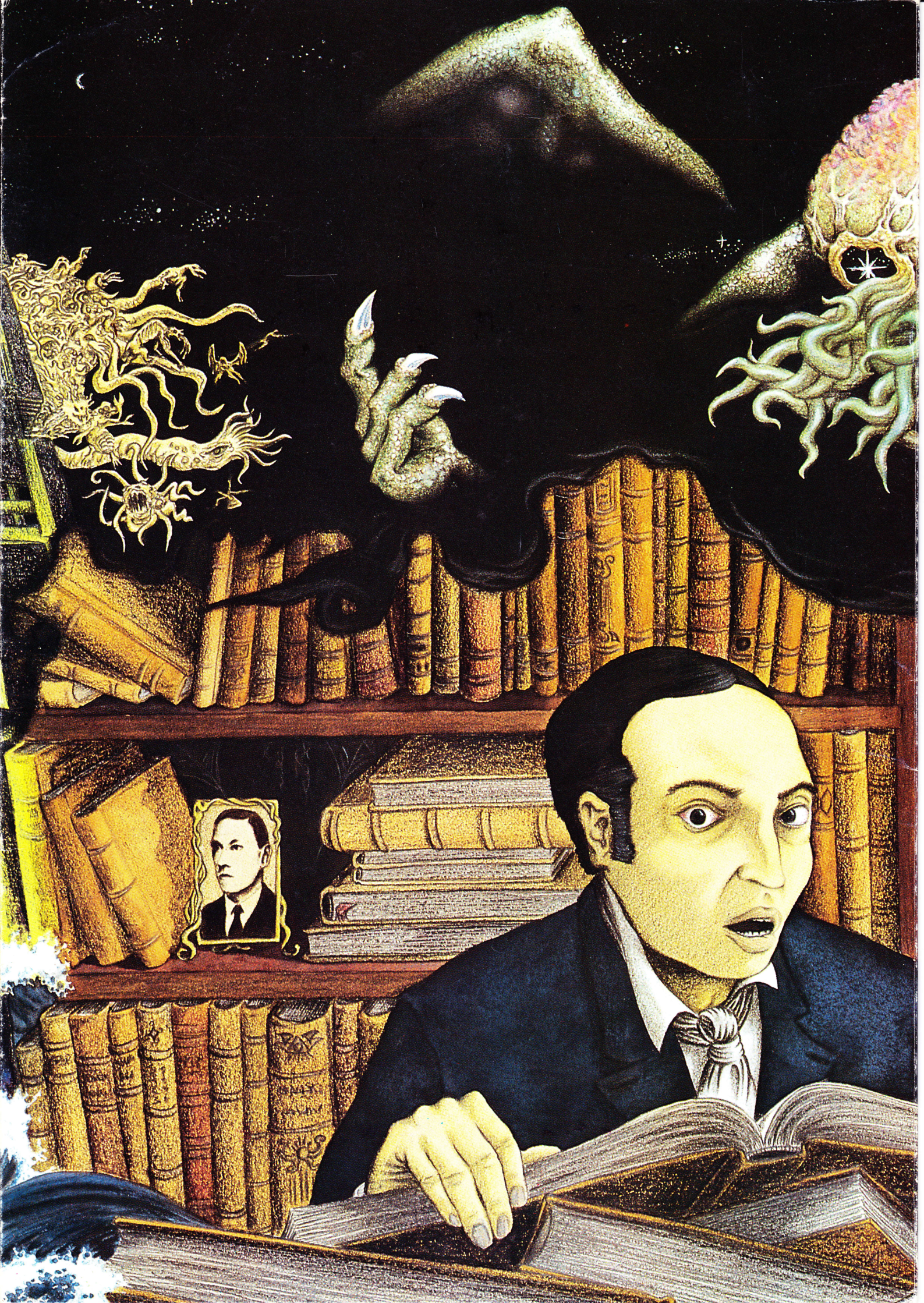
