

Cthulhu Eternal : Un jeu de rôle Lovecraftien multi-époques

Document de référence du système OGL

Traduction pour les années 20-30 (Jazz Age)

Version du document 1 .0a Publié 3 mars, 2023t

Crédits :

Auteurs originaux: Dean Engelhardt, Jo Kreil, Kevin Ross, Jeff Moeller, Chad Bowser, Dave Sokolowski, Christopher Smith Adair, Fred Behrendt, Emily O'Neil.

Auteurs additionnels : Michelle Bernay-Rogers, Paul Franzese.

Mise à jour des règles: Noah Cline.

Adaptation de Cthulhu Eternal pour l'époque moderne: Dean Engelhardt

Couverture: Stock Art.

Aide supplémentaire et enthousiasme: Matt Wiseman.

Copyright © 2022 by Cthulhu Reborn Publishing.

Le nom Cthulhu Eternal et le logo associé sont des marques déposées de Cthulhu Reborn Publishing.

Pour la description de la Licence OGL, avec les détails concernant la notion de 'Product Identity' et 'Open Content', se référer à la fin du document.

Version Française par Uberwald (contact@uberwald.me) - version 13012026_01

Qu'est-ce que *Cthulhu Eternal* ?

Cthulhu Eternal est un jeu de rôle sur table qui vous permet de jouer un large éventail d'aventures dans différentes époques de l'histoire, dans lesquelles viennent se mêler les mystères du Mythe de Cthulhu de H.P. Lovecraft.

Les principes de base de *Cthulhu Eternal* sont les suivants :

- Le jeu se déroule à une époque du passé, du présent ou du futur de notre planète où l'humanité est l'espèce dominante - mais pas nécessairement la seule - qui contrôle principalement le monde.
- Le monde est hanté par des survivances secrètes et mystérieuses de forces d'un autre monde (ou extra dimensionnelles) issues du mythe de Lovecraft ; les indices de leur existence sont dispersés dans des récits écrits (s'ils existent) ou dans des contes populaires transmis de génération en génération.
- Les joueurs interprètent des personnages ordinaires de l'époque choisie, sans "super-pouvoirs" de type pulp. Malgré leur fragilité, ils recherchent la vérité sur le Mythe de Cthulhu et s'efforcent en fin de compte de contrecarrer son influence corruptrice et malfaisante.
- Les personnages sont des êtres humains qui peuvent être blessés, perdre connaissance ou mourir s'ils subissent des dommages physiques. Inversement, ils peuvent être soignés grâce aux "premiers secours", qui dépendent de l'époque choisie.
- Les personnages sont également des êtres conscients et intelligents dont la santé mentale peut être affectée par le fait d'être témoin de choses terribles dépassant la compréhension humaine. De manière symétrique, leur état mental peut se soigner par l'utilisation de remèdes ou de traitements médicaux, toujours selon l'époque de jeu choisie.

Enquêtes lovecraftiennes dans les années 20

Cette version de *Cthulhu Eternal* est spécialement conçue pour maîtriser des intrigues lovecraftiennes se déroulant à l'époque du Jazz – c'est-à-dire le monde tel qu'il était au début du XXe siècle (entre les deux guerres mondiales). C'est un cadre de jeu attrayant – et qui a été utilisé de nombreuses fois – pour une raison simple : lorsque H.P. Lovecraft écrivait ses récits d'horreur, il choisissait fréquemment de les situer dans le monde qui lui était le plus familier à savoir son monde et celui de ses lecteurs. Étant donné que ces récits ont été écrits entre 1920 et la mort de Lovecraft en 1937, il existe de nombreux exemples de créations originales se déroulant dans cette ère d'entre-deux-guerres que nous appelons l'« époque du Jazz ».

Ces récits peuvent facilement servir de sources d'inspiration pour vos propres scénarios – et, qui plus est, elles sont authentiques à la période (car elles ont été écrites par quelqu'un qui la vivait). Bien que Lovecraft ait lancé ce style de récit étrange que nous appelons aujourd'hui « lovecraftien », il n'était pas le seul à écrire de la fiction horrifique contemporaine dans les années 1920 et 1930. En fait, Lovecraft encourageait activement ses amis et correspondants à participer à la création de ce sous-genre naissant

– suggérant parfois des idées à ses collègues, révisant parfois leurs fictions contre rémunération. Cela signifie qu’il existe d’autres auteurs de l’époque dont la fiction peut inspirer des scénarios se déroulant à cette période. Chaque écrivain ayant son propre style, découvrir les œuvres des contemporains de H.P. Lovecraft peut vous offrir une approche différente des histoires du « Mythe », que vous pouvez utiliser comme point de départ pour vos propres idées. Voici quelques auteurs :

- Frank Belknap Long
- Robert Bloch
- Robert E. Howard
- Henry Kuttner
- Manly Wade Wellman

Bien entendu, il n’y a aucune raison de vous limiter aux scénarios et intrigues inspirés uniquement des écrivains de fiction des années 1920 ou 1930. En effet, vous pouvez tout à fait ignorer ces auteurs et vous concentrer sur l’élaboration de vos idées originales dans un cadre des années 20-30. Il y a cependant quelques écueils que vous devriez essayer d’éviter lorsque vous partez dans cette direction :

1. Les structures sociales des années 20-30 sont généralement très différentes de tout ce que nous connaissons,
2. La technologie des années 1920 et 1930 est rudimentaire selon nos standards (il faut éviter les anachronismes),
3. Les gens de cette époque savaient en général peu de choses sur le monde au-delà de leur voisinage immédiat : il n’existait aucune communication instantanée des informations et autres nouvelles. En réalité, certaines régions du monde n’étaient même pas encore complètement explorées ou connues.

