

Les
Chroniques
des Féals



Les Chroniques de Cthulhu

... ou L'Appel des Féals ?

L'Appel de CTHULHU®

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

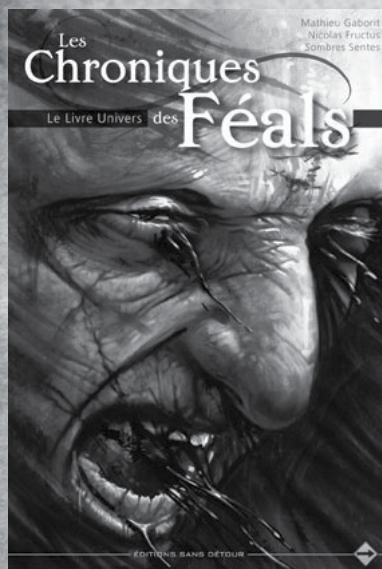


Les Chroniques des Féals est un jeu de rôle inspiré de la trilogie éponyme de Mathieu Gaborit et parue aux éditions Bragelonne. Cette suite a été développée par Mathieu Gaborit et les Sombres Sentes, avec le soutien des éditions Sans Détour et Bragelonne.

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle d'épouvante inspiré des oeuvres de l'écrivain américain H.P. Lovecraft, sous licence de Chaosium Inc.

Les aides de jeux proposées en libre téléchargement sur le site des éditions Sans Détour ont été réalisées à titre gracieux par l'ensemble des intervenants qui ont permis leur réalisation, et diffusées avec leur consentement.

Aides de jeux et scénarios sur www.sans-detour.com



Idée originale et rédaction

Jérôme Rutily

Illustrations

Nicolas Fructus, Christian Grussi

Relecture et corrections

Jérôme Isnard

Mise en page

Jérôme Isnard

Contact

jerome.rutily@laposte.net

Table des matières

Adaptation des termes.....	3
Énergies / conditions	
Traits et domaines	
Voies mimétiques, particules.....	4
Compétences communes	
Compétences spécialisées	
Dons / aspects	
Définition des personnages.....	5
Création	
Conversion à partir de l'AdC	
Résolutions des actions.....	6
Tests	
Aspects	
Table exodine / des Anciens	
Gestion du zéro	
Blessures et guérison	
Contrôle et Passion.....	7
Horreur	
Conversion des actions propres à l'AdC	
Figurants rapides.....	8

Remerciements

Jérôme Rutily

Tout ça c'est à cause des Sombres Sentes. C'est à eux que vont naturellement mes remerciements...

... à Camille, pour cette première partie qui m'a fait tomber amoureux d'un univers que je trouvais médiocre jusque-là.

... à Philippe, pour ce système de jeu moderne, bien pensé et ludique. C'est quand même de ça qu'on parle ici !

... et à Jérôme, pour ne jamais m'avoir refoulé, alors qu'il voudrait peut-être avoir d'autres joueurs à sa table pour faire sa promo tranquille pendant les conventions.

Jérôme Isnard

Remerciements chaleureux à Cége et Lisette pour leur aide précieuse dans l'élaboration de ces aides de jeu, aux éditions Sans Détour dans leur ensemble pour leur confiance et leur amitié, et à tous ceux qui font vivre le jeu de rôle.

Les Chroniques de Cthulhu

... ou l'Appel des Féals ?

Je n'ai jamais été un grand fan de *L'Appel de Cthulhu*. Pourtant, je reconnais qu'il a fait apparaître dans les années 80 un style de jeu très différent, et que le JdR moderne lui doit énormément.

J'aime le jeu d'enquête, et j'aime le jeu d'horreur. Alors qu'est-ce qui me bloque ? Je me suis rendu compte que c'était l'héritage du système de jeu, plein de petits détails techniques qui, au final, n'ont que peu d'influence lorsqu'on veut mettre l'accent sur l'ambiance.

Dans le système *Ludique/Simulationniste/Narrativiste*, je pense que l'aspect *Ludique* est trop souvent mis de côté quand on parle d'horreur. Pour moi, il est primordial : il faut que le joueur ressente que ce sont ses choix qui ont sauvé ou empiré la situation de son personnage, qu'il ne soit pas passif.

Il y a peu, j'ai découvert un nouveau jeu d'horreur, médiéval fantastique, pourtant, avec un système intégré que j'ai trouvé vraiment bon : *Les Chroniques des Féals*.

