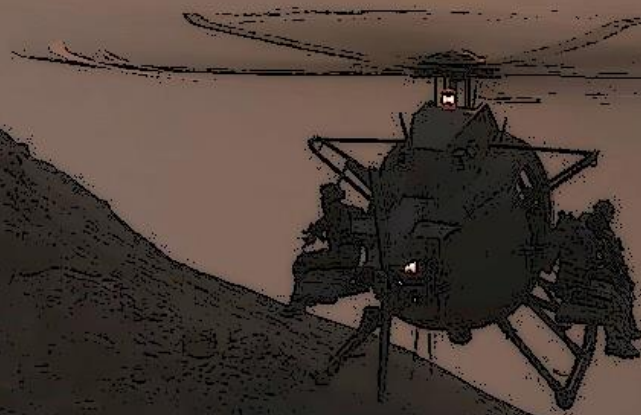


DARK OPERATORS



DELTA
GREEN

Dark Operators

Règles simplifiées pour Delta Green

Présentation

Dark Operators est basé sur les règles de [Cthulhu Express](#) par **Olivier Legrand**. Donc tout comme le matériau d'origine les modifications des règles de l'Appel de Cthulhu sont assez drastiques et peuvent être choquantes pour certains. Toutefois ces règles devraient vous permettre d'utiliser la plupart du matériel publié pour l'Appel de Cthulhu et/ou pour Delta Green de façon assez simple et directe. Les idées directrices qui ont piloté ces choix de simplification du vénérable ancêtre tentaculaire se retrouvent dans [Cthulhu Express](#) ainsi que dans le document de travail [Le Rappel de Cthulhu](#) également par **Olivier Legrand**.

Les règles de Dark Operators intègrent de façon plus focalisée le combat moderne tel qu'on le croise dans Delta Green et dans la plupart des œuvres de techno-thriller. Un élément qui semble assez central dans un jeu comme Delta Green où l'affrontement avec l'indicible est souvent moins frontale que dans beaucoup de scénario de l'Appel de Cthulhu, mais où en revanche les menaces plus classiques sont multiples. Si cette façon de jouer à Delta Green ne vous inspire pas, vous pouvez très bien utiliser [Cthulhu Express](#) en lieu et place ou mélanger les deux.

Dans Dark Operators les personnages des joueuses et joueurs sont des professionnels du monde du Renseignement, de l'Investigation ou du domaine militaire. Ils font partie de l'élite de leurs professions et peuvent donc réussir de choses exceptionnelles et parfois même survivre à une mort certaine. Toutefois, ils sont très loin d'être invincibles. Les combats aux armes à feu sont très dangereux (parce qu'en fait ça l'est !). Les règles introduisent également quelques options permettant d'introduire des nuances plus tactiques ou de prendre en compte le stress.

Cryoban (Avril 2020)

Sommaire

Créer un Opérateur.....	PAGE 3
Spécialités Typiques.....	PAGE 4
Tests et Pourcentages.....	PAGE 5
Scènes de Combat.....	PAGE 6
Domage et Survie.....	PAGE 8
Santé Mentale.....	PAGE 11
Créatures et Abominations.....	PAGE 12
Entités et Secrets Innommables.....	PAGE 13
Fiche d'Opérateur.....	PAGE 15

Créer un Opérateur

Les profils d'Opérateurs.

Les **Opérateurs** n'ont pas des profils de carrière habituels pour des raisons évidentes, ils sont envoyés sur le terrain pour des missions dangereuses d'infiltration, de combat, de renseignement ou autres. Il est donc logique que leurs caractéristiques et leurs profils reflètent cela sinon il est bien peu probable que les personnages aient eu la moindre chance d'être recruté en premier lieu.

Un personnage se crée en dix grandes étapes.

1. Identité : nom, âge, nationalité, spécialité et autres informations d'état civil.

2. Caractéristiques de base : Le joueur tire sept scores sur 2D6+6 et les répartit entre les sept caractéristiques de base de l'Opérateur : Force (FOR), Constitution (CON), Dextérité (DEX), intelligence (INT), Education (EDU), Pouvoir (POU) et Apparence (APP).

Il dispose ensuite de 4 points supplémentaires à répartir entre certaines de ses caractéristiques (selon sa profession – voir page suivante), sans dépasser 18 pour tous les scores (sauf l'EDU, qui peut atteindre 24). Si le personnage a la quarantaine ou plus, le joueur peut décider d'augmenter son EDU en diminuant ses scores de FOR, CON, DEX ou APP, sans descendre au-dessous de 8.

3. Valeurs de Tests : Pour chacune des sept caractéristiques du personnage, calculer un % de test *standard* (score x 5), un % *difficile* (score x 3) et un % *extrême* (score x 1).

4. Santé Mentale : Le joueur tire la valeur de SAN de l'Opérateur sur (2D6+6) x 5.

5. Points de Vie et Dommages : Le seuil de blessure (SB) est égal à (FOR + CON)/2 (arrondir en faveur du personnage). Le bonus de dommages dépend de la seule FOR : 12 ou moins = pas d'ajustement ; 13-16 = +1D3, 17-20 = +1D6. Par simplicité, il n'y a pas de malus aux dommages pour les scores de FOR inférieurs à la moyenne.

6. Portrait : description physique (ou choix d'une image représentant le personnage)

7. Psychologie : principaux traits de caractère, motivations, idiosyncrasies etc.

Profitez-en également pour choisir les deux **passes-temps** (activité très spécifique) du personnage. Pas besoin de liste mais le maître du jeu (**Contrôle**) est libre de refuser un passe-temps qui lui paraît invraisemblable ou abusif.

