

Niveaux de difficulté

Difficulté ordinaire : La valeur opposée est inférieure à 50 %, ou la tâche est moyennement difficile.

Difficulté majeure : La valeur opposée est comprise entre 50 et 89 %, ou la tâche est remarquablement difficile.

Difficulté extrême : La valeur opposée est supérieure à 90 %, ou la tâche est à la limite des capacités humaines.

Dés bonus et malus

Pour chaque dé bonus : Lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituels.

Pour chaque dé malus : Lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituels.

Comparer les résultats

(PIRE) MALADRESSE - ÉCHEC - RÉUSSITE ORDINAIRE - RÉUSSITE MAJEURE - RÉUSSITE CRITIQUE (MEILLEUR)

En cas d'égalité : Le camp ayant la compétence ou la caractéristique la plus élevée l'emporte.

Redoubler le test : Une seconde et dernière tentative pour réussir, seulement si justifiée par les joueurs.

Test opposé : Le meilleur niveau de réussite l'emporte.

ARMES À FEU

Portées et difficulté des attaques à distance

- Portée de base ou moins : difficulté ordinaire.
Longue portée (jusqu'à deux fois la portée de base) : difficulté majeure.
Très longue portée (jusqu'à quatre fois la portée de base) : difficulté extrême.

Tir automatique

Pour le mode automatique : Divisé en salves. Une salve comprend un nombre de balles pouvant aller jusqu'au niveau du tir dans la compétence Mitraillette ou Mitrailleuses divisé par 10.

Rafales courtes : Une salve de 2 ou 3 coups. L'attaquant doit effectuer un nouveau test d'attaque pour chaque salve de tirs.

Premier test d'attaque : Déterminez la difficulté en fonction de la portée puis appliquez les modificateurs.

Tests d'attaque ultérieurs : Ajoutez un dé malus (ou défausse un dé bonus) pour chaque test supplémentaire.

Modificateurs

Table with 2 columns: Modifier and Value. Includes 'Se mettre à couvert', 'Couvert et caches', 'Bout portant', 'Viser pendant 1 round', etc.

Protectors

Table with 2 columns: Protection and Value. Includes 'Veste en cuir épaisse', 'Casque de la Grande Guerre', 'Casque militaire moderne', etc.

Test d'attaque

- 1 - Déterminez la difficulté selon la portée de l'arme.
2 - Appliquez les modificateurs.
3 - Faites le test de compétence.

Résoudre chaque test d'attaque

- Si le test d'attaque est réussi : La moitié des coups tirés (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) touche la cible.
Si l'attaque obtient une réussite extrême : Tous les coups tirés touchent, la moitié (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) d'entre eux empale.
Enlever la protection : À chaque balle (si applicable).
Note : Si le niveau de difficulté est extrême, les tirs ne peuvent pas empaler.
Tir semi-automatique (coup par coup) : Infligez un dé malus à chaque tir et effectuez un test de compétence pour chaque balle tirée.

Niveau de vie

Table with 2 columns: Niveau de Crédit and Niveau de vie. Includes '0 Sans le sou', '1-9 Pauvre', etc.

Phase de développement

- Pour chaque compétence cochée, le joueur lance 1D100. Si le résultat est strictement supérieur à son niveau ou à 95, ajoutez 1D10 points de compétence.
Effacez toutes les croix d'expérience.
Si une compétence vient d'atteindre 90 %, ajoutez 2D6 points de Santé Mentale.
Regagnez des points de santé mentale grâce aux aspects.
Vérifiez son crédit et ses comptes.
Modifiez ses aspects, si nécessaire.
Réduisez ses limites de Santé Mentale d'un point.

FOLIE

Exemples de coûts de Santé Mentale

Table with 2 columns: Cost and Description. Includes '0/1D2 Découverte inattendue de carcasses dévorées', '0/1D3 Découverte inattendue d'un corps humain', etc.

Les phases de la folie

Une crise de folie passagère : Soit en temps réel (1D10 rounds), soit en résumé (1D10 heures).
Folie sous-jacente : Toute nouvelle perte de Santé Mentale provoque une crise de folie passagère.

Effets secondaires de la folie

- Phobies : Un investigateur fou doit fuir l'objet de sa phobie.
Manies : Un investigateur fou doit céder à sa manie.
Délires et tests de réalité : Faites un test de Santé Mentale pour percevoir une illusion.
Échec : Perte de 1 point de santé mentale.
Succès : Le délire est dissipé.
Folie et Mythe de Cthulhu : Gain de 5 % en Mythe de phobies, ou la choisir lui-même.
Manie : L'investigateur gagne une nouvelle manie.

COMBAT

En sous-nombre

Si le personnage a déjà esquivé ou rendu les coups durant ce round, les attaques supplémentaires contre lui reçoivent un dé bonus.

Établir l'ordre d'attaque

Par ordre de DEX croissante : la valeur la plus élevée joue en premier.

Attaque par surprise

Autoriser un test : la cible anticipe-t-elle l'attaque ?

Résoudre par ordre de DEX

- a) Choix entre attaque, fuite ou manœuvre.
b) Le défenseur esquive, rend les coups ou effectue une manœuvre.
c) Attaquant et défenseur font des tests en opposition.

Test de compétences combinées

Certaines situations permettent ou exigent l'utilisation de plusieurs compétences. On ne fait alors qu'un seul jet de dés.

Limites humaines

La valeur maximale qu'un investigateur peut espérer affronter est de 100 + sa caractéristique ou sa compétence. Au-delà, aucun jet de dé n'est autorisé.

Éviter les coups

L'attaquant l'emporte avec un niveau de réussite supérieur. Égalité = le défenseur gagne. Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Rendre les coups

Le plus haut niveau de réussite l'emporte. Égalité = l'attaquant gagne. Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Manœuvre

Résoudre comme pour rendre les coups, mais au lieu d'infliger des dégâts, appliquer les effets de la manœuvre.