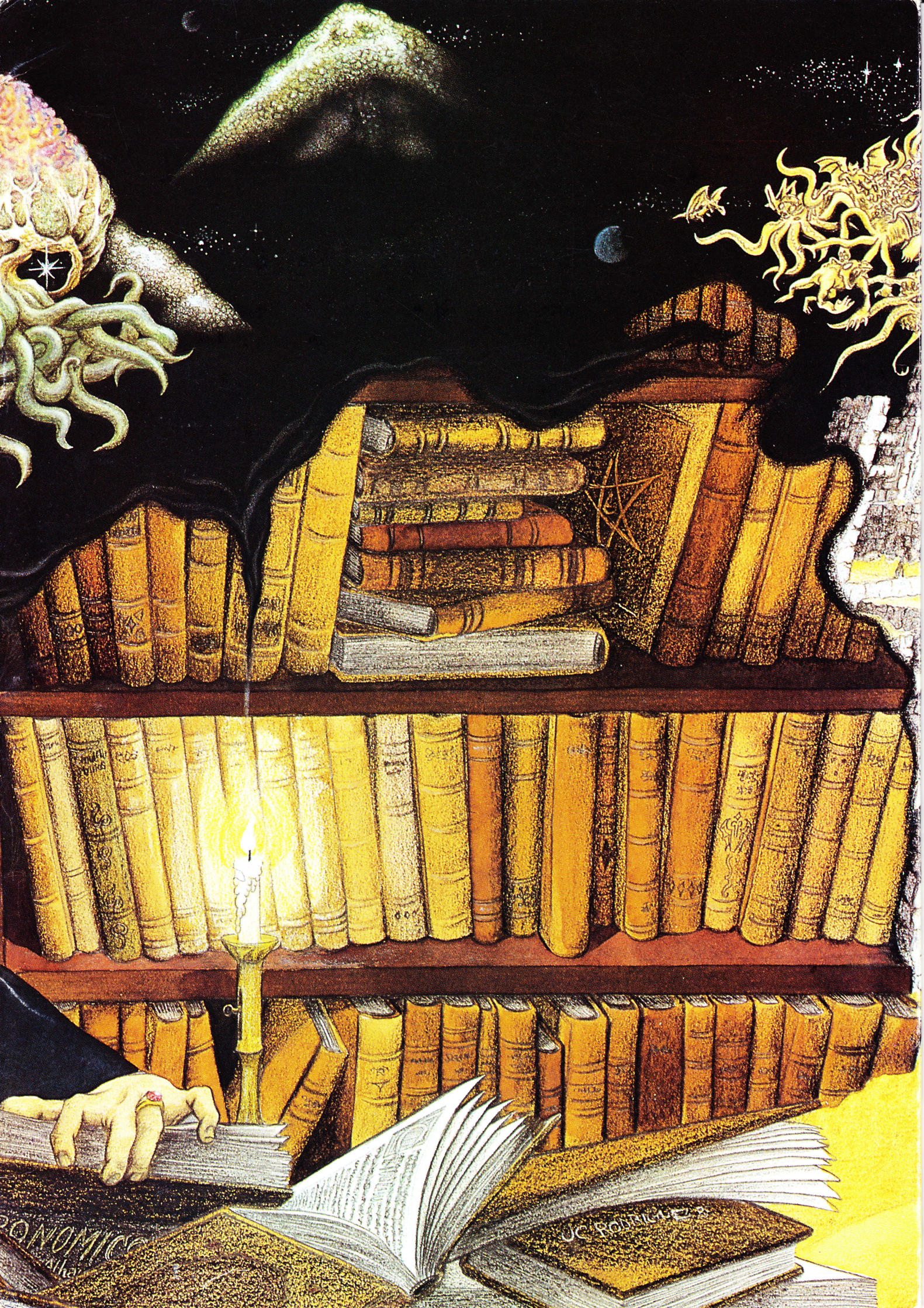
