

ACHTUNG! Cthulhu™



Le Guide des intrigues

CHRIS BIRCH, LYNE HARDY & MATTHEW POOK

EDITIONS SANS DÉTOUR





Crédits

Pour la version anglaise

Écrit par

CHRIS BIRCH, LYNNE HARDY & MATTHEW POOK

Édité par

LYNNE HARDY

Illustrations intérieures

DIM MARTIN

Conception graphique et mise en page

MICHAEL E. CROSS

Produit et dirigé par

CHRIS BIRCH & LYNNE HARDY

Corrections

JOHN DODD, RICHARD HARDY, DERRICK SMITH, PHIL WARD & WENDY WOJDA

Publié par

MODIPHIUS ENTERTAINMENT LTD.
37A Chesson Road, London. W14 9QR

Pour la version française

Traduction : Denis Huneau

Relecture : Isabelle Donné, Elise Lemaire

Mise en page : Christian Grussi

Illustration de l'écran de jeu : Loïc Muzy

Imprimé en Espagne par INO reproducciones S.A. - ISBN : 978-2-917994-87-0 • Édition et dépôt légal : août 2014

Informations légales

Artwork © Modiphius Entertainment Ltd 2013, excepté les logos de *Savage Worlds*, Chaosium et *L'Appel de Cthulhu* qui sont utilisés sous licence. Les photographies sont utilisées sous les termes de la licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 ou sont du domaine public. Merci à Gustav Hicke & Darren Miller pour les photographies.

Les photographies sont uniquement utilisées pour illustrer les uniformes, personnes, lieux et équipements dans un contexte historique.

Ce jeu se base sur le système de jeu de *Savage Worlds*, disponible auprès de Black Book Editions à www.black-book-editions.fr en version française et chez Pinnacle Entertainment Group sur www.peginc.com en version anglaise. *Savage Worlds* et les marques et logos qui y sont associés sont des propriétés de Pinnacle Entertainment Group. Utilisés avec autorisation. Pinnacle ne fait aucune allégation ni n'offre aucune garantie concernant la qualité, la viabilité, ou la validité d'application de ce produit.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée de Chaosium Inc., utilisée avec autorisation. www.chaosium.com

Les logos d'*Achtung! Cthulhu*, de *Nachtwölfe*, du Soleil Noir, de la Section M, de Majestic & de Modiphius sont © 2012, 2013 Modiphius Entertainment Ltd.

Toute utilisation non autorisée de matériel protégé est illégale.

Tous les noms de marques sont utilisés à dessein historique ou fictionnel ; il n'en résulte aucune violation.

Il s'agit d'une œuvre fictionnelle. Toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes, ou ayant existé, ne saurait être que fortuite et non intentionnelle, sauf concernant les individus et événements décrits dans un contexte historique.

WWW.SANS-DETOUR.COM



DOSSIER

Le guide des intrigues

Une vie sans aventure a toutes les chances d'être peu satisfaisante, mais une vie dans laquelle l'aventure est autorisée à prendre toutes les formes qu'elle veut est certaine d'être courte.

— Bertrand Russell

Ce chapitre vise à vous aider à bâtir des intrigues liées au Mythe vraiment abominables dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale. En jetant un coup d'œil à diverses sources d'inspiration, il espère vous montrer comment vous, gardien, pouvez les exploiter afin de trouver des idées pour vos parties de jeu de rôle. Si, après avoir regardé les films et séries télévisées que nous vous proposons, vous restez encore quelque peu perplexe, vous trouverez également dans les pages qui suivent toute une série de tableaux générateurs d'intrigues qui vous aideront à élaborer encore davantage vos machinations.

Demandez-vous : que se passerait-il si vous changiez un seul élément de l'intrigue ?

FILMS ET SÉRIES TÉLÉVISÉES

Bâtir une intrigue pour *Achtung ! Cthulhu* devient beaucoup plus facile si l'on considère la richesse des films que nous avons à portée de main. Il suffit de jeter un coup d'œil sur le nombre immense de films et d'émissions de télévision dédiés à la Seconde Guerre mondiale, qui tous ou à peu près peuvent faire un excellent point de départ pour une histoire liée au Mythe de Cthulhu. Si vous êtes à court d'idées, que ce soit dans une histoire de guerre classique, un thriller des années 1940, ou une fiction d'horreur étrange se déroulant durant la guerre, il y a suffisamment de matière dans la plupart de ces sources pour vous aider à préparer bon nombre de nuits de folie insidieuses pour vos joueurs. Lorsque vous regardez de vieux films, demandez-vous : que se passerait-il si vous changiez un seul élément de l'intrigue ? Et si ce n'était pas un char Tigre qui gardait les lingots d'or dans *De l'or*

pour les Braves ? Et si le réseau d'espionnage allemand « La Pierre Noire » était à la recherche de bien plus que les plans de la Grande-Bretagne pour la guerre dans *Les 39 Marches* ? Les thrillers, ou « films à sensation », des premières années de Hollywood sont truffés d'inspiration fantastique adaptée à des histoires liées au Mythe de Cthulhu, surtout si vous êtes à la recherche de récits davantage orientés vers l'enquête. Simplement parce que quelque chose est installé dans les années précédant la Guerre mondiale elle-même.

Achtung ! Cthulhu et le Combat

Les événements décrits dans *Achtung ! Cthulhu* prennent place à la veille de la Seconde Guerre mondiale, ainsi que durant celle-ci : c'est une période au cours de laquelle les Alliés combattent les puissances de l'Axe à travers le monde. Le combat a ainsi un rôle à jouer dans le contexte de campagne de *Achtung ! Cthulhu*, peut-être plus que dans le jeu standard se déroulant dans les années 1920 (en fonction du style d'aventure que votre groupe préfère).

Néanmoins, aussi important le combat soit-il dans le contexte de la guerre, il ne devrait pas dominer un scénario ou une aventure au détriment de l'enquête. *Achtung ! Cthulhu* est toujours — c'est son axe central —, un jeu de rôle d'horreur et d'enquête Lovecraftien, il doit donc être au moins autant orienté sur les indices que sur les combats. Ainsi, tous les personnages-joueurs ou investigateurs ne seront pas soldats, marins ou aviateurs ; certains seront encore des professeurs, des journalistes, des bibliothécaires, et ainsi de suite. Et pour que vos joueurs jouent pleinement le rôle de ces personnages, il leur faudra des mystères à résoudre.

