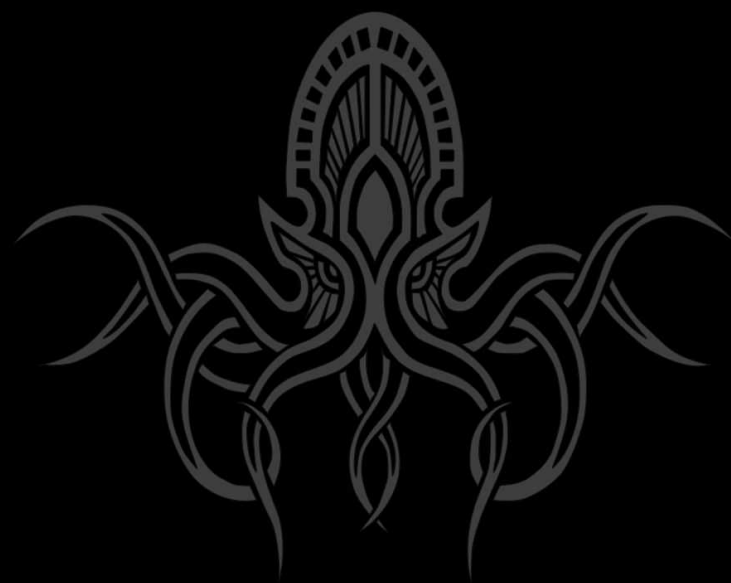


# L'APPEL DE CTHULHU



ÉPARGNE-MOI À TA VENUE, TOI QUI HANTE MES CAUCHEMARS



# SOMMAIRE

Introduction	2
Règles générales	3
Adaptation des caractéristiques	4
Armes et dégâts	4
Mythe de Cthulhu et santé mentale	4
Étude d'un ouvrage du mythe	6
Magie	6



# INTRODUCTION

Délivrez-moi de ma connaissance, pitié, grâcez-moi de mon savoir, car mes pensées m'effraient désormais plus que la mort elle-même.

S'il y a bien un jeu qu'il n'a jamais été question d'adapter au UP!System c'est bien l'Appel de Cthulhu.

Pourquoi une telle réticence? Plus que les autres jeux auxquels je m'adonne, l'AdC est un monstre sacré, un éléphant blanc auquel il est interdit de toucher. Beaucoup estimaient qu'il n'était tout simplement pas envisageable de se passer de nos bons vieux D100, que le système de blessures et de résolution des jets du UP!System allait tuer à jamais ce jeu anti-héroïque au possible.

Moi-même je m'étais laissé convaincre. D'autant plus que, si je ne goûtais guère les règles habituelles de l'Appel, la sixième édition française, par de nombreuses petites touches avait réussi à le rendre bien plus acceptable (au contraire de la septième qui la suivit). Au final c'est suite à une demande de mes joueurs (qui m'étonna d'ailleurs) que je me suis décidé à effectuer ce travail.

L'Appel de Cthulhu était un système simple, il ne l'est plus : un abîme sépare la première édition et son système dont le plus gros est expliqué en quelques pages et la dernière édition tenant en deux ouvrages avec des dizaines de pages de règles (qui eut cru que gérer une poursuite ou faire un jet de TOC auraient pu devenir si compliqué?). Le passage au UP! était donc l'occasion de revenir à cette simplicité initiale.

Comme à chaque fois donc j'ai essayé de privilégier des mécaniques simples et directes sans multiples étapes complexes. La conversion a donc fait passer beaucoup de subtilités à la trappe mais j'ai l'audace de croire que celles-ci étaient bien souvent accessoires et qu'un système propre, élégant et rigoureux, servant de support au roleplay de façon adéquate, vaudra toujours mieux que juste "beaucoup de mécaniques".

Ce supplément contient :

- Des règles générales, et pas grand chose d'autre, je vous avais dit que les choses resteraient simples.

Préparez-vous à entendre à nouveau le bruit des vagues tandis que vous rêvez ; et le murmure du vent se transformant en un sombre appel d'outre-tombe...



UP!System : parfait pour les poulpe-fictions





RÈGLES GÉNÉRALES

# RÈGLES GÉNÉRALES

Où l'on tentera de réguler un univers chaotique et de simuler une réalité pourtant inconcevable.

## ADAPTATION DES CARACTÉRISTIQUES

**Traits :** on prendra la partie entière de la caractéristique équivalente divisée par 4, les points supplémentaires venant en bonus aux jets. Dans le cas où plusieurs attributs correspondent à un seul trait, le MJ devra décider lequel est le plus significatif.