A la place d'un **passes-temps**, le personnage peut choisir un **stage**, ce qui revient à choisir une seconde ou troisième spécialité mais en ne retenant qu'un seul **Avantage** au maximum et aucun point de **bonus**.

8. Possessions : équipement, véhicule, biens, importants, revenus et patrimoine etc.

9. Vécu : le parcours de l'Opérateur, les événements les plus marquants de son passé.

10. Entourage : amis, contacts et relations...

11. Chance (Option) : On ne survit pas dans ce métier sans avoir de la chance. La valeur de Chance s'obtient en lançant 3d6 et en multipliant le résultat par 5.

Et les Langages ?

Tout Opérateur doté d'une EDU d'au moins 8 est censé être parfaitement capable de lire et écrire sa langue maternelle. Sa maîtrise d'autres langues dépend de son score d'EDU : une EDU de 13-14 donne droit à une langue supplémentaire, une EDU de 15-16 à deux langues, une EDU de 17-18 à trois et ainsi de suite. Par simplicité, on partira du principe que toute langue connue est maîtrisée à l'oral comme à l'écrit, sans qu'il soit nécessaire de quantifier ce degré de maîtrise.

A cela pourront également s'ajouter des rudiments d'autres langues, en fonction du background de l'Opérateur. Tout informaticien, par exemple, aura des rudiments d'anglais et un ancien US Marines pourra tout à fait avoir des notions d'afghan ou d'arabe, même s'il a moins de 13 en EDU.

Spécialités Typiques

La profession d'un Opérateur a deux grands effets en terme de jeu : elle détermine tout d'abord la ou les caractéristiques dans lesquelles le joueur peut répartir ses 3 points de **bonus** (voir page précédente) et **avantage** également le personnage sur différents tests (voir page suivante). Voici, à titre d'exemple quelques Spécialités typiques pour les Opérateurs – mais rien n'empêche Contrôle de codifier d'autres profils, selon les besoins de sa campagne ou les idées des joueurs, bien au contraire. Certaines spécialités nécessitent un score minimum d'EDU (bonus compris).

Spécialiste Assaut : 3 points de bonus à répartir entre DEX, FOR, CON, INT. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets de DEX, FOR en rapport avec la réalisation d'un assaut et sur les jets d'INT pour la préparation d'une opération d'assaut.

Spécialiste Reconnaissance lointaine : 3 points de bonus à répartir entre EDU, CON, INT, POU. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets d'INT, EDU et POU en rapport avec la survie et l'infiltration profonde en zone ennemie.

Spécialiste Génie de combat : 3 points de bonus à répartir entre DEX, INT, EDU, POU. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets d'INT et EDU en rapport avec les connaissances de franchissement, de démolition et tous les jets de DEX en rapport avec le minage/déminage.

Spécialiste Réseaux et Communications : 3 points de bonus à répartir entre DEX, INT, EDU. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets d'INT et EDU en rapport avec l'installation et l'utilisation des systèmes de communications (son, données, images).

Spécialiste Guerre électronique (EDU 14+) : 3 points de bonus à répartir entre INT, EDU, POU. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets d'INT et EDU en rapport avec l'interception et le brouillage de signaux

Spécialiste Cyber (EDU 16+) : 3 points de bonus à répartir entre INT, EDU, POU. Le personnage

est *avantagé* sur tous les jets d'INT et POU en rapport avec l'informatique et le piratage

Spécialiste Drones : 3 points de bonus à répartir entre DEX, INT, EDU. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets de DEX et EDU en rapport avec l'utilisation de drones.

Spécialiste Protection rapprochée : 3 points de bonus à répartir entre DEX, POU, APP. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets de DEX et APP en rapport avec la protection rapprochée d'une personne

Spécialiste Officier traitant (EDU 16+) : 3 points de bonus à répartir entre INT, POU, APP. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets de POU et APP en rapport avec le traitement d'une source de renseignements humains et sur tous les jets d'INT pour analyser des renseignements

Spécialiste Sniper : 3 points de bonus à répartir entre DEX, INT et POU. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets d'INT en rapport avec la perception et tous les tests de DEX en rapport avec le tir de précision

Spécialiste Combat Medic (EDU 16+) : 3 points de bonus à répartir entre DEX, EDU, INT, POU. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets de DEX et INT en rapport avec les gestes médicaux et sur tous les jets d'EDU en rapport avec les connaissances médicales

Spécialiste Conducteur : 3 points de bonus à répartir entre DEX et INT. Le personnage est *avantagé* sur tous les jets de DEX en rapport avec la conduite de véhicule terrestre et tous les jets d'INT en rapport avec la perception

Spécialiste Enquête Criminelle : 3 points de bonus à répartir entre FOR, DEX, INT et POU ; le personnage est *avantagé* sur les tests d'INT liés au travail d'enquêteur et les tests de DEX en rapport avec les armes à feu.

Spécialiste Média : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests liés à la recherche

d'informations et à la connaissance des faits divers.

Spécialiste Expert Scientifique (EDU 18+) : 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU ; le personnage est *avantagé* sur tous les tests d'INT et d'EDU liés à sa discipline, que ce soit pour les connaissances, la recherche d'informations ou les travaux pratiques.

Sympathisant : Tous les profils et métiers existants dans le civil.

Tests et Pourcentages

Principes de Base

Lorsqu'un Opérateur doit tenter une action incertaine et importante sur le plan dramatique, il doit réussir un test de pourcentage sur 1D100. Ses chances de réussite dépendent directement de son score dans la caractéristique appropriée à la situation ; selon les circonstances, ce test peut être **standard** (score x 5%), **difficile** (score x 3%) ou **extrême** (score x 1%).

