**Combat**

Dans ce chapitre, nous distinguerons deux catégories de combats: ceux qui font intervenir des armes à feu et les corps à corps. Chacune implique des compétences bien différentes. Ainsi, parmi celles utilisées dans les corps à corps, on peut citer Fleuret. Coup de Poing. Poignard et Lutte. Les compétences en armes à feu, quant à elles, comprennent Arme de Poing, Fusil de Chasse et Fusil.
Quand une attaque est réussie contre un être vivant, le nombre de Points de Vie perdus par celui-ci varie en fonction de la quantité de dommages que peut causer l'arme employée. Il faut savoir à ce propos que certaines créatures possèdent des "armures naturelles" capables de modifier le montant des dégâts qui leur sont infligées. Des règles particulières peuvent également affecter les conséquences des attaques.
Vous trouverez dans les pages qui suivent une liste décrivant diverses armes. Elle n'est nullement limitative, car il est possible d'employer n'importe quelle arme dans L'Appel de Cthulhu. Celles qui vous sont proposées ont été choisies à titre d'exemples et parce qu'elles sont relativement courantes. Une liste plus importante figure à la fin de cet ouvrage. Attention: le Gardien peut parfaitement limiter la possession de certaines de ces armes.
Des sous-sections seront consacrées aux problèmes relatifs à certaines armes à feu et armes de contact particulières.

**Le round de combat**Les combats sont décomposés en "rounds de combat" qui durent approximativement une dizaine de secondes. Le round de combat est une unité de mesure relativement "élastique", représentant un laps de temps au cours duquel tous les adversaires ont la possibilité d'accomplir au moins une action. Il nous a en effet semblé important dans ce domaine de privilégier l'égalité des chances entre les protagonistes plutôt que la précision. Aussi, si jamais une inégalité devait se faire jour à ce niveau lors d'un affrontement, le Gardien devrait imaginer un compromis acceptable, afin que le jeu puisse se poursuivre.
Chaque fois que tous les investigateurs et leurs opposants auront eu l'opportunité d'agir, un round de combat s'achèvera et un autre commencera.

**Dextérité et ordre des attaques**En combat, le fait d'intervenir le premier est souvent aussi important que la réussite de l'action que l'on entreprend. C'est pourquoi il convient de déterminer l'ordre dans lequel les adversaires attaqueront en les classant par ordre de DEX décroissante. Si deux d'entre eux ont la même DEX, ils lanceront 1D100 afin de se départager (celui qui obtiendra le score le plus faible agira en premier).
■ Si des armes à feu et des armes de contact sont employées dans un même combat, les armes à feu prêtes à tirer (pointées et chargées) auront généralement la possibilité de faire feu une fois (par ordre de DEX décroissante des tireurs), avant que ne soient résolues les autres attaques. Il est en effet relativement plus rapide d'appuyer sur une détente, que de donner un coup de bâton ou de couteau, par exemple.
■ Après ce premier échange, classez à nouveau par ordre de DEX décroissante tous les adversaires, y compris ceux qui devront effectuer des jets de caractéristique ou de compétence, et ceux qui désirent lancer des sortilèges.
■ En respectant l'ordre des DEX décroissantes, procédez aux jets de dés de résolution, notamment pour (a) les attaques au corps à corps, (b) les tirs des personnages qui auront été obligés de dégainer leur pistolet ou d'épauler leur fusil, (c) les deuxièmes tirs de ceux qui auront déjà fait feu au début du round.
■ Les armes à feu qui ont la possibilité de tirer trois fois au cours d'un même round pourront ensuite faire feu dans la dernière partie du round, par ordre de DEX décroissante de leurs propriétaires.
Comme vous pouvez le constater, les armes à feu permettent au cours d'un round d'exécuter un plus grand nombre d'attaques que les armes de corps à corps. C'est tout particulièrement vrai pour certaines armes automatiques qui peuvent tirer près de trente balles en une dizaine de secondes. Sachez toutefois que les fusillades sont rares dans L'Appel de Cthulhu... et que quand elles se produisent, elles signifient généralement que les investigateurs ont commis une erreur à un moment ou à un autre.

