



**ACHTUNG! Cthulhu™**



**Compétences** LdB p. 41/p. 71
**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 %
Pilote\* 00 %

**Statistiques des PNJ** LdB p. 206/p. 306
Table with 4 columns: Carac. Principale, Carac. Moyenne, Attribut Moyen, Points de Vie Impact. Rows: Faibles, Ordinaires, Supérieurs.

**Vitesses de déplacement** LdB p. 34/p. 68
Table with 3 columns: Marcher, Courir, Sprinter. Rows: 5 m/round, 10 m/round, 20 m/round. Categories: catégorie de vitesse x 1, x 2, x 3.

**Douleur** LdB p. 98/p. 147
**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** LdB p. 95/p. 143
**Apathique** -10 % à toutes ses actions
**Aphone** -20 % à la catégorie de compétences Influence
**Assourdi** -20 % à tous les tests concernant l'écoute et la communication
**Aveuglé** -20 % aux catégories Action, Savoir-faire et Sensorielles (exception faite de la compétence Ecouter), et -10 % à la catégorie Influence
**Désorienté** -10 % aux compétences des catégories Sensorielle et Savoir-faire
**Engourdi** -20 % à toutes ses actions
**Epuisé** -20 % à la catégorie de compétences Action et -10 % à toutes les autres
**Étourdi** -20 % à toutes ses actions
**Fatigué** -10 % à la catégorie de compétences Action
**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 Connaissance et Savoir-faire
**Inconscient** Toute attaque au corps à corps est automatiquement un coup critique
**Irrité** -10 % aux catégories de compétences Action et Influence
**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
**Vomisement** Le fait de vomir engendre une perte d'un 1D3 round. En cas d'attaque, il sera automatique Pris au dépourvu

**Chocs psychologiques** LdB p. 104/p. 154
Table with 3 columns: D100, Choc, L'investigateur...
Rows: 01-05 Prostration, 06-15 Évanouissement, 16-30 Amnésie partielle, 31-50 Perte de coordination, 51-70 Panique, 71-85 Crise hystérique, 86-95 Fuite irrationnelle, 96-00 Crise de démente

**Signification des points d'Apilomb** LdB p. 102/p. 152
Table with 2 columns: Points, L'investigateur...
Rows: 1, 2, 4, 6, 8 et +

**État de Santé Mentale** LdB p. 101/p. 150
**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?** LdB p. 75/p. 119
Table with 2 columns: Compétence, Attribut
Rows: Connaissance, Savoir faire, Sensorielle, Influence, Action

**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** LdB p. 71 / p. 116
Sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée.

**Test en opposition** LdB p. 71 / p. 116
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** LdB p. 72 / p. 117
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** LdB p. 72 / p. 117
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?** LdB p. 34/p. 68
Table with 3 columns: Carac., Attribut, Description
Rows: FOR, CON, DEX, APP, TAI, ÉDU, POU

**Niveaux de compétence** LdB p. 192/p. 292
Table with 2 columns: Niveau, Pourcentage
Rows: Amateur 25 %, Professionnel 50 %, Expert 75 %

