



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	00

Compétences

Connaissance	
Bureaucratie	10 %
Culture artistique*	10 %
Langue maternelle*	ÉDU x5 %
Langues*	00 %
Mythe de Cthulhu	00 %
Sciences de la terre*	00 %
Sciences de la vie*	00 %
Sciences formelles*	00 %
Sciences humaines*	00 %
Sciences occultes	05 %
Savoir-faire	
Bricolage	20 %
Criminologique	00 %
Hypnose	05 %
Médecine	05 %
Métier*	05 %
Photographie	10 %
Pratique artistique*	05 %
Premiers soins	30 %
Psychanalyse	00 %
Survie	00 %
Sensorielle	
Bibliothèque	25 %
Discretion	10 %
Dissimulation	15 %
Ecouter	25 %
Orientation	10 %
Pister	10 %
Psychologie	05 %
Se cacher	10 %
Trouver Objet Caché	25 %
Vigilance	25 %
Influence	
Baratin	05 %
Contacts & Ressources	10 %
Crédit	15 %
Imposture	00 %
Interroger	10 %
Jeu*	10 %
Négociation	05 %
Perspicacité	INT x2 %
Persuasion	15 %
Savoir-vivre	ÉDU x2 %
Action	
Armes à feu*	20 %
Armes blanches*	20 %
Armes exotiques*	00 %
Artillerie*	15 %
Athlétisme	15 %
Conduite*	20 %
Corps à corps*	DEX x 2 %
Équitation	05 %
Navigation	00 %
Piloter*	00 %

Statistiques des PNJ

	Faibles	Ordinaires	Supérieurs
Carac. Principale	14	16	18
Carac. Moyenne	10	12	14
Attribut Moyen	80 %	70 %	80 %
Points de Vie	8	12	16
Impact	-2	0	+2
Sa spécialité	50 %	75 %	90 %
Catégories de compétences			
- Principale	50 %	50 %	75 %
- Secondaire	25 %	50 %	50 %
- Usuelle	25 %	25 %	50 %
- Usuelle	10 %	25 %	25 %
- Faible	10 %	10 %	25 %

Vitesses de déplacement

Marcher	5 m/round	catégorie de vitesse x 1
Courir	10 m/round	catégorie de vitesse x 2
Sprinter	20 m/round	catégorie de vitesse x 3

Douleur

Douleurs Brusques	
• Douleur vive	Perd sa prochaine phase d'action et -10 % à toutes les actions du personnage
• Douleur aiguë	Perd sa prochaine phase d'action et -20 % à toutes les actions du personnage
Douleurs Lancinantes	
• Douleur sourde	-10 % à toutes ses actions
• Douleur intense	-20 % à toutes ses actions

États de santé

Apathique	-10 % à toutes ses actions
Aphone	-20 % à la catégorie de compétences <i>Influence</i>
Assourdi	-20 % à tous les tests concernant l'écoute et la communication
Aveuglé	-20 % aux catégories <i>Action</i> , <i>Savoir-faire</i> et <i>Sensorielles</i> (exception faite de la compétence <i>Ecouter</i>), et -10 % à la catégorie <i>Influence</i>
Désorienté	-10 % aux compétences des catégories <i>Sensorielle</i> et <i>Savoir-faire</i>
Engourdi	-20 % à toutes ses actions
Epuisé	-20 % à la catégorie de compétences <i>Action</i> et -10 % à toutes les autres
Étardi	-20 % à toutes ses actions
Fatigué	-10 % à la catégorie de compétences <i>Action</i>
Fiévreux	-20 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Hébété	-20 % aux catégories de compétences <i>Connaissance</i> et <i>Savoir-faire</i>
Inconscient	Toute attaque au corps à corps est automatiquement un coup critique
Irrité	-10 % aux catégories de compétences <i>Action</i> et <i>Influence</i>
Nauséux	-10 % à toutes ses actions. Au début de chaque round, il peut effectuer un test de Volonté. En cas de réussite, il peut ignorer ce malus pendant une minute
Paralysé	Ne peut utiliser aucune compétence physique
Vomissement	Le fait de vomir engendre une perte d'un 1D3 round. En cas d'attaque, il sera automatique <i>Pris au dépourvu</i>

