

RÈGLES OPTIONNELLES C'THULHU GUMSHOE

RÈGLES OPTIONNELLES • MODIFIÉ LE 09/07/2008 PAR CARTER

Après avoir testé le système Gumshoe, voici quelques nouvelles règles pour la gestion du combat et des compétences générales. Comme pour celles présentées dans le livre de règle, vous pouvez faire votre propre "sauce" parmi celles proposées ci-dessous.

Compétences Générales

Lorsque qu'un joueur dépense des points dans une compétence générale (autre que les compétences Equilibre Mental, Santé ou Premiers Soins), si son score avant la dépense est supérieur ou égal à 10, le Seuil de Difficulté pour le jet est diminué de 1. Cela traduit le niveau expérimenté du personnage dans la compétence. Lorsque son niveau passe sous le seuil de 10, il ne bénéficie plus de cet avantage. Cette perte traduit la fatigue, le stress, la suractivité...

Exemple : Je dispose d'un score en Conduite de 13. Lors d'une poursuite en voiture, je dépense 3 points dans la compétence, ce qui réduit mon score à 10. Je jette le dé et obtiens un 3 auquel j'ajoute mon bonus de 1 pour un résultat total de 4. Avec mon score de 10 je continue de bénéficier du bonus de +1 lors de mon prochain jet en Conduite.

Niveaux de Difficulté

Voici une liste des Niveaux de Difficulté applicables à C'thulhu :

Routinier : 2
Facile : 3
Moyen : 4
Difficile : 5
Très Difficile : 6
Monstrueux : 7
Innommable : 8

Tests en Opposition

Lors d'une opposition entre un PJ et un PNJ, on détermine quel personnage est considéré comme actif et lequel comme passif. Chacun effectue un jet dans une compétence et on compare leurs résultats. Celui qui obtient le plus grand résultat remporte l'opposition ; en cas d'égalité on compare leurs scores dans leurs compétences respectives et le score le plus élevé l'emporte. Si les scores des compétences sont identiques, le personnage passif remporte l'opposition.

Exemple : Mike (Athlétisme à 6) souhaite semer un cultiste (Athlétisme à 5). On considère Mike comme le personnage actif et le cultiste comme le personnage passif. Mike dépense 3 points et obtient un 3 à son jet de dé pour un total de 6 ; le Gardien dépense 2 points et obtient un 4 à son jet de dé pour un total de 6 également. Le score d'Athlétisme de Mike est 3 (score de 6 moins les 3 points dépensés), celui du cultiste est également de 3 (score de 5 moins les 2 points dépensés). Comme le cultiste est le personnage passif, il remporte l'opposition.

Attaque de flanc ou dans le dos

Un personnage qui effectue une attaque de flanc bénéficie d'un bonus de +1 à son jet d'attaque. Une attaque effectuée par derrière octroie un bonus de +2 au jet d'attaque.

Cibler

Un personnage peut souhaiter viser un point spécifique lors de son attaque pour accroître les dégâts infligés.

Taille de la cible [Niveau de difficulté / Modificateur de dégâts]

Moyenne (bras, valise) [+1 / aucun]
Petite (main, tête) [+2 / +1]
Précise (œil, cœur, serrure) [+3 / +2]

Vider son flingue

Dans certaines situations extrêmes, un personnage armé de son flingue voudra s'en sortir coûte que coûte. Il peut choisir de vider son flingue en un tour sur ses ennemis. De ce fait le joueur bénéficie d'un bonus de 2 Points pour son jet en Armes à feu. L'inconvénient est que le tour suivant le personnage se retrouve avec une arme vide.