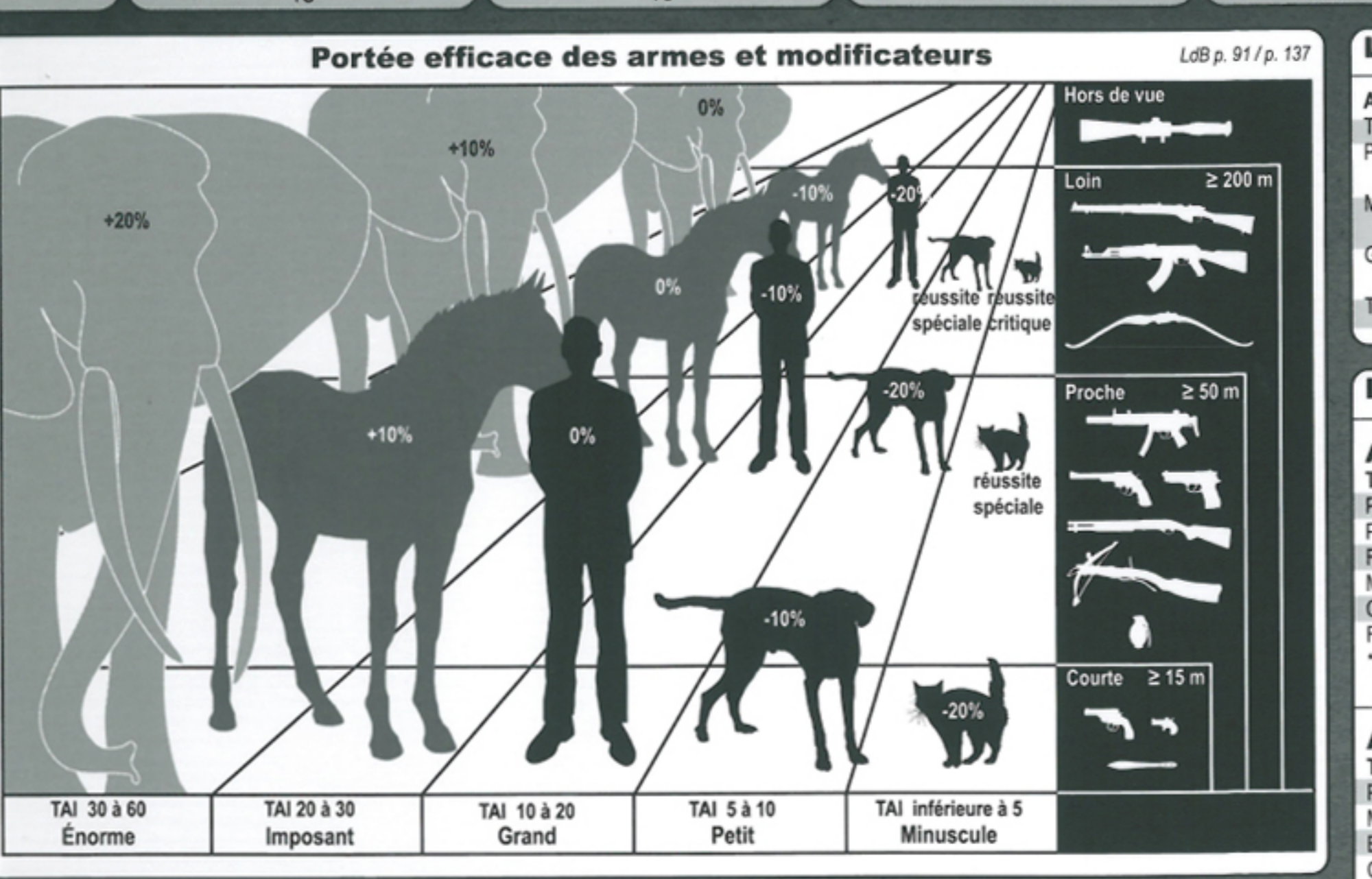
**Niveaux d'adversité** LdB p. 74/p. 118
Table with 3 columns: Adversité, Niveau, Exemple de PNJ
Rows: Faible, Modérée, Forte, Intense

**Circonstances** LdB p. 72/p. 117
Table with 3 columns: Mod., Circonstances, Exemples
Rows: -20 %, -10 %, +10 %, +20 %

**L'échelle temporelle** LdB p. 80/p. 125
Table with 3 columns: Dénomination, Durée, Actions usuelles
Rows: Immédiate, Rapide, Longue, Très longue, Interminable

**Probabilité de chances** LdB p. 78/p. 123
Table with 3 columns: Estimation, % de chances, Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque...
Rows: Fortes chances, Une chance sur deux, Peu probable, Improbable

**Round**
**Déclaration d'intention** Dans l'ordre croissant d'initiative
**Phase 1** Résolution des actions dans l'ordre d'initiative
**Phase 2** Résolution des actions dans l'ordre d'initiative
**Nouveau round**
**Changement d'intention** -20 % à l'action
**Surpris** Perte de la première phase d'action. Ne peut agir qu'à la seconde
**Pris au dépourvu** Ne peut agir qu'au round suivant
**Action gratuite** Action supplémentaire en cas de réussite particulière



**Qualité de réussite en combat** LdB p. 86/p. 131
**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**

**Possibilités d'action dans un round** LdB p. 83/p. 128
• Attaquer
• Se défendre
• Se déplacer
• Exécuter une action gratuite
• Faire autre chose. Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc.

**Empoignades** LdB p. 89/p. 136
Table with 3 columns: Type, Attributs, Effets
Rows: Strangulation, Immobilisation, Projection, Désarmement, Torsion

**Arms martiaux** LdB p. 89/p. 136
• 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** LdB p. 88,93/p. 135,141
Table with 3 columns: Arme improvisée, Dégâts, Exemple
Rows: Très petite, Petite, Moyenne, Grosse, Très grosse

**Les armes simplifiées** LdB p. 93/p. 141
**Armes à feu**
Table with 5 columns: Type, Dégâts, Portée, Cadence, Chargeur\*
Rows: Pistolet/Revolver de petit calibre, Pistolet/Revolver de gros calibre, Fusil (chevrotine), Mitraillette, Carabine (balle), Fusil d'assaut

**Armes blanches**
Table with 3 columns: Type, Dégâts, Portée
Rows: Poignard, Matraque, Batte de Base-Ball, Canne épée, sabre, Hache, Couteau de lancer, Arbalète, Javelot, Arc

**Armes naturelles**
Table with 3 columns: Type, Dégâts, Portée
Rows: Pied, Poing, Tête

**Explosifs**
Table with 3 columns: Type, Dégâts, Portée
Rows: Grenade à main, Bâton de dynamite, Cocktail Molotov, Plastique

**Arms** LdB p. 87/p. 133
Table with 4 columns: Type d'abri, Exemple, Au corps à corps\*, À distance
Rows: Abri léger, Abri important, Abri très important