Chocs psychologiques

D100	Choc	L'investigateur...
01-05	Prostration	... reste prostré dans un recoin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action durant ce temps
06-15	Évanouissement	... perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action durant ce temps
16-30	Amnésie partielle	... ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au gardien qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur.
31-50	Perte de coordination	... subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il a du mal à coordonner ses mouvements et ses pensées
51-70	Panique	... subit un malus de -10 % à toutes les actions. Il se sent submergé par la peur
71-85	Crise hystérique	... subit un malus de -20 % à toutes les actions. Il hurle et agit de manière incohérente
86-95	Fuite irrationnelle	... fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre durant ce temps
96-00	Crise de démence	... perd toute notion de réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur. La seule action possible est de porter des <i>Coups furieux</i>

Signification des points d'Aplomb

Points	L'investigateur...
1	... a déjà été confronté à des situations horribles
2	... a l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant
4	... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué. Il a peut-être fait la guerre
6	... est détaché. Pour lui l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble irrationnelle
8 et +	... est blasé, il en a trop vu. Il lui en faut beaucoup pour le faire réagir !

État de Santé Mentale

Score de SAN	L'investigateur est...
SAN initiale	Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur
Moitié	-10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde...
Quart	-20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, asocial, ou simplement bizarre
5 points ou moins	Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société
0 points	Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien

Quels attributs pour quelles compétences ?

Connaissance	Connaissance, Intuition
Savoir faire	Connaissance, Intuition, Agilité
Sensorielle	Intuition
Influence	Connaissance, Prestance
Action	Agilité, Connaissance, Puissance

Les règles qui prévalent en toutes circonstances

- Une action immanquable, évidente ou triviale réussit toujours
- Une action impossible échoue toujours
- Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence
- Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut
- Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale
- Si plusieurs options sont disponibles, favorisez toujours l'investigateur

Test simple

Sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée.

Test en opposition

Chaque personnage impliqué dans la confrontation effectue un test de compétence normalement, comme dans le cas d'un test simple, sauf que pour déterminer lequel l'emporte, on compare les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure qualité l'emporte.

Cumul des bonus

À partir d'un niveau professionnel (50 % ou plus dans la compétence), si les **modificateurs cumulés dépassent +20 %** (deux modificateurs ou plus), le personnage bénéficiera d'une **réussite automatique**. Il en est de même si le total des bonus et du niveau de compétence dépasse 100 %.

Cumul des malus

Si les **modificateurs cumulés dépassent -20 %** (deux modificateurs ou plus), il faut alors obtenir une **réussite spéciale**. En cas de réussite à ce test, le résultat sera considéré comme une réussite normale et non comme une réussite spéciale.

Utiliser les caractéristiques et les attributs pour quoi faire ?

Carac.	Attribut	
FOR	Puissance	Faire un bras de fer, soulever des charges, retenir un individu au-dessus du vide,...
CON	Endurance	Résister aux maladies, à la fatigue, aux poisons,...
INT	Intuition	Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension,...
DEX	Agilité	Déterminer l'ordre d'action, effectuer des manipulations délicates, rattraper un objet qui tombe,...
APP	Prestance	Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer,...
TAI	Corpulence	Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière des objets,...
ÉDU	Connaissance	Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir,...
POU	Volonté	Faire preuve de volonté, garder son sang-froid,...

Niveaux de compétence

Amateur	25 %
Professionnel	50 %
Expert	75 %

Niveaux d'adversité

Adversité	Niveau	Exemple de PNJ
Faible	10 %	Un néophyte ou un individu facile à convaincre
Moderée	25 %	Un amateur ou individu réticent
Importante	50 %	Un professionnel ou individu qui a les idées bien arrêtées
Forte	75 %	Un expert ou une personne butée
Intense	90 %	Un génie ou fanatique religieux