Films de guerre associés à l'horreur/à l'étrange

L'Abîme des morts vivants	Croisade
Abîmes	Iron Sky
Almost Human	Le Lac des morts-vivants
Les Aventuriers de l'arche perdue	Nazis at the Centre of the Earth
The Bunker (1 et 2)	Outpost
Dead Snow	Outpost II : Black Sun
La Déesse de feu	Puppet Master III : Toulon's Revenge
La Forteresse noire	Les Sept Cités d'Atlantis
The Frozen Dead	The 25th Reich
Hellboy	War of the Dead
Horrors of War	Zone Troopers
Indiana Jones et la Dernière	

Films et Séries télévisées liés à la période /à l'atmosphère

Le Cabinet du Dr Caligari	Le Troisième Homme
Die Nacht von Lissabon	Les 39 Marches
Foyle's War	The Good German
Key Largo	Underground
Les Miss Marple de Margaret Rutherford	Warehouse 13

Ce qui, comme pour *Les 39 Marches*, ne signifie pas que vous ne puissiez pas mettre l'intrigue au goût du jour - à Londres, vers 1939. Le tableau qui suit présente toute une sélection de films ayant une approche de la guerre liée à l'horreur et à l'étrange pouvant être un tremplin pour vos intrigues. On y trouve beaucoup de zombies nazis, mais si vous arrivez à dépasser les clichés pour vous concentrer sur l'histoire en arrière-plan, vous y trouverez quelques bonnes idées qui ne demanderont qu'à être développées. N'oubliez pas non plus les films de guerre classiques. Ces films extraordinaires racontent des histoires mettant en scène des héros, des résistants, des soldats, des chefs et des situations pleines d'audace qui vous fourniront l'inspiration et les idées d'arrière-plan pour vos personnages et vos aventures se déroulant en temps de guerre. Une nouvelle fois, n'oubliez pas que certains d'entre eux, en modifiant seulement quelques détails, peuvent vous donner un regard neuf sur ce qui semblerait sinon être un territoire très

Films de guerre

L'Aigle s'est envolé	Iwo Jima
À l'Ouest, rien de nouveau	Le Jour le plus long
Attaque	La Ligne rouge
Au-delà de la gloire	Malta Story
La Bataille des Ardennes	Nous étions soldats
Black Book	Passage pour Marseille
Les Canons de Navarone	Quand les aigles attaquent
Casablanca	Le Pont de la rivière Kwai
Ceux qui servent en mer	Requiem pour un massacre
Commando sur la Gironde	Les Rois du désert
Convoi vers la Russie	Rome, ville ouverte
Das Boot	Les Sentiers de la Gloire
De l'or pour les braves	Stalingrad
Les Douze salopards	Le Train
Duel dans le Pacifique	Un Pont trop loin
Échec à la Gestapo	Le port de l'angoisse
La Grande évasion	Un homme de fer
Les Héros de Télémark	Walkyrie
Ice Cold in Alex	Went the Day Well ?
Il faut sauver le soldat Ryan	
Inglorious Basterds	
(version originale et autres)	

familier. Que les membres du commando détruisent-ils vraiment dans *Quand les aigles attaquent* ? Pourquoi le dernier frère Ryan apparaît-il comme si vital pour l'effort de guerre dans *Il faut sauver le soldat Ryan* ? Rappelez-vous cependant une chose : vos aventures pour *Achtung ! Cthulhu* n'ont pas besoin de se dérouler au beau milieu du carnage des champs de bataille : vous pouvez uniquement utiliser ces derniers pour vous aider à créer les scènes dynamiques que vos personnages devront négocier. D'autres films et émissions de télévision sont également utilisables comme source d'inspiration, que ce soit en termes d'intrigue, ou en fonction de leur ambiance et de leur cadre. Que Harry Lime (*Le Troisième Homme*) pourrait-il avoir passé d'autre en contrebande durant la guerre ? Y a-t-il davantage derrière les meurtres perpétrés dans un village anglais somnolent que les gens suspectés par la vieille fille locale (*Miss Marple*) ? Voici trois exemples de classiques du cinéma pour vous montrer ce que nous entendons par là :

De l'or pour les braves et The Bunker

Les soldats alliés trouvent une carte sur un officier allemand capturé indiquant qu'une petite fortune en or nazi a été entreposée en toute sécurité dans un bunker secret. Réuni comme une force hétéroclite, le groupe doit se frayer un chemin à travers les lignes ennemies pour atteindre l'endroit. Mais comme il s'agit d'une aventure du Mythe, le trajet est tout sauf simple, et devient de plus en plus tendu au fur et à mesure que les personnages doivent affronter toute une série d'événements étranges et malheureux. Les personnages finissent par découvrir le bunker secret, qui est mystérieusement désert. Cependant, ils ne sont pas seuls, et ils se retrouvent piégés lorsque trois immenses Chthoniens émergent du sol autour du bunker, mis en rage par une étrange machine à l'intérieur du complexe qui les y a attirés.

Le groupe doit compter sur un scientifique blessé pour vaincre les Chthoniens. Cet homme affirme que les autres soldats ont déserté leurs postes, le laissant pour mort – mais est-il exactement ce qu'il semble être ? La cérémonie inquiétante qu'il décrit leur permettra-t-il vraiment de gagner leur liberté ?

La Section M utilise le cercle de pierres pour donner aux pilotes de Spitfires des capacités accrues de vision nocturne.

Inglorious Basterds (original)

Des soldats ou agents alliés tuent une patrouille allemande. Cependant, il s'avère qu'il s'agissait en fait d'une unité d'infiltration spéciale alliée chargée de contacter la Résistance française.

Cette dernière insiste pour que les soldats prennent la place de la patrouille décédée, car il n'y a pas de temps à perdre. Ils doivent infiltrer un château allemand et voler un livre. Et pas n'importe lequel, un ouvrage très important, l'un de ceux que les Allemands ne doivent absolument pas lire !

Les personnages pénètrent dans le château et découvrent que les Allemands préparent un genre de cérémonie. Une seule chose manque : l'invité d'honneur – un membre notable du Soleil noir, qui lira des extraits de l'ouvrage et libérera une créature terrifiante pour détruire leurs ennemis ! Lorsque (si !) les personnages ramènent le livre aux Français, ces derniers les remercient et préparent leur propre version de la cérémonie. Les personnages doivent maintenant décider ou non de stopper la Résistance française, leurs alliés supposés, avant qu'ils ne relâchent quelque chose qu'ils ne pourront pas contrôler...

