Rites Nocturnes

CTHULHU HACK VF

Collection DARK MONKEYS

Crédits et sommaire

Textes : Paul Baldowski

Traduction et adaptation : Jérôme Barthas

Couverture et illustrations : Maxime Plasse

Direction artistique et mise en page : Maxime Plasse

Rites nocturnes © 2018 est un supplément édité par les XII Singes © 2006-2018 authorized supplement of Cthulhu Hack © 2017 Paul Baldowski.
La marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack VF, la marque Rites nocturnes, la marque Dark Monkey, le logo Dark Monkey, la marque Les XII Singes, le logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell ©.
La marque Cthulhu Hack, le logo Cthulhu Hack, la marque Just Crunch Games, le logo Just Crunch Games sont la propriété de Just Crunch Games©.

Page 2 : Liminaires

Page 3 : Découvrez Cthulhu Hack

Page 5 : Le système

Page 8 : Scénario

Page 12 : Pré-tirés

www.les12singes.com

Découvrez Cthulhu Hack

Ce kit de démo vous permet de découvrir les particularités de **Cthulhu Hack**.

En cinq minutes, vous pourrez expliquer les mécaniques de base, puis faire jouer une courte aventure d'environ 20 minutes (mais jouez surtout au rythme qui vous convient). Si vous lisez ce kit de démo vous serez le **Meneur de Jeu (MJ)**. Les autres participants seront les **Joueurs**.

Les **Joueurs** sont des **Investigateurs** de l'Inconnu : des personnes ordinaires ayant des vies ordinaires qui se sont retrouvées, en raison de leur curiosité, d'un héritage ou d'un concours de circonstances, mêlées à des histoires d'horreurs cosmiques. Vous devriez appeler les Joueurs par le nom de leur Investigateur durant le scénario proposé plus loin et leur suggérer d'imaginer leur environnement depuis le point de vue de leur Investigateur. Lorsqu'un Investigateur tente de découvrir quelque chose ou se bat pour survivre, son Joueur lance les dés pour savoir s'il réussit ou s'il doit faire face aux conséquences de son échec.

En tant que **MJ** vous fournissez l'accroche de l'histoire. Puis vous décrivez le monde qui entoure les Investigateurs et décrivez les détails nécessaires lorsqu'ils utilisent leurs cinq sens ou leurs connaissances. Écoutez les joueurs et rebondissez sur leurs paroles pour créer une histoire passionnante. Gardez une trace de leurs discussions et découvertes, car vous pourriez utiliser certains de ces détails plus tard ! Posez des questions aux joueurs, mais permettez-leur toujours de raconter les actions de leurs Investigateurs. Vous devez réagir à ce qu'ils vous disent, mais n'agissez jamais en leur nom. Laissez les joueurs mener l'histoire.

De quoi avez-vous besoin ?

- Les dernières pages fournissent quatre **fiches de personnages prêts-à-jouer**. Imprimez-les ou recopiez-les. Laissez les joueurs choisir celle de leur choix ou distribuez-les au hasard.
- Vous aurez besoin d'un **set de dés** polyhédriques (vous pouvez en acheter dans des magasins spécialisés ou sur internet) : des dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Idéalement, prévoyez un set de chaque dé pour chaque joueur, mais vous pourrez également les partager.
- Des **crayons ou des stylos** pour tout le monde, ainsi que du **papier** pour prendre des notes

Le système

Sauvegardes et Ressources

Dès que les joueurs auront pris connaissance des fiches de personnage que vous leur aurez préalablement distribuées, vous leur expliquerez les règles de ce chapitre.

Cthulhu Hack fonctionne sur deux mécaniques de base : les Sauvegardes et les Ressources. Les deux impliquent qu'un Joueur lance un ou plusieurs dés.

- Lorsqu'une Menace gêne ou risque de blesser un Investigateur, son Joueur teste la Sauvegarde adéquate pour l'éviter.
- Lorsqu'un Investigateur utilise quelque chose pour l'aider dans son enquête, le joueur teste la Ressource adéquate pour vérifier s'il l'a épuisée.

Les Sauvegardes

Une **Menace** est n'importe quel élément que le MJ met en scène contre un Investigateur, que ce soit pour le blesser ou pour gêner sa progression. Cela peut être un zombie qui tente de mordre le personnage, un gangster qui essaie de lui tirer dessur, ou un hypnotiseur diabolique essayant de contrôler son esprit.