Ainsi, un personnage avec une DEX de 13 aura 65% de chances de réussir un test standard de DEX, 39% de chances de réussir un test difficile et 13% de chances de réussir un test extrême.

La **FORCE** pourra être testée pour toutes les actions athlétiques (sauter, nager, escalader) ainsi que pour le combat au corps-à-corps (bagarre, lutte, objets contondants etc.).

La **CONSTITUTION** pourra être testée dans toutes les situations mettant à l'épreuve la résistance physique du personnage.

La **DEXTERITE** pourra être testée chaque fois que le personnage doit faire preuve d'agilité (esquiver, marcher en silence etc.), de réflexes (éviter un obstacle en voiture) ou d'habileté – y compris lorsqu'il doit utiliser une arme à feu, une arme de jet ou une arme blanche nécessitant de l'adresse (couteau, escrime etc.).

L'**INTELLIGENCE** pourra être testée pour les traditionnels « jets d'Idée » mais aussi pour

toutes les situations faisant appel à la perception et à la vivacité d'esprit.

Le **POUVOIR** pourra être testé pour toutes les situations relevant de la force de volonté, des facultés psychiques ou de la chance.

L'**EDUCATION** pourra être testée pour toutes les situations faisant appel à la culture générale mais aussi à des connaissances plus spécifiques, notamment dans le cas des universitaires et des professions nécessitant des études supérieures.

L'**APPARENCE** pourra être testée pour toutes les situations faisant appel au charme physique et à la prestance du personnage.

Réussite critique et maladresse

En cas de réussite, un double sur les dés indique une réussite de meilleure qualité que la normale, appelée réussite critique.

Un jet de 99 ou 00 (avant tout modificateur) est une maladresse aux conséquences calamiteuses.

Difficultés et Avantages

Ce système de résolution n'utilise ni bonus ni malus. Si la difficulté de base de l'action, évaluée par **Contrôle**, qui fixe le type de test à effectuer (standard, difficile ou extrême). Les actions faciles ou anecdotiques ne nécessitent aucun jet de dé : un test standard (x5) indique déjà une action assez difficile.

Lorsqu'un personnage est **avantagé** (par sa spécialité, par un passe-temps, un stage ou par les circonstances), le degré de difficulté de l'action baisse d'un cran : une action extrême (x1) devient difficile (x3), une action difficile (x3) devient standard (x5) et une action standard est automatiquement réussie.

TOC, Bibliothèque & Baratin ?

De manière générale, un personnage pourra faire appel aux **connaissances de base** liées à sa profession sans avoir besoin de lancer les dés. Ainsi, un historien connaîtra forcément certains faits et un médecin saura quel médicament prescrire contre une pathologie

bien connue. Les jets de dés devront être réservés aux situations les plus importantes sur le plan dramatique. La **recherche d'indices** pourra être résolue soit par des tests (ex : un test d'INT pour « trouver objet caché ») soit par le roleplaying (la bonne idée au bon moment). Quant aux recherches en bibliothèques et autres archives, elles seront automatiquement réussies si les personnages savent plus ou moins ce qu'ils cherchent, à moins qu'ils n'agissent dans l'urgence ou que l'information recherchée soit particulièrement difficile à trouver, auquel cas un test d'EDU pourra être demandé. **L'influence** et la persuasion peuvent relever du *roleplaying* ou des tests d'APP, d'INT, d'EDU ou de POU pourront aider, selon la situation et le type d'interlocuteurs.

Option : La Chance

La profession d'Opérateurs est dangereuse et ceux qui ont vécu assez longtemps pour en faire une carrière savent ce qu'ils doivent à la Chance. Certains en ont, d'autres pas...

La Chance peut être utilisée pour modifier le cours du destin, mais à chaque fois qu'il y a recours l'Opérateur diminue d'autant sa réserve pour la prochaine fois qu'il aura besoin d'un coup de pouce.

Modifier le résultat d'un test : X point de Chance pour avoir +X à son jet.

Annuler une maladresse : 10 points

Annuler une blessure grave : 20 points

Echapper à la mort : Coûte tous les points de Chance restants avec un minimum obligatoire de 30 points. L'Opérateur se retrouve en blessure grave et doit raconter comment il a miraculeusement échappé à une mort certaine.

La Chance ne peut pas servir à ajuster un jet de Dommage, modifier la difficulté d'un jet, modifier un jet de SAN

Récupérer de la Chance

Au début de chaque scénario ou session, au choix de Contrôle, les Opérateurs font un test

standard sous leur caractéristique de Chance. Si le résultat est supérieur à leur valeur de Chance ils récupèrent 1D10+10 points sinon ils ne récupèrent que 1D10.

Scènes de Combats

Le Feu de l'Action

Lorsqu'une situation de combat survient, **Contrôle** pourra découper la scène en tours. Chaque tour représente alors une poignée de secondes durant laquelle chaque Opérateur a la possibilité d'agir de façon décisive.

Initiative

A moins d'être surpris les Opérateurs agissent en premier dans l'ordre qu'ils le souhaitent, ensuite les PNJ de **Contrôle** peuvent agir. Il peut y avoir toutefois des exceptions à cette règle, dans le cas où le PNJ ont le même niveau de professionnalisme que les Opérateurs ou que le PNJ est une créature surnaturelle ou artificielle. Dans ce cas les personnages agissent dans l'ordre décroissant de DEX.

Lorsqu'un personnage est pris de court (effet de surprise), il ne pourra attaquer durant le premier tour mais pourra toutefois tenter de se défendre.