Les 39 Marches

Les investigateurs rencontrent un homme prétendant avoir simulé sa propre mort pour se cacher de ses poursuivants. Il semble à moitié fou et bredouille toutes sortes de choses étranges. Il est bientôt retrouvé mort, et ses assassins semblent aujourd'hui en avoir après les personnages. Un mystérieux groupe, désigné sous le nom de « La Pierre noire », essaye de se procurer quelque chose d'important en Angleterre, et les personnages se retrouvent pourchassés en direction d'un cercle de pierres isolé adjacent à un terrain d'aviation de la R.A.F. La Section M utilise ce cercle de pierres pour donner aux pilotes de Spitfires des capacités accrues de vision nocturne, et La Pierre Noire veut la pierre angulaire permettant d'obtenir ces résultats. Les investigateurs pourront-ils les arrêter avant qu'ils ne ruinent les plans de la R.A.F. ?



LE GÉNÉRATEUR D'INTRIGUE

Aucun groupe de tables aléatoires ne pourra jamais vous écrire entièrement une intrigue basée sur le Mythe de Cthulhu, vraiment viscérale et en mettant plein la vue, mais vous pouvez utiliser les tableaux qui suivent, en partie ou dans leur ensemble, pour vous fournir le squelette de vos aventures terrifiantes. Vous pouvez soit construire l'ensemble de l'intrigue à coups de dés, en tirant parti de leurs variations presque infinies, ou simplement consulter un ou plusieurs tableaux pour trouver l'inspiration quand vous vous retrouvez en panne d'inspiration. Plongez-vous y pour déterminer un endroit, un artefact, ou beaucoup, beaucoup plus. N'abandonnez pas l'idée de continuer à vous poser des questions à chaque résultat, n'essayez pas en effet (ou pas uniquement) de prendre au pied de la lettre ce que vous obtenez : les intrigues liées au Mythe de Cthulhu sont souvent loin d'être claires et simples, mais elles sont au contraire la plupart du temps constituées de machinations tortueuses et retorses. Servez-vous donc de vos questionnements pour insérer votre interprétation personnelle dans ces éléments.

Tableau 1 :
Antagonistes individuels

D20	Antagoniste (individu)	Description de l'Antagoniste
1	Un scientifique	Âgé
2	Un aristocrate	Très vieux
3	Un chef	Riche
4	Un culte	Maléfique
5	Un politicien	Maudit
6	Un sujet expérimental	Corrompu
7	Un gang	Condamné
8	Une organisation	Magique
9	Une unité militaire	Secret
10	Le Soleil noir	Instable
11	Nachtwölfe	Mystérieux
12	Un prêtre	Dérangé
13	Des villageois	Délirant
14	Un officier	Solitaire
15	Membre de la famille royale	Torturé
16	Une créature du Mythe	Nazi
(voir Tableau 10 : Objectif lié à un Adversaire)		
17	Race Très Ancienne	Psychopathe
18	Un Dieu extérieur	Malveillant
19	Un Dieu Très Ancien	Indicible
20	Cthulhu	N'est pas ce qu'il semble être (lancez les dés à deux reprises : la première est la réalité, la deuxième est l'apparence)

Les Antagonistes

Commençons par ceux censés amener la destruction de notre monde et une pluie de coups de feu sur nos malheureux investigateurs.

Lorsque vous construisez votre intrigue, vous pouvez commencer avec un lancer de dés ouvert qui, dans le cas des Antagonistes (Tableau 1), peut vous donner comme point de départ n'importe quoi, allant d'un individu jusqu'à un Dieu Très Ancien. Lancez d'abord les dés pour définir qui ils sont, puis une nouvelle fois pour choisir une ou plusieurs descriptions. Si les résultats indiquent un dieu du Mythe de Cthulhu, relancez encore les dés pour déterminer le reste de l'intrigue, puis parcourez les pages de la sixième édition de *L'Appel de Cthulhu* (éditions Sans-Détour), ou de *Achtung! Cthulhu : Le Guide du Gardien de la Guerre Secrète*, pour voir quelle entité correspond le mieux à cette histoire particulière. Sinon, vous pouvez déjà avoir l'idée de leur appartenance à un groupe particulier ; en ce cas, lancez les dés et consultez à la place le Tableau 2.

Tableau 2 :
Groupes d'Antagonistes

D20	Antagoniste (groupe)
1	Confrérie de la Bête *
2	Confrérie de la Bête *
3	New World Industries *
4	New World Industries *
5	Fraternité du Pharaon Noir *
6	Fraternité du Pharaon Noir *
7	Culte de la Langue Sanglante *
8	Culte de la Langue Sanglante *
9	Tribu de Tcho-Tchos
10	Tribu de Tcho-Tchos
11	Frères du Signe Jaune
12	Frères du Signe Jaune
13	Culte de la Sagesse Étoilée *
14	Culte de la Sagesse Étoilée *
15	Université Miskatonic
16	Université Miskatonic
17	Nachtwölfe
18	Nachtwölfe
19	Le Soleil noir
20	Le Soleil noir

* Cultes dédiés à Nyarlathotep.

L'intrigue proprement dite

Nous avons ensuite besoin de savoir ce qui se trouve au cœur de l'intrigue (Tableau 3), puis ce qui motive les personnes impliquées (ces motivations peuvent être multiples si vous voulez encore compliquer les choses). Vous pouvez également lancer les dés pour voir ce dont les Antagonistes ont besoin pour réussir leur mission.

Maintenant que vous avez les bases de votre aventure, posez en différentes strates quelques problèmes et conflits en déterminant quels obstacles s'abattent sur vos investigateurs s'acheminant vers la conclusion (Tableau 4). Si vous vous sentez d'humeur particulièrement cruelle, lancez plusieurs fois les dés pour insuffler un esprit de malédiction tout au long de l'aventure.

TROP SOUVENT, LES CHOIX QUE LA RÉALITÉ PROPOSE SONT DE NATURE À RETIRER TOUT GOÛT POUR LE CHOIX.