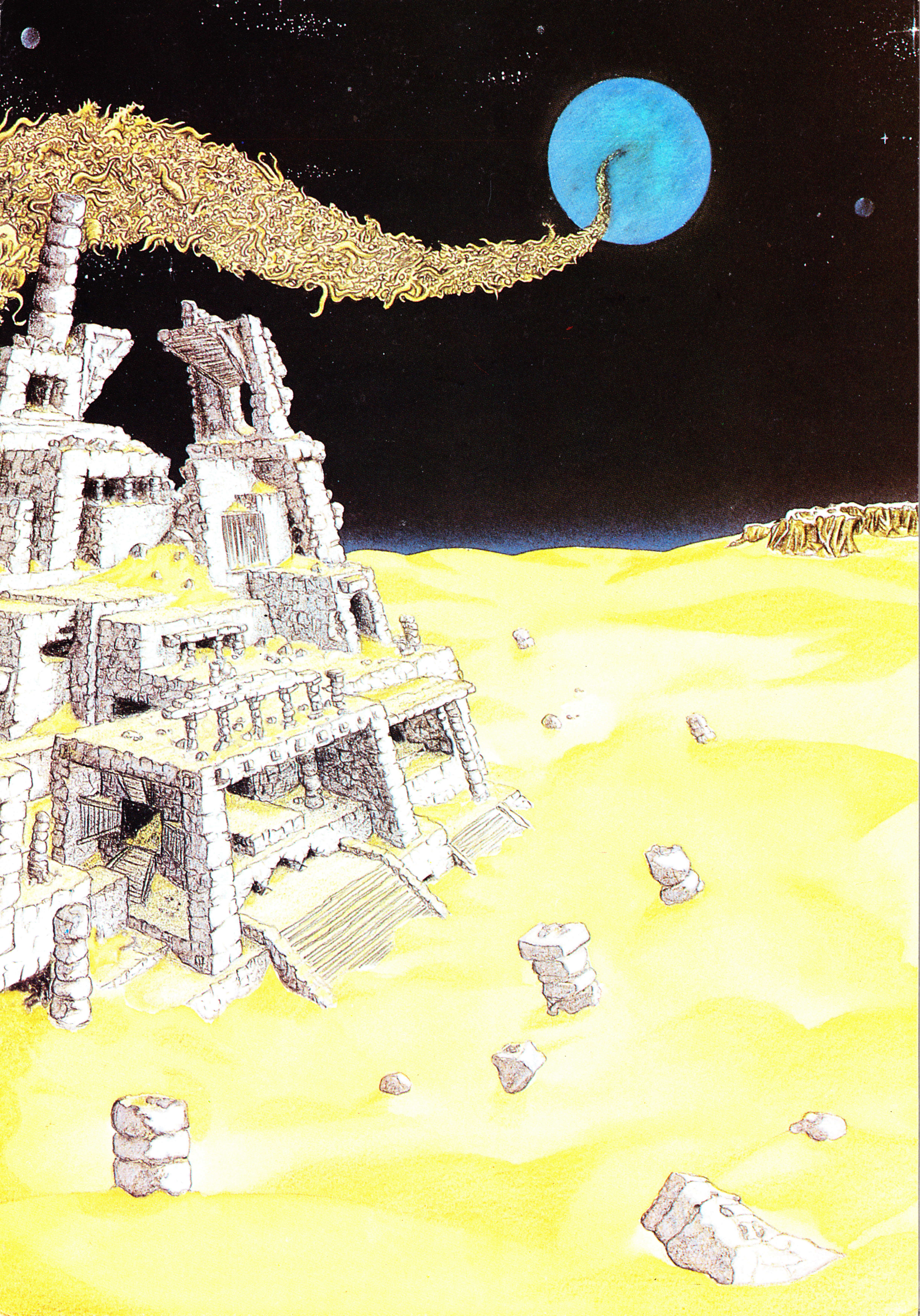