Viser

Un personnage qui choisit lors de l'utilisation d'une arme à feu ou d'une arme de jet de viser sa cible pendant un tour, bénéficie d'un bonus au jet de 1 point pour son tir le tour suivant si elle est immobile ou se déplace normalement. **On ne peut cumuler cet avantage sur plusieurs tours.**

Exemple : J'ai un score en Armes à feu de 8. Mon personnage est caché dans un entrepôt de mafieux. J'en vois un dans ma ligne de mire et je décide de le mettre en joue durant ce tour avec mon flingue. Le tour suivant je décide de dépenser 3 points en Armes à feu. Le score du dé est 2 auquel je rajoute mes 3 points dépensés + bonus de 1 point (visée) + bonus de 1 point (aucun abri ne protège ma cible) : j'obtiens un total de 7 à mon action.

Dégâts

Les dégâts proposés ci-dessous sont légèrement modifiés par rapport à ceux du livre de règle afin de majorer l'écart entre les dégâts à mains nues et armes à feu.

Coup de poings, coup de pied : 1D6-3

Armes improvisées de petite taille, matraque, nerf de bœuf, couteau, bâton : 1D6-2

Armes improvisées de grande taille, machette, armes à feu de petit calibre : 1D6

Armes à feu de gros calibre : 1D6+1

Armes à feu de très gros calibre : 1D6+2

Dégâts (bis)

Voici une variante pour le calcul des dégâts. Au lieu de lancer 1D6 et d'appliquer les modificateurs de l'arme pour déterminer les dégâts, vous pouvez prendre la marge de réussite de l'action à laquelle vous ajoutez les modificateurs de l'arme ainsi que les modificateurs comme la portée, l'armure...

Exemple : J'ai un score en Armes à feu de 8. Mon personnage se retrouve pris dans une fusillade dans un garage. Un ennemi à courte portée est protégé à moitié par une voiture. Je décide de dépenser 4 points dans ma compétence Armes à feu pour lui tirer dessus avec mon revolver. Le score du dé est 4 auquel j'ajoute mes 4 points dépensés. Le score de l'arme est +0, donc mon résultat total est 8 (9 si j'applique la règle de portée ci-dessous). Le seuil de réussite étant de 4, j'inflige donc 4 points de dommage (6 points avec la règle ci-dessous : 9-4 de la marge de réussite + 1 point de la portée courte).

Portée des armes

Pour l'utilisation des armes à feu, les modificateurs ci-dessous sont appliqués pour le jet de compétence ainsi que pour les dégâts. En effet, il est beaucoup

plus facile et meurtrier de tirer sur une cible à bout portant qu'à longue portée.

Bout portant +2
 Portée courte +1
 Portée moyenne +0
 Portée longue -1

Critiques

Certains reprochent au système Gumshoe la non prise en compte des réussites et échecs critiques. Voici comment pallier ce problème.

- **Succès Critique** : Si lors d'une action, le score du dé obtenu est 6, vous pouvez relancer ce dé. Vous ajoutez au score les points que vous aviez dépensés pour votre action, et en cas de réussite au seuil de difficulté initial vous obtenez un succès critique.

- **Echec Critique** : Si lors d'une action le résultat du dé est 1, vous relancez le dé. Dans le cas où vous aviez échoué votre action, si le nouveau score du dé est 1 c'est un échec critique, autrement c'est un échec simple. Dans le cas où vous aviez réussi votre action même avec un 1 au dé, si le nouveau score du dé est 1 alors c'est un échec critique. Dans le cas contraire vous réussissez votre action.

Les résultats des échecs et succès critiques sont à la discrétion du Gardien (doubler les dégâts infligés, accroître la perte de points dans la compétence...)

Exemple : Mon personnage doté d'un score en Mécanique de 6 effectue une réparation sur le moteur d'un véhicule. Je dépense 3 points pour cette réparation pour un seuil de difficulté de 4 et j'obtiens un 1 au dé pour un total de 4. Le 1 obtenu au dé m'oblige à le relancer et j'obtiens de nouveau un 1. Le Gardien décide que lors de l'opération j'ai cassé une pièce du moteur qui rend ce dernier inutilisable. Dans le cas où le nouveau jet aurait été différent de 1, j'aurais réussi mon action avec mes 3 points dépensés en Mécanique.