- JEAN ROSTAND

Aucune intrigue du Mythe de Cthulhu ne serait complète sans un rebondissement ignoble voyant les personnages plongés dans toutes sortes d'ennuis (Tableau 5). Lorsque vous lancez les dés et consultez ce tableau, essayez de penser à la manière dont vous pouvez rendre ce rebondissement plus douloureux et touchant pour les personnages...

Vous remarquerez que certains résultats suggèrent de lancer les dés sur des Tableaux supplémentaires afin d'en clarifier les résultats ; ces tableaux se trouvent dans les sections suivantes.

Tableau 3 :
Intrigue, Motivation & Exigences
de réussite de l'Antagoniste

D20	Concept de l'intrigue	Motivation	Pour réussir, l'Antagoniste a besoin de :
1	Ouvrir un point de passage pour qu'une créature du Mythe puisse traverser	La vengeance	Victimes sacrificielles volontaires
2	Ouvrir un point de passage pour se rendre à un endroit du Mythe	Suivre les ordres	Victimes sacrificielles non volontaires
3	Libérer la puissance d'une créature du Mythe	Haine pure	Humains sur lesquels effectuer des expériences
4	Détruire un lieu, un groupe, ou une créature	Simple cupidité	Une œuvre d'art
5	Prouver l'existence d'une créature ou d'une entité	Pour le pays	Une ligne de ley
6	Invoquer une entité du Mythe dans le but de...	Pour l'honneur et la gloire	Une invention
7	En apprendre davantage sur un grand pouvoir	Connaissances interdites	Connaissances particulières (voir Tableau 9 : Objectif lié à des Connaissances)
8	Faire des expériences sur un groupe de personnes ou de créatures	Supériorité	Un lieu (voir Tableau 11 : Choix de lieu)
9	Protéger quelqu'un ou quelque chose	Mal pur	Un livre
10	Contrôler quelqu'un ou quelque chose	Une vendetta	Un cercle de pierres
11	Voler des secrets à quelqu'un	Être contrôlé	Un engin étrange
12	Forcer l'ennemi à battre en retraite	Détourner l'attention	Un site très ancien spécifique
13	Gagner la supériorité sur l'ennemi	À cause de visions	Quelques cristaux très anciens
14	Faire une percée	Délirant	Un sortilège oublié depuis longtemps
15	Se venger d'un événement antérieur	Auto-défense	Un certain alignement de planètes
16	Dissimuler un secret	Une dette	Un certain alignement d'étoiles
17	Récupérer un artefact du Mythe	Pour couvrir une erreur	Un certain artefact du Mythe
18	Récupérer une entité ou une personne	Protéger	Une partie de corps d'une créature du Mythe
19	Cacher quelque chose	Croyances	La présence d'un Dieu Extérieur
20	Détruire quelque chose d'indicible !	Simplement indicible !	La présence d'un Dieu Très Ancien

Tableau 4 : Obstacles

D20 Obstacle

- 1 Le temps est compté
- 2 La distance est grande (ce monde, les Contrées du Rêve, ou un autre monde du Mythe)
- 3 Il y a des diversions sur le chemin (missions secondaires, personnes dans le besoin, opportunités)
- 4 Des connaissances sont nécessaires (par exemple, trouver quelque chose, recherches spécifiques, personnes à questionner)
- 5 Difficultés physiques et/ou dues à l'environnement (montagnes, terre, désert, pôles, océans)
- 6 Un autre groupe ou une autre entité est également sur la piste
- 7 L'objectif est gardé par une force puissante
- 8 Les investigateurs doivent emporter avec eux quelque chose de problématique (par exemple, quelque chose de fragile, une personne, un prisonnier)
- 9 La nature resserre son étau (volcans, tempêtes, tremblements de terre, inondations)
- 10 Déchiré par la guerre (les PJ doivent traverser en première ligne ou un champ de bataille)
- 11 Un groupe appartenant au Mythe interfère (lancez les dés sur le Tableau 6 : Mode d'implication)
- 12 Ressources (nourriture, transport, équipement ; gâtées, défectueuses, détruites, volées)
- 13 Difficultés (c'est-à-dire que les PJ doivent renoncer à quelque chose pour espérer progresser)
- 14 Dilemme moral (lien avec des antagonistes, partenaires gênants, meilleure offre)
- 15 Troubles (émeutes, charognards dans les ruines)
- 16 Corruption (un membre du groupe est corrompu, un fonctionnaire veut de l'argent, double-jeu, traître)
- 17 Désinformation
- 18 Problème avec les autorités (investigateurs arrêtés, permis frontalier requis)
- 19 Maladie étrange
- 20 Pris en embuscade

Les personnages

Comment diable les personnages sont-ils plongés dans l'ignoble intrigue que vous avez développée, et comment cette information leur est-elle donnée (Tableau 6) ?

Maintenant que vous avez trié les faits, il ne vous reste plus que quelques étapes pour terminer la conception de votre aventure. Vous devez encore vous poser deux questions : quelle est l'essence même de la mission des investigateurs (Tableau 7), et quel est son but (Objectif de Mission) ? Après tout, vous connaissez les raisons pour lesquelles votre Antagoniste est impliqué dans l'histoire,

Tableau 5 : Rebondissement

D20 Rebondissement

- 1 Les PJ doivent effectuer un sacrifice (un ou plusieurs membres du groupe)
- 2 Il s'agit d'une expérience (un groupe ou une entité les teste)
- 3 C'est un piège ! (les PJ sont l'ingrédient manquant ou la motivation)
- 4 Personne ne ressort vivant
- 5 L'Antagoniste fait partie du groupe
- 6 L'Antagoniste n'est pas qui ils pensaient : quelqu'un ou quelque chose d'autre est derrière tout cela (lancez les dés pour un autre Antagoniste qui soit le vrai responsable)
- 7 Les PJ pensaient qu'il n'y avait qu'une chose à gérer, mais ils ont eu tort...
- 8 Attendez – vous le connaissez ? (un lien familial ou antérieur)
- 9 Il y a un traître au milieu des PJ, œuvrant pour un autre groupe
- 10 Beaucoup de braves personnes meurent (victoire à la Pyrrhus)
- 11 L'Antagoniste fait aux PJ une offre qu'ils ne peuvent pas refuser (par exemple : « Laissez-moi partir et l'attaque nazie échouera, sauvant des milliers de vies »)
- 12 La personne ou l'élément essentiel que les PJ devaient apporter avec eux est la clé du complot ourdi par l'Antagoniste, et ils ont livré exactement ce qu'il voulait directement devant sa porte
- 13 Dilemme moral – les PJ doivent devenir « le » méchant pour atteindre leur objectif
- 14 Le(s) méchant(s) en question étai(en)t, sous la contrainte, une couverture pour le vrai méchant (lancez les dés pour définir un autre Antagoniste)
- 15 Le méchant a déjà atteint son objectif (le groupe assiste impuissant aux événements qui se déroulent autour d'eux, ou apprennent qu'ils sont arrivés trop tard)
- 16 Le méchant tentait d'empêcher un plus grand mal. Le groupe va-t-il le laisser finir, ou va-t-il l'arrêter ?
- 17 Un personnage clé est tué, mais est retrouvé plus tard sain et sauf (peut être relié au résultat de l'expérience en 2)
- 18 Les investigateurs sont les méchants, et l'Antagoniste essayait seulement de les arrêter
- 19 La chose n'est pas ce qu'ils pensaient (lancez les dés pour un autre concept d'intrigue)
- 20 Escalade (lancez les dés deux fois et consultez le Tableau, en ignorant tout nouveau résultat de 20)