ORDRE DE RESOLUTION D'UN ROUND DE COMBAT

- 1) Les attaques menées avec des armes à feu prêtes à tirer sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX de leurs utilisateurs.
- 2) Les attaques menées avec des armes blanches, des revolvers que l'on dégaîne, des fusils que l'on épaule et toute arme à feu ayant déjà tiré, mais pouvant le faire deux fois par round sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX de leurs utilisateurs.
- 3) Les attaques menées avec des armes à feu pouvant tirer trois fois par round sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX/2 de leurs utilisateurs.

RAPPELS DES REGLES CONCERNANT LES DOMMAGES

CHOCS : Si un personnage prend en une seule fois des dommages dont le montant est égal ou supérieur à la moitié de ses Points de Vie du moment et ne réussit pas un jet égal ou inférieur à sa CON avec 1D20, il sombre dans l'inconscience. Il en sera de même pour un personnage ne possédant plus qu'un ou deux Points de Vie.

CHUTES : Un personnage tombant d'une hauteur prend 1D6 points de dommage par 3 mètres de chute, mais s'il réussit un jet en « Sauter », les dommages qu'il subit seront diminués d'1D6 points.

EMPALEMENT : Si un personnage réussit un jet de dés inférieur ou égal au cinquième (20 %) de ses chances de toucher avec son arme :

- Il faut lancer deux fois les dés correspondant aux dommages normaux de l'arme utilisée et additionner les deux scores ainsi obtenus.
- Si l'attaque a été menée avec une arme blanche, celle-ci est coincée dans le corps de l'adversaire. Au cours du round de combat suivant, l'attaquant doit réussir un jet de dés inférieur ou égal à la moitié de ses chances normales de toucher avec cette arme pour pouvoir la retirer.

TABLE DES ARMES BLANCHES

Nom	Dommmages	Chances de Base	Points de Vie	Prix
Coup de Poing	1D3	50 %	—	—
Coup de Tête	1D4	10 %	—	—
Coup de Pied	1D6	25 %	—	—
Lutte	Voir règle	25 %	—	—
Fleuret aiguisé*	1D6	20 %	10	20 \$
Sabre ou Epée*	1D6+1	10 %	15	30 \$
Sabre de la Guerre de Sécession	1D8+1	15 %	20	8 \$
Hache	1D8+2	20 %	15	2 \$
Hachette	1D6+1	20 %	12	2 \$
Poignard*	1D4+2	25 %	15	8 \$
Couteau de Boucher*	1D6	25 %	12	3 \$
(poignard de commando)				
Petit Couteau (cran d'arrêt, etc.)	1D4	25 %	9	3 \$
Canif*	1D3	25 %	6	2 \$
Batte de Base-ball, Tisonnier	1D8	25 %	20	1,50 \$
Matraque, Petit gourdin	1D6	25 %	15	2,25 \$

*Peut empaler

TABLE DES ARMES A FEU

Compétence	Type	Tirs/Round	Dommmages	Chance de Base	Portée de base*	P.V.	Prix
Arme de Poing	Revolver cal. 22	3	1D6	20 %	10 mètres	10	15 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 22	3	1D6	20 %	10 mètres	6	25 \$
Arme de Poing	Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	3	1D8	20 %	15 mètres	10	20 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	3	1D8	20 %	15 mètres	6	25 \$
Arme de Poing	Revolver cal. 38 ou 9 mm	2	1D10	20 %	15 mètres	10	20 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 38 ou 9 mm	2	1D10	20 %	15 mètres	6	25 \$
Arme de Poing	Revolver cal. 45	1	1D10+2	20 %	15 mètres	10	25 \$
Arme de Poing	Automatique cal. 45	1	1D10+2	20 %	15 mètres	8	30 \$
Fusil	Non-automatique cal. 22	1	1D6+2	10 %	30 mètres	9	25 \$
Fusil	Non-automatique Cal. 30.36**	1/2 round	2D6+3	10 %	100 mètres	12	50 \$
Fusil de chasse	Calibre 20	2	2D6 1D6 1D3	30 %	10 mètres 20 mètres 50 mètres	8	50 \$
Fusil de chasse	Calibre 12	1	4D6 2D6 1D6	30 %	10 mètres 20 mètres 50 mètres	10	50 \$
Fusil de chasse	« Canon scié »				10 mètres maxi.		100 \$

* La portée de tout modèle à canon court est de 5 mètres.

** Ces fusils ne peuvent faire feu qu'une seule fois tous les deux rounds, mais rien ne les empêche de tirer dès le premier round de combat.

Notez que les dommages causés par les fusils de chasse varient avec la distance.

La portée maximale des fusils de chasse à canon scié est de 10 mètres. Jusqu'à 5 mètres, ils font des dommages normaux, entre 5 et 10 mètres, ils font 1D3 (calibre 20) et 1D6 (calibre 12) de dégâts.

