



DARK WORLD

Un jeu d'horreur lovecraftienne de Graham Walmsley, basé sur Apocalypse World. Un joueur est le gardien, les autres joueurs incarnent les Investigateurs.

► Traits

Les investigateurs ont les Traits suivants :

Perception, Persuasion, Force, Santé

La Santé commence à 1 ou 2. Les autres Traits commencent de -2 à 2. Pour créer un Investigateur, attribuez des valeurs aux Traits, leur somme totale devant être de 1.

Pendant le jeu, le total des Traits est toujours de 1. Cela signifie que si la Santé descend, vous pouvez ajouter un point à un autre Trait.

► Manoeuvres des Investigateurs.

Voici ce que peut faire un investigateur. Si un de ces évènements se produit, jetez le dé. Vous jetez deux dés et ajoutez le Trait indiqué : par exemple, lorsque le test dit 2d6+Perception, jetez deux dés et ajoutez le score de Perception. Si vous faites plus de 7, suivez les instructions. Si vous faites moins de 7, c'est un échec et le Gardien déclenche une Manoeuvre à votre encontre.

Lorsque **vous essayez de comprendre**, jetez 2d6+Perception.

Sur 10+, posez au Gardien une question parmi celles ci dessous, et une autre question de votre invention

Sur 7-9, posez une question parmi celles ci dessous.

Quelles sont ces histoires murmurées autour de cette horreur?

Qui a vu l'horreur et à quoi ressemble t elle ?

Qu'est ce que l'horreur retire à ses victimes ?

Quel est le nom qu'on lui donne ?

Qu'a t'elle fait, il y a longtemps ?

Lorsque **vous tentez de les faire parler**, jetez 2d6+Persuasion, puis traitez le jet comme celui ci dessus.

Lorsque **vous observez simplement**, jetez 2d6+Perception.

Sur un 10+, posez trois questions.

Sur 7-9, posez une question.

Qu'est ce qui fait étrangement défaut ?

En quoi est ce beau ?

Quelle est cette odeur infecte ?

Pourquoi ne puis je pas le voir entièrement ?

Quel est l'origine de ces sons inquiétants ?

Que sont ces formes curieuses ?

Qu'est ce qui me rend nauséux ?

Pourquoi ces gens paraissent anormaux ?

Lorsque **vous entrevoyez l'horreur**, jetez 2d6+Santé.

Sur 10+, vous n'avez pas vu clairement ou vous niez ce que vous avez aperçu.

Sur 7-9, choisissez un élément dans la liste.

Sur 6-, réduire la Santé d'1 point et si vous ne pouvez plus nier l'horreur, devenez fou.

Cela vous hante.

Cela vous infecte.

Vous réalisez qui cela affecte.

Vous perdez le contrôle.

Lorsque **vous essayez de fuir**, jetez 2d6+Force.

Sur 10+, vous êtes temporairement en sécurité.

Sur 7-9, vous fuyez mais choisissez un élément :

Vous rencontrez quelque-chose d'horrible dans votre fuite.

Ils vous ont repéré.

Vous les avez vu en fuyant.



DARK WORLD



Lorsque vous aidez ou empêchez un autre Investigateur, jetez 2d6+Perception, +Persuasion ou +Force en fonction de votre action. Sur 10+, ils ont un bonus (+1) ou malus (-1) sur le prochain jet. Sur 7-9, ils ont un bonus ou malus mais le Gardien détermine un coût pour votre action.

➤ Démence

Lorsqu'il n'est plus désormais possible de nier l'horreur, vous devenez fou. Toutefois, vous avez désormais à votre disposition les Manoeuvres de Dément ci dessous.

Vous pouvez, si vous le décidez, tenter d'échapper à la folie en enclenchant une des Manoeuvres ci dessous, dans une narration appropriée. Par exemple, vous pouvez fuir la chose qui vous rend fou ou bien vous suicidez. Si vous faites 10+ sur le jet de dé, vous n'êtes plus fou.

➤ Manoeuvres de Dément

Lorsque **vous essayez de mettre fin à vos jours**, jetez 2d6+Force. Sur 10+, vous réussissez. Sur 7-9, vous réussissez à moitié ou blessez quelqu'un. Sur un échec, vous renoncez ou ratez votre tentative.

Lorsque **vous détruisez des preuves**, jetez 2d6+Force. Sur 10+, la preuve est intégralement détruite. Sur 7-9, un fragment reste ou bien vous l'avez mémorisé.

Lorsque **vous attaquez quelqu'un**, quelque-chose ou l'horreur elle même, jetez 2d6+Force. Sur 10+, la cible est tuée, soumise ou détruite. Sur 7-9, elle est partiellement soumise, détruite et vous êtes blessé.

Lorsque **vous balbutiez à quelqu'un**, jetez 2d6+Persuasion. Sur un 10+, vos mots sont convaincants et celui qui vous écoute entrevoit lui aussi l'horreur. Sur 7-9, vous êtes incompris, mais on essaie de vous comprendre.

