

# L'appel de Cthulhu



*C'est pas mortel qui a jamais dort  
Au cours des Eres peut mourir meme la mort*

**Je vous propose une aide de jeu mettant en place des règles simples (donc fluides) pour simuler des poursuites en voiture à L'appel de Cthulhu. J'ai rédigé cette aide il y a quelques années déjà (1991). Elle était parue dans le fanzine Dragon Colérique...**

La conduite repose sur deux éléments essentiels: la vitesse et l'état du terrain. Les deux facteurs sont divisés en six stades:

## Modificateur à la compétence de conduite en fonction du terrain

- 1: Etat horrible, tout à fait impropre à la conduite: -40%
- 2: Route en très mauvais état: trous, obstacles divers...: -30%
- 3: Pas terrible...: -10%
- 4: Route moyenne (typique d'une petite route de campagne): aucun modificateur
- 5: Bon état, route sans ornières: +10%
- 6: Parfait état. Correspond à une route de ville avec signalisation: +20%

## Modificateur à la compétence de conduite en fonction de la vitesse

- 1: Allure très lente (10 à 20 km/h) +40%
- 2: Allure lente +30%
- 3: Allure modérée +10%
- 4: Vitesse normale -----
- 5: Allure rapide -10%
- 6: Vitesse excessive (la voiture est au maximum de ses possibilités !) -20%

On remarque que sur une route d'état 5, on peut rouler à une vitesse 5 sans subir le moindre malus. La question de la vitesse et du terrain est donc réglée avec un seul jet de dés. Reste à savoir ce qu'il convient de faire pour rattraper une voiture.

*Prenons un exemple: John Lordford, détective, doit rattraper un gangster qui roule à la vitesse 4 sur une route d'état 3. Ce dernier fera donc ses jets de conduite avec un malus de 10%. Pour le rattraper, John doit (fort logiquement) rouler plus vite, c'est à dire à la vitesse 5 ou 6 et aura donc, au minimum, un malus de 20 %*

Pour gérer la poursuite, il suffit de déterminer combien de round de retard a le poursuivant. Par rang de vitesse supérieure, le poursuivant récupère un round. Simple, mais efficace !

## Les accidents:

Si le jet de conduite est raté, on regarde de combien:

10%: La voiture quitte momentanément la route mais peut rétablir la situation: perte d'un round

- 20%: la voiture entame un superbe tête à queue: perte de 5 rounds
- 30%: la voiture reste bloquée hors de la route
- 40%: la voiture se retourne, ses occupants y restent bloqués
- 50%: la voiture explose avec ses occupants...

*John Lordford a 3 rounds de retard sur son adversaire. Il a 50% en conduite. Sa vitesse et l'état de la route lui occasionnent un malus de 20%: son jet de dés se fait à 30%. Il obtient 54: sa voiture part en tête à queue et il perd 5 rounds sur son poursuivant: la course est presque perdue ! Finalement, faisant montre d'un talent hors du commun, John arrive à la hauteur du gangster. A cet instant, celui-ci se met à lui tirer dessus !*



Il existe deux types de tirs: le tir au jugé et le tir visé. Dans le premier cas, on se contente de lancer 1D6 pour savoir si et où la cible est atteinte:

1-4: Manqué

5: un pneu (la voiture peut quitter la route)

6: un passager (perte de contrôle si le conducteur est gravement touché)

En ce qui concerne le tir visé, il suffit d'appliquer un malus à la compétence de tir, la localisation visée étant touchée en cas de réussite:

Vitesse:

1: -10%

2: -20%

3: -30%

4: -40%

5: -50%

6: -60%

**Attention: en aucun cas, le conducteur ne pourra effectuer de tir visé. Bien plus, si le conducteur tire, il aura un malus de 10% à son jet de conduite pour le round !**

*L'adversaire de notre héros a tiré au jugé (normal il conduit). Il réussit son jet et lance 1D6. Lordford est touché (6), mais n'encaisse que deux points de dégâts. Il garde le contrôle de son véhicule, la blessure n'étant pas majeure (5PdV). Les deux adversaires parviennent côte à côte...*

Une nouvelle fois, cette aide de jeu n'a pas pour objectif de faire le tour de la question. Il s'agissait bien plus de trouver un moyen de gérer la situation rapidement et de façon ludique. En définitive, une poursuite en voiture peut être réglée en quelques jets de dés avec ce système.