NOUVELLES ARMES

Nom	Type d'armes	Dommages	Chance de Base	Points de Vie	Portée (en yards)	Prix	Notes
Boomerang de guerre	Projectile	1D8	10 %	8	30	10 \$	—
Mousquet	Arme à feu	1D8+4	20 %	12	40	50 \$	Empale
Faux	à 2 mains	2D6	10 %	20	Contact	20 \$	Empale
Faucille	à 1 main	1D6+1	20 %	12	Contact	15 \$	Empale
Fouet	à 1 main	1D3	05 %	6	5	10 \$	Entrave
Mitraillette Thompson	Arme à feu	1D10+2 (automatique)	15 %	8	20	Variable	Empale
Mitrailleuse cal. 30	Arme à feu	2D6+ 3 (automatique)	05 %	10	50	Variable	Empale
Mitrailleuse cal. 50	Arme à feu	2D6+10 (automatique)	05 %	10	100	Variable	Empale
Mortier (diam. 2 pouces)	Projectile	4D6 (à 3 yards de rayon)	00 %	15	20/100	Variable	Explosif
Grenade à main	Lancée	3D6 (à 3 yards de rayon)	% de Lancer	5	Lancer	Variable	Explosif
Bâton de dynamite	Lancée	5D6 (à 1 yard de rayon)	demi % de Lancer	1	ancer	0,75 \$	Explosif
Canon de campagne de 75 mm	Projectile	10D6 (à 2 yards de rayon)	00 %	25	100	Variable	Explosif

FOUETS : Sur un jet d'« empalement » (1/5 des chances normales de toucher), le possesseur du fouet peut spécifier si le fouet s'enroule autour d'un objet en possession de la cible et le lui arrache des mains ou s'il entrave une partie choisie du corps, l'immobilisant.

ARMES AUTOMATIQUES : Les armes totalement automatiques, comme les mitraillettes Thompson, peuvent tirer plus d'un coup en fonction de la DEX de l'utilisateur. Lorsqu'un personnage tire avec une arme automatique, le joueur peut, avant de lancer le D100, décider du nombre de balles qui composeront la rafale. Pour chaque balle tirée en plus de la première, ses chances de toucher sont augmentées de + 5 % (à condition que le pourcentage final ne dépasse pas le double de son pourcentage de base). Si la cible est touchée, le nombre de balles qui l'ont touchée est déterminé par le jet d'un dé comportant autant de faces que le nombre de balles composant la rafale. Ainsi, si le personnage tire une rafale de 6 balles, ses chances de toucher sont augmentées de 25 % (à condition que le pourcentage final ne soit pas supérieur à deux fois son pourcentage normal) et si la cible est touchée, c'est 1D6 balles qui l'atteignent. S'il tire une rafale de 3 balles, il ajoute 10 % à ses chances normales de toucher et c'est 1D3 balles qui atteignent la cible si elle est touchée. S'il tire un chargeur complet de 30 balles, c'est 1D20 balles qui toucheront la victime si le tir est réussi. Et ainsi de suite... Si le personnage réussit un empalement, seule la première balle de la rafale empale. Si plus d'une cible est attaquée, l'utilisateur perd une balle pour chaque cible qu'il vise. Pour attaquer chaque cible, il faut faire un jet séparé.

EXPLOSIFS : Les dommages de tous les explosifs sont répertoriés avec un rayon. Les dommages causés par les explosifs diminueront d'1D6 pour chaque augmentation de la distance, équivalent à un rayon, à laquelle se tient une cible particulière. Il faut tirer séparément les dommages causés par l'explosif pour toutes les cibles à l'intérieur du rayon afin de déterminer le total des dommages subis individuellement.

PRECISIONS CONCERNANT LES ARMES A FEU

BOUT PORTANT : Lorsqu'une arme est utilisée à bout portant, les chances de toucher du tireur sont doublées. Le bout portant est une distance égale ou inférieure à la DEX du tireur exprimée en pieds (1 pied = 0,3 mètre).

RECHARGEMENT DES ARMES : Il faut un round complet pour charger deux balles.

ENRAIEMENT : Une arme à feu est enrayée si un personnage fait un jet de dés en attaque de :

- 99 ou 00 avec un pistolet automatique.
- 96 à 00 avec un fusil automatique ou un fusil à pompe.

Remise en état de l'arme : il faut réussir un jet de « Mécanique », la réparation prenant 1D6 rounds.

TABLE DE RESISTANCE

PERSONNAGE ACTIF

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
PERSONNAGE PASSIF	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45

Pour réussir, le jet de dés doit être inférieur ou égal au chiffre indiqué.