Les peronnages ont six valeurs de Sauvegarde, chacune permettant de lutter contre des Menaces différentes. Vous choisissez quelle Sauve-

garde permet de lutter contre une Menace, et le Joueur lance un **dé à 20 faces** pour déterminer ce qui se passe.

Les Menaces que permettent de contrecarrer les Sauvegardes sont décrites sur les fiches de personnages.

Voici quelques exemples :

- Empêcher qu'un zombie vous agrippe : Sauvegarde de Force
- Se jeter à couvert pour éviter une balle tirée par un gangster : Sauvegarde de Dextérité
- Se concentrer pour éviter l'influence d'un hypnotiseur : Sauvegarde de Charisme

Si le Joueur obtient **strictement moins** que la valeur de Sauvegarde de son personnage, celui-ci réussit et a une chance de blesser ou d'entraver ce qui l'a menacé.

S'il obtient **autant ou plus** que la valeur de Sauvegarde, son personnage est touché, blessé, ou bloqué.

Si le personnage est touché, il perd des **Points de Vie** et s'il perd tous ses Points de Vie il est Hors Jeu – inconscient ou trop blessé pour agir – jusqu'à ce qu'il puisse se rendre à l'hôpital ou que quelqu'un lui prodigue des soins.

Les Ressources

Les Investigateurs utilisent leurs **Ressources** de trois manières : le **Matériel**, la **Santé mentale** et l'**Investigation**.

Plutôt que compter méticuleusement chaque Ressource, le Joueur lance les dés pour savoir si une Ressource s'épuise ou disparaît totalement. Chaque Ressource est représentée par une certaine catégorie de dé, et le Joueur doit lancer ce dé lorsque vous le demandez.

Matériel

Le **Matériel** représente l'équipement qu'un Investigateur peut facilement perdre de vue au cœur de l'action. Par exemple les munitions, les bandages de premiers soins, les rations de survie ou les allumettes qui éclairent un chemin obscur.

Santé mentale

Les Investigateurs se mettent constamment dans des situations où ils font face à des découvertes horribles ou rencontrent des monstres bizarres qui menacent de dévoyer leur esprit. Face à des découvertes horribles ou à la vue de choses qui ne peuvent êtres réelles, la stabilité de la **Santé mentale** d'un Investigateur est testée.

Investigation

La capacité d'un Investigateur à trouver des indices importants, mais pas forcément évidents, met en jeu deux Ressources d'**Investigation** : **Torche** et **Fumée**. Plutôt qu'une longue liste de compétences, ces deux Ressources couvrent tout :

• Si un Investigateur doit repérer, trouver, découvrir, faire des recherches, se rappeler, c'est un test de **Torche**.

• Si un Investigateur doit écouter, séduire, interroger, intimider, soudoyer, fraterniser ou obtenir des informations par n'importe quel moyen social ou par l'utilisation de sa réputation, il s'agit d'un test de **Fumée**.

Chaque test d'Investigation donne droit à un indice substantiel auto-suffisant. L'indice est donné avant le test, ainsi même un échec ne laisse pas l'Investigateur sans options.

Perte de Ressources

Vous vérifiez toujours les Ressources **après** les avoir utilisées. Ainsi, vous tirez avec une arme à feu, vous trouvez un indice, ou vous survivez à la vue d'un monstre horrible. Ensuite, si vous obtenez un **1 ou 2** sur votre dé de Ressource, le nombre de faces du dé diminue pour le prochain test.

Par exemple, si vous avez lancé un dé à 6 faces et que vous obtenez un 1 ou un 2, la prochaine fois que vous utiliserez cette même Ressource, vous lancerez un dé à 4 faces. Si vous obtenez un 1 ou un 2 avec un dé à 4 faces, cette Ressource est épuisée :

• Pour le **Matériel**, cela signifie que vous n'avez plus d'équipement utile.

• Pour la **Santé mentale**, cela signifie la folie.

• Pour **Investigation**, cela signifie que vous êtes à court d'idées, votre Investigateur ne peut plus progresser sans l'aide d'amis ou sans se retirer pour se reposer et récupérer un peu.

