

CONVERSION DEPUIS LES ÉDITIONS PRÉCÉDENTES DE *L'APPEL DE CTHULHU*

Les lecteurs habitués aux versions précédentes auront sûrement remarqué les quelques changements apportés à l'occasion de cette 7^e édition. Nous avons fait en sorte que tous les ouvrages publiés pour les anciennes éditions de *L'Appel de Cthulhu* restent compatibles avec un minimum de travail d'adaptation. Vous trouverez ici toutes les modifications à apporter et les explications qui les justifient.

CONVERSION DES INVESTIGATEURS

Suivez ces instructions pour convertir vos anciens investigateurs à la nouvelle édition. Étant donné leur espérance de vie, il est peu probable que ce soit un problème pour beaucoup de nos lecteurs !

Caractéristiques

Nous avons fait le choix d'unifier les valeurs des caractéristiques et des compétences. Ainsi, il est plus simple de les comparer et d'effectuer des tests opposés entre les uns et les autres.

L'idée est de faire les calculs durant la création de personnages, plutôt qu'au beau milieu de la partie. Il n'est pas obligatoire de noter tous les demis et cinquièmes, mais nous avons constaté que cela fait gagner du temps de jeu, surtout quand le Gardien demande aux joueurs de faire un test et d'annoncer la qualité de la réussite.

| 6 ^e Édition | 7 ^e Édition |
|------------------------|------------------------|
| 3 | 15 |
| 4 | 20 |
| 5 | 25 |
| 6 | 30 |
| 7 | 35 |
| 8 | 40 |
| 9 | 45 |
| 10 | 50 |
| 11 | 55 |
| 12 | 60 |
| 13 | 65 |
| 14 | 70 |
| 15 | 75 |
| 16 | 80 |
| 17 | 85 |
| 18 | 90 |
| 19 | 95 |
| 20 | 100 |

Nous avons également décidé de faire de la Chance une caractéristique à part du POU, ce dernier ayant déjà un rôle primordial dans les règles. Pour cette raison, la Chance est maintenant tirée aux dés (3D6 ×5).

L'ÉDU n'est plus la seule caractéristique à générer des points de compétence. Ainsi, les investigateurs qui exercent des occupations manuelles ou sociales peuvent avoir un niveau scolaire modeste, tout en étant doués dans leur domaine. De plus, ce changement donne plus de valeur à l'APP.

Nous avons envisagé l'idée d'associer une caractéristique à chaque compétence, comme la DEX pour l'Esquive. On pourrait par exemple lier la valeur de base en Charme au cinquième de l'APP, ou la valeur en Sauter au cinquième de la Force. En fin de compte, nous y avons renoncé, pour trois raisons.

- ① Utiliser les valeurs de caractéristique complique la création de personnages.
- ② Le cinquième d'une caractéristique va de 3 à 18. La différence n'est pas significative si vous aviez de toute façon décidé de dépenser des points dans cette compétence.
- ③ Les caractéristiques interviennent déjà de façon limitée dans le nombre de points de compétence, avec les nouvelles formules dépendant de l'occupation.

| 6 ^e Édition | 7 ^e Édition |
|------------------------|------------------------|
| 18 | 90 |
| 19 | 91 |
| 20 | 92 |
| 21 | 93 |
| 22 | 94 |
| 23 | 95 |
| 24 | 96 |
| 25 | 97 |
| 26 | 98 |
| 27+ | 99 |

Pour autant, nous avons conservé le lien entre l'Esquive et la DEX, qui existe depuis toujours.

Les anciennes caractéristiques FOR, DEX, CON, TAI, INT, POU et ÉDU correspondent au cinquième de la 7^e édition. Multipliez-les par cinq pour obtenir les valeurs entières (ou prenez directement les attributs correspondants dans cette version), puis divisez-les par deux (en arrondissant à l'entier inférieur) pour les demi-valeurs.

Attention, les valeurs d'ÉDU supérieures à 18 suivent des règles de conversion légèrement différentes. Consultez la table de l'encart page précédente.