Attaquer

Selon la situation et l'armement, cette action peut représenter une attaque à mains nues, une attaque à l'arme blanche, le lancer d'une arme de jet ou encore un tir avec une arme à feu.

A chaque tour, les personnages impliqués dans le combat pourront attaquer. Les PJ ont l'initiative sauf s'ils sont surpris

En cas de combat, chaque protagoniste impliqué peut normalement attaquer une fois par tour mais il existe évidemment des exceptions à cette règle.

Porter une attaque efficace nécessitera un test difficile de FOR (combat à mains nues, objets contondants...) ou de DEX (couteaux, escrime, armes à feu, armes de jet...) : la FOR s'il faut frapper fort et la DEX s'il faut plutôt être précis.

Les personnages qui pratiquent un passe-temps ou une spécialité en rapport avec une technique de combat seront avantagés sur leurs tests d'attaque liés à l'utilisation de cette technique. Ainsi, un escrimeur ne pourra être avantagé que s'il est armé d'une épée ou d'une canne.

La présence ou l'absence de couverts peut augmenter ou réduire d'un cran la difficulté des tirs

Lorsqu'une attaque réussit ET que le résultat est une **réussite critique**. Dans ce cas, les dommages seront doublés, une fois le bonus éventuel de dommages pris en compte.

Se Défendre

Selon la situation, cette action peut représenter une esquive, une parade ou une tentative de se mettre à couvert. Elle requiert un test difficile de DEX, effectué après un test d'attaque adverse réussi. Si le test de défense est réussi, l'attaque est évitée. Si un personnage subit plusieurs attaques lors du même tour, il peut tenter de se défendre contre chacune, avec un test séparé.

La pratique d'une technique de combat adaptée à la situation pourra avantager le personnage, mais uniquement au corps-à-corps.

Les armes de tir constituent une exception : il est évidemment impossible d'esquiver une balle. A priori, la seule façon de se défendre contre un tir est de se mettre à couvert : ceci n'est possible que si la cible peut agir avant le tireur et réussit un test difficile de DEX. Une fois la cible à couvert, la difficulté des tirs la visant augmentera d'un cran.

Conséquences

Normalement, une attaque réussie entraîne un jet de dommages qui se traduit par une blessure pour la cible de l'attaque.

Dans un combat à mains nues, un assaillant pourra essayer d'immobiliser son adversaire plutôt que de la frapper. De telles attaques sont effectuées avec la FOR (avec un avantage

pour les adeptes de la lutte ou d'une autre forme de combat basée sur les prises). En cas de réussite, et si la victime manque son test de défense, elle devra réussir un test difficile de FOR (avec, là aussi, un avantage pour les lutteurs) pour éviter d'être maîtrisée. Ceci n'est possible que contre un adversaire de taille humaine (ou plus petit)

Portées, Zones et Déplacements

Afin de conserver de la simplicité, l'espace physique est découpé de façon abstraite en zone.

Zone 0 : correspond à l'endroit où se trouve le personnage agissant et contient tout les autres éléments et personnages avec lesquels il peut interagir quitte à devoir se déplacer de quelques mètres. Cela correspond à la portée courte (environ une vingtaine de mètres).

Zone 1 : cette zone est située au-delà de la Zone 0, il n'est pas possible d'interagir directement avec ce qui s'y trouve. Elle correspond à la portée moyenne des armes (de 30 à 100m environ)

Zone 2 : Situé en général à plus de 100m de distance, elle correspond à la portée longue des armes. Il est difficile et long de se déplacer sur une telle distance en plein combat

Zone 3 : Il s'agit de la portée extrême qui peut aller jusqu'à plus d'un kilomètre. Cette zone n'a en générale d'utilité que pour les personnages en position d'observation lointaine ou de support comme un sniper

Au cours d'un tour il n'est possible que de se déplacer de la Zone 0 à la **Zone 1**. Ce mouvement prend toute la durée du tour et ne permet donc pas de réaliser d'autre action, comme tirer. Lorsqu'un personnage se déplace, il déplace sa **Zone 0** avec lui, comme une bulle, c'est pourquoi, selon la configuration du terrain et de la situation, un personnage pourra mettre un nombre variable de tours pour atteindre un point qui était initialement en **Zone 1 ou 2**. Ce point est laissé

volontairement flou et au libre-arbitre de **Contrôle**.

Dommmages et Survie

Dommmages au Corps-à-corps

Attaque à mains nues 1D3

Matraque, gourdin etc. 1D6

Couteau standard. 1D6

Couteau de combat 1D6+2

Epée, sabre etc. 1D6+4

Hache de bûcheron ou incendie 2D6

A ce jet de dommmages s'ajoutera l'éventuel bonus aux dommmages dû à la FOR. Ainsi, un personnage avec un couteau (1D6) et un bonus de 1D3 inflige de 2 à 9 pts de dommmages – et jusqu'à 18 sur un *coup critique*. Pour les **armes de jet**, les dommmages sont évalués selon le type de projectile (ex : 1D6 pour un couteau de jet), en réduisant l'éventuel bonus dû à la FOR d'un cran (il faut donc avoir une FOR de 17 ou plus pour bénéficier d'un bonus de +1D3).

Dommmages des Armes à Feu

Pistolet 1D6 / 1D6+6 / 2D6+6 * (Portée zone 1)

Fusil de chasse 2D6 (Portée zone 1)

Fusil d'assaut 1D6+12** (Portée zone 2)

Pistolet mitrailleur 1d6+6** (Portée zone 1)

Fusil sniper 1D6 +12 (tir impossible en Zone 0)

Fusil à pompe 2D6+6 (Portée zone 0 seulement)

* Selon le calibre de l'arme (petit (22mm)/ moyen (9mm) / gros (>9mm))

** Cette arme est capable de tirer en rafales (voir plus loin) ;

La portée d'un tir peut être *courte, moyenne, longue* ou *très longue*.