**Combat au corps à corps**N'importe quelle arme utilisable au corps à corps peut être employée dans L'Appel de Cthulhu. Comme il aurait été impossible de les répertorier toutes, nous nous sommes contentés de nous intéresser aux compétences des armes naturelles — comme Coup de Poing. Coup de Pied. Coup de Tête et Lutte — et à celles concernant les principales catégories d'armes de contact. (Voir également la section consacré aux compétences, page 38).
La plupart des armes de corps à corps peuvent être utilisées pour exécuter une attaque et une parade au cours d'un même round. Les armes "naturelles" obéissent toutefois à des règles particulières dans ce domaine, et les couteaux dépourvus de garde ne peuvent pas parer (voir les règles sur la parade dans les "Points de règles concernant les combats", ci-contre).
Quand elles sont employées pour attaquer, ces armes ne peuvent être endommagées et on ajoute à leurs dégâts le bonus aux dommages de leur utilisateur (sauf quand elles sont lancées, auquel cas ce bonus doit être divisé par deux).

**Gourdins et instruments contondants**La catégorie des gourdins comprend les matraques des policiers, les nerfs de bœuf des truands, les branches d'arbre, les pierres et les tisonniers. Ces armes présentant des différences trop importantes de taille, de poids et de matériau pour être toutes assimilées les unes aux autres, elles dépendent de compétences différentes qui évoluent de manière indépendante par le biais de l'expérience. Ex.: Grand Gourdin, Petit Gourdin, Matraque et Nerf de Bœuf.
Certaines — les pierres et les nerfs de bœuf, par exemple — ne peuvent être employées pour parer. Et si un gigantesque gourdin peut éventuellement infliger 1D10 points de dommages, il faudra certainement posséder au moins une FOR de 13 pour le manier. Les gourdins n'empalent jamais. Les chances de réussir une attaque avec un Petit Gourdin ou un Grand Gourdin sont les mêmes qu'avec des objets "similaires", comme un barreau de chaise ou un portemanteau, si le Gardien le souhaite.
Les gourdins et autres instruments contondants peuvent être employés pour assommer.

**Fleurets et rapières**Ces armes étant très proches l'une de l'autre, leurs compétences augmenteront en même temps. Traitez la plupart des cannes-épées comme des fleurets aiguisés. Fleurets et rapières peuvent empaler.

**Couteaux**Les poignards de commando. les couteaux de boucher ou de chasse, les dagues, les crans d'arrêt et les couteaux de cuisine possèdent des lames assez longues pour constituer de véritables armes. Leurs compétences augmenteront toujours en même temps. Les couteaux peuvent empaler.

**Armes naturelles**L'Appel de Cthulhu considère qu'il existe quatre attaques (Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied et Lutte) possibles pour un homme désarmé. Tout le monde est censé les connaître. Elles sont indépendantes les unes des autres, notamment pour ce qui concerne l'expérience. Chacune est décrite en détail dans la section consacrée aux compétences. La Lutte est à ce propos suffisamment complexe pour mériter que l'on s'y intéresse de plus près.
■ Lorsqu'un personnage réussit un jet en Arts Martiaux, les
dommages infligés par son attaque avec une arme naturelle
sont multipliés par deux.
■ Si une attaque a pour but d'assommer un adversaire, ses dommages pourront être réduits. Voir à ce propos les "Points de règles concernant les combats", ci-contre.
■ Une attaque avec une arme naturelle peut normalement être parée par n'importe quelle arme de contact ou naturelle. En revanche, une attaque de Lutte ne peut être contrée que par un jet en Lutte.
■ S'il le souhaite, le Gardien peut accepter de prendre en considération les morsures humaines. Ce type d'attaque n'infligera jamais de dommages, mais pourra éventuellement faire lâcher prise à un adversaire qui utilise la compétence Lutte, si le "mordeur" confronte avec succès son POU à celui de cet opposant sur la Table de Résistance.