Scénario

Lisez à haute voix l'introduction suivante :
Au clair de lune, les entrepôts le long des docks de Boston ne semblent pas accueillir la moindre activité, et pourtant vous vous tenez devant l'un d'eux. Un symbole peint indique clairement le bâtiment comme « Condamné » et « Dangereux ». La semaine dernière, Gene Moran, une journaliste amie de [choisissez un Investigateur approprié] *a appelé à propos de révélations passionnantes au sujet de l'expédition d'un artefact venu d'Extrême-Orient. Cele pourrait ne pas sembler si étrange mais Moran a remarqué que le lieu de livraison était cet entrepôt privé condamné, possédé par un homme d'affaire décédé. Moran a demandé votre aide et a fixé un rendez-vous, mais son rédacteur en chef au Globe ne l'a pas vu depuis trois jours. L'amitié qui vous lie à Moran est trop forte pour que vous n'honoriez pas le rendez-vous.*

Enquête préliminaire

Demandez aux Joueurs ce que font leurs Investigateurs. Comme vous avez seulement expliqué la situation et les avez placé *in media res*, c'est l'occasion pour vos Joueurs de poser des questions – car leurs personnages auront eu l'occasion de se préparer et de faire des recherches. Les Joueurs peuvent utiliser l'une des Ressources d'Investigation pour en savoir plus sur la situation et le lieu.

• S'ils ont fait des repérages autour de l'entrepôt un peu plus tôt, vérifié le propriétaire, visité les bureaux de la capitainerie ou cherché des indices dans les parages, [Torche] révèle que l'entrepôt est désaffecté depuis des années. Un incendie a causé de graves dommages structurels, mais comme il s'agit d'un entrepôt privé, la capitainerie ne peut que signaler le danger – d'où le symbole sur le bâtiment.

• Le site appartient à l'homme d'affaire Ronald Bride. [Torche] permet de découvrir que Ronald Bride a fait la une des journaux il y a trois ans – ce qui permet de voir de nombreuses photos de lui – lorsque son avion s'est écrasé sur l'Himalaya lors d'un voyage d'affaires. Aucune épave n'a jamais été retrouvée, et le Conseil d'Administration a repris la gestion des affaires de Bride.

• Si l'Investigateur a passé du temps sur les quais, a parlé à des dockers, a payé une tournée dans le bar local, ou a posé quelques questions autour de l'entrepôt, [Fumée] permet de découvrir qu'après des années d'abandon, des charpentiers ont été embauchés pour consolider et réparer l'entrepôt. Des représentants de l'entreprise de Bride ont loué les services d'agents de sécurité pour veiller sur l'endroit en journée. Ils les ont payés – et grassement payés – en espèces.

• Un autre test de [Fumée] révèle que les dockers ont encore la gueule de bois en raison d'une nuit très alcoolisée. Ces hommes ont reçu un gros paiement lorsqu'un navire d'Extrême-Orient est arrivé en fin de semaine dernière : on leur a demandé de déplacer des caisses dans l'entrepôt de Bride. Des dizaines de caisses, dont une qui a failli briser la grue du quai.

S'introduire dans l'entrepôt

Demandez aux Investigateurs comment ils prévoient d'entrer dans l'entrepôt.

À ce moment de l'aventure, n'ayant aucun signe de méfait, les autorités ne se mêleront de rien. L'amie des Investigateurs, Moran, ayant disparu, s'introduire dans l'entrepôt semble être la bonne chose à faire.

À partir d'ici, les Investigateurs ont la possibilité d'utiliser leurs Sauvegardes et d'autres Ressources.

Utiliser [Torche] ou [Fumée] peut faciliter l'infiltration dans l'entrepôt, mais tout test de **Sauvegarde** expose à la menace d'attirer l'at-

tention ou d'être blessé. Si les joueurs utilisent Investigation avant de s'introduire dans l'entrepôt, les Joueurs lancent les dés avec un **Avantage**, cela signifie qu'ils lancent deux dés et gardent le résultat de leur choix.

Voici quelques exemples d'utilisation des Sauvegardes :

- **Force** pour creuser un trou dans un mur endommagé par l'incendie
- **Dextérité** pour accéder à une lucarne
- **Sagesse** pour crocheter une serrure
- **Charisme** pour frapper à la porte afin de convaincre qu'on a le droit de rentrer

Un échec donne lieu à des blessures, qu'elles soient issues d'une chute (infligeant 1d4 dégâts), d'une attaque surprise, ou de débris dégringolant, qui non seulement blessent mais font également beaucoup de bruit.

