Khthónios

Principes de jeu

VOTRE PERSONNAGE

Choisissez un nom et une profession. Décrivez votre enquêteur. Disposez d'un dé ou de six pions pour suivre l'évolution de la Corruption.

La Corruption

La Corruption représentent **la peur, la folie, les blessures et le destin tragique** qui s'acharne sur les mortels. Chaque personnage commence avec **un point de Corruption en début de jeu.**

Chaque fois qu'un personnage est sur le point d'affronter **quelque chose d'effrayant, de surnaturel ou de dangereux**, de se comporter de façon inhumaine, **le Meneur avertit du risque**, et des bénéfices éventuels. Si le joueur accepte le risque, il ajoute un **point de Corruption** à son niveau actuel.

Accepter le risque permet souvent d'avoir accès à une information, ou de surmonter un obstacle, au prix de sa santé mentale et physique.

LES QUESTIONS

Lorsque le Meneur estime que la situation nécessite de s'en remettre au hasard, il **formule une question** dont l'enjeu est discuté avec le joueur concerné et dont la réponse est *oui* ou *non.*

Le Meneur prend soin de formuler la question de manière à ce que la réponse **"oui"** soit **bénéfique** pour le personnage et que la réponse **"non"** soit **préjudiciable**.

La question peut porter sur l'issue d'une action du personnage, la survenance d'un événement, la présence d'un élément de décor...

Une fois la question formulée, le joueur **lance un dé à six faces**.

- Si le résultat est **supérieur** à la Corruption, la réponse est **"oui"**
- Si le résultat est **inférieur** ou égal à la Corruption, la réponse est **"non"**

MORT ET FOLIE

Lorsqu'un personnage a accumulé **six points de Corruption** ou plus, il est retiré du scénario. Si c'est à cause d'une blessure physique, il meurt. Si c'est à cause d'un événement effrayant, il devient fou. Les détails sont laissés à la discrétion du Meneur, mais doivent s'inscrire dans le contexte.

Un personnage peuvent **voir baisser sa Corruption d'un point** s'il se soigne, se repose, a une bonne idée, fait preuve de perspicacité, remplit un objectif, obtient une victoire ou tout autre circonstance positive, à la discrétion du Meneur. Le minimum de la Corruption reste d'un point.

CONSEILS AU MENEUR

Avant d'ajouter un point à la Corruption d'un joueur, le Meneur s'assure que **le joueur accepte les conditions** et les risques encourus. Le Meneur n'impose pas cette hausse de la Corruption de façon unilatéral. Il y a une **contrepartie fictionnelle** à voir la Corruption augmenter : voir un monstre permet de comprendre sa nature, observer un cadavre permet de récolter des indices précieux, agir de façon inhumaine peut s'avérer nécessaire, affronter l'horreur permet de ne pas rester paralysé, accepter une blessure dans une rixe permet d'atteindre un but.
Concernant les questions, le Meneur propose des **questions pour ajouter de la tension dramatique**, des éléments de décor, enrichir la narration, susciter un rebondissement, introduire des personnages, préciser un aspect de la fiction.
Le Meneur veille à ce que **les joueurs proposent également des questions.** Si la question est posée spontanément et anodine, le Meneur choisit de répondre directement, comme il le souhaite, ou exige un jet de dé. Par exemple, le joueur demande s'il y a une arme dans la boite à gant...

Khthónios

Les Questions

Les questions portent sur une variété de situations. Le Meneur pose une **question pour ajouter de la tension dramatique**, des éléments de décor, enrichir la narration, susciter un rebondissement, introduire des personnages, préciser un aspect de la fiction.
Le Meneur veille à ce que **les joueurs proposent également des questions.** Si la question est posée spontanément et anodine, le Meneur choisit de répondre directement, comme il le souhaite, ou bien il estime plus intéressant d'exiger un jet de dé. Par exemple, le joueur demande s'il y a une arme dans la boite à gant.

Quelques exemples de questions :

Le fermier est-il bien disposé envers vous ?
Y a-t-il un briquet dans la boîte à gants?
Avez vous bien respecté le rituel ?
Trouves tu l'objet que tu cherches à acquérir ?
Contrôles tu ton besoin irrépressible pour ton addiction ?
Le fonctionnaire est-il coopératif ?
Y-a-t'il une pharmacie à proximité ?
Réussis-tu à apaiser la panique de ton compagnon ?
Les policiers prennent-ils au sérieux tes déclarations ?
Le badaud sollicité dans la rue accepte-t-il de coopérer ?
Remarques tu quelque chose d'anormal dans cette pièce ?
Tes recherches en bibliothèque sont elles fructueuses ?
La lampe torche a-t-elle suffisamment de batterie ?
Restes tu conscient, en dépit du choc ?
As-tu accès au réseau wifi ?
Parviens tu à neutraliser ton opposant physiquement ?
Est il intimidé et décide-t-il de t'obéir ?
As tu visé juste avec ton pistolet ?
Mets-tu de côté tes scrupules moraux ?
Ton contact est-il disponible et disposé à t'aider ?
Ton sbire a-t-il agi selon tes ordres?
As-tu réglé toutes tes dettes envers tes ennemis d'autrefois ?
Les rues sont-elles sans embouteillage jusqu'à ton lieu de destination ?
Trouves-tu des indices utiles lors de ta fouille ?
Réussis-tu à t'enfuir sain et sauf ?
Évites-tu d'être blessé dans la fusillade ?
Après cette journée éprouvante, réussis-tu à t'endormir ?
Te souviens-tu d'un détail important ?
La météo est-elle clémente ?
Réussis-tu à saisir les motivations de ton interlocuteur ?
Parviens-tu à réparer le moteur ?
Gardes-tu ton sang-froid ?
La voiture démarre-t-elle ?