ETAT DE CHOC ET PERTE TEMPORAIRE DE LA RAISON

Lorsqu'un personnage perd 5 points de SAN ou plus en une seule fois, on considère qu'il a subi un terrible choc. Il doit effectuer un jet de pourcentage sous l'Idée. S'il le réussit, il a réalisé pleinement ce qui lui est arrivé et il perd temporairement la raison. Le Gardien doit déterminer ce qui lui arrive alors et l'Investigateur restera dans l'état qui lui est imposé pendant la durée indiquée par un jet de dé sur la Table de Durée de la Folie Temporaire qui se trouve ci-dessous.

TABLE DE DUREE DE LA FOLIE TEMPORAIRE

Lancer 1D10	Résultat
1-4	1D10 rounds
5-7	1D10 tours
8-9	1D10 heures
10	1D10 jours

LA FOLIE A DUREE INDETERMINEE

Lorsqu'un personnage perd en une heure 20% ou plus de ses points actuels de SAN, il devient automatiquement fou. Pour déterminer la folie particulière provoquée par la situation, le Gardien doit choisir une infirmité appropriée dans la Table des Folies (page 29). Les effets de cette folie s'appliquent immédiatement.

Ce type de folie est à durée indéterminée et celui qui en souffre ne peut pas s'en tirer tout seul. La guérison de ce genre de folie est décrite dans la partie La guérison de la Folie (page 30).

PERTES TYPQUES DE SAN

Perte potentielle	Événement
1D3	Etre confronté par surprise à un cadavre.
1D3	Etre confronté par surprise à un cadavre mutilé d'animal.
1D4	Etre confronté par surprise à un fragment de cadavre.
1D6	Etre confronté par surprise à un cadavre horriblement mutilé.
1D6	Se réveiller dans une tombe ou dans un cercueil.
1D6	Assister à la mort d'un ami ou d'une connaissance.
1D8	Rencontrer quelqu'un qu'on sait mort.
1D8	Etre témoin d'un événement bizarre (par ex. : voir le ciel devenir vert).
1D10	Etre témoin d'un événement particulièrement bizarre et horrible (par ex. : voir une gigantesque tête sanguinolente tomber du ciel).
1D10	Subir de terribles tortures.

TABLE DES FOLIES RESUMEE

Dé

1. CATATONIE - Position fœtale.
2. AMNESIE - Perte de mémoire.
3. STUPEUR - Perte de volonté.
4. PANTOPHOBIE - Peur de tout.
5. PARANOIA - Complexe de persécution.
6. PHOBIE - 1D6 phobies choisies ci-dessous.

AGORAPHOBIE - Peur des grands espaces.
BACTERIOPHOBIE - Peur des bactéries.
BALLISTOPHOBIE - Peur des balles.
BAROPHOBIE - Peur de l'apesanteur.
CLAUSTROPHOBIE - Peur des espaces clos.
DEMOPHOBIE - Peur de la foule.
DENDROPHOBIE - Peur des arbres.
DORAPHOBIE - Peur de la fourrure.
ENTOMOPHOBIE - Peur des insectes
NYCTOPHOBIE - Peur de la tombée de la nuit.
OPHIOPHOBIE - Peur des serpents.
SCOTOPHOBIE - Peur de l'obscurité.
TERATOPHOBIE - Peur des monstres.
THALASSOPHOBIE - Peur de la mer.
XENOPHOBIE - Peur des étrangers.

CORRUPTION

Corruption d'un agent de police en zone rurale :

- 2 \$ pour un délit mineur
- 5 \$ pour un délit majeur
- 100 \$ pour un crime.

Corruption d'un agent de police en zone urbaine :

- 4 \$ pour un délit mineur
- 10 \$ pour un délit majeur
- 250 \$ pour un crime.

Corruption d'un fonctionnaire du gouvernement : (chef de la police, contrôleur des impôts, procureur de la République, shériff, maire d'une petite ville, etc.) :

- 50 \$ pour une question mineure
- 200 \$ pour une question majeure
- 1.000 \$ pour un crime.

Si les personnages tentent de se tirer d'une situation grâce à la corruption, il est possible qu'ils aient besoin de corrompre plusieurs personnes, ou même toute une série de fonctionnaires.

VITESSES AERIENNES ET DISTANCES

Avion normal monomoteur à dièdre relevé : 300 à 500 miles à une vitesse de croisière de 120 miles à l'heure.