mais que voulez-vous que les investigateurs accomplissent ? Certaines des réponses du Tableau 7 peuvent apparaître au premier abord un peu étranges, ne faites donc pour le moment que les définir avec les dés et voyez ce que votre esprit vous suggère alors (nos facultés mentales nous conduisent souvent sur des chemins très étranges et inattendus, il suffit de leur permettre de le faire). Et n'oubliez pas : vous pouvez également lire entre les lignes, si cela vous aide. Autrement, si vous jouez une campagne se déroulant dans un contexte militaire, lancez les dés et consultez

**Tableau 6 :
Accroche et Mode d'implication**

D20	Accroche	Mode d'implication
1	Un ami	Ordres délivrés
2	Un prisonnier de guerre	Invitation envoyée
3	Une lettre mystérieuse	Documents ou itinéraire de voyage
4	Un testament	Carte ancienne
5	Une annonce ou un article de journal	Fortune proposée
6	Un professeur	Aide demandée
7	Une femme mystérieuse	Chantage
8	Un homme sinistre	Engagés dans un marché difficile
9	Une erreur administrative	Inculpés pour un crime ou un acte de trahison
10	Un article dans une vente aux enchères	Menacés
11	Un aristocrate	Une personne importante pour le PJ a disparu, est folle, ou a été assassinée (Tableau 10 : Objectif lié à une personne)
12	Une personne riche	Veulent se venger
13	Tomber sur un événement ou un lieu étrange	Contrat pour leurs services
14	Un ancien collègue	Artefact proposé (Tableau 8 : Objectif lié à un Artefact)
15	Un télégramme	Connaissances interdites proposées (Tableau 9 : Objectif lié à des connaissances)
16	Un autre Antagoniste	Avertissement envoyé
17	Un accident	Une dette réclamée
18	Un coup de téléphone mystérieux	Famille dans le besoin
19	Un membre d'une organisation secrète	Votre pays a besoin de vous !
20	Un ennemi	Détails offerts sur un autre Antagoniste (Tableau 1 : Antagonistes individuels)

**Tableau 7 :
Mission des investigateurs
et Objectifs de Mission**

D20	Mission des investigateurs	Objectif de Mission
1	Exploration	Un allié (Tableau 10 : Objectif lié à une personne)
2	Récupération	Ennemi (Tableau 1 : Antagonistes individuels)
3	Attaque	Identité d'une personne (Tableau 1 : Antagonistes individuels)
4	Destruction	Un adversaire du Mythe (Tableau 10 : Objectif lié à un Adversaire)
5	Protection	Un adversaire du Mythe (Tableau 10 : Objectif lié à un Adversaire)
6	Livraison	Documents (Tableau 9 : Objectif lié à des connaissances)
7	Capture	Documents (Tableau 9 : Objectif lié à des connaissances)
8	Recherche/localisation	Un artefact (Tableau 8 : Objectif lié à un Artefact)
9	Négociation	Un artefact (Tableau 8 : Objectif lié à un Artefact)
10	Reconnaissance	Un lieu physique (Tableau 11 : Choix de lieu et sous-tableau approprié)
11	Diversión	Un lieu physique (Tableau 11 : Choix de lieu et sous-tableau approprié)
12	Détourner l'attention	Une ancienne carte menant vers... (Tableau 12 : Objectif lié à un lieu mystérieux et Tableau 10 : Depuis/Où)
13	Mise à nu	Une ancienne carte menant vers... (Tableau 12 : Objectif lié à un lieu mystérieux et Tableau 10 : Depuis/Où)
14	Dissimulation	Une partie du corps d'une créature du Mythe (Tableau 10 : Objectif lié à un Adversaire)
15	Compréhension	Une partie du corps d'une créature du Mythe (Tableau 10 : Objectif lié à un Adversaire)
16	Établissement de la vérité	L'actuel Antagoniste
17	Établissement de la fausseté	L'actuel Antagoniste
18	Larcin	Une unité militaire
19	Introduction	Une unité militaire
20	Sauvetage	Une organisation secrète



Tableau 8 :
Objectifs liés à un Artefact

D20 Type	État de l'Artefact
1 Parchemin	Corrompu
2 Livre	Magique
3 Clé	Inestimable
4 Statue	Condamné
5 Plante ou fleur rare	Maudit
6 Appareil de technologie très ancienne	Secret
7 Cristal	Très ancien
8 Substance médicamenteuse	Vivant
9 Forme de vie étrange	Mal
10 Minéral ou ressource	Brisé
11 Prototype	Fermé à clé
12 Œuvre d'art inestimable	Hors d'état de fonctionner
13 Icône religieuse	Enfoui
14 Objet extra-dimensionnel	Instable
15 Artefact du Mythe	Fragile
16 Objet de famille	En perpétuelle évolution
17 Preuve	Saint
18 Photographies	Radioactif
19 Arme	Mythe
20 Objet technologique	Semble être X, mais est en réalité Y (lancez les dés deux fois ; le premier résultat correspond à X, le second à Y)

le Tableau 9 afin de déterminer l'orientation fondamentale de la mission avant de lancer les dés et de consulter le Tableau 7 pour définir l'objectif de mission.