KHTHÓNIOS

Scénario – L'île aux chats

AMORCE

Vous fêtez votre diplôme de fin d'études sur une petite île déserte à l'exception d'une cabane délabrée et une horde de chats sauvages. Pas de wifi, et un bateau vous récupère dans deux jours...

COULISSE

Les Klaar'ngs comptent envahir notre planète. Ce sont des entités invisibles, arrivées via une météorite qui est tombée au Nord de l'île. Premier galop d'essai, ils contrôlent les chats errants de l'île. Steven, le dernier touriste a être venu en famille a résisté à leurs assauts psychiques mais a massacré sa femme et sa fille (possédées) et s'est réfugié dans les grottes, dans les falaises. Il a perdu la raison et se nourrit de baies...et de chats.

DEVELOPPEMENT

D'abord les pjs retrouvent des traces des meurtres (chaussure d'enfant, tee-shirt en sang...), puis des débris de corps tronçonnés, puis des feux de camps avec des ossements de chat...
Steven rôde autour et les approche plus ou moins violemment, selon leurs réactions. Il les met en garde et bafouille des trucs délirants à propos des chats.
Les premières attaques psychiques commencent bientôt, mais les chats attendent que les étudiants soient éméchés. Seul refuge : la cabane. Et se confectionner des casques en aluminium. Dehors, la nuit, des hordes de chat hurlant. Il suffit d'une griffure pour être vulnérable à la possession. Une fois possédé, c'est foutu, vous êtes contrôlé par un alien.

CONCLUSION

On ne s'achemine pas vers un massacre indiscriminé. Le but des aliens/chats est de s'arracher à l'île et donc de trouver des corps d'accueil humain pour prendre le bateau de retour. Une aubaine puisque les voyages vers le continent sont rares. Ils vont donc manoeuvrer pour posséder un ou deux humains et convaincre les autres que la situation est normale et que Steven est un vieux fou paranoïaque...A vous de voir comment la situation dérape. Si les aliens/chats atteignent le continent, la fin du monde est proche. Enfin, du monde tel que nous le connaissons...

PERSONNAGES PRETIRES

Mike.
Le beau gosse extraverti et déconneur. Toujours prêt à faire la bringue et décapsuler tout ce qui passe. Pas très finaud, pas très courageux, il compense par une grande gueule et le pognon de ses richissimes et indifférents parents, qu'il claque sans se ménager pour impressionner la galerie.

Derek.
Intello, d'une curiosité qui vire souvent à la fixette obsessionnelle, il revendique une vision pessimiste de l'existence qui est essentiellement une posture, citant à l'envi Cioran ou Schopenhauer pour se donner des airs de blasé, dans le secret espoir de plaire aux femmes par sa maturité de pacotille (et perdre enfin ce qu'il a de moins cher : son pucelage).

Stuart.
Amateur de littérature fantastique et d'ésotérisme, il adore faire des farces généralement foireuses et de mauvais goût. Il consomme des stupéfiants pour "libérer sa créativité", laquelle consiste essentiellement à raconter des histoires abracadabrantes qu'il aurait entendu de sa vieille tante qui aurait pratiqué le vaudou.

Vanessa.
La latino du groupe. Joviale et naive, colérique et impulsive, elle doute d'elle même et recherche l'approbation des autres en surjouant l'enthousiasme pour des broutilles.
Se piquant de psychologie, elle élabore des raisonnements complexes pour rendre compte du comportement d'autrui, et se plante le plus souvent.

Ashley.
La blonde souriante, fade, sans aspérités mais dotée d'un physique qui attire la convoitise et les flatteries de la gent masculine. Aussi s'imagine t elle fascinante et n'hésite pas de temps à autre à faire un caprice pour tester la loyauté de ses soupirants. Déteste l'inconfort et les imprévus, exaspérante à cotoyer mais finalement très fleur bleue et plutôt gentille.

Gary.
Taciturne et peu causant, on l'invite toujours parce qu'il fait rire avec ses imitations lorsqu'il est saoul et parce qu'il a des stocks de substances illicites qu'il partage généreusement.
Amateur de jeux vidéos, il passe des heures dans sa piaule obscure à démembrer du troll en espèrant être un jour classé parmi les meilleurs joueurs de Wizard World III.