**Épées et sabres**Il existe toutes sortes d'épées et de sabres qui peuvent être maniés avec une seule main ou à deux mains. Leurs compétences sont indépendantes les unes des autres. Et si certaines de ces armes peuvent empaler, d'autres ont été avant tout conçues comme des "tranchoirs" et sont dotées de pointes relativement émoussées qui se prêtent mal aux empalements.

**Employer des armes à feu**Il existe cinq compétences en armes à feu: Arme de Poing. Fusil. Fusil de Chasse. Mitraillette et Mitrailleuse. Tous les investigateurs possèdent au départ des pourcentages modestes dans ces compétences (Attention: les mitraillettes n'existaient pas dans les années 1890), qui sont décrites en détail dans la section consacrée aux compétences du présent chapitre.
Consultez, page suivante, les "Points de règles concernant les armes à feu" pour connaître les principes à appliquer dans certaines situations particulières.
Si un personnage a toujours une chance de toucher sa cible quelle que soit l'arme à feu employée, le chargement et le maniement de certains engins "antédiluviens" (comme une arquebuse, par exemple) pourra exiger la réussite préalable d'un jet en Histoire.
Améliorer sa compétence avec une arme à feu aura pour effet d'augmenter les pourcentages de toutes les armes de même catégorie. Ainsi, par exemple, si l'on accroît sa compétence en revolver de calibre 45, on fera également monter celle en revolver Calibre 22, car ces deux armes dépendent de la compétence Arme de Poing. Il ne faudra Jamais oublier de reporter ces modifications sur les fiches d'investigateur.
■ Attention: toutes les armes relevant d'une même catégorie n'ont pas forcément la même chance de base de toucher une cible. Ainsi, les revolvers de calibre Magnum 44 sont tellement lourds et encombrants qu'ils sont pour cela inférieurs à certains autres revolvers.
■ Les portées respectives des différentes armes à feu sont indiquées par les deux tables proposées dans le présent ouvrage.
■ Les balles peuvent empaler, mais pas les cartouches de fusil de chasse.
■ Un investigateur peut éventuellement parer une attaque en corps à corps avec un fusil, un fusil de chasse ou une mitraillette. Ces armes n'ayant cependant pas été conçues pour cela, lorsqu'elles auront encaissé davantage de dommages qu'elles n'ont de Points de Vie, elle ne pourront ensuite plus tirer.

**Points de Règles Concernant les Combats**
**Armure**Certaines créatures possèdent des armures naturelles: peau épaisse, couches protectrices de graisse ou de muscles, corps d'origine extraterrestre, etc. Les hommes peuvent pour leur part revêtir toutes sortes de vêtements protecteurs qui vont du simple plastron en cuir bouilli au gilet pare-balles en kevlar. Les investigateurs ingénieux pourront éventuellement s'amuser à essayer différentes armure afin de déterminer leur efficacité dans diverses situations. Il ne sera toutefois pas nécessaire de réfléchir beaucoup pour savoir qu'une cotte de mailles sera utile contre les coups de couteau... mais pas contre les chocs électriques. Quoi qu'il en soit, aucune armure ne saurait sauver un imprudent.
Une armure "pénétrée" par une attaque ne sera pas détruite pour autant. Ce genre d'équipement couvre toujours une certaine surface, et les trous occasionnés par les balles ou les lames aiguisées sont relativement petits.
Pour prendre en compte les effets des armures dans le jeu, soustrayez leur facteur de protection (exprimé en Points de Vie ou "PV") des dommages encaissés par leurs porteurs. Voici quelques exemples de modèles efficaces contre les armes tranchantes et les balles.
Exemples d'armures