Comme avec le Tableau 5 : Rebondissement, certains objectifs de mission suggèrent de consulter des tableaux supplémentaires afin de déterminer des personnes, objets, ou lieux spécifiques. Ces tableaux sont également utiles lorsque vous avez besoin de générer rapidement une personne, un objet ou un élément d'information.

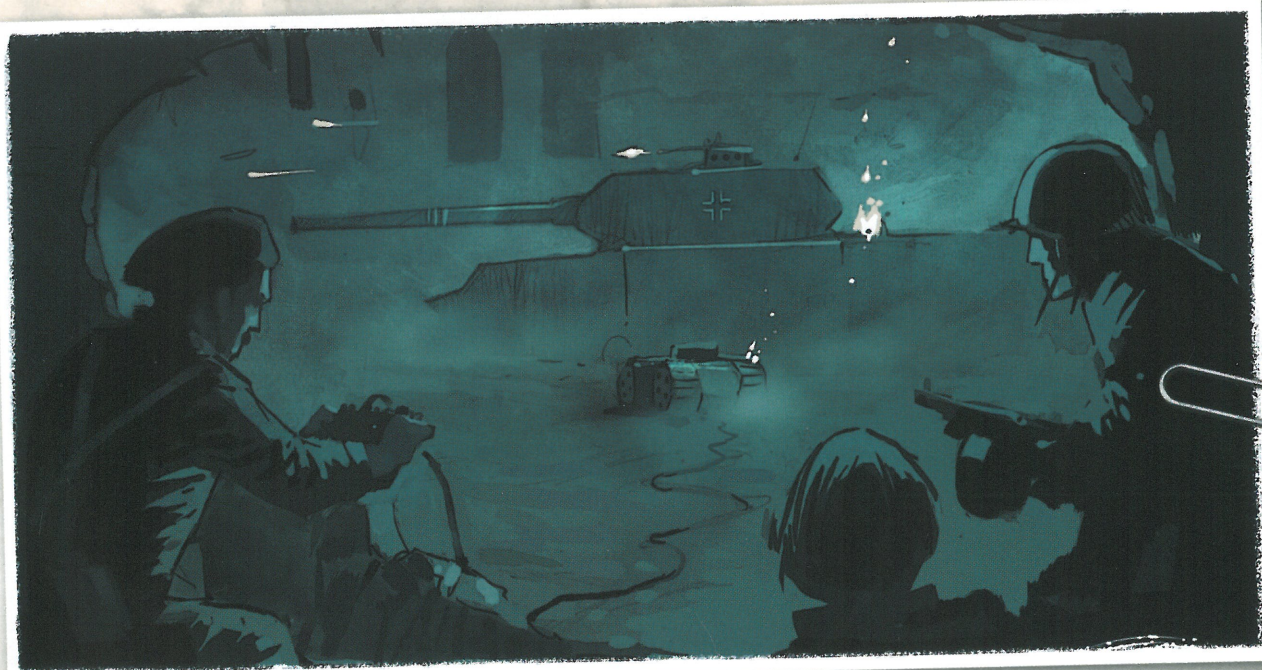
Tableau 9 :
Objectifs militaires et liés à des Connaissances

D20	Connaissances	Militaire
1	Schémas (arme, base, bateau, avion, véhicule)	Partir en éclaireur
2	Découverte technologique/scientifique	Invasion
3	Une étrange maladie	Libération
4	Une faiblesse	Infiltration
5	Un secret ancien	Défense
6	Itinéraire pour s'échapper	Embuscade
7	Conspiration	Évacuation
8	Formule chimique	Sauvetage
9	Activité criminelle	Attaque
10	Un réseau d'espionnage	Recherche et destruction
11	Une légende	Mission de reconnaissance
12	Un artefact	Soutien
13	Un état secret	Patrouille
14	Une langue	Capturer et garder
15	Un ouvrage	Percée
16	Une théorie	Frappe préventive
17	Un traître	Maintenir les communications téléphoniques
18	Qu'est-il arrivé ?	Arrière-garde
19	Que trouve-t-on ?	Rapprovisionnement
20	Ressources	Essai sur le terrain

Tableau 10 :
Depuis/Où, Objectifs liés à un Adversaire
du Mythe et à une Personne

D20	Depuis/Où	Adversaire du Mythe *	Lié à une personne
1	France	Profond	Civil
2	Allemagne	Mi-Go	Policier
3	Grande-Bretagne	Maigre Bête de la Nuit	Soldat
4	États-Unis d'Amérique	Couleur Tombée du Ciel	Pilote
5	Amérique du Sud	Serviteur de Nyarlathotep	Marin
6	Espagne	Grand Ancien (choisir celui qui convient)	Fugitif
7	Italie	Adorateur des Dieux Anciens	Criminel
8	Afrique du Nord	Chthonien	Espion
9	Moyen-Orient	Chien de Tindalos	Réfugié
10	Union soviétique	Chose Très Ancienne	Pilote s'étant écrasé
11	Scandinavie	Bloodborn *	Prêtre
12	Benelux (Belgique, Pays-Bas, Luxembourg)	Goules	Scientifique
13	Canada	Die Draugar *	Milice
14	Pacifique	Die Gefallenen *	Politicien
15	Chine	Halja *	Acteur/chanteur
16	Japon	Manneskin *	Archéologue
17	Asie (autre)	Peuple Serpent	Héritier/héritière
18	Commonwealth	Die Toten *	Acteur du marché noir
19	Australie	Die Auserwählten *	Fou
20	Nouvelle-Zélande	Froids	Blessé... (relancez les dés)

* Voir *L'Appel de Cthulhu*, sixième édition et *Achtung ! Cthulhu : le Guide du Gardien de la Guerre secrète*.



Lieux

Enfin, vous pouvez décider de la région ou du lieu où se déroulera la mission en lançant les dés sur les Tableaux de Lieux qui suivent, ou vous pouvez choisir au hasard un lieu (ou une série de lieux) pour les différentes parties de votre aventure. Si vous savez déjà ce que vous voulez – c'est-à-dire, un endroit Mystérieux, il suffit alors de lancer les dés et de consulter le Tableau 12 : Lieux mystérieux, pour trouver des idées. N'oubliez pas de vérifier l'Atmosphère du lieu (Tableau 11) pour ajouter un peu d'ambiance au déroulement des événements.