Voici donc un essai d'extraire un système générique de celui des *Chroniques des Féals*, en y enlevant tout ce qui est spécifique à son univers si particulier, mais en gardant les mécanismes de l'horreur. L'intérêt est, à terme, de pouvoir appliquer ce système à d'autres univers, comme celui de *L'Appel de Cthulhu*.

Bonne lecture, et bon jeu !

Jérôme

Adaptation des termes

Nous allons commencer par redéfinir tous les termes utilisés dans *Les Chroniques des Féals* - lorsque cela est nécessaire.

Énergies / conditions

L'Onde devient le Contrôle, le Fiel devient la Passion. Il vaut mieux, de manière générique, parler de conditions plutôt que d'énergies. Ainsi :

- les points de Contrôle s'utilisent pour relancer les dés à condition que le personnage contrôle la situation, serein,
- les points de Passion s'utilisent pour ajouter des dés au lancer à condition que l'action touche le personnage, qu'il mette ses tripes dedans.

La Source n'existe plus en temps qu'entité créatrice. De même, le Néant perd son sens d'entité destructrice pour devenir l'Horreur, un simple mécanisme de narration.

Traits et domaines

Les domaines sont Corps, Esprit, Âme et Pouvoir - à la place de Foi. Les traits qui les composent sont désormais les suivants :

- Corps : Adresse (C) + Vigueur (P)
- Esprit : Éducation (C) + Intuition (P)
- Âme : Empathie (C) + Présence (P)
- Pouvoir : Volonté (C) + Inspiration (P)

Dans le présent document, je suppose que vous connaissez les 2 systèmes de jeux, et que vous avez accès au moins au Livre-Univers des Féals, même si l'Appel de Cthulhu vous sera plus qu'utile pour toutes les descriptions de l'univers.

Abréviations

CdF : Les Chroniques des Féals

AdC : L'Appel de Cthulhu V6

(C) : lié à la condition Contrôle

(P) : lié à la condition Passion

(sp.) : spécial / nécessitant une spécialité

PNJ : personnage non joueur, figurant

PJ : personnage joueur

D10 : dé à 10 faces

MJ : maître du jeu

Conversion des traits

CdF	Équivalence	Définition
Adresse	Adresse	Agilité, habileté, maîtrise
Vigueur	Vigueur	Force, résistance
Logique	Éducation	Savoir, mémoire, réflexion
Instinct	Intuition	Sens
Sagesse	Empathie	Aptitudes sociales
Présence	Présence	Charisme naturel
Volonté	Volonté	Force mentale
Inspiration	Inspiration	Génie, sensibilité artistique

Compétences communes

J'ai repris la liste des compétences de l'AdC qui ne commencent pas à 0% et les ai intégrées à celles des CdF. Cette liste de compétences communes peut être adaptée pour mieux coïncider avec votre univers ou votre époque de jeu.

Compétences spécialisées

Les compétences spécialisées données en encart sont non-exhaustives. Plusieurs sont là pour coller à l'ambiance 1920 et au style de jeu Investigation.

Voies mimétiques, particules

Ils n'ont pas lieu d'être et n'existent pas dans cette version du système. Des voies de sorcellerie peuvent éventuellement être acquises comme des compétences spécialisées.

Compétences communes

Les compétences communes commencent au niveau 1 pour tous les personnages. Elles correspondent à des actions que tout le monde peut entreprendre sans formation ni apprentissage spécifiques.

Compétences spécialisées

Chacun est libre de créer les compétences spécialisées qu'il souhaite. Elles nécessitent un entraînement ou un apprentissage spécifiques pour être connues et utilisées.

Dons / aspects

Je préfère utiliser le terme aspect plutôt que don. Chaque aspect allie un côté positif et un côté négatif.

Il n'y a évidemment plus de dons / aspects mimétiques, même si la lecture d'ouvrages de sorcellerie peut accorder des aspects particuliers traduisant le gain de pouvoir acquis.