Veste en cuir épais 1 PV
Casque de la Guerre 14-18 2 PV
1 cm de bois dur 2 PV
5 cm de béton 3 PV
Peau d'éléphant 4 PV
Casque de l'armée américaine 5 PV

1 cm de verre anti-balles 6 PV
1 cm d'acier feuilleté 8 PV
Épais gilet en kevlar 8 PV
Armure militaire lourde 12 PV
Gros sac de sable 20 PV

**Assommer**Utilisez cette règle lorsqu'un personnage veut assommer un adversaire, sans forcément lui faire du mal. Une attaque de ce genre doit être annoncée avant d'être effectuée. Elle ne peut être exécutée qu'avec les compétences Coup de Poing, Coup de Pied, Lutte, Coup de Tête ou celles concernant les instruments contondants.
Effectuez le jet de dommages comme pour une attaque ordinaire, puis confrontez le résultat de ce Jet aux Points de Vie de la victime sur la Table de Résistance. Si les dommages l'emportent, elle sera assommée pendant plusieurs minutes et ne perdra qu'un tiers des Points de Vie qu'elle aurait du normalement encaisser. Sinon, elle restera consciente et subira l'intégralité des dommages.
■ Les attaques visant à assommer sont efficaces à l'encontre des êtres humains, mais pas des créatures surnaturelles.
■ Si le Gardien le désire, elles pourront néanmoins marcher contre des humanoïdes tels que les Profonds ou les Goules
Un personnage assommé peut être instantanément ranimé par un jet réussi en Premiers Soins ou Médecine.

**Dissimulation partielle**Le Gardien doit réduire les chances de toucher ou de repérer un adversaire partiellement dissimule uniquement quand sa position particulière peut avoir une influence réelle sur le Jeu (un homme "caché" derrière une brique ne sera pas vraiment difficile à voir...). Dans ce type de situation, un Jet d'Idée peut éventuellement permettre de remarquer ce qui dépasse.

**Empalements**Un "empalement" est une attaque particulière. qui peut être accomplie avec des armes de contact pointues ou des armes à feu (à l'exception des fusils de chasse). Si un investigateur réussit avec une de ces armes un Jet de pourcentage inférieur au cinquième du score qu'il lui suffisait d'obtenir pour toucher, on considère qu'il a littéralement empalé son adversaire. Cela signifie qu'il a touché une zone vitale, percé une artère ou lacéré des muscles et tendons particulièrement importants.
■ Harvey a 20% en Anne de Poing. Comme en divisant ce pourcentage par 5, on obtient 4, il faudra que son joueur réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal à 04 pour qu'un de ses tirs empale un adversaire.
■ En cas d'empalement, les dommages infligés sont plus importants. Les dés de dommages doivent être lancés deux fois et leurs résultats additionnés. Ainsi, par exemple, un revolver de calibre 22 qui peut normalement causer 2D6 points de dommages, en délivrera 4D6 s'il y a empalement, ce qui n'est pas mal pour d'aussi petites balles.
■ Si une arme blanche empale, elle se retrouve aussitôt coincée dans le corps de la victime. L'attaquant pourra tenter de la libérer au cours du round suivant en réussissant un Jet de pourcentage inférieur ou égal à ses chances normales de toucher. Le fait de la retirer ne causera pas de dommages supplémentaires.
■ Pour réaliser un empalement, il faut impérativement utiliser une arme.

**Esquive**Le Gardien ne doit jamais oublier que tous les investigateurs possèdent cette compétence. Elle peut être fort utile dans certaines situations !

**Objets lancés**Si un personnage lance un objet quelconque sur un adversaire, il n'ajoute que la moitié de son bonus aux dommages aux dégâts infligés par cet objet. Ainsi, par exemple, s'il a un bonus de +2D6, le Gardien accroîtra de +1D6 ou +2D3 les dommages de l'objet lancé. Voir la définition de la compétence Lancer pour plus de précisions (page 42).