L'entrepôt est sombre. Ainsi si les Investigateurs n'utilisent pas de lampes torches, ou au moins une boîte d'allumettes, ils tâtonnent dans l'obscurité, la lune éclairant ici ou là leur chemin. Sans source de lumière, toute action nécessitant de la coordination ou d'y voir clairement se fait avec un Désavantage, ce qui signifie jeter deux dés pour un test de Sauvegarde ou de Ressource et garder le résultat le plus bas.

Des voyous, dispersés autour de l'entrepôt, ont été embauchés pour garder un œil sur les intrus ou les agents de la loi un peu trop curieux. Vous pouvez utiliser cela pour montrer d'autres applications des Sauvegardes. Par exemple, les Investigateurs rampent à travers les pièces en ruines pour éviter de faire craquer le sol [Sagesse], passent à côté de voyous somnolant [Dextérité], ou les frappent avec la crosse d'un revolver avant qu'ils ne donnent l'alarme [Force].

Les voyous se battent avec des poings américains et des matraques. Si les Investigateurs les combattent, ils doivent tester leur Sauvegarde de Force pour éviter d'être blessés. Lorsqu'ils lancent les dés pour attaquer, les Investigateurs peuvent soit faire un test de Sauvegarde de Force (s'ils se battent au corps à corps), soit un test de Sauvegarde de Dextérité (s'ils tirent avec une arme à feu). En effet, le MJ ne jette jamais les dés pour les protagonistes, à part pour déterminer les dégâts infligés.

Les voyous

Les voyous ont 6 points de vie et infligent 3 points de dégâts lorsque les Investigateurs ne parviennent pas à les éviter (ou si vous préférez, vous pouvez infiger des dégâts aléatoires : 1d6). Ils évitent également 1 point de dommage lors de la première attaque qu'ils subissent en combat (il s'agit de leur Armure, cela permet de rendre les adversaires importants plus difficiles à vaincre).

Le rituel

Une fois que les Investigateurs sont dans l'entrepôt, ont exploré un peu et ont soit déjoué la vigilance des voyous soit vaincu ceux qui les avaient vus, ils émergent sur une section innocupée d'un balcon. Au-dessous d'eux, ils découvrent la pièce centrale de l'entrepôt, dans laquelle se trouve un rassemblement de personnes vêtues d'une robe avec capuche.

Les adorateurs se tiennent en cercle, debout autour d'une caisse massive et d'un autel. Ils entonnent la fin d'un chant bourdonnant lorsque les Investigateurs arrivent. Un test de [Torche] révèle que les syllabes finales sont celles d'un charme dans un ancien dialecte arabe qui parle d'ouvrir une serrure ou une porte.

Derrière l'autel, un adorateur en robe jaune lève un couteau au-dessus d'une victime ligotée et baillonnée. Le chant cesse, et le couteau tombe, puis un cri étouffé s'ensuit tandis que l'adorateur plante le couteau dans le torse de la victime. À ce stade, les Investigateurs reconnaissent le corps de Moran. Ils doivent tous faire un test de Santé mentale – et quiconque obtient un **1 ou 2** laisse échapper un cri. Si personne n'échoue, les Investigateurs peuvent agir.

Une fois qu'ils ont agi – et fait un test de Sauvegarde approprié – décrivez comment le sang qui jaillit de de l'autel sacrificiel se regroupe autour de la caisse massive. Celle-ci se met à trembler et bascule un instant, avant que le bois éclate comme une explosion tandis qu'un souffle surnaturel procure des frissons aux Investigateurs présents. L'adorateur en robe jaune rejette son capuchon, révélant les traits pâles et enfoncés de Ronald Bride. L'homme lâche un hurlement inhumain tandis qu'une forme tentaculaire jaillit de la caisse de bois, puis aspire la vie de la journaliste agonisante.

Au milieu des cris, des hurlements et des éclats de bois, les Investigateurs doivent faire un nouveau test de [Santé mentale]. Ceux qui obtiennent 1 ou 2 sombrent dans l'inconscience. Les autres peuvent agir pour tenter de sauver Moran.