Compétences

Compétences communes		Compétences spécialisées	
Nom	Définition	Nom	Définition
Aplomb	Calme, sang-froid, résistance à l'horreur	Acrobatie	Contorsions, sauts périlleux, équilibrisme
Athlétisme	Activités physiques et sportives	Art (sp.)	Créer des oeuvres d'art, connaître les artistes
Attention	Vigilance	Combat (sp.)	Utiliser un type d'armes
Autorité	Intimider, commander, interroger	Connaissance (sp.)	S'y connaître dans un domaine particulier
Baratin	Bluffer, mentir, tromper	Enseignement	Savoir transmettre ses connaissances
Bibliothèque	Effectuer des recherches documentaires	Filouterie	Faire les poches, crocheter une serrure
Bricolage	Réparer, modifier à la hâte	Gestion	Gérer des affaires
Corps à corps	Se bagarrer	Hypnose	Pratiquer l'hypnose et la régression
Culture générale	Savoirs scolaires et courants	Intrigue	Décrypter les mystères
Furtivité	Se cacher, se mouvoir en toute discrétion	Langue (sp.)	Parler / lire une langue
Influence	Persuader, paraître respectable	Métier (sp.)	Savoir professionnel
Négociation	Marchander, évaluer un bien	Médecine	Connaître les maladies et savoir les soigner
Perspicacité	Analyse des comportements	Psychanalyse	Connaître et soigner les troubles mentaux
Savoir-vivre	Bienséance, respect des us	Sorcellerie (sp.)	Savoirs/pratiques occultes
TOC*	Rechercher un objet dans un lieu particulier	Survie (sp.)	Survivre en milieu naturel
		Technique (sp.)	Savoir technologique
		Transport (sp.)	Conduire un véhicule

* comment ne pas garder le célèbre Trouver Objet Caché ?

Définition des personnages

Création

Utilisons les règles de création des PNJ (CdF, p.300) en considérant que nos PJ sont des intervenants de niveau moyen (3). Chaque joueur doit donc répartir, pour son personnage :

- 16 points dans les traits,
- 24 points dans les compétences,
- 6 points dans les aspects.

Conversion à partir de l'AdC

L'ensemble de ce qui est dit ici n'est qu'un guide pour obtenir rapidement un personnage. Vous êtes évidemment libre à tout moment de déplacer un point d'un score à un autre.

Traits

Il faut répartir les 16 points, pour obtenir un résultat proche de l'original. Référez-vous à la table d'équivalence ci-dessous, par exemple, puis répartissez les éventuels points restants.

Compétences

Pour chaque compétence du personnage, calculez son nouveau score en divisant le pourcentage par 22 et en arrondissant le résultat au supérieur.

Exemple : un score de compétence de l'AdC compris entre 1 et 22 équivaut à 1 point de compétence. Un score de compétence de l'AdC compris entre 45 et 66 équivaut à 3 points de compétence. Un score de compétence de l'AdC supérieur à 89 équivaut à 5 points de compétence.

Lorsque plusieurs compétences correspondent à une seule dans le présent système, prenez le plus haut score.

Notez les compétences et, pour chaque compétence commune choisie, retirez 1 au nombre de points à dépenser (le premier niveau est toujours offert). A la fin, harmonisez en montant ou baissant certaines compétences pour arriver à un total de 24 points.

N'augmentez l'Aplomb que si celui-ci n'était pas nul dans la version AdC du personnage converti.

Aspects

Relisez le background du personnage, ses cercles d'influence, son niveau de vie, sa personnalité, son occupation, son équipement... et choisissez les aspects qui y correspondent.



Précision:

Je considère qu'il n'est pas obligatoire de choisir une spécialité dans les compétences spécialisées pour le niveau 1, mais elle est requise pour les niveaux suivants.

Équivalences des traits

Un score AdC :

- en dessous de 10 équivaut à un trait de valeur 1,
- au dessous de 13 équivaut à un trait de valeur 2,
- au-dessous de 18 équivaut à un trait de valeur 3.
- de 18 ou plus équivaut à un trait de valeur 4.

Traits	Valeurs équivalentes AdC
Adresse	Score de Dextérité
Vigueur	Moyenne de Endurance, Force et Taille
Éducation	Moyenne de Education et Intelligence
Présence	Score d'Apparence
Volonté	Score de Pouvoir

Pulp ?

Note : Le choix du niveau moyen (3) tourne parfaitement, mais il implique des pools de dés assez restreints pour les joueurs et leurs personnages. Il ne faut donc pas hésiter à aller vers le niveau supérieur (4) si vous voulez une ambiance plus Pulp.