**Parade**Lors des combats au corps à corps, on peut se défendre en essayant de parer les coups, c'est-à-dire en les bloquant ou en les déviant. Les chances de parer avec une arme donnée (arme de contact ou "naturelle") sont les mêmes que celles pour toucher avec celte arme. Notez qu'une parade est toujours une action défensive et ne peut donc pas causer de dommages.
Tout le monde a la possibilité de tenter une parade à n'importe quel moment d'un round de combat. Il faut toutefois annoncer au commencement du round, avant même que ne soient résolues les attaques, quel adversaire potentiel on souhaite ainsi contrecarrer. Si l'on est ensuite sonné ou rendu inconscient avant d'avoir eu l'opportunité de parer, cette action est bien sûr annulée.
Si l'on utilise un objet pour parer, c'est lui qui encaisse les dégâts infligés par l'adversaire. Toutefois, lorsque les dommages en question dépassent les Points de Vie de l'objet employé, ce dernier se brise et le défenseur encaisse les points de dommages excédentaires.
■ Des attaques mettant en œuvre des armes "naturelles" (poings, pieds, etc.) peuvent se parer mutuellement.
■ Il est possible de parer les armes blanches et contondantes avec la plupart des armes de contact, ainsi que les fusils (utilisés dans ce cas comme des armes de contact). Une parade réalisée avec une arme "naturelle" ne permettra pas. à elle seule, de réduire les dommages normalement encaissés. Pour cela, il faudra que le défenseur se saisisse de l'arme de l'attaquant — à condition que ce dernier ait une DEX inférieure à la sienne — en réussissant un jet en Lutte. L'attaque ne produira alors aucun dommage. Voir la définition de la compétence Lutte pour en savoir plus à ce sujet (page 42).
■ Les fleurets, rapières, ainsi que la plupart des sabres et épées, peuvent être employés pour attaquer et parer au cours d'un même round.
■ Les fusils, fusils de chasse et mitraillettes peuvent être utilisés pour parer un coup, mais ils ne pourront pas alors faire feu pendant le même round. Lorsqu'une attaque parée excède les Points de Vie d'une arme à feu, celle-ci est mise hors d'usage et ne peut ensuite plus tirer, bien qu'il soit toujours possible de l'employer pour exécuter des parades.
■ Deux jets de Lutte réussis consécutivement permettent de parer une attaque: le premier annule les dommages normalement infligés, le second signifie que le défenseur a attrapé l'arme de l'attaquant ou la main qui tient cette arme.
■ Bien qu'il s'agisse également d'une technique de défense, un investigateur a la possibilité de parer et d'effectuer un jet d'Esquive au cours d'un même round.
■ Il est impossible de parer une balle.

**Pénombre, obscurité, invisibilité**Quand ou ne peut pas voir une chose, on a peu de chances de pouvoir la frapper, la trouver ou même la remarquer. Toutefois, si la situation exige que les investigateurs agissent, le Gardien devra réduire leurs compétences dans des proportions conséquentes (ex.: pourcentages divisés par deux si la seule source lumineuse disponible est le clair de lune) ou subordonner la réussite de leurs actions à des jets de pourcentage sous le POU. En revanche, si l'obscurité est censée les paralyser totalement, quelles que soient les compétences impliquées, ils devront effectuer des jets de pourcentage de "01" pour réussir les actions qu'ils entreprennent. Certaines activités, comme lire une carte, seront néanmoins impossibles... même avec beaucoup de chances.

**Se battre avec deux armes**Si un personnage lient une arme de corps à corps dans chaque main, il ne pourra néanmoins exécuter qu'une seule attaque et une seule parade au cours d'un même round. Voir également la section Utiliser deux armes de poing dans les "Points de règles concernant les armes à feu" (page 36).