L'échelle temporelle

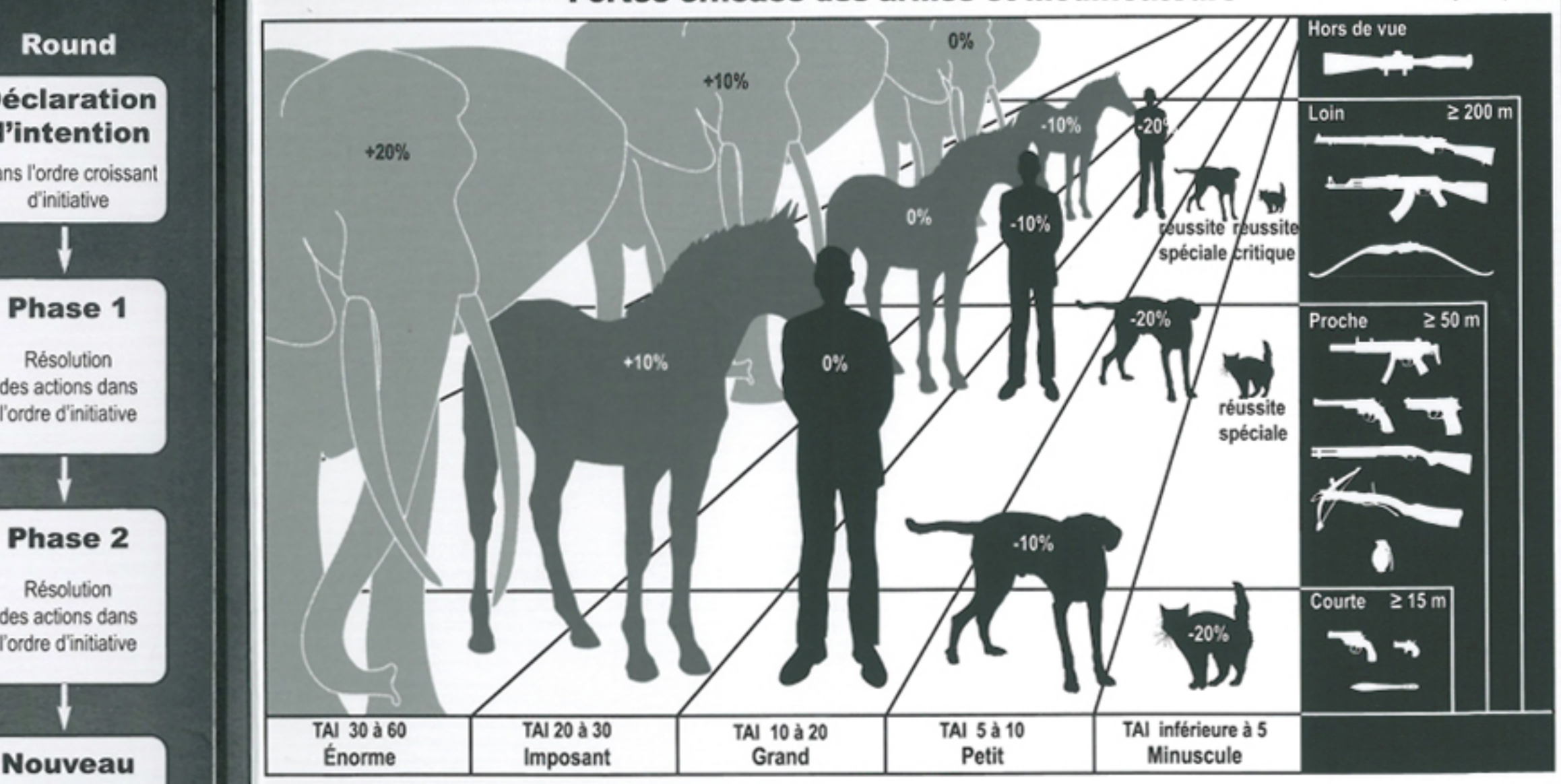
Dénomination	Durée	Actions usuelles
Immédiate	Secondes à minute	Fouiller un bagage ou un meuble, décrypter un code évident, réparer une arme enrayée, demander son chemin à un agent de police,...
Rapide	Minutes à heure	Fouiller une pièce, un petit appartement ou une pile de livres, décrypter un code facile, réparer une petite panne mécanique ou fabriquer une arme primitive, recueillir un témoignage,...
Longue	Heures à journée	Fouiller un grand appartement ou une petite bibliothèque d'un particulier, analyser des fibres, décrypter un code ou, épucher les livres de compte d'une société, démonter et réparer un moteur, interroger un suspect pour obtenir des aveux ou négocier un contrat,...
Très longue	Journées à semaine	Fouiller une maison, un manoir ou une bibliothèque conséquente, décrypter un code complexe ou décortiquer les archives d'un journal, construire un véhicule simple, cuisiner un suspect récalcitrant ou négocier un important contrat,...
Interminable	Semaines à mois	Fouiller les ruines d'une cité ou une bibliothèque cyclopéenne, décrypter un code réputé inviolable ou cataloguer les ouvrages issus d'un riche collectionneur, construire un véhicule complexe, conduire des négociations diplomatiques,...