Résolution des actions

Dans l'ensemble, la résolution est la même que dans le système des *Chroniques des Féals*. Si un point n'est pas mentionné ici, c'est qu'il faut le jouer exactement comme décrit dans le *Livre Univers* (CdF).

Tests

Pour mémoire, voici comment se résout un test «normal» :

- Lancer un nombre de D10 égal à une compétence du personnage.
- Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal au seuil de l'action (généralement le domaine choisi) est un succès.
- Le nombre de succès est comparé à la difficulté de l'action (ou au résultat adverse).
- En cas de réussite, les succès excédentaires indiquent la qualité.

Aspects

Pour mémoire, voici comment peut être utilisé un aspect de valeur N pendant le jeu (un seul choix possible) :

- attribuer un bonus de N au seuil d'action,
- attribuer un malus de N au seuil d'action adverse,
- attribuer un bonus de N succès à une action si elle est réussie,
- attribuer un malus de N succès à une action adverse si elle est réussie,
- attribuer un malus de N au seuil d'action si l'aspect est handicapant,
- forcer un comportement du personnage, positif ou négatif.

On n'active jamais plus de 2 aspects en même temps. Ils ne peuvent jamais permettre de lancer plus de dés ou modifier le niveau d'une compétence.

Table exodine / des Anciens

Afin de la rendre plus générique, il convient de renommer la table exodine en table des Anciens. Elle est reproduite dans l'encart ci-dessous.

Gestion du zéro

Lorsqu'un 0 sort sur un D10, le joueur peut choisir de lui donner la valeur 10 (échec automatique) ou 0 (réussite automatique). La seconde option donne un point d'Horreur au MJ, qui pourra l'utiliser plus tard. Si le jet ne contient aucun succès autre que des 0, l'action est ratée et le MJ gagne autant de points d'Horreur que de 0.

Blessures et guérison

La Source et les féals ne peuvent bien entendu pas intervenir. En conséquence, il faut légèrement modifier le cycle des dommages.

Après un anéantissement, la nécrose sévit jusqu'à ce qu'elle soit stoppée ou qu'elle ait noirci toutes les cases d'un domaine - si toutes les cases sont noircies, c'est la mort. Si la nécrose est stoppée, on peut alors soigner le personnage selon les règles prévues dans CdF. Toutefois, à chaque fois, une séquelle est notée comme un aspect de niveau égal au nombre de cases noircies avant que la nécrose ne soit stoppée.

Le principe de résurgence n'existe plus.

Le domaine Pouvoir peut être attaqué par des situations horribles (*cf. Horreur*) et seule la restauration naturelle peut le guérir. Si un personnage a son Pouvoir anéanti, tous ses malus associés sont retirés mais son être est désormais complètement noir et corrompu. Bienvenue en case PNJ !

*C'est pas mort
ce qui à jamais
dort...*

Table des Anciens

Niveau	Groupe	Taille	Difficulté	Qualité	Compétence	Durée
1 (faible)	Individu	Minuscule	Facile	Ordinaire	Apprenti	Secondes
2 (moyen)	Famille	Petit	Moyen	Bon	Novice	Minutes
3 (fort)	Taverne	Moyen	Difficile	Très bon	Compagnon	Heures
4 (excellent)	Marché	Grand	Très difficile	Excellent	Initié	Jours
5 (légendaire)	Village	Enorme	Extrême	Exceptionnel	Maître	Semaines
6 (divin)	Ville	Gigantesque	Insurmontable	Mémorable	Dieu	Mois

Contrôle et Passion

La gestion des conditions est identique à celle de l'Onde et du Fiel dans CdF :

- Un point de Contrôle, dépensé après le lancer de dés, permet de relancer autant de dés échoués que désiré (sauf les 0/10). On peut recommencer autant de fois que son trait de Contrôle dans le domaine testé pour l'action en cours. Lorsque l'on fait appel au Contrôle, on ne peut avoir une réussite de qualité supérieure à 1, quel que soit le résultat des dés obtenus.
- Un point de Passion, dépensé avant le lancer de dés, permet de rajouter un dé au total lancé, sans pouvoir dépasser 9 dés au total. On peut dépenser au maximum autant de points - et rajouter autant de dés - que son trait de Passion dans le domaine testé pour l'action en cours. Une fois que l'on s'adonne à la Passion, il n'est plus possible de se Contrôler tant qu'un résultat n'a pas fait moins de succès que le trait de Contrôle du domaine de l'action en cours. Jusqu'à ce que cela arrive, les dés de Passion gagnés continuent à être lancés à chaque action, et il n'est pas possible d'initier une action qui dépendrait principalement d'un trait de Contrôle.