Lorsque **vous embrassez l'horreur**, jetez 2d6+Perception. Sur 10+, vous acceptez pleinement l'horreur. Sur 7-9, vous vous résignez, hurlant de terreur. Sur 6-, votre esprit est détruit. Dans tous les cas, c'en est fini de vous.

➤ Principes du Gardien

Si vous êtes le Gardien, suivez ces principes :
Montrez l'horreur rampante sous les apparences
Enfoncez les de plus en plus
Annihilez tout espoir
Créez une image incomplète

Si vous avez un scénario prêt, faites le jouer. Sinon, pensez à un lieu et une horreur qui le hante et improvisez : suivez les principes et répondez aux questions à mesure qu'elles se posent.

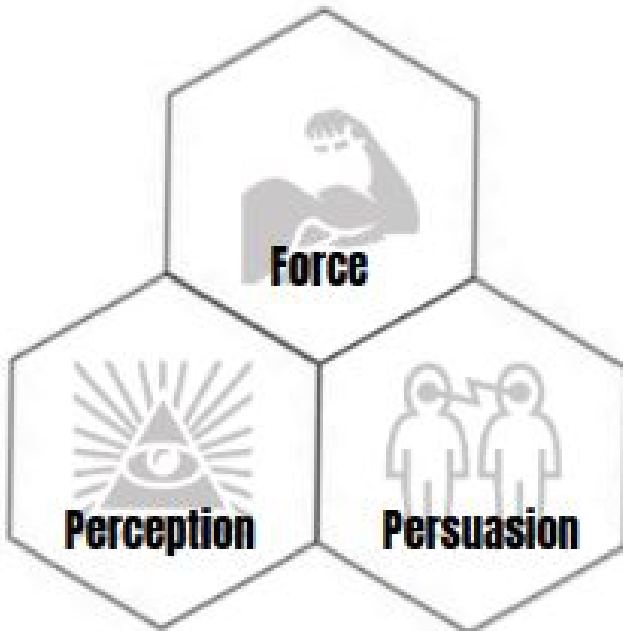
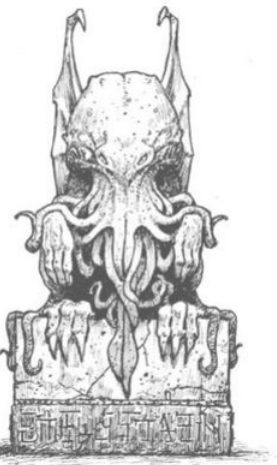
Quand un Investigateur rate son jet, vous pouvez faire une Manoeuvre cruelle contre eux. Les deux Manoeuvres les plus efficaces - dont je laisse les détails à votre imagination :
Retournez leur action contre eux
Laissez les entrevoir l'horreur

Gardez à l'esprit que les Investigateurs deviennent fous lorsqu'ils ne peuvent plus nier l'horreur. Cela signifie : lorsqu'ils ne peuvent plus nier que l'humanité est condamnée, quand ils ne peuvent expliquer rationnellement ce qui arrive, quand ils réalisent qu'il n'y a plus rien à faire. Aussi demandez leur :

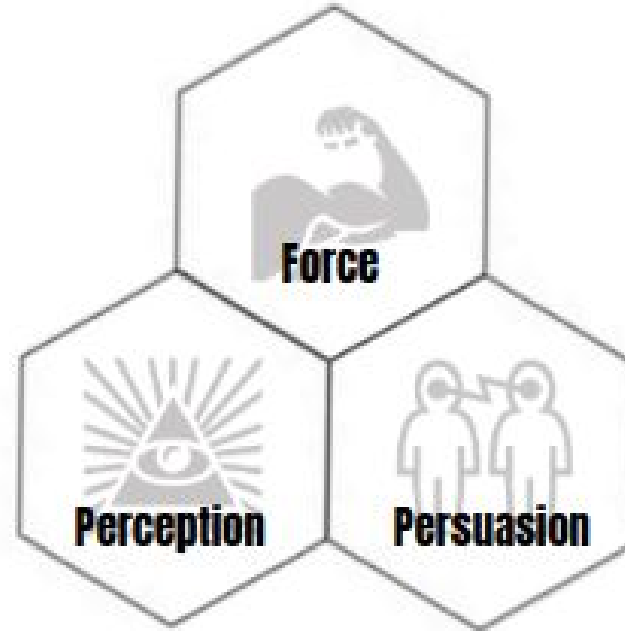
Pouvez vous continuer à nier l'horreur ?
Pensez vous qu'on puisse l'arrêter ?
Pouvez vous rationaliser ce qui se passe ?
Y a t il selon vous une chance pour l'humanité / la ville / les gens ?

Si la réponse est "Non", alors l'Investigateur devient fou.

DARK WORLD



Santé Mentale



Santé Mentale

