné et 3 dés s'il s'agit d'un humain dopé par la magie ou un artefact ou d'une créature monstrueuse (une goule, pas un shoggoth – pour ça, voir plus haut).

Si vous réussissez, vous infligez de un à trois points de dégâts en fonction de l'arme que vous utilisez (un à mains nues, deux

avec un pistolet ou une hache, trois avec un fusil de chasse à bout portant). Un humain peut encaisser jusqu'à trois points de dégâts en moyenne – certaines créatures sont plus solides et d'autres personnes plus fragiles. Si vous échouez, votre santé augmente automatiquement de 1 et vous devez immédiatement effectuer un jet de Santé supplémentaire au moment où votre adversaire riposte. Bien entendu, si vous le surprenez de dos et que vous visez la tête, il n'y a pas nécessairement besoin d'un jet de dés.

Que vous réussissiez ou non votre attaque, n'oubliez pas d'effectuer un jet de Santé si vous avez lancé votre dé de Santé et que celui-ci a fourni le résultat le plus élevé.

*Jim Allen défonce la porte et pénètre dans l'appartement, le pistolet en main. La petite fille est assise sur une chaise de bois, un fusil à canon scié posé sur sa tête. Jim ne réfléchit pas et tire sur l'homme au regard d'insecte qui la tient en otage. Il lance un dé parce que c'est à la mesure d'un homme et un dé parce qu'il est policier et entraîné. Il ajoute son dé de Santé. L'homme face à lui est habité par une entité et lance aussi trois dés. Le meilleur résultat de Jim est un 3 sur son dé de Santé, tandis que l'homme obtient un 6. Jim reçoit une décharge de chevrotine au moment où il pénètre dans la pièce – il encaisse automatiquement un point de Santé parce qu'il a perdu l'opposition, puis doit effectuer deux jets de Santé successifs. Il réussit le premier, mais échoue au second et subit donc une blessure supplémentaire. Il se retrouve projeté en arrière, tombe au sol sous le choc*

*et sa Santé est maintenant égal à 3.  
L'homme a un sourire qui lui divise  
la figure en trois parties et recharge  
son fusil tandis que la petite fille se  
met à hurler si fort que les vitres se  
fendent et les miroirs se brisent.*

## DÉTRUIRE LE SAVOIR

TOUT SAVANT SAIT QUE LA PLUS GRANDE PARTIE DE NOTRE SAVOIR REPOSE SUR CERTAINS POSTULATS FONDAMENTAUX QUI, CONFRONTÉS À UNE INTELLIGENCE NON TERRESTRE, SONT INDÉMONSTRABLES.

Quand votre Folie atteint 5, vous pouvez désormais la réduire en détruisant des éléments du mythe : il suffit de brûler des livres, mettre un terme à des rituels, entraver l'enquête ou même boire pour oublier (ou pire, vous scarifier ou vous suicider).

À chaque fois que vous trouvez un moyen de faire disparaître des éléments de savoir, des indices ou des preuves, lancez votre dé de Folie. Si le résultat est inférieur à votre Folie actuelle, celle-ci diminue de 1. Vous pouvez dorénavant continuer à détruire des éléments de connaissance du mythe même si votre Folie est inférieure à 5.

Bien entendu, ça peut signifier que vous laissez d'horribles événements continuer à se produire – mais c'est bien normal, puisque vous rejoignez doucement la masse des ignorants qui refusent la vérité et ne la voient guère.

## DÉMENCE

IL EST VRAI QUE JE VIENS DE LOGER SIX BALLE DANS LA TÊTE DE MON MEILLEUR AMI, ET POURTANT J'ESPÈRE MONTRER PAR CE RÉCIT QUE JE N'EN SUIS PAS LE MEURTRIER.

Quand votre Folie atteint 6, votre personnage n'est plus jouable. Il a définitivement basculé du côté de la réalité et ses points de contact avec l'humanité sont réduits à leur plus simple expression (en somme, il respire, mange, se déplace et tue sans pitié ceux qui se dressent contre sa perception absolue du monde).