**Tableau 11 :
Lieux - Région de mission,
Choix et Atmosphère**

D20	Région de mission	Choix	Atmosphère
1	Front de l'Ouest	Bâtiment	Abandonné
2	Front de l'Ouest	Bâtiment	En ruines
3	Front de l'Est	Bâtiment	Tranquille
4	Front de l'Est	Bâtiment	Abandonné
5	Front du Pacifique	Bâtiment	Battu par le vent
6	Front du Pacifique	Campagne	Terrifiant
7	Front d'Afrique du Nord	Campagne	Envahi par la végétation
8	Front d'Afrique du Nord	Campagne	Immergé
9	Moyen-Orient	Mystérieux	Ancien
10	Moyen-Orient	Mystérieux	Impossible
11	Sur le sol américain	Mystérieux	Perché
12	Sur le sol américain	Mystérieux	Sommet de montagne
13	Sur le sol britannique	Mystérieux	Sommet de falaise
14	Sur le sol britannique	Mer	Inondé
15	France occupée	Mer	Souterrain
16	France occupée	Mer	Isolé
17	Allemagne	Militaire	Menaçant
18	Allemagne	Militaire	Suintant
19	Autres territoires occupés	Mythe	Glacé
20	Autres territoires occupés	Mythe	Trop calme

Si vous voulez quelque chose de vraiment inhabituel et d'un peu bizarre, cela vaut souvent la peine de lancer les dés pour définir l'intrigue, quelques obstacles et quelques objectifs, suivi par un groupe de lieux, sans rejeter quoi que ce soit à première vue ou trop penser aux résultats que vous obtenez. Une fois que vous avez rassemblé de manière aléatoire vos éléments d'intrigue, examinez-les de plus près : assez bizarrement, vous serez susceptible de trouver quelques associations très particulières qui feront sens. Le mieux est de ne pas se demander pourquoi...

**Tableau 12 :
Lieux - Bâtis,
Dans la nature et Mystérieux**

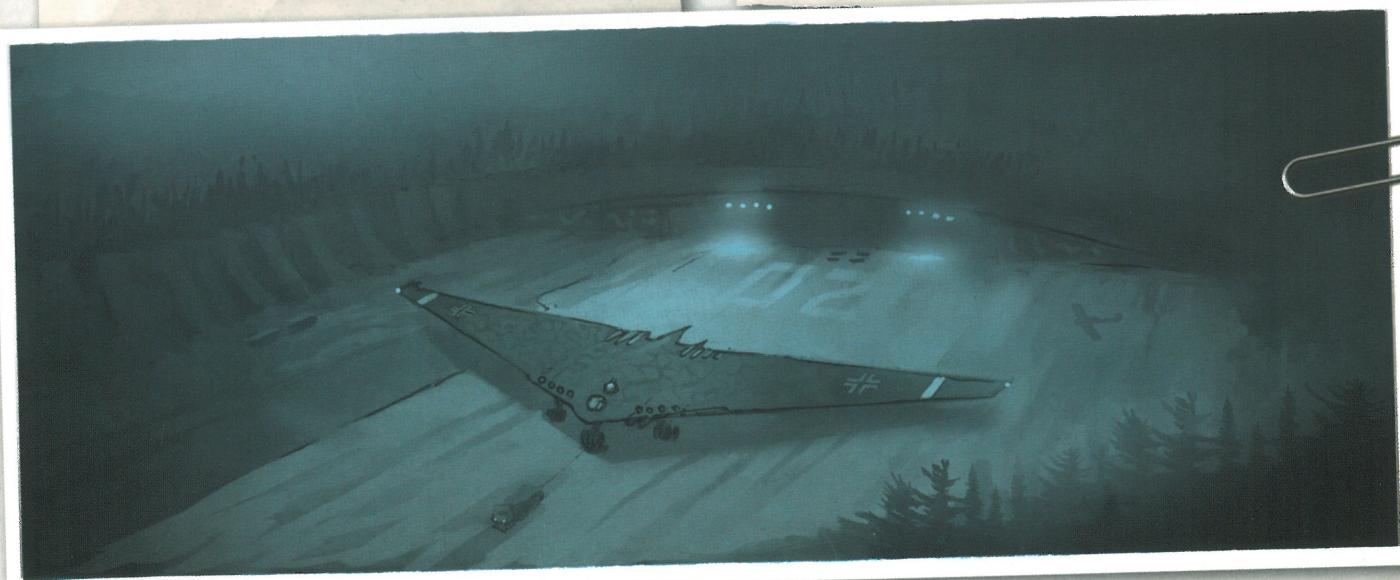
D20	Lieux bâtis	Dans la nature	Mystérieux
1	Ville	Ancien champ de bataille	Château
2	Village	Caverne	Temple
3	Monastère	Plantation	Cercle de pierres
4	Usine	Puits d'extraction	Église
5	Laboratoire	Hameau	Maison de maître
6	Prison	Rivière	Cimetière
7	Usine chimique	Désert	Réseau de cavernes
8	Casino	Glacier	Tombe
9	Palais	Marais	Excavation archéologique
10	Bibliothèque	Littoral	Ruines
11	Hôpital	Canyon	Mine
12	Université	Lac	Sanatorium
13	Église	Forêt/Jungle	Monastère
14	Maison de maître	Mine	Musée
15	Musée	Ferme	Marais
16	Gare ferroviaire	Champs	Avant-poste
17	Hôtel	Collines	Champ de bataille
18	Bâtiment gouvernemental	Montagnes	Point de passage/Portail
19	Sanatorium	Delta	Île
20	Grand magasin	Champs de neige	Monolithe

Tableau 13 :
Lieux - Militaire et Mer

D20	Militaire	Mer
1	Bâtiment quartier général	Chantier naval
2	Base militaire	Cargo
3	Champ de bataille	Navire de guerre
4	Dépôt	Ruines sous-marines
5	Château de Wewelsburg	Dorsale
6	Wewelsburg II	Épave sous-marine
7	Réseau de bunkers	Base sous-marine
8	Front	Île perdue
9	Réseau de tranchées	Base flottante
10	Fenrir's Seat	Paquebot transatlantique
11	Wolf's Lair	Mer ouverte
12	Usine d'armement	Eaux côtières
13	Laboratoire d'essais d'armes	Côte
14	Installation radar	Port
15	Installation de lancement	Cavernes sous-marines
16	Aérodrome	Épave échouée
17	Base navale	Fosse océanique
18	Base sous-marine	Archipel
19	Chemin de progression	Île en train de sombrer
20	Convoi	Flotte