Zone 0 Courte : le tir est de difficulté *standard*. (Fusil sniper : interdit)

Zone 1 Moyenne : test *difficile*. (Fusil sniper : *standard*)

Zone 2 Longue : test *extrême* (Fusil sniper : *difficile*)

Zone 3 Très longue : (Fusil sniper : *extrême*)

Les fusils de sniper et autres armes de longue portée voient leur échelle de difficulté décalée d'un cran, la **Zone 0** leur étant généralement interdite.

Protections

Une armure retire sa valeur de protection aux dommmages de chaque attaque subie. Certaines créatures ou véhicules sont, en outre, insensibles (totalement ou partiellement) à certains types de dommmages.

Voici une liste des protections courantes de de leur valeur de protection

Gilet Kevlar léger : 4 Peut être porté sous les vêtements (3 usages max)

Gilet balistique : 10 Peut être porté sous les vêtements (3 usages max)

Gilet militaire Kevlar balistique Pare-éclat : 10

Gilet Céramique Pare-balle : 20 (Encombrant : DEX -2)

Tenue anti-déflagration : 40 (Encombrant et Lourd : DEX -3 et CON -2)

Casque Kevlar : 4

Casque Force Spéciale : 3 Dispose de points de fixation pour plusieurs équipements

Options de combat

Ces options rendent le jeu plus compliqué et peuvent donc être utilisées ou non selon votre gout.

Tir en rafales

Pour les dégâts des tirs en rafales, plutôt que de lancer différents dés pour savoir combien de balles supplémentaires touchent leurs cibles, nous allons utiliser les dés des unités du jet de D100 qui a servi pour le tir. Le zéro valant zéro.

La valeur de ce dé représentant plus ou moins le nombre de balles supplémentaires qui ont touchées et qui apporte à chaque fois la valeur du bonus au dégâts de l'arme aux dégâts totaux.

Ex : Pour un fusil automatique, chaque balle supplémentaire provoque +12 points de dégâts à la cible.

Cela induit une déformation de la réalité par rapport au nombre de balles tirées, mais cela n'a guère d'importance au vu de la létalité du résultat et de la réalité physique du tir en rafale

Le personnage peut choisir de répartir les balles comme il le souhaite sur toutes les cibles dans un rayon de moins de 5m autour de la cible initiale

Gestion des munitions

Pour un maximum de rigueur, le plus simple est que chaque joueur comptabilise ses munitions et qu'il puisse ainsi définir à quel moment il doit recharger, etc. Cependant c'est une façon de faire un peu fastidieuse et qui ; selon vos goûts, n'apporte pas forcément un gros intérêt au jeu

Une autre solution plus simple est de ne gérer les munitions que pour les armes de tirs en mode automatiques qui sont de grosses consommatrices. Ainsi chaque joueur utilisant une de ces armes doit recharger à chaque fois qu'il obtient une double parité : deux chiffres pairs ou deux chiffres impairs sur son jet d'attaque. Cela ne signifie pas que les chargeurs sont forcément vides, mais que le personnage a changé de chargeur afin de répartir sur un chargeur plein. Une pratique assez courante. Si les **Opérateurs** sont désespérés, **Contrôle** peut autoriser la récupération d'environ 30% des munitions à l'issue de la bataille.

Option encore plus simple, ne pas les gérer du tout !

Assassinat

Dans certains cas de figure, si le personnage n'a pas été détecté du tout par sa cible et que celle-ci ne sait pas qu'elle va se faire attaquer, il est possible de l'assassiner avec une arme de corps à corps. (Cette règle n'est valable que pour les Opérateurs. **Contrôle** ne doit pas s'en servir pour assassiner les Opérateurs !)

Pour ce faire, l'Opérateur doit approcher sa cible sans éveiller les soupçons et ensuite il peut neutraliser sa cible en lui appliquant la valeur maximum des dommages possibles de l'arme et de son bonus aux dommages.

Localisation des dommages

Il peut être intéressant de localiser un coup reçu pour deux raisons.

La première est pour les joueurs qui veulent un vernis de réalisme supplémentaire en localisant chaque coup, ce qui permet alors de déterminer si une protection comme le gilet pare-balles ou le casque va être utile ou pas. La seconde raison est une raison purement narrative parce que parfois c'est important de savoir où un des personnages a été touché. Il n'est donc pas nécessaire de localiser tous les coups reçus, cependant il peut être intéressant de savoir de localiser une **Blessure grave**.

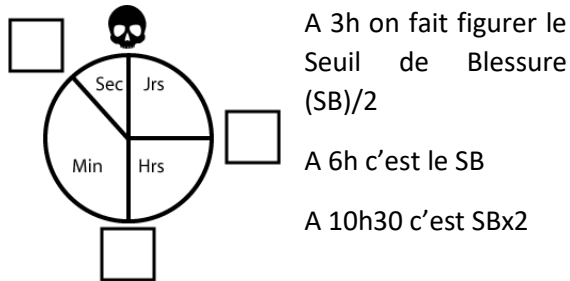
Pour localiser un coup reçu sans devoir jeter un dé supplémentaire, il suffit d'inverser les deux chiffres du jet d'attaque au D100, les dizaines devenant les unités et vice versa puis de se référer à la table suivante :

Résultat Localisation

- 1 - 10 Zone vitale
- 16 - 25 Bras droit
- 26-35 Bras gauche
- 36 - 70 Torse ou abdomen
- 71-85 Jambe droite
- 86-00 Jambe gauche

Effets des Dommages

L'état de santé d'un Opérateur est représenté par une horloge de la mort.