C'est un moment très particulier : tout le monde doit se consacrer aux derniers moments de votre personnage tandis que son esprit traverse irrémédiablement les derniers voiles. Choisissez la manière dont vous quittez le monde « normal » : dans la violence en assassinant votre femme et vos enfants ou votre meilleur ami, en embrassant un culte cosmique, en plongeant dans la catatonie ou l'indifférence, en vous suicidant ou en vous arrachant les yeux avec une petite cuillère.

Après cela, vous pouvez créer un nouvel investigateur ou vous pouvez continuer à jouer, complètement fou à lier, mais le personnage doit disparaître aussitôt que possible.

## SOINS

PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU  
R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN ! IÄ IÄ,  
CTHULHU FHTAGN !

Pour soigner votre Santé, vous devez indiquer au meneur de jeu la manière dont vous vous y prenez : aller voir un médecin, prendre quelques semaines de repos, vous bourrer de drogues et de médicaments, etc. En fonction des circonstances, le meneur de jeu vous permettra ou non de récupérer un point de Santé.

## MORT

LE CADAVRE RIGIDE ÉTAIT ASSIS À SON BUREAU ET LES VISITEURS DÉTOURNÈRENT LA TÊTE AVEC HORREUR EN VOYANT LES YEUX VITREUX ET LES TRAITS CONVULSÉS QUI EXPRIMAIENT UNE ATROCE ÉPOUVANTE.

Si votre Santé atteint 6, votre personnage est mort. Jouez sa mort immédiate et retirez un nouveau personnage ou continuez à le jouer, mortellement blessé, et faites-le disparaître aussitôt que possible.

## DISPARITION DES INVESTIGATEURS

NOUS DEVIONS SAVOIR DÈS LE DÉBUT QUE LA CURIOSITÉ HUMAINE EST ÉTERNELLE ET QUE LES RÉSULTATS QUE NOUS ANNONÇONS NE POUVAIENT QU'EN INCITER D'AUTRES À LA MÊME POURSUITE SÉCULAIRE DE L'INCONNU.

Si votre investigateur meurt, créez-en un nouveau. Ce dernier est lié au premier : il a peut-être reçu une lettre ou lu un article à la rubrique nécrologique. À un certain moment, l'histoire doit se concentrer sur l'arrivée de ce nouvel investigateur et sur sa rencontre avec les autres personnages.

Si tous les investigateurs meurent, créez une nouvelle équipe qui enquête sur la disparition du précédent groupe.

## QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS

REGROUPEZ UN GROUPE DE PERSONNES DÉLIBÉRÉMENT CHOISIES POUR LEURS PUISSANTS SENTIMENTS RELIGIEUX ET VOUS ÊTES PRATIQUÉMENT ASSURÉ D'Y TROUVER DES TENDANCES MORBIDES S'EXPRIMANT PAR LE CRIME, LA PERVERSION ET LA FOLIE.

☞ Les tâches à la mesure humaine comprennent les choses suivantes : crocheter une porte, trouver Ry'leh, déchiffrer d'antiques inscriptions, se rappeler de quelque chose, trouver un objet caché, rationaliser une expérience horrifique.

☞ Les tâches en dehors des capacités humaines comprennent les choses suivantes : lancer des sorts, comprendre des intentions non-euclidiennes, agir dans ses rêves. Vous pouvez néanmoins tenter de telles actions si vous en avez l'opportunité – par exemple, si vous sentez des motifs, vous pouvez tenter de les suivre. Néanmoins, vous ne pouvez pas lancer le dé qui tombe dans « la mesure humaine des choses » et pouvez seulement lancer votre dé de Folie.

☞ Un succès majeur ne peut jamais court-circuiter l'enquête – il ne vous entraîne pas immédiatement à la fin de l'histoire en sautant tout ce qui est au milieu. Même si vous avez obtenu un 5 ou un 6 en fouillant les papiers de votre grand-oncle, vous ne trouverez pas les coordonnées de Ry'leh où dort le Grand Cthulhu – mais il y a fort à parier que vous ferez de sales rêves dans les jours qui suivent.

☞ Quand vous effectuez un jet de Folie et que vous le réussissez, cela signifie que vous tenez le coup, pas que vous allez bien. Quand vous échouez, vous ne tenez rien du tout.

☞ Pour jouer sans feuille de personnage, utilisez votre dé de Folie pour compter votre Folie en gardant en permanence la face adéquate sur le dessus.