*Exemple : une FOR de 16 donnera un rang 4 en physique, une FOR de 18 donnera aussi un rang 4 mais avec un bonus de 2 à tous les jets.*

L'inverse est vrai pour les sacrifices de points de caractéristique.

*Exemple : un sacrifice de 2 points de POU est un malus de 2 à tous les jets de volonté, à partir de 4 points sacrifiés c'est un rang qui est perdu.*

**Domaines et compétences :** en fonction du niveau de la compétence de l'Appel de Cthulhu, le couple domaine/compétence observera les valeurs suivantes :

- 0-19% : domaine et compétence au rang 1
- 20-39% : domaine et compétence au rang 2
- 40-59% : domaine et compétence au rang 3
- 60-79% : domaine et compétence au rang 4
- 80-100% : domaine et compétence au rang 5

**Force d'âme :** est appelée *aplomb* sans modification de système.

**Domaines et compétences additionnel :** on utilise ceux des règles de science-fiction à l'exception du domaine "opérations" et de certaines sciences (notamment informatique) suivant la période historique.

## ARMES ET DÉGÂTS

On utilisera celles définies dans les règles de science-fiction (et disponible pour la période historique). Pour la gestion des dégâts il est forcément conseillé d'utiliser les règles optionnelles de séquelles pour mieux restituer l'aspect mortel et traumatisant de l'Appel de Cthulhu.

Si la réutilisation de certaines armes issues des suppléments (comme l'excellent manuel des armes)

ou des scénarios (certaines armes magiques par exemple) est désirée on prendra pour VD le double du maximum de dégâts de l'arme. On appliquera à tous les jets d'attaque le modificateur de précision. La portée sera définie comme celles de l'Appel de Cthulhu (courte/proche/loin correspondant à 15/50/200m). On reprendra les nombres d'actions pour recharger. Optionnellement on pourra utiliser les valeurs d'enrayement avec 1D100 à chaque tir.

**Avantages de revenus :** l'avantage *économies* représente un revenu pas juste de l'argent de côté, les valeurs correspondent à ceci dans les années 20 :

*Rang 1 :* indigent : 20\$/mois

*Rang 2 :* pauvre : 50\$/mois

*Rang 3 :* moyen : 75\$/mois

*Rang 4 :* aisé : 125\$/mois

*Rang 5 :* riche : 500\$/mois

Ces valeurs représentent l'argent « disponible » pour les achats intéressant le jeu : les dépenses courantes (loyer, alimentation usuelle) ne sont pas comptées. Un personnage commence avec un mois d'économies en poche.

Toutes les valeurs pécuniaires sont décuplées pour les années 90.

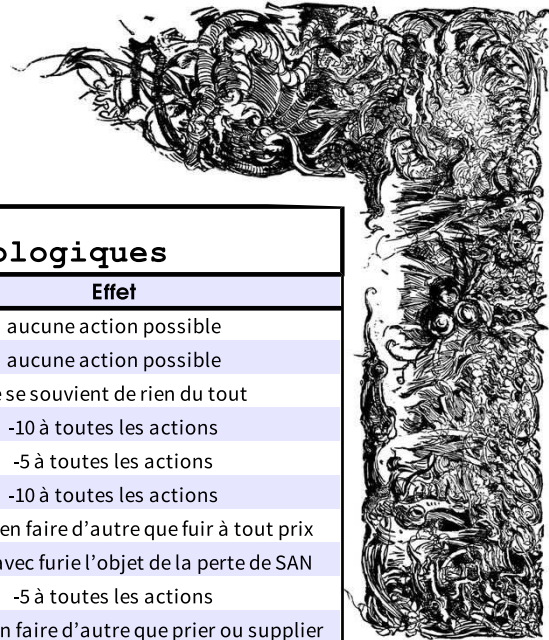
## MYTHE DE CTHULHU ET SANTÉ MENTALE

### Gestion par jauges

**Nouvelles jauges :** un couple de jauge est ajouté aux deux couples habituels afin de représenter le niveau de connaissance de la réelle nature de l'univers et son interaction avec la santé mentale d'un personnage. La jauge de mythe a priorité sur la jauge de santé mentale.

**Jets :** lorsqu'un jet de santé mentale ou de mythe de Cthulhu est nécessaire, les jauges sont considérées comme un ensemble « domaine + compétence », les cinq premiers points de remplissage comptant comme des rang de domaine et les suivants comme des rangs de compétence. Le trait employé est *mental* pour le mythe de Cthulhu et *volonté* pour la santé





mentale.