**Surprise**Quand des attaquants bénéficient de l'effet de surprise, le Gardien doit — lors du premier round de combat — diviser par deux la DEX des défenseurs avant de déterminer l'ordre dans lequel seront résolues les actions. Si la surprise est totale, les défenseurs ne pourront rien faire du tout, sinon tenter de parer et d'Esquiver les attaques qu'ils verront arriver

**Points de Règles Concernant les Armes à Feu**
**Choisir un fusil de chasse**Il existe deux types de fusils de chasse: les fusils à canon double et les fusils à pompe. Dans les années 1890 et 1920. la plupart étaient à canon double, alors que dans les années 1990, ils sont généralement à pompe ou semi-automatiques. Les fusils à canon double peuvent tirer simultanément deux cartouches (sur une seule cible) et il faut dans ce cas effectuer deux jets d'attaque à la même DEX. Il leur est bien sûr également possible de tirer leurs deux cartouches successivement à deux moments différents, du même round ou non. Selon son calibre, un fusil à pompe pourra faire feu une ou deux fois par round.

**Cible volumineuses**Les cibles de grande taille sont plus faciles à atteindre que les autres. En ce qui concerne les monstres gigantesques, ajoutez 5% à la chance de toucher avec des armes à feu ou des projectiles divers par tranche de 10 points de TAI au-delà de 30. Les règles sur les portées étendues et les tirs à bout portant s'appliquent normalement.

**Deux armes de poing**Un personnage peut tenir une arme de poing dans chaque main et les utiliser toutes les deux au cours du même round. Dans ce cas. Utilisez les règles concernant les tirs non visés présentées ci-contre. Les autres armes à feu ne peuvent être employées de cette manière car leur maniement réclame des efforts trop importants et la précision des tirs serait alors plus qu'aléatoire.

**Pannes, armes enrayées**Un jet d'attaque supérieur ou égal au Facteur de Panne d'une arme à feu signifie que le tir concerné par ce jet ne se produit pas. Les Facteurs de Panne sont indiques dans les tables des armes.
■ Pour les revolvers et les fusils non automatiques. une panne correspond à une balle (ou cartouche) défectueuse.
■ Pour les armes automatiques, semi-automatiques et les fusils à pompe, une panne signifie que l'arme s'est enrayée.
Remettre en état une arme enrayée prend 1D6 rounds et nécessite un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence correspondant à l'arme considérée Le tireur peut recommencer ses tentatives de réparation jusqu'à ce qu'il réussisse... ou qu'il casse définitivement l'objet en réalisant un Jet supérieur ou égal à 96.

**Portée étendue**Un personnage peut tirer sur des cibles jusqu'à une distance correspondant au double de la portée de base de son arme, mais ses chances de toucher sont alors égales à la moitié de son pourcentage normal. De même, a une distance équivalant à trois fois la portée de base, il a le quart de ses chances normales de toucher; jusqu'à quatre fois la portée de base, le huitième de sa compétence; et ainsi de suite. Si le Gardien le souhaite, il pourra considérer que comme les balles sont considérablement ralenties à de telles distances, les dommages qu'elles Infligent sont réduits.

**Rafales des armes automatiques**Les armes entièrement automatiques, comme les mitraillettes Thompson, peuvent tirer plusieurs balles (en rafale) chaque fois qu'elles font feu. Pour chaque balle, les chances de toucher sont alors augmentées de 5%, mais le pourcentage final ne peut cependant jamais être supérieur au double de la compétence du tireur.
Procédez à un seul jet de dés par cible visée. Si celui-ci est réussi, lancez un dé comportant autant de faces qu'il y a de balles dans la rafale. Par exemple, si 8 balles ont été tirées, lancez 1D8 pour déterminer combien touchent la cible. Si 3 balles ont été tirées, lancez 1D3. En cas d'empalement, seule la première balle est concernée. Le Gardien, s'il le désire, peut se simplifier la tâche en décrétant que les rafales ne peuvent comporter que certains nombres de balles: 6, 8, etc.
■ Si un tireur vise plusieurs cibles séparées, ses chances de toucher ne sont pas modifiées; Il peut employer son pourcentage normal afin d'exécuter des Jets séparés pour chacune, en indiquant cependant combien de balles lui sont adressées.
■ Si des cibles sont en "formation serrée" — un groupe avançant dans un couloir étroit, etc. — augmentez les chances de toucher comme indiqué ci-dessus (matis le pourcentage final ne peut pas, dans ce cas non plus, être supérieur au double de la compétence normale du tireur).
Le Gardien devra toujours veiller à bien décrire les situations qui se présenteront à ses joueurs afin que ceux-ci puissent choisir la tactique la plus adaptée.