La récupération des points de conditions est par contre différente : ici, pas d'entités à prier mais des actions longues à effectuer pour faire remonter les compteurs. Pour le Contrôle, il faut rester au calme pendant une journée pour regagner 1 point. Pour la Passion, il faut être en immersion dans une activité qui passionne le personnage (musique, jeu, drogue, soirées mondaines) durant une journée également pour récupérer 1 point. On doit pouvoir considérer, lorsque les séances de jeu sont décousues, que les personnages ont le temps qu'il faut pour récupérer leur niveau maximum.

Horreur

Voici comment gérer l'horreur.

Le MJ commence la partie avec un nombre de points d'horreur à déterminer suivant la difficulté et le stress voulus par le scénario. Il gagne des points d'horreur supplémentaires lorsque :

- un joueur tire des 0 sur son jet et les choisit comme succès,
- un joueur obtient des 0 sans autre succès sur son jet,
- un personnage se comporte de manière propre à stimuler l'horreur du scénario.

Le MJ peut dépenser ses points d'horreur de 3 façons différentes :

- pour annuler un succès sur le lancer d'un joueur (1 point)
- pour imposer un aspect à un joueur (5 points pour 1 niveau d'aspect)
- pour imposer une scène horridique de difficulté égale au nombre de points dépensés (1 à 6). Tous les joueurs doivent réussir un jet de compétence Aplomb sous Pouvoir. Si le jet est raté, la différence avec la difficulté donne le nombre de dégâts qui sont infligés au personnage, répartis entre son Pouvoir (jamais plus d'1 case) et les autres domaines.

Vous l'aurez compris, au début du scénario, prévoyez vos scènes horridiques et prenez le nombre de point d'horreur minimum pour les jouer. Tout le reste, donné par les actions des personnages, est du bonus. Il ne devrait quasiment plus vous rester de points à la fin du scénario, si vous avez posé une pression suffisante sur vos PJ.

Conversion des actions propres à l'AdC

Les scénarios pour l'AdC contiennent souvent des tests à faire effectuer aux investisseurs. Voici comment les traduire avec les présentes règles.

Jet de SAN

Évidemment, les règles de scènes horridiques données ci-dessus sont là pour ça. Mais il faut être capable de doser le nombre de points d'horreur à mettre dans la scène par rapport à la SAN qui aurait été perdue. Un personnage moyen de l'AdC possède environ 60 SAN. On peut donc estimer qu'une coche de Pouvoir vaut environ 10 SAN. Du coup, les pertes fixes de SAN inférieures à 10 sont traduites par 1 point d'horreur, celles entre 10 et 20 SAN valent 2 point d'horreur, etc.

Pour les tests où il faut faire un jet, créez une scène avec autant de points d'horreur que le nombre de dés lancés, si le test est échoué.

Si plus d'un point de dégât est infligé, choisissez comme suit le domaine suivant :

- Corps si le personnage a une raison d'être blessé,
- Esprit s'il apprend une information non euclidienne (dans les livres de sorcellerie, par exemple),
- Âme s'il voit ou rencontre une chose non euclidienne (la plupart des visions d'horreur).

Vous pouvez en plus, si vous le désirez, faire un jet sur la Table des chocs psychologiques (AdC, p104) chaque fois qu'un personnage coche une case de Pouvoir.

*Ne regardez jamais
la nuit en face,
les ténèbres nous
laissent.*

Pour moi, la magie est essentiellement réservée aux PNJ et, lorsque le scénario en dépend, mieux vaut que le sortilège fonctionne lorsqu'il le doit. Du coup, je préfère quelque chose de souple que la narration pourra tordre facilement plutôt que de définir des choses trop rigides.

Jet d'Attributs

Assez logiquement, il sera facile de trouver une compétence commune qui regroupe l'utilisation brute de tel ou tel attribut. Athlétisme, Attention, Culture générale, Influence et Aplomb sont vos amis !

Dans les scénarios où il est spécifié un multiplicateur M (2x FOR pour enfoncer une porte par exemple), demandez un jet qui requiert 5-M succès (3 dans notre cas, par exemple).