Exemple : Harvey Walters tente de comprendre ce qu'implique la subite émission de fumée provenant d'un coin de la pièce. Le remplissage de sa jauge de mythe est de 6 et son rang de mental est de 4. Il effectue donc un jet à 6g4 avec une compétence comptant comme au rang 1 (6 moins les 5 premiers rang, comptés comme le domaine), il ne bénéficie donc pas du bonus de rang de 5 au résultat.

**Mythe** : la taille initiale de cette jauge est égale à 0. Elle est remplie de gauche à droite par des points de mythe de Cthulhu et est initialement vide. La lecture d'ouvrages obscurs, et la participation à de nombreuses enquêtes surnaturelles la rempliront.

**Gain de mythe** : un point de mythe est automatiquement gagné tous les dix points d'illumination reçus. Les points d'illuminations sont acquis au contact des éléments du mythe et en étudiant les ouvrages impies.

**Santé mentale** : la taille initiale de cette jauge est égale au rang de *volonté* additionné de 5. Elle est remplie de droite à gauche par des *points de santé mentale* et est initialement pleine. Les pertes de santé mentale vont venir la vider.

**Pertes de SAN** : les jets de SAN s'effectuent contre un ND moyen et nécessitent d'obtenir autant d'incrémentations que le niveau de perte mineure indiqué. Les pertes majeures et mineures des entités du mythe sont les mêmes que dans le jeu originel (ainsi que celles liées aux scènes traumatisantes : 1/1D3 pour situation malsaine et 2/1D6 pour l'accomplissement d'un acte horrible ; +1 pour aura de mythe, +2 pour lien au mythe, +3 pour consubstance au mythe) ; ces pertes constituent des *points de traumatisme*.

Chocs psychologiques		
1D10	Choc	Effet
1	prostration	aucune action possible
2	Évanouissement	aucune action possible
3	Amnésie temporaire	ne se souvient de rien du tout
4	Perte de coordination	-10 à toutes les actions
5	Panique	-5 à toutes les actions
6	Crise hystérique	-10 à toutes les actions
7	Fuite irrationnelle	ne peut rien faire d'autre que fuir à tout prix
8	Crise de démence	attaque avec furie l'objet de la perte de SAN
9	Rire incontrôlable	-5 à toutes les actions
10	Vaines suppliques	ne peut rien faire d'autre que prier ou supplier

Les points de traumatisme sont tout d'abord inscrits dans la *zone de rupture*. La taille de celle-ci valant le double de la *volonté* du personnage. Une fois que celle-ci est dépassée (on a passé le *seuil de rupture*) elle est vidée, le personnage subit un *choc psychologique* pendant un nombre de tours égal au nombre de points perdus et les points de traumatisme sont ajoutés à ceux déjà possédés par le personnage et désormais traités comme des dégâts infligés à la jauge de santé mentale devant être absorbés avec la *volonté*.

Si une heure se passe avant que le seuil de rupture psychologique ne soit passé, on procède comme si c'était le cas mais le personnage ne subit pas de choc psychologique, ses points de traumatisme sont juste ajoutés à ceux qu'il possédait déjà et il effectue normalement son jet d'absorption.

**Séquelles** : une séquelle choisie par le MJ est gagnée à chaque fois qu'un point de santé mentale est perdu, son niveau est égal au nombre de points de traumatisme qui l'ont fait naître. Alternativement le niveau peut être ajouté à une séquelle existante.

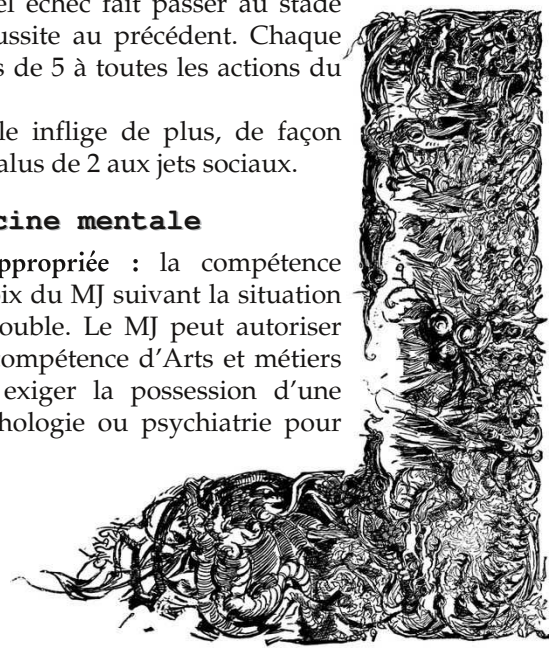
Une séquelle peut se déclencher et passe au stade 1 en situation de stress sur un échec à un jet de *volonté* ayant pour ND le niveau du trouble. Elle dure un nombre de minutes égal à son niveau. À l'issue de cette durée un nouveau jet est effectué, un nouvel échec fait passer au stade suivant et une réussite au précédent. Chaque stade est un malus de 5 à toutes les actions du personnage.