Avion normal bimoteur à dièdre relevé : 500 à 800 miles à une vitesse de croisière de 90 miles à l'heure.

Grand dirigeable ou zeppelin : 1.000 miles à une vitesse aérienne de 5 à 10 nœuds.

De plus grandes distances peuvent être couvertes avec une préparation spéciale.

VITESSES DES NAVIRES

La table suivante indique la capacité moyenne qu'un type de navire a de respecter un délai, quelle est sa vitesse moyenne, et quel est le prix habituel d'un billet. La plupart des tarifs sont donnés pour une distance de 100 ou de 1.000 miles. Pour une courte traversée utilisez la première colonne, pour une longue traversée utilisez la dernière.

Type	Délai	Vitesse	Coût pour 100 miles	Coût pour 1.000 miles
Caboteur	+/- 30 j	10 nœuds	5 \$	15 \$
Cargo	+/- 5 j	14 nœuds	10 \$	30 \$
Paquebot	+/- 12 h	25 nœuds	20 \$	60 \$
Ferry-boat	+/- 15 mn	5 nœuds	15 cents pour le premier mille	5 cents par mille suivant.

* Les billets de première classe sur un paquebot coûtent le triple de ce qui est indiqué. Nombre de miles couverts par jours de 8 heures : Caboteur — approximativement 90 miles ; Cargo — approx. 130 miles ; Paquebot — approx. 230 miles ; Ferry-boat — approx. 45 miles.

VITESSES DES AUTOMOBILES

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'une automobile des années 20, sur les routes de l'époque, était de 15 miles à l'heure pour une période de 8 heures, soit 120 miles par jour. Bien entendu, sur certaines routes bien pavées, comme celle qui reliait Boston à Philadelphie, la vitesse moyenne pourra être plus élevée.

VITESSES DES TRAINS

Pour une longue distance, la vitesse moyenne d'un train était de 35 miles à l'heure pour une période de 24 heures, soit 840 miles par jour. Voici quelques durées de voyages représentatives pour des lignes à horaires réguliers :

Trajet	Durée
San Francisco/Oakland-Omaha-Chicago	70 heures
Nouvelle-Orléans/Los Angeles	60 heures
San Francisco/Nouvelle-Orléans	73 heures

HEBERGEMENT ET REPAS (en dollars)

Gîte		
(Surveillez vos possessions)	0.20	par nuit
Crasseux (mais avec une chambre personnelle)	1	par nuit
Confortable (bon lit, eau chaude)	5	par nuit
De luxe (grooms, pourboires)	10	et plus par nuit
Repas de luxe dans un train	1.50	
Bon repas au restaurant	0.75	
Bon petit déjeuner	0.30	
Une douzaine d'œufs chez l'épicier	0.50	
Un quart de lait chez l'épicier	0.15	
Miche de pain chez l'épicier	0.25	
Une livre de bacon avec un peu de gras	0.45	
Une excellent cigare pour après le repas	0.20	

PRIX DANS LE DOMAINE DES TRANSPORTS (en dollars)

AUTOMOBILE/CAMION

Auto d'occasion	250
Auto neuve bon marché	1.000
Auto de luxe	7.000 max
Camion d'occasion	350
Petit camion	1.400
Grand camion	3.500 ou +
Trousse médicale portable	12
Chaînes	5
Nécessaire de réparation pour pneus/Pompe	2.50
Cric	1
Phare	3
Batterie	15
Essence, un gallon* (en moyenne 30 miles au gallon)	0.20
Guide de réparation	1.50

TRAINS

Train de banlieue + 0.02 par zone	0.05
Train au trajet moyennement long (25-400 miles) : 1 \$ + 0.02 par mile.	
Transcontinental 1 \$ + 0.01 par mile	

ANIMAL

Selle de cheval neuve	400
Vieille selle de cheval	200
Mule	100
Ane	50
Chien de traîneau	50
Buggy	85
Charrette	65
Harnais double	45
Selle américaine	20

BATEAU*

Ferry-boat : 0.15 pour le premier mile et 0.05 pour chaque mile supplémentaire.	
Paquebot : 60 pour 1.000 miles ou les fractions correspondantes.	
Cargo : 30 pour 1.000 miles ou les fractions correspondantes	
Tramp : 15 pour 1.000 miles ou les fractions correspondantes	
Canoë	75
Moteur hors-bord	80

BICYCLETTE (sur laquelle il est possible d'adapter un moteur) 28

*Ces prix sont valables pour des logements allant de bons à excellents. Les relations entre le prix, la vitesse et la régularité sont indiquées dans la partie « Vitesses des navires ».