Probabilité de chances

Estimation	% de chances	Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque...
Fortes chances	75 % ou plus	... de la Miskatonic University
Une chance sur deux	50 %	... d'une grande ville
Peu probable	10 à 20 %	... d'une petite ville
Improbable	1 à 5 %	... d'un village paumé

Les indications des numéros de page renvoyant aux règles attenantes indiquent, pour le 1^{er} numéro, le livre de base 6^e édition française, et pour le second, le livre de base - 30^e anniversaire

Portée efficace des armes et modificateurs



Qualité de réussite en combat

Attaque	
Maladresse :	Le personnage perd son arme, blesse un allié, est déséquilibré,...
Réussite spéciale :	Une zone particulièrement sensible a été touchée : Dégâts maximisés + Douleur vive . Perte de la prochaine phase d'action et malus de -10 %
Réussite critique :	Le coup a touché une zone vitale : Dégâts maximisés + Douleur aiguë . Perte de la prochaine phase d'action et malus de -20 % + Hémorragie

Défense (esquive ou parade)

Maladresse :	Considérée comme une réussite spéciale de l'adversaire
Réussite spéciale :	Défense supplémentaire (action gratuite) contre la prochaine attaque qui le prend pour cible jusqu'à la fin du round suivant

Arts martiaux

- **Coup violent :** Les dégâts à mains nues sont doublés
- **Coup douloureux :** Dégâts normaux + douleur vive
- **Manœuvre de lutte :** Le personnage peut appliquer n'importe laquelle des manœuvres d'empoignade décrites

Les armes improvisées

Arme improvisée	Dégâts	Exemple
Très petite	1D2	Ciseaux, coupe-papier, tournevis, talon aiguille,...
Petite	1D3	Couteau de cuisine, lime, pic à glace, crochet à viande, fourchette, truelle,...
Moyenne	1D4	Bouteille cassée, marteau, pierre lancée, brique, poêle à frire, couperet à viande, chaîne, branche,...
Grosse	1D6	Chaise, tabouret, étagère renversée, miroir, tisonnier, faucille, couteau de boucher, clef anglaise, démonte pneu, pied-de-biche,...
Très grosse	1D8	Hache de bûcheron, hache d'incendie, faux, pioche,...

Les armes simplifiées

Armes à feu	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur*
Type				
Pistolet/Revolver de petit calibre	1D6	Courte	3	8/6
Pistolet/Revolver de gros calibre	1D10 +2	Proche	3	10/6
Fusil (chevrotine)	2D6	Proche	2	2
Mitrailleuse	1D10 +2	Proche	5	30
Carabine (balle)	2D6 +2	Loin	4	8
Fusil d'assaut	2D8	Loin	5	30

*: Lorsque deux chiffres sont indiqués, le premier est valable pour les armes automatiques (chargeur) et le second pour les armes à barillet

Armes blanches

Armes blanches	Dégâts	Portée
Type		
Poignard	1D4 +2	Contact
Matraque	1D6	Contact
Batte de Base-Ball	1D8	Contact
Canne épée, sabre	1D6	Contact
Hache	1D8 +2	Contact
Couteau de lancer	1D4	Proche
Arbalète	2D6 +2	Proche
Javelot	1D8 +1	Proche
Arc	1D8	Loin

Explosifs

Explosifs	Dégâts	Portée
Type		
Grenade à main	4D6	Proche
Bâton de dynamite	5D6	Proche
Cocktail Molotov	2D6 + feu	Proche
Plastique	6D6	Proche

Moderne

Moderne	Gilet pare-balles	8	-10 %
Tenue de déminage	15	-20 %	

Abris

Type d'abri	Exemple	Au corps à corps*	À distance
Abri léger	Debout derrière un muret	—	-10 %
Abri important	Debout derrière un arbre	-10 %	-20 %
Abri très important	Accroupi derrière un tas de sacs de sable	-20 %	Réussite spéciale

* Concerné également les attaques à distance effectuées à bout portant