Chaque séquelle inflige de plus, de façon permanente, un malus de 2 aux jets sociaux.

### Médecine mentale

**Compétence appropriée** : la compétence adaptée est au choix du MJ suivant la situation et la nature du trouble. Le MJ peut autoriser l'existence d'une compétence d'Arts et métiers « psychologie », exiger la possession d'une spécialité en psychologie ou psychiatrie pour

Séquelles psychologiques		
Addiction	Hypochondrie	Somnambulisme
Amnésie dissociative	Kleptomanie	Stress post-traumatique
Anorexie	Manie	Trouble bipolaire
Vigilance anxieuse	Mythomanie	Dysmorphobie
hyperactivité anxieuse	Panique	Paranoïa
Boulimie	Panzaïsme	Narcissisme
Compulsions	Personnalités multiples	Dépendance
Conversion	Phobie	Passivité-agressivité
Démon du jeu	Pyromanie	Histrionisme
Dépression	Schizophrénie	Trouble explosif intermittent
Donquichottisme	Schizoïde	Terreur nocturne
Fugue dissociative	Somatisation	TOC



autoriser l'emploi de la compétence médecine ou laisser un personnage particulièrement social utiliser une combinaison d'empathie et d'arts oratoire.

**Assistance psychologique d'urgence** : un jet effectué dans la journée où des points de traumatisme ont été gagnés contre un ND égal au double de ceux-ci permet d'en supprimer la moitié. Passé ce délai il est trop tard et le traumatisme prend racine.

**Soigner les séquelles** : Un jet contre le double du niveau du trouble peut être effectué pour le réduire d'un stade en situation de crise, ou pour réduire son niveau de 1 par mois de traitement (avec un bonus de 5 si traitement médicamenteux adapté et un autre bonus de 5 si hospitalisation dans une institution compétente). Lorsqu'une séquelle (ou qu'une partie de séquelle générée par deux pertes de points séparées) est guérie, le point de santé mentale perdu dont elle est issue est regagné (sauf si le niveau de mythe empêche une croissance de la jauge de santé mentale).

## ÉTUDE D'UN OUVRAGE DU MYTHE

**Étude de base** : étudier un opuscule nécessite un nombre de jets de jet d'*occultisme* (ND égal à la *complexité* de l'ouvrage divisée par deux) égal à son facteur de *mythe*. Chaque jet réussi fait gagner au personnage un nombre de *points d'illumination* et de *traumatisme* égal au facteur de *SAN* de l'ouvrage +1 par incrément. L'assistance psychologique d'urgence ne peut être employée pour réduire le traumatisme.

*Exemple* : l'infâme Necronomicon, avec sa complexité de 90 % nécessite des jets d'occultisme contre un ND de 45. Ayant une durée exprimée en semaines et un facteur de mythe de 18, il faut 18 semaines de temps pour l'étudier complètement, à supposer que chaque jet soit une réussite. Son facteur de SAN de 1 apporte un point d'illumination et un point de traumatisme par jet réussi.

**Sortilèges** : si le jet d'étude obtient au moins trois incréments et que l'ouvrage contient des sortilèges, l'un d'entre eux est découvert. Il faut ensuite l'étudier à son tour pour l'apprendre (on effectue alors le même jet que pour l'étude initiale, sans perte de SAN supplémentaire).

## MAGIE

les sortilèges sont acquis par étude d'ouvrages occultes, par don d'une divinité ou par apprentissage auprès d'un sorcier.

Un personnage dispose d'autant de points de magie que cinq fois son rang de volonté, il tombe inconscient quand il n'en a plus et récupère son total

après une dépense le lendemain à l'issue d'une nuit de repos.

Le lancement d'un sort est un jet d'occultisme moyen pouvant éventuellement nécessiter des incréments selon la difficulté présentée par la description du sortilège.

## LANGUES

Celles-ci sont classées en trois groupes :

*Courantes* (français, allemand...) : 1XP

*Peu communes* (latin, grec, araméen...) : 3XP

*Occultes* (langues des cultes...) : 5XP







[illegible]

Entraînement :		000	CAPACITE	EFFET
Attaque	00000 00			
.	00000 00			
.	00000 00			
.	00000 00			

[illegible][illegible][illegible]