**Recharger les armes à feu**Il faut un round de combat pour charger deux balles (ou cartouches) dans un revolver, un automatique, un fusil ou un fusil de chasse. Il faut également un round pour changer un chargeur, mais remplacer le ruban d'alimentation d'une mitrailleuse prend deux rounds.
Au cours d'un round, on peut éventuellement se contenter de glisser une balle dans le canon de son arme ET faire feu au moment correspondant à la moitié de sa DEX. Il vaut mieux toutefois se mettre à l'abri derrière un mur pour prendre le temps de recharger tranquillement.

**Revolvers chargés**Une pratique courante avec les revolvers consiste à laisser vide la chambre se trouvant juste devant le percuteur car un accident étant toujours possible, un coup pourrait partir tout seul à un moment inopportun (dans une poche, un holster, une mallette, etc.). Le Gardien peut éventuellement prêter une attention accrue aux personnages qui se promènent avec un revolver chargé à bloc et dans les circonstances appropriées, leur demander d'effectuer des jets de Chance afin de vérifier que leur arme ne se déclenche pas toute seule.

**Tir de précision, lunettes de visée**Cette règle ne s'applique qu'aux fusils. Si un tireur prend son temps pour ajuster son tir — en ne faisant feu qu'une seule fois par round et au moment correspondant à la moitié de sa DEX — cela aura pour effet de doubler la portée de base et le "bout portant" de son arme. L'utilisation d'une lunette de visée aura les mêmes résultats.
Si un fusil est d'un calibre suffisamment élevé, il est possible de quadrupler sa portée de base en utilisant une lunette, tout en observant la procédure des tirs de précision.

**Silencieux**Un silencieux est un long tube épais qui s'adapte au canon d'une arme à feu et atténue le bruit produit par ses tirs. Ce dispositif a toutefois pour effet de ralentir les projectiles et la portée de base de l'arme concernée doit donc être divisée par deux. Cet accessoire est généralement fabriqué sur commande et perd toute efficacité après environ 1D100+10 tirs (l'usure est encore plus rapide avec des balles de gros calibre).
La plupart des armes doivent être bricolées si on veut les en munir. Ce genre d'appareil ne peut pas être employé avec les fusils de chasse et les mitrailleuses. Les silencieux sont interdits dans pratiquement tous les pays, en 1920 comme en 1990, alors qu'ils sont tolérés dans certaines contrées aux alentours de 1890.

**Tirs à bout portant**Lorsqu'on emploie une arme à feu à bout portant, les chances de toucher sont doublées. Le "bout portant" représente une distance égale ou Inférieure au tiers de la DEX du tireur exprimée en mètres. Les dommages ne sont pas modifiés.

**Tirs non visés**Les nombres de tirs/round indiqués sur les tables correspondent à des situations dans lesquelles les tireurs essayent vraiment d'atteindre une cible et prennent donc un peu de temps pour viser. Si un investigateur souhaite Juste tirer au jugé, il peut alors exécuter quatre tirs par round avec n'importe quel pistolet ou fusil automatique, trois avec un fusil à pompe ou à levier d'armement et deux avec une arme à armement manuel. Dans ce cas, les chances normales de toucher sont divisées par cinq et un empalement ne se produit que sur un Jet inférieur ou égal à 05.