Voici quelques informations pour gérer cette situation :

- Ronald Bride a 18 points de vie, il inflige 1d6 points de dégâts lorsque les Investigateurs ne parviennent pas à l'éviter.
- Les adorateurs ont 6 points de vie et infligent d4 points de dégâts lorsque les Investigateurs ne parviennent pas à les éviter. Dès qu'il devient évident que les Investigateurs ont le dessus, les adorateurs quittent les lieux prestement.
- La créature qui aspire la vie de la journaliste a 24 points de vie. On peut l'attaquer avec une Sauvegarde de Force (en combat rapproché, auquel cas un échec indique que l'attaquant est enserré et devra être délivrée par quelqu'un d'autre) ou Dextérité (avec une arme à distance, auquel cas un échec indique qu'un jet d'acide blesse l'attaquant : 1d4 dégâts).
- Les Investigateurs ont droit à trois actions (faites tester les Sauvegardes appropriées), après quoi Moran est vidée de toute vie par la créature ou tuée par Ronald Bride.

Nom : Linda Adams Métier : Archéologue Archétype : Aventurier

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
12	16	12	9	9	8
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Fumée (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé Mentale
8 6 4	6 4	8 6 4

Points de Vie	Dé de vie
/ 13	8

Dégât armé	Dégât sans arme
6	4

Matériel et équipement :

Un couteau, un derringer (munitions d6) un guide à propos des reliques de l'antiquité du Professeur Comte.

Capacités spéciales

Agile : Lorsqu'une Sauvegarde nécessite des capacités athlétiques, comme grimper, sauter ou se balancer, vous avez un Avantage (jetez deux dés et gardez celui de votre choix).

Main sûre : Une fois par heure de jeu, vous réussissez automatiquement un test d'attaque à distance.

Nom : Brian Hamilton Métier : Professeur Archétype : Savant

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
6	10	6	12	15	15
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Fumée (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé Mentale
4	8, 6, 4	6, 4

Points de Vie	Dé de vie
/ 11	4

Dégât armé	Dégât sans arme
4	1

Matériel et équipement :

Une montre à gousset et une sacoche avec du matériel pour prendre des notes.

Capacités spéciales

Déduction : Une fois par partie, vous pouvez appliquer votre capacité de déduction et de raisonnement pour obtenir une conclusion. Cela oblige le MJ à vous donner un indice concernant la prochaine étape de votre enquête.

Érudit : Une fois par heure de jeu, vous pouvez réussir automatiquement un test de Sauvegarde d'Intelligence ou de Sagesse

Nom : Richard Whitner Métier : Trafiquant d'armes Archétype : Brute

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
13	13	8	12	9	13
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Fumée (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé Mentale
6 4	8 6 4	8 6 4

Points de Vie	Dé de vie
/ 12	6

Dégât armé	Dégât sans arme
6	4

Matériel et équipement :

Un couteau de combat, un fusil (munitions d6) et un derringer (munitions d6).

Capacités spéciales

Château de cartes : Une fois par partie, vous pouvez trahir un allié, PJ ou non – et expliquer ce qui se passe –, pour éviter les dégâts d'un test de Sauvegarde de Sagesse ou Charisme raté.

Jauger l'ennemi : Vous avez l'œil pour repérer les faiblesses : gagnez + 1 pour toucher et pour calculer les dégâts contre un adversaire, à condition de faire un test de Torche après l'attaque.

Nom : Edward Lancaster Métier : Prêtre Archétype : Philantrope

Force	Dextérité	Constitution	Sagesse	Intelligence	Charisme
6	10	11	16	9	14
contre dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés	contre dégâts physiques qui peuvent être esquivés	contre poison, maladie, mort	contre la tromperie, les illusions et la complexité	contre les énigmes, la science étrange	contre le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la séduction

Torche (Repérer, se remémorer, chercher)	Fumée (Contraindre, sociabiliser, intimider)	Santé Mentale
6 4	8 6 4	8 6 4

Points de Vie	Dé de vie
/ 13	8

Dégât armé	Dégât sans arme
6	1

Matériel et équipement :

Une bible et un crucifix.

Capacités spéciales

Médecin de terrain : Une fois par heure de jeu, en-dehors d'un combat vous pouvez soigner la perte de 1d6 Points de Vie perdus.

Verbe blessant : Vous pouvez utiliser Charisme pour les attaques (au lieu de Force ou Dextérité), du moment que vos adversaires peuvent vous entendre et vous comprendre. Lancez les dégâts comme si vous étiez armé. Si la victime tombe à 0 Points de Vie, elle est Hors Jeu mais n'est pas tuée.

Précommande participative
28/05 à 12h

https://www.gameontabletop.com/crowdfunding-118.html