Les points de Santé Mentale et de magie peuvent être laissés tels quels. La caractéristique SAN ne servait que pour déterminer les points de Santé Mentale initiaux ; elle n'est plus utilisée.

Comme d'habitude, nous nous tournons vers ce brave Harvey Walters. Dans les éditions précédentes, il avait les caractéristiques suivantes :

FOR 4 DEX 12 INT 17 CON 14
APP 17 POU 9 TAI 16 ÉDU 16

En les multipliant par 5, Anne obtient ses caractéristiques dans la 7^e édition :

FOR 20 DEX 60 INT 85 CON 70
APP 85 POU 45 TAI 80 ÉDU 80

L'ancienne valeur donne le cinquième. Il ne reste qu'à calculer le demi. Par exemple, pour la FOR : 20 (10/4).

Anne obtient 9 sur 3D6, ce qui, multiplié par 5, donne une Chance de 45.

La TAI d'Harvey étant supérieure à sa FOR et sa DEX, son MVT initial est de 7. Puisqu'il a 42 ans, Anne réduit encore la valeur d'un point.

La somme de sa FOR et sa TAI est de 105, ce qui correspond à une carrure de 0.

Âge

Les règles sur le vieillissement des éditions précédentes n'étaient pas tout à fait les mêmes que celles de la 7^e édition. Elles sont toutefois suffisamment semblables pour qu'il ne soit pas nécessaire de s'en préoccuper.

Impact

Le bonus aux dégâts des éditions précédentes, appelé impact dans la 7^e édition, est inchangé s'il est positif. Consultez l'encart pour les bonus négatifs, qui ne sont plus exprimés sous forme de dés.

Points de vie

Dans la 7^e édition, les points de vie sont égaux à la somme de la CON et de la TAI, divisée par 10, arrondie à l'entier inférieur. Ainsi, un fanatique ayant une CON de 60 et une TAI de 65 aura 125 / 10 points de vie, soit 12,5, que l'on arrondit à 12.

Dans les éditions précédentes, les points de vie étaient la moyenne de la CON et la TAI, arrondie à l'entier supérieur. Ainsi, le même fanatique aurait une CON de 12 et une TAI de 13, soit une moyenne de 12,5 que l'on arrondit à 13.

Cette différence d'arrondi fait que certains ennemis et personnages non-joueurs auront un point de vie de moins dans la 7^e édition par rapport aux précédentes. Nous recommandons au Gardien d'ignorer cette différence minime pour les monstres et les ennemis.

Carrure

Nouveauté de la 7^e édition, la carrure est utilisée lors des manœuvres de combat et des poursuites. Elle se calcule à partir de la FOR et la TAI (cf. **Table I : Impact et carrure**, page 43).

Mouvement

Dans la 6^e édition, tous les êtres humains partageaient la même valeur de déplacement. Dans la 7^e édition, le mouvement varie en fonction des caractéristiques physiques et de l'âge (cf. **Mouvement (MVT)**, page 44).

Compétences

Pour les nombreuses compétences inchangées dans la 7^e édition, il suffit de recopier les valeurs de l'ancien investigateur. Par contre, les points dépensés dans une compétence disparue forment une « réserve », d'où ils seront redistribués ensuite. Lors de la constitution de cette réserve, faites attention à ne pas inclure les valeurs de base.

Cette réserve est redistribuée entre les compétences de la 7^e édition, en visant à créer un personnage similaire à l'original. Pensez en priorité aux nouvelles compétences sociales de cette édition, Charme et Intimidation.

Certaines compétences ont fusionné, notamment quand la maîtrise de l'une aurait logiquement dû s'appliquer à une autre spécialité plus restreinte. C'était le cas de « Fusil » et « Fusil de chasse ». Les deux armes sont différentes sur bien des points mais, face à un fusil, une personne sachant tirer au fusil de chasse est avantagée par rapport à un novice complet.

| ~ Bonus aux dégâts ~ | |
|------------------------|------------------------|
| 6 ^e Édition | 7 ^e Édition |
| -1D4 | -1 |
| -1D6 | -2 |

Les points versés dans la réserve à cause de compétences fusionnées peuvent être redistribués librement, au choix du joueur. Toutefois, le Gardien imposera certainement une limite de 75 % sur les compétences initiales.