**Un Petit Exemple de Combat**
*Alors qu'il explore le vieux manoir de Crowninshield, près d'Arkham, Harvey Walters surprend un cambrioleur en plein travail. L'homme l'a entendu arriver et son revolver est prêt à faire Jeu lorsque le journaliste surgit au détour d'un couloir. Harvey, qui a été alerté par des bruits suspects, tient quant à lui un pied de chaise à la main.
Son calibre 32 à canon court étant prêt, le voleur tire le premier, bien qu'il n'ait qu'une DEX de 10 alors que celle d'Harvey est de 12. Sa compétence en Arme de Poing est de 25%. Ce pourcentage devrait normalement être doublé puisqu'il fait feu à bout portant, mais comme le combat se déroule à la lueur du clair de lune, il faudrait également réduire de moitié ses chances de toucher: ces deux modifications s'annulent mutuellement. Le Gardien lance 1D100 pour lui: 72. La balle manque son but
Harvey (DEX de 12) abat ensuite son pied de chaise. Il a 25% de chances de toucher avec un gourdin, mais son Joueur fait un Jet de 84. Raté !
Le cambrioleur tire à nouveau (DEX de 10), mais le Gardien fait 85 aux dés... encore une balle perdue. Comme un revolver de calibre 32 est capable de faire feu trois fois par round, le voleur a droit à un troisième tir, comme s'il avait une DEX de 5 (ce qui correspond à la moitié de son score dans cette caractéristique). Cette fois, le Gardien obtient un 00 avec les dés: une "panne". Dans le cas d'un revolver, ce genre d'incident indique une balle défectueuse. Le Gardien annonce au Joueur d'Harvey qu'il entend le cliquetis du percuteur, mais que le coup ne part pas.
Le Joueur croit alors que le voleur a épuisé toutes ses munitions... une déduction pour le moins hâtive, mais le Gardien ne tente pas de le détromper. Au lieu de cela, il se contente de dire que l'Inconnu parait surpris et qu'il en oublie de tenter un nouveau tir au début du round suivant. Harvey est maintenant convaincu d'avoir l'avantage. Son Joueur fait un jet de 01 (touché !) et le Journaliste assène à son adversaire un coup violent avec son pied de chaise. Comme il utilise une arme assimilable à un petit gourdin, il lance 1D6 afin de déterminer les dommages qu'il inflige: 4 points (n'oublions pas qu'il n'a pas de bonus aux dommages). Le Gardien déclare alors que le voleur hurle de douleur. De plus, comme le Jet de dés d'Harvey était vraiment très petit, il décrète aussi que le pied de chaise s'est abattu sur la main qui tenait le revolver et que celui-ci est tombé à terre. C'est ainsi que s'achève le second round de combat.
Au commencement du troisième, le cambrioleur ne peut plus agir qu'au moment correspondant à sa DEX normale. Or, celle d'Harvey étant supérieure, c'est lui qui frappe le premier... et rate avec un Jet de 22, ses chances de toucher étant également réduites à cause de l'obscurité ambiante. Le Gardien estime alors que le voleur n'a guère envie de se mesurer en combat à mains nues avec un adversaire aussi redoutable: il tourne les talons et détale, abandonnant ainsi la victoire au journaliste.
Ce dernier pâlit un peu, quelques instants après, lorsqu'il constate que l'arme du cambrioleur contenait encore quatre balles, mais le Gardien le félicite pour sa bravoure et lui dit de cocher sa compétence en Petit Gourdin. Une ou deux semaines plus tard, l'aventure étant achevée, le Gardien demande aux Joueurs d'effectuer des jets d'expérience... ce qui vaut à Harvey de savoir désormais manier les pieds de chaise avec 32% de chances de toucher.*