**Il n'existe pas de lignes transcontinentales à cette époque. Les personnages devront faire des transbordements lorsqu'ils traverseront les U.S.A. Les trains affrétés (appelés « spéciaux ») peuvent traverser la nation si des dispositions spéciales ont été prises.

N.d.T. : Gallon* : aux U.S.A., 3,78 litres.

EQUIPEMENT DE CAMPING

Les articles suivants sont utiles pour camper et plus généralement pour partir à l'aventure ; on peut les trouver presque partout.

Maille bon marché (40 livres)*	4	Tente à deux places (39 livres)	12
Maille coûteuse (55 livres)	10	Tente à 4 places (62 livres)	22
Outre, 1 gallon	1	Tente à 8 places (92 livres)	35
Outre, 5 gallons	2	Tente à 25 places (233 livres)	95
Réchaud de camping	6	Bâche de 16 + 20 pieds	15
Nécessaire de cuisine	9	Couteau de chasse	3
Lit de camp	6	Lampe à pétrole	2
Bon thermos d'un quart*	5	Canne à pêche légère et moulinet	10
Trousseau d'attirail de pêche	10		

MATERIEL

VETEMENTS (en dollars)

Voici quelques articles d'habillement courants, souvent utiles pour rééquiper un aventurier qui a réussi à échapper à un danger mortel sans vêtements.

Pardessus d'homme	14	Veste de chasse	5
Imperméable et capuche	5 et plus	Bottes à la mode	6
Tenue d'équitation		Bleu de travail	1
ou de randonnée	12	Chemise d'homme	1
Toilette de dame		Robe de femme	5
de qualité	15	Veste en laine pour femme	14

EQUIPEMENT (en dollars)

Gaine (de revolver) en bandoulière	1.25	Réveil-matin	3
Cartouche/Ceinture portefeuille	2.25	Jumelles	
Lampe à pétrole de table (pour 12 à 15 heures)	6.50	(grossissement 6 fois)	24
Microscope (100 fois)	17.50	500 cartouches pour fusil de chasse de calibre 12	20
Balle de base-ball	1.50	200 balles de calibre 22	1
Piège à renard	0.50	100 balles de calibre 45	3
Canif	0.50	100 balles pour fusil de calibre 30	9
Crayon	0.01	Appareil photo	6
Roman populaire	1.50	Flash au magnésium	2
Batterie pour flash	0.10	Sainte Bible	4
Lampe au carbure de spéléologue pour 9 à 10 h	5	100 feuilles de papier photos de 8 x 10 pouces****	5
Bloc correspondance	0.05	Equipeement pour labo photo	15
Croix plaquée d'argent de 10 pouces* de haut	2	Projecteur à batteries	5
		Etui de pistolet de ceinture	1

ARTICLES DIVERS

Montre bracelet	25	Pelle	1
Montre à gousset	15	Hache	2
Chevalière bon marché	4	Chaîne au maillon d'un demi-pouce	0.25
Bon stylographe	3	de diamètre par pied***	
Outillage de bijoutier (48 éléments)	16	Outils de menuisier	50
6 limes « queue de rat »	1	Outils de forgeron	80
Gants en caoutchouc	0.75	Trompette de cavalerie chromée	7
Fauteuil roulant (75 livres)	40	Machine à écrire	65
Violon ordinaire	35	Ukelele	8
100 pieds de corde d'un demi-pouce de diamètre	3		

N.d.T. : *Livre : mesure anglaise de poids d'environ 0,454 kg.

**Quart : mesure équivalant à 0,946 l.

***Pied : mesure équivalant à 0,3048 m.

****Pouce : majeur équivalent à 2,54 cm

Ces articles peuvent être utiles à l'occasion, mais, habituellement, ils ne font pas partie du nécessaire de l'aventurier.

L'APPEL de CTHULHU

Illustrations : Jean-Charles RODRIGUEZ



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

Avec l'autorisation de Chaosium, Inc et la permission d'Arkham House