Enfin, pour les jets de chance, vous avez des D10 à disposition... gardez-les tel quels !

Lecture et étude d'un livre

Gérez-les comme une action prolongée identique à un apprentissage (cf. CdF, p.237) qui se soldera, en cas de succès, par l'obtention d'un nouvel aspect, d'une compétence...

Dans tous les cas (réussite ou échec), infligez une scène horrifique (et une séquelle) au personnage suffisamment inconscient pour avoir travaillé sur ce livre.

Magie

Il faut considérer la plupart des sortilèges comme des actions prolongées de la compétence Sorcellerie avec le domaine Pouvoir. Comme pour les livres, le rituel se soldera par une scène horrifique. On peut considérer chaque sortilège comme un aspect qui permet d'avoir accès à ce pouvoir particulier à chaque fois (puisque rares sont les personnages à connaître des dizaines de sorts).

Pour quelque chose de plus détaillé, il est possible de créer une compétence par type de sortilèges (Contact / Invocation / Appel / Magie haute / Magie basse). Réintroduire les particules comme des vrais-noms connus nécessaires à l'utilisation de la magie peut être une option intéressante.

Figurants rapides

C'est bien beau de savoir combien de points utiliser pour créer un antagoniste récurrent dans une campagne mais, lorsqu'on improvise beaucoup, il est bon de pouvoir créer des caractéristiques rapidement pour un PNJ qu'on n'avait pas prévu, mais qui pourra prendre de l'importance par la suite.

L'AdC prévoit ça très bien (AdC, p.206), inspirons-nous en ! Mais n'oublions pas les règles de niveau de personnages (CdF, p.300).

L'avantage par rapport à une répartition avec compétences, c'est qu'on peut beaucoup plus facilement ne faire qu'une partie du PNJ à la volée (sa plus haute spécialité souvent) et le compléter plus tard sans risque d'avoir à revenir sur le choix fait pendant la partie.

Niveau

Il n'y a qu'à choisir. Rappelez vous, pour l'équilibre, que les PJ sont de niveau 3 à la création (ou 4 si vous êtes partis sur quelque-chose de plus Pulp).

Domaines

Répartissez les points suivants dans les 4 domaines - Corps, Esprit, Âme et Pouvoir :

- niveau 1 : 4 / 3 / 3 / 2
- niveau 2 : 4 / 4 / 3 / 3
- niveau 3 : 5 / 4 / 4 / 3
- niveau 4 : 5 / 5 / 4 / 4
- niveau 5 : 6 / 5 / 5 / 4
- niveau 6 : 7 / 6 / 5 / 4

Spécialités

Donnez au figurant autant de spécialités que son niveau. La plus importante a un score égal à ce niveau+1, et chaque autre spécialité diminue ce score de 1 (un figurant niveau 4 à une spécialité à 5, une à 4, une à 3, et une dernière à 2).

Les spécialités sont comme la compétence métier, regroupant à la fois savoir, savoir-faire, et connaissance d'un milieu (la spécialité Soldat sert à la fois à combattre, à entretenir ses armes et à connaître la taverne où les miliciens descendent le soir).

Oubliez complètement les compétences et jetez 1D10 unique pour tout ce qui ne rentre pas dans ces spécialités.

Aspects

Finissez en donnant des aspects à votre figurant pour traduire ses particularités, sa personnalité, etc.

Exemple : Dans une taverne, les PJ interagissent avec la vigie d'un navire irlandais. C'est un marin de niveau moyen (2). Réflexion rapide : ses priorités dans les domaines sont Corps 4, Âme 4, Esprit 3, Pouvoir 3. Sa première spécialité sera Marin (à 3 donc); laissons en suspens sa seconde spécialité.

Le MJ jettera donc 3 dés sous ces seuils pour tout ce qui concerne la marine, les ports... et 1 seul pour tout le reste.

Quand il prendra de l'importance dans le scénario, le MJ verra de lui attribuer sa deuxième spécialité et ses aspects (qui dépendront sans doute de la manière dont le MJ l'aura improvisé en roleplay). Pour gérer un bras de fer, pour le moment, ce n'est pas la peine.

Game Over ! En lisant ce document, vous avez perdu tous vos points de SAN... euh... vos coches de Pouvoir. Le seul moyen connu de les récupérer : utiliser ce système et faire un retour sur ce que vous en avez pensé.

À vous de jouer !