Les tests de combat ne peuvent être redoublés.

Table VII : Folie passagère - Temps réel (LANCEZ 1D10)

- 1 Amnésie : L'investigateur n'a aucun souvenir des événements qui ont eu lieu après qu'il a cessé d'être en sécurité.
2 Trouble psychosomatique : L'investigateur souffre de cécité ou de surdité psychosomatique.
3 Violence : Un voile rouge descend sur l'investigateur.
4 Paranoïa : L'investigateur souffre de paranoïa aiguë pendant 1D10 rounds.
5 Une personne importante : Relisez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante.
6 Évanouissement : L'investigateur s'évanouit.
7 Fuite désespérée : L'investigateur est contraint de partir aussi loin que possible.
8 Hystérie manifeste ou crise émotionnelle : L'investigateur ne peut plus rien faire d'autre que rire, pleurer, crier.
9 Phobie : L'investigateur gagne une nouvelle phobie.
10 Manie : L'investigateur gagne une nouvelle manie.

Table VIII : Folie passagère - Résumé (LANCEZ 1D10)

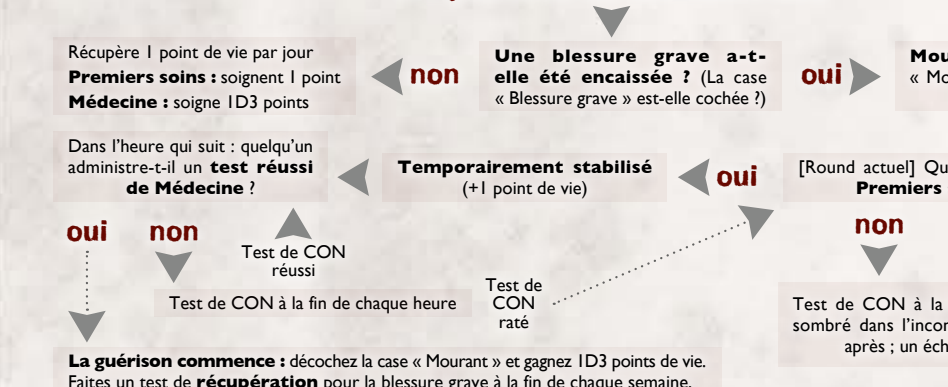
- 1 Amnésie : L'investigateur recouvre ses esprits dans un lieu inconnu sans le moindre souvenir.
2 Dévalisé : L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, dévalisé mais en bonne santé.
3 Roué de coups : L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, roué de coups.
4 Violence : L'investigateur laisse exploser sa rage et se déchaine sur son entourage.
5 Idéologie et croyances : Consultez le profil du personnage à la recherche de ses idéologies.
6 Une personne importante : Consultez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante.
7 Institutionalisation : L'investigateur recouvre ses esprits dans la cellule d'un asile ou d'un poste de police.
8 Fuite désespérée : Quand l'investigateur se réveille, il se trouve très loin, perdu dans la campagne.
9 Phobie : L'investigateur gagne une nouvelle phobie.
10 Manie : L'investigateur gagne une nouvelle manie.

DÉGÂTS

Le personnage subit des dégâts d'une seule blessure

Les dégâts sont inférieurs à la moitié des points de vie max : Dégâts ordinaires.
Les dégâts sont égaux ou supérieurs à la moitié des points de vie max : Blessure grave.
Les dégâts sont supérieurs aux points de vie max : Mort.

Les points de vie tombent à zéro



Guérison des blessures graves

Test de récupération à la fin de chaque semaine. Échec : pas de guérison. Succès : récupère 1D3 points.

Table III : Autres formes de dégâts

Table with 3 columns: Blessure, Dégâts, Exemple. Includes 'Mineure', 'Modérée', 'Sévère', 'Mortel', 'Terminal', 'Réduit en bouillie'.

\*Asphyxie et noyade : Faites un test de CON chaque round.
\*\*Poisons : Un test extrême de CON divisera les dégâts liés à l'empoisonnement.

LANÇONS LA POURSUITE !

Dessinez les lieux. Définissez la poursuite : Test de CON ou Conduite : Réussite : +1 MVT, Échec = -1 MVT. Placez les poursuivants : Placez-les dans l'ordre, le plus lent à l'arrière.

Positionnez les obstacles et les barrières. Actions de déplacement : Déterminez le nombre d'actions de mouvement de chaque participant. Déterminez l'ordre de DEX. Obstacles : Traverser un obstacle déclenche un test de compétence.

Traverser un obstacle prudemment : Dépensez 1 ou 2 actions de mouvement. Barrière : Une barrière empêche de passer au lieu suivant. Défoncer une barrière : Un véhicule inflige 1D10 points de dégâts par point de carrosserie.

Table VI : Collisions entre véhicules

Table with 3 columns: Accident, Dégâts, Exemple. Includes 'Accident mineur', 'Accident important', 'Accident grave', 'Accident terrible', 'Accident mortel'.

Si la carrosserie d'un véhicule est réduite à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de sa valeur d'origine voire moins, l'engin est abîmé. Si un véhicule subit en un seul choc une perte égale ou supérieure à sa valeur initiale de carrosserie, l'engin est transformé en épave.

- Porte d'intérieur ou palissade en bois fin : 5 PV
Porte de derrière : 10 PV
Porte d'entrée solide : 15 PV
Mur de briques de 20 cm d'épaisseur : 25 PV
Arbre de bonne taille : 50 PV
Soutien de pont en béton : 100 PV
Affrontements de véhicules : Conduite remplace les compétences combat rapproché et esquivé.