Lorsqu'un personnage subit des dommages (après application de la protection), il faut regarder sur l'horloge quelle est la zone concernée.

Si la valeur de dommages subis est :

- Inférieure à la valeur de SB/2 (3h), le personnage dispose de quelques jours pour être soigné avant de courir un risque vital. On coche le premier quadrant, **la blessure est superficielle**
- Inférieure à SB (6h) mais supérieure ou égale à SB/2, le personnage dispose de quelques heures pour être soigné avant de courir un risque vital. On coche le second quadrant, **la blessure est légère**
- Inférieure à SBx2 (10h30) mais supérieure ou égale à SB, le personnage dispose de quelques minutes pour être soigné avant de courir un risque vital. On coche le troisième quadrant, **la blessure est grave**. Le personnage doit réussir un test de CON x 5% ou être mis hors de combat pour le reste de la scène. Toutes les actions sont de difficulté *extrême* pour le blessé.
- Supérieure ou égale à SBx2, ce sont les *famous last words* du personnage. Le

personnage est mort...à moins de bénéficier d'une aide surnaturelle.

Les dommages reçus ne sont pas additifs, mais **Contrôle** a toute liberté pour aggraver le cas d'un personnage si par exemple celui-ci subit plusieurs blessures légères ou graves qui justifieraient une aggravation. Seule la blessure la plus dangereuse a de l'importance.

Guérison

Des **premiers soins** efficaces (ce qui nécessite le matériel approprié et un test *difficile* d'INT, avec un *avantage* pour les médecins ou les secouristes) permettent de stopper l'horloge de la mort et de stabiliser la victime.

A noter que dans le cas d'une blessure grave, si le personnage ne dispose pas de morphine ou d'autres produits anti-douleur très puissants, le seuil de difficulté de ses actions reste *extrême*.

Un blessé en milieu hospitalier pourra ensuite **recupérer** au rythme de :

10h30 à 6h : 2 mois

6h à 3h : 1 mois

3h à 0h : 15 jours

En réussissant, à chaque étape, un test *difficile* de CON les temps peuvent être divisés par 2.

Autres Formes de Dommages

Chute : 2D6 de dommages par étage (3m).

Noyade / Suffocation : Pas de perte de points de vie mais un test de CON par tour : standard, puis difficile, puis extrême. Echec = mort.

Explosions : XD6, selon la puissance.

Flammes : 1D6 ou 2D6 de dommages par tour, en fonction de l'intensité du feu.

Poisons : Effets variables ; possibilité de résister avec un test de CON plus ou moins difficile.

La Santé Mentale

Face à l'Indicible

Lorsqu'un Opérateur fait face à une créature monstrueuse ou à un phénomène susceptible de déstabiliser sa raison, sa valeur de SAN subit une perte immédiate, dont la gravité dépend de l'horreur à laquelle il est confronté. Cette perte de SAN représente le choc psychologique subi par le personnage et précède le test de SAN qu'il va devoir effectuer (voir ci-après).

Choc mineur 1D3

Choc sévère 1D6

Choc grave 1D10

Choc critique 2D10

Choc existentiel 1D100

Une fois cette perte de SAN appliquée, on teste la valeur de SAN sur 1D100. Si le test est réussi, le personnage parvient à garder le contrôle de lui-même et de ses actes, malgré le choc subi. Si, en revanche, le test de SAN est manqué, il perd la tête et devient fou pour le reste de la scène en cours (voir ci-dessous pour les effets de la folie en jeu) ; à la fin de la scène, il devra de nouveau tester sa SAN. Si ce second test est réussi, la folie qui a frappé le personnage n'était qu'une crise temporaire et il reprend alors ses esprits. Si, en revanche, ce second test est raté, le personnage reste frappé de folie pour une durée indéfinie (là encore, voir ci-dessous).

Savoir Interdit

La lecture d'ouvrages maudits (*Necronomicon* et autres livres du Mythe) entraînera, elle aussi, une perte de SAN mais pas de test de SAN, l'effet de ces lectures étant à la fois plus graduel et plus insidieux. Cette perte de SAN dépend du contenu du livre et pourra aller de 1D3 (pour un texte mineur) à 2D10 (pour les versions complètes du *Necronomicon*).

Cette lecture permet également au personnage d'augmenter son score en Savoir Interdit, une capacité spéciale qui mesure la connaissance qu'a le personnage des

abominations liées au Mythe de Cthulhu. Ce score est mesuré sur la même échelle que la SAN (sur 100) et débute évidemment à 0. Il influera directement sur la valeur maximale de SAN qu'un personnage est susceptible de posséder : celle-ci ne pourra jamais dépasser (100 - Savoir Interdit). Ainsi, un Opérateur avec 30% en Savoir Interdit ne pourra jamais avoir une SAN supérieure à 70.

Gagner de la SAN

A la fin d'un scénario, si les Opérateurs ont réussi à vaincre une menace indicible (ou à la contrecarrer, même partiellement), ils pourront regagner des points de SAN, sans toutefois pouvoir dépasser leur SAN maximale. Ce gain pourra être évalué par Contrôle sur la même échelle que les chocs : 1D3 pour une victoire mineure, 1D6 pour une victoire plus significative, 1D10 pour une victoire majeure et jusqu'à 2D10 pour une victoire cruciale.