Avec l'accord du Gardien, des points peuvent être transférés d'une compétence à l'autre pour équilibrer les forces d'un investigateur.

Une liste complète de l'évolution des compétences se trouve dans l'encart ci-dessous.

| — Compétences — | |
|------------------------|---|
| 6 ^e Édition | 7 ^e Édition |
| — | Estimation |
| — | Charme |
| — | Survie |
| Photographie | Arts et métiers (Photographie) |
| Coup de poing | Combat rapproché (Corps à corps) |
| Coup de pied | Combat rapproché (Corps à corps) |
| Coup de tête | Combat rapproché (Corps à corps) |
| Lutte | Combat rapproché (Corps à corps) |
| Couteau | Combat rapproché (Corps à corps) |
| Arts martiaux | Combat rapproché (Corps à corps) |
| Fusil | Combat à distance (Fusils) |
| Fusil de chasse | Combat à distance (Fusils) |
| Test d'idée | Test d'Intelligence [souvent] ou test d'idée [rare] |
| Histoire naturelle | Naturalisme |
| Discussion | Persuasion |
| Marchandage | Persuasion |
| Éloquence | Persuasion |
| Astronomie | Sciences (Astronomie) |
| Biologie | Sciences (Biologie) |
| Chimie | Sciences (Chimie) |
| Géologie | Sciences (Géologie) |
| Pharmacologie | Sciences (Pharmacologie) |
| Physique | Sciences (Physique) |
| Camouflage | Pickpocket |
| Se cacher | Discrétion |

Auparavant, Fusil et Fusil de chasse étaient des compétences distinctes. Elles sont maintenant réunies en une seule spécialité : Fusils. Dans la 6^e édition, Archie avait 40 % en Fusil et 70 % en Fusil de chasse. Les valeurs de base de ces compétences étaient de 25 % pour la première et 30 % pour la seconde. Cela signifie qu'Archie les a augmentées respectivement de 15 % et 40 %.

Dans cette 7^e édition, la valeur de base en Combat à distance (Fusils) est de 25 %, auxquels on ajoute la plus importante des deux valeurs (40 %) pour obtenir un niveau de compétence de 65 %. Les 15 % restants vont dans la réserve d'Archie, qui peut les consacrer aux compétences de son choix.

Crédit

Si la fiche de votre investigateur indique déjà sa fortune, elle reste inchangée. Sinon, vous pouvez la calculer en fonction de son Crédit (cf. **Table II : Fortune**, page 54).

Compétences de combat

Dans les éditions précédentes, il existait une compétence distincte pour chaque type d'attaque à mains nues : Coup de pied, Coup de poing, Coup de tête, Lutte, Arts martiaux. Tous sont maintenant regroupés en une seule compétence : Combat rapproché (Corps à corps). Selon les tailles et les positions respectives des antagonistes, il sera parfois plus pertinent de donner un coup de tête, parfois un coup de pied. Nous avons apporté cette modification pour vous encourager à décrire des attaques intéressantes et pertinentes, plutôt que de choisir systématiquement votre meilleure compétence.

Les armes basiques que sont les couteaux et les matraques sont également incluses dans cette spécialité. Si votre investigateur est attaqué, il peut attraper un couteau de cuisine au lieu d'être condamné à se défendre à mains nues. Un personnage doué pour la bagarre saura ainsi se servir au mieux des armes improvisées.

Conclusion

Il y a maintenant trente ans que Sandy Petersen a donné naissance à *L'Appel de Cthulhu*, et il n'a pas beaucoup changé depuis. Lors de la rédaction de cette nouvelle édition, notre but a été de conserver les points forts du jeu, les qualités qui le rendent si passionnant, tout en introduisant de nouvelles règles aptes à générer des moments forts, comme les tests redoublés et les scènes de poursuite. Nous espérons de tout cœur que vous aimerez cette nouvelle édition.