

CTHULHU BLANC

Nom :	Profession :	Traits :
Folie 000000	Blessures 000000	Bureaucratie 000000

Cthulhu Blanc est jeu de rôle minimaliste dans l'univers de *The Laundry* créé par Charles Stross.

Pour jouer, vous aurez besoin de 4 à 6 dés par personnage. Il peut être intéressant d'utiliser des dés de couleur différente pour la Folie, les Blessures et la Bureaucratie.

Quand vous **tentez de réaliser une action** à l'issue incertaine et ayant un intérêt pour l'histoire, lancez tous les dés qui peuvent s'appliquer :

- 1 dé si la tâche est dans les capacités humaines ;
- 1 dé si la tâche correspond à votre occupation ou à l'un de vos traits ;
- votre dé de Folie, si vous voulez ou devez risquer votre santé mentale ;
- votre dé de Blessures, si vous voulez ou devez risquer votre intégrité physique ;
- votre dé de Bureaucratie lorsque vous risquez de finir noyé sous la paperasse.

Votre dé le plus haut indique le résultat de l'action :

1 : réussi, mais vous payez le prix fort.

2-3 : réussi de justesse, mais vous subissez un retour de bâton.

4 : réussite standard, vous obtenez ce que vous vouliez.

5 : excellente réussite. Vous obtenez plus que ce que vous espériez.

6 : réussite incroyable. Si le test concernait une enquête, les astres s'alignent pour vous et vous percevez un indice important dont vous aurez bien du mal à expliquer l'origine. Dans ce cas, faites un jet de Folie.

Si un autre joueur, Gardien ou non, pense que votre personnage peut échouer, il lance un dé. Si son résultat est plus élevé que le vôtre, **votre personnage échoue**.

Vous pouvez **retenter votre chance**, mais vous devez ajouter votre dé de Folie, de Blessures ou de Bureaucratie.

Une deuxième relance implique l'ajout d'un deuxième dé, une troisième – et dernière – relance implique l'ajout du troisième dé.

Vous pouvez **coopérer** avec un autre personnage. Tout le monde lance les dés et vous conservez le résultat le plus haut.

Vous pouvez vous **opposer** à un autre personnage. Tout le monde lance les dés et le résultat le plus haut indique le vainqueur. En cas d'égalité, on regarde le deuxième dé, puis le troisième, etc. Si l'égalité est parfaite, relancez les dés.

Votre **Folie** commence à 1. Quand votre personnage vit quelque chose de perturbant, ou que le dé le plus haut lors d'un test est le dé de Folie, lancez ce dé. Si vous faites plus que votre score actuel, ajoutez 1 à votre Folie et jouez la terreur de votre personnage. Au fur et à mesure de l'augmentation de votre Folie, jouez l'augmentation de votre peur et de votre déconnexion avec la réalité.

Quand votre Folie atteint 5, vous pouvez la réduire en **supprimant des connaissances du Mythe** : brûler des

livres, stopper des rituels ou vous détruire vous-même. Chaque fois que vous faites ça, lancez votre dé de Folie. Si vous faites moins que votre score actuel, diminuez votre Folie de 1. Tant que vous continuez à supprimer des connaissances du Mythe, vous pouvez faire baisser votre Folie même si votre score est en dessous de 5.

Quand **votre Folie atteint 6**, votre personnage est totalement déconnecté du monde qui l'entoure. C'est un moment particulier où tout le monde se concentre sur la déchéance de votre personnage. Offrez-lui une sortie par la grande porte : combattez, criez, fuyez ou effondrez-vous. Après ça, créez un nouveau personnage lié au précédent. A un moment, l'histoire devra s'intéresser à l'arrivée de votre nouveau personnage et à sa rencontre avec ceux des autres joueurs.

Vos **Blessures** commencent à 1. Quand vous êtes blessé ou malade, ou que le dé le plus haut lors d'un test est votre dé de Blessure, lancez ce dé. Si vous faites plus que votre score actuel, ajoutez 1 à vos Blessures et jouez la maladie ou la blessure de votre personnage.

Votre score de Blessure diminue uniquement si votre personnage prend le temps de se soigner. Indiquez au Gardien comment vous vous y prenez, et celui-ci vous dira en combien de temps votre score diminue de 1.

Quand **vos Blessures atteignent 6**, votre personnage est mort ou présumé mort. Décrivez de manière glorieuse comment il est éventré par une horreur sans nom ou consumé par la maladie. Eventuellement, accordez-lui une dernière action d'éclat. Après ça, créez un nouveau personnage.

Votre **Bureaucratie** commence à 1. Quand vous devez rédiger un rapport, remplir une note de frais, faire appel à vos supérieurs, demander du matériel exceptionnel ou que le dé le plus haut lors d'un test est votre dé de Bureaucratie, lancez ce dé. Si vous faites plus que votre score actuel, ajoutez 1 à votre Bureaucratie et jouez les déboires de votre personnage face à la norme ISO-9001. Vous pouvez réduire votre score de Bureaucratie en **faisant du zèle** : assister à des séminaires, se porter bénévole pour un inventaire de trombones, etc. Pour chaque moment important de l'histoire auquel votre personnage ne peut pas participer, diminuez votre score de 1.

Quand **votre Bureaucratie atteint 6**, votre personnage est convoqué par les auditeurs de la Laverie. Décrivez comment ses collègues de terrains lui font leurs adieux et lui souhaitent bon courage. Il peut éventuellement terminer sa tâche en cours, mais devrait se hâter de rentrer au bercail avant de contrarier un peu plus sa hiérarchie.

Merci à Graham Walmsley pour Cthulhu Dark et à John Powell pour Cthulhu Noir, dont Cthulhu Blanc n'est qu'une dérivation non-euclidienne.

Cthulhu Blanc est un jeu de rôle décrit par Alexandre Glize, que vous pouvez copier, modifier et diffuser librement tant que vous ne gagnez pas de sous avec.