La Folie en Jeu

Lorsqu'un personnage est frappé de folie, la durée de celle-ci peut être temporaire (le temps d'une scène), indéfinie (jusqu'à son éventuelle guérison) ou permanente (si sa SAN a été réduite à 0, auquel cas il est incurable). Les effets exacts de cette folie (paranoïa, phobies, hallucinations etc.) devront être déterminés par Contrôle, en fonction de chaque situation et de la psychologie du personnage.

Cures et Séquelles

Un Opérateur frappé d'une folie à durée indéfinie aura besoin d'un traitement s'il veut récupérer son équilibre psychique (et quelques points de SAN). La durée et l'efficacité de ce traitement seront déterminées par Contrôle, en fonction des circonstances et des besoins de sa campagne. Selon les cas, la guérison pourra prendre quelques jours, plusieurs semaines, plusieurs mois voir davantage. Contrôle pourra également décider qu'un patient, même guéri, conserve quelques séquelles des terribles

expériences qu'il a vécues (sous la forme, par exemple, d'une ou plusieurs phobies).

Option : Le Syndrome de Stress Post-traumatique

Les Opérateurs en opération de guerre ou en opération secrète contre un culte contre-nature subissent du stress qu'ils vont encaisser sur le moment plus ou moins bien. Cependant, lorsqu'ils sont retournés à une vie plus normale, il peut alors s'opérer un choc en retour qu'on appelle syndrome de stress post-traumatique.

Lorsque les Opérateurs sont soumis à des situations très dures mentalement ou moralement, ils ont une chance de subir un syndrome de stress post-traumatique et une perte de SAN.

Le test Post-traumatique fonctionne comme un test de SAN habituel et les conséquences sont gérées de la même façon, mais il aura lieu **après la mission**. Cette règle ne s'applique que sur les situations où il ne s'agit pas de faire face à une menace indicible. Cette dernière étant traitée par les règles normales de la Santé Mentale.

Il revient à Contrôle de déterminer, à l'issue de la mission, l'importance du Choc qui devrait se situer entre 1D3 et 1D10, cette valeur recouvre l'ensemble de la mission et peut varier d'un Opérateur à l'autre.

Option : Santé Mentale et Sang-froid

Une découverte macabre (cadavre atrocement mutilé etc.) peut-elle faire perdre de la SAN ? Libre à Contrôle de répondre à cette question. Dans la plupart des cas, de telles horreurs pourront provoquer un choc mineur (1D3) – mais Contrôle peut aussi décider que certains Opérateurs seront « blindés » contre de tels chocs, en fonction de leur vécu professionnel ou personnel. Ainsi, un enquêteur de police, un médecin ou un vétéran de l'Afghanistan n'aura sans doute pas à subir de perte de SAN face à

une scène de crime particulièrement horrible... au contraire, sans doute, d'un professeur d'université ou d'une avocate. Certaines formes de folie peuvent également rendre un personnage totalement insensible aux spectacles les plus atroces.

Enfin, Contrôle pourra décider que, dans de telles situations, un test standard de POU pourra éviter toute perte de SAN. Ceci ne pourra, en revanche, jamais s'appliquer à la vision de créatures aberrantes ou à toute autre expérience liée à l'Indicible ou au Mythe de Cthulhu.

Créatures et Abominations

Le mot *créature* désigne ici les diverses races de monstres et autres abominations auxquelles les Opérateurs pourront être confrontés lors de leurs incursions dans l'Indicible (Goules, Profonds, Shoggoth etc.). Cette dénomination ne s'applique pas aux entités uniques (Cthulhu, Nyarlathotep, Yog Sothoth etc.), qui constituent évidemment des cas à part (voir page suivante).

Caractéristiques

Une créature n'a pas besoin d'APP ou d'EDU mais possède généralement des scores de FOR, CON, DEX, INT et POU, qui pourront être évalués sur l'échelle suivante :

Caractéristique	Score Moyen
Inférieure	5
Médiocre	10
Elevée	15
Exceptionnelle	20
Extraordinaire	25
Colossale	30
Monstrueuse	40
Titanesque	60

Il s'agit évidemment là de scores moyens, que Contrôle pourra faire varier selon les individus. Il est également possible de définir des fourchettes (ex : « INT de Médiocre à Elevée ») pour refléter une certaine diversité. Ainsi, les

Profonds peuvent être définis comme Elevés (15) voir Exceptionnels (20) en FOR et en CON et Médiocres (10) à Elevés (15) en DEX, INT et POU. En comparaison, un Shoggoth typique aura une FOR Titanesque (60), une CON Monstrueuse (40) mais une DEX et une INT Inférieures (5) et un POU Médiocre (10).

Tests

Les pourcentages de tests d'une créature sont calculés comme pour un personnage, avec un multiplicateur de x3 pour la plupart des attaques et de x5 pour les actions privilégiées (comme la discrétion pour les Goules).

Aspect Physique

La rencontre d'une créature provoque une perte de SAN proportionnelle à l'horreur de son apparence (1D3, 1D6, 1D10 voire 2D10 pour les abominations les plus aberrantes).

Combats et Capacités Spéciales

Une créature possède également un total de points de vie (moyenne de la FOR et de la CON). Les dommages qu'elle inflige dépendent la dangerosité de ses armes naturelles (ex : 1D6 pour des griffes), avec (sauf exception) un bonus de dommages dû à la FOR :

FOR	Dommages
Extraordinaire (20)	+1D6
Phénoménale (25)	+2D6
Colossale (30)	+3D6
Monstrueuse (40)	+4D6
Titanesque (60)	+5D6

Presque toutes les créatures possèdent en outre une ou plusieurs capacités spéciales. En voici quelques exemples typiques, qui ne sauraient évidemment recouvrir toute l'horrible diversité des créatures du Mythe – soyez créatifs !