Tableau 14 :
Lieux - Liés au Mythe

D20	Extra-terrestre	Terrestre
1	Contrées du Rêve	Carcosa
2	Cour d'Azathoth	Carcosa
3	Aldebaran	Arkham
4	Yuggoth	Arkham
5	Xiclotl	Cité des Profonds (Y'ha-nthlei, Massachusetts ; Ponape, Pacifique Ouest)
6	N'Kai	Cité des Profonds (Y'ha-nthlei, Massachusetts ; Ponape, Pacifique Ouest)
7	Fomalhaut	Cité des Choses Très Anciennes
8	Leng	Cité des Choses Très Anciennes
9	Abbith	G'harne (Afrique du Nord)
10	Celaeno	G'harne (Afrique du Nord)
11	Korvaz	Iram, La Cité des piliers/La Cité sans nom (Arabie)
12	Betelgeuse/Glyu-Ohu	Iram, La Cité des piliers/La Cité sans nom (Arabie)
13	Ktyanga	Kingsport
14	Kythanil	Kingsport
15	Uranus/L'gy'hx	Plateau de T'sang/Sung
16	Rigel/Orion	Plateau de T'sang/Sung
17	Colonie de Race Très Ancienne (active)	Vallée de la Severn
18	Colonie de Race Très Ancienne (abandonnée)	Vallée de la Severn
19	Monde conquis par le Mythe	Innsmouth
20	Monde mis en ruines par le Mythe	Innsmouth



RÉSUMÉ DES GÉNÉRATIONS D'INTRIGUES

• Antagonistes :

- Lancez les dés pour définir une Description de l'Antagoniste (Individu ou Groupe ; Tableaux 1 et 2).
- Lancez les dés pour définir le Concept d'intrigue de l'Antagoniste (Tableau 3).
- Lancez les dés pour définir la Motivation de l'Antagoniste (Tableau 3).
- Lancez les dés pour définir les Exigences de réussite de l'Antagoniste (Tableau 3).
- Lancez les dés et consultez les Tableaux supplémentaires comme indiqué (Tableaux 9-14).

• Obstacles :

- Lancez les dés pour définir un ou plusieurs Obstacles de l'intrigue (Tableau 4). Lancez également les dés et consultez les Tableaux supplémentaires comme indiqué (Tableau 6).
- Lancez les dés pour définir un Rebondissement (Tableau 5).

• Personnages-Joueurs :

- Lancez les dés pour définir une Accroche d'intrigue (Tableau 6).
- Lancez les dés pour définir un Mode d'Implication (Tableau 6).
- Lancez les dés et consultez les tableaux supplémentaires comme indiqué (Tableaux 1, 8, 9, 10).
- Lancez les dés pour définir une Mission, militaire ou non (en fonction de votre campagne ; Tableaux 7 et 9).
- Lancez les dés pour définir un Objectif de Mission (Tableau 7).
- Lancez les dés et consultez les tableaux supplémentaires comme indiqué (Tableaux 1, 8-14).

• Lieux :

- Lancez les dés pour définir une Région de mission (Tableau 11).
- Lancez les dés pour définir un Lieu (Tableau 11). Lancez les dés et consultez les tableaux supplémentaires comme indiqué (Tableaux 12-14).
- Lancez les dés pour définir une Atmosphère de Lieu (Tableau 11).



L'IMAGINATION EST LE DÉBUT DE LA CRÉATION.
- GEORGE BERNARD SHAW

Achtung!

Join



Cthulhu now!

ACHTUNG! Cthulhu™

Le Guide des intrigues



DÉCOUVREZ L'HISTOIRE SECRÈTE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE. DÉCOUVREZ COMMENT UN PETIT GROUPE D'HOMMES ET DE FEMMES HÉROÏQUES AFFRONTENT LES INCROYABLES MACHINES DE L'INGÉNIERIE NAZIE, S'OPPOSENT À L'ALLIANCE CONTRE-NATURE DE L'ACIER ET DE L'OCCULTE ET DÉVOILENT DES CONSPIRATIONS VENUES DE LA NUIT DES TEMPS. LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !

ACHTUNG ! CTHULHU EST UN UNIVERS DE JEU DE RÔLE BASÉ SUR UNE VERSION HORRIFIQUE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, COMPATIBLE AVEC L'APPEL DE CTHULHU ET SAVAGE WORLDS. CET OUVRAGE PERMET AUX INVESTIGATEURS DE VIVRE DES AVENTURES DEPUIS LA FIN DES ANNÉES TRENTE JUSQU'AU DÉBUT DES ANNÉES QUARANTE.

LE GUIDE DES INTRIGUES POUR ACHTUNG ! CTHULHU CONTIENT :

- UN ÉCRAN TROIS VOILETS ORIGINAL POUR L'APPEL DE CTHULHU.
- UN DOSSIER COMPLET PERMETTANT DE CONSTRUIRE DES INTRIGUES PARTICULIÈREMENT RETORSSES MÉLANT LE MYTHE À LA SECONDE GUERRE MONDIALE. CE LIVRET PROPOSE ÉGALEMENT UN GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIO COMPLET POUR BÂTIR VOS MACHINATIONS, AINSI QU'UNE GRANDE CARTE DE LA GUERRE SECRÈTE.

POUR ÉTABLIR LA STRUCTURE D'UNE HISTOIRE À COUPER LE SOUFFLE, IL SUFFIT DE LANCER QUELQUES DÉS SUR UNE TABLE POUR DÉTERMINER UN LIEU MYSTÉRIeux, UN ENNEMI IMPLACABLE, UNE CRÉATURE ABJECTE ET BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE. CE LIVRET N'EST PAS LIÉ À UN SYSTÈME DE RÈGLE. IL EST UTILISABLE AVEC N'IMPORTE QUEL JEU.

ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION ACHTUNG ! CTHULHU :
LE GUIDE DU GARDIEN POUR LA GUERRE SECRÈTE
LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR POUR LA GUERRE SECRÈTE

Prix public conseillé 22 €

ISBN : 978-2-917994-87-0



9 782917 994870



MÖDIPHIUS
ENTERTAINMENT



WWW.SANS-DETOUR.COM