Affaiblissement : En plus de ses dommages ordinaires, une attaque de la créature permet de drainer 1D6 points de FOR (affaiblissement physique) ou de POU (psychique) ; si la créature possède aussi la capacité d'Immobilisation, cette perte se renouvelle à chaque tour. Selon les cas, ces pertes pourront être temporaires ou irréversibles.

Armure : La créature possède une protection naturelle, qui peut aller de 1 point (peau squameuse) à 9 (carapace).

Attaque Globale : La créature peut attaquer tout un groupe d'adversaires à la fois.

Attaques Multiples : La créature dispose d'au moins deux méthodes d'attaques, qu'elle peut utiliser à chaque tour.

Immobilisation : Suite à une attaque réussie, la créature peut se saisir de sa proie, qui ne pourra se dégager qu'avec un test de FOR (difficulté selon la taille de la créature). Dans certains cas, cette capacité permet à la créature d'infliger des dommages à chaque tour.

Invulnérabilité : La créature étant étrangère à notre réalité physique, elle est totalement insensible aux dommages des armes ordinaires (mais pas spéciales, magiques etc.).

Régénération : La créature régénère automatiquement un certain nombre de points de vie par tour (généralement égal au chiffre de dizaine de son total de points de vie).

Résistance Anormale : La créature ne subit que la moitié (arrondir au-dessus) des dommages causés par certaines attaques (ex : les armes à feu pour les Goules).

Enfin, certaines créatures pourront également posséder des points faibles les rendant plus vulnérables à certains dommages ou incapables d'agir dans certaines situations.

Entités et Secrets Innommables

Les Dieux du Mythe

Contrairement aux créatures, les Grands Anciens et autres Dieux Extérieurs n'ont pas vraiment besoin de scores chiffrés : personne ne va réussir à tuer Cthulhu et le score d'INT de Yog Sothoth n'a, en fin de compte, aucune importance. On peut toujours, cela dit, trouver des exceptions : ainsi, il pourrait être intéressant de définir de façon précise les caractéristiques de tel ou tel avatar de Nyarlathotep... mais globalement, dans le cadre d'un jeu comme *Cthulhu Express*, les entités du Mythe de Cthulhu peuvent être

gérées en termes de jeu à partir des trois grands éléments suivants :

Indicible : La vision d'un Grand Ancien ou d'un Dieu Extérieur provoque une perte de SAN maximale, c'est-à-dire 1D100 points.

Indestructible : L'entité est, en elle-même, invulnérable et immortelle ; elle peut, tout au plus, être contenue, emprisonnée ou bannie grâce à quelque sortilège ou rituel, dont le fonctionnement spécifique et les exigences (tests de POU, pertes de SAN etc.) peuvent être définies au cas par cas par le Gardien.

Inéluctable : Si l'entité s'en prend directement aux personnages, ceux-ci n'ont, normalement, aucune chance de survie : être attaqué par le Grand Cthulhu ou par Yog Sothoth, c'est mourir, point barre. Dans la plupart des cas, seul un test *extrême* de POU pourra permettre d'en réchapper par miracle. Ces chances pourront être augmentées (test *difficile* voire *standard*) si le personnage bénéficie d'une forme spéciale de protection : là encore, ce sera au Gardien de gérer de telles situations, au cas par cas.

Rituels et Sortilèges

La lecture d'ouvrages comme le *Necronomicon* ne permet pas seulement d'augmenter son score de Savoir Interdit. Elle peut aussi permettre à l'imprudent lecteur d'apprendre divers rituels et sortilèges lui permettant, par exemple, d'appeler, de contrôler ou de bannir différents types de créatures. Les spécificités de ces sortilèges pourront être définies par Contrôle, selon sa vision du Mythe et les nécessités de son scénario.

De manière générale, l'utilisation de sortilèges sera plutôt réservée aux adorateurs des Grands Anciens et autres PNJ... mais les Opérateurs pourront parfois avoir besoin d'utiliser eux-mêmes de telles armes comme ultime recours contre les abominations du Mythe de Cthulhu.

Dans de telles situations, Contrôle pourra définir, au cas par cas, les effets de chaque

sortilège en se basant sur les éléments suivants.

Lancer un sortilège ou exécuter un rituel cause toujours une perte de SAN (évaluée sur la même échelle que les chocs) et provoque également une importante fatigue psychique. Dans le contexte d'un système comme *Cthulhu Express*, cette fatigue n'a pas besoin d'être représentée par une quelconque dépense de « points de magie » ; pour limiter l'utilisation de la magie, il suffit de décréter qu'un personnage ne peut pas lancer plus d'un sortilège par scène et que certains rituels ne peuvent être tentés qu'une seule fois par jour ou à certaines dates spécifiques. Si l'efficacité d'un sortilège n'est pas certaine, elle pourra dépendre d'un test de POU standard ou difficile (selon les cas).

DARK OPERATORS

CODENAME:

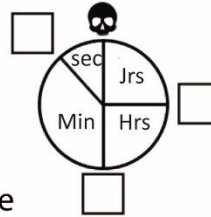
Nom:

Prenom:

Spécialité:

Age:

NATIONALITE:



Sante Mentale

Folie:

Savoir Interdit:

Seuil de Blessure

Blessures (description):

Protection:

Chance

STANDARD

DIFFICILE

EXTREME

FORCE

DEXTERITE

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

EDUCATION

POUVOIR

APPARENCE

Passe-temps, Stages:

Languages:

HISTOIRE PERSONELLE:

CELLULE:

Contacts

Combat

Arme

Degats

Portee

Notes

(Cadence, portée, chargeur)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bonus

Mains nues: 1D3