Il est conseillé d’investir un peu de temps pour contourner ces écueils, car un scénario qui ignore les grandes différences en matière de société, de technologie, etc., ne semblera pas particulièrement fidèle à la période. Pour vos joueurs, cela peut ruiner toute chance de créer une immersion dans l’ambiance de l’époque. Il ne s’agit pas seulement d’éviter les anachronismes flagrants (« oui, certains policiers utilisaient des radios pour rester en contact, mais il n’y avait pas de radios portables utilisables loin des voitures de patrouille »). Il s’agit aussi de représenter la société de manière crédible. Comment les gens vivaient-ils vraiment à l’époque ? Quels objets et outils étaient utilisés au quotidien, et comment les limites de la technologie influençaient-elles la vie des gens ordinaires ?

Le meilleur moyen de rendre authentiques vos parties dans l’époque des années 20-30 est de faire un peu de recherche sur cette période historique avant de vous plonger dans la création de votre “chef-d’œuvre scénaristique”. Parler de « recherches » peut sembler rébarbatif – consulter des bibliothèques (physiques ou en ligne) et se plonger dans les histoires sociales de l’entre-deux-guerres.

Si c'est votre truc, il existe une multitude de ressources excellentes qui récompenseront votre investissement en temps. Mais il est tout aussi possible de faire vos recherches en apprenant des détails sur ces années à travers des films ou des séries télévisées qui s'y déroulent. Quelques bons exemples :

- *Boardwalk Empire* (série TV, 2010–2014)
- *Carnivàle* (série TV, 2003–2005)
- *Peaky Blinders* (série TV, 2013–2022)
- *Miller's Crossing* (film des frères Coen, 1990)
- *Something Wicked This Way Comes* (film de dark fantasy, 1984)
- *Horror Express* (film de 1972 avec Christopher Lee, Peter Cushing et Telly Savalas ; pas strictement situé à l'époque du Jazz, mais assez proche)
- *Gatsby le Magnifique* (le roman de F. Scott Fitzgerald, ou l'une de ses nombreuses adaptations cinématographiques, notamment la version somptueuse de 2013 réalisée par Baz Luhrmann)

Naturellement, lorsque vous puisez votre inspiration dans des œuvres ou médias non horribles pour construire un arrière-plan convaincant à votre scénario, la clé du succès réside dans le bon équilibre entre la couleur locale de l'époque et l'horreur. Avoir beaucoup de détails historiques, c'est excellent, mais une partie entière qui ne met en scène que des gangsters et des contrebandiers risque vite d'ennuyer un groupe venu à votre table pour vivre une fiction étrange et mystérieuse. À l'inverse, une partie très « fidèle au Mythe » mais qui donne l'impression d'être simplement une histoire moderne déguisée avec quelques clichés des années 20 semblera décalée. Après tout, si cela ne change rien que l'histoire se déroule dans les années 20-30 ou de nos jours, pourquoi les joueurs feraient-ils l'effort de se mettre dans l'ambiance de l'époque ?

Comme toujours, la clé reste ce que les joueurs trouvent le plus amusant. Tant que vous écoutez ce que vos joueurs attendent d'une partie dans les années 20-30, vous ne manquerez jamais de faire vivre des aventures horribles passionnantes autour de la table.

PARTIE I : RÈGLES DU JEU

Cette section décrit les règles que tous les joueurs doivent connaître pour jouer une partie de *Cthulhu Eternal*. Elle décrit :

- Comment **créer les personnages** dont les rôles seront endossés par les joueurs dans les aventures ;
- Comment les personnages utilisent leurs **compétences et attributs** pour tenter de surmonter les difficultés qu'ils rencontrent ;
- Comment **combattre** quand les situations deviennent violentes ;
- Comment la fragile **santé mentale** de chaque joueur peut s'éroder au fil des rencontres avec des horreurs, qu'elles soient ordinaires ou inconcevables;

·Ce que les personnages-joueurs peuvent faire pendant les **temps morts** entre les aventures.

Concepts de base

Ces règles vous présentent l'intégralité de ce que vous devez savoir pour jouer à *Cthulhu Eternal*.

Comme pour la plupart des jeux de rôle sur table, lorsque vous jouez à *Cthulhu Eternal* un joueur prend la responsabilité de planter le décor et de raconter les événements qui composent une partie. Cette personne est appelée le **Modérateur de Jeu** (ou MJ). Tous les autres joueurs jouent le rôle de personnes ordinaires issues de l'époque choisie et qui sont amenés à enquêter sur le Mythe de Cthulhu. Ces personnages sont appelés **Protagonistes** (avec une majuscule pour plus de clarté). Les Protagonistes rencontreront une multitude d'autres personnages dont le rôle n'est *pas* joué par les joueurs : ces personnages sont appelés **Personnages non joueurs** (ou PNJ) et leurs actions sont contrôlées par le Modérateur de Jeu.

Dans ce livre, vous trouverez des règles pour créer des Protagonistes et un ensemble complet de règles pour faire vivre des aventures dans l'univers lovecraftien choisi ou conçu par votre groupe.

En plus de ce livre, vous aurez également besoin de crayons pour noter les modifications apportées à votre feuille de personnage, de papier brouillon pour dessiner des croquis et prendre des notes, et de dés.

Cthulhu Eternal utilise des dés polyédriques communs aux jeux de rôle sur table : à quatre faces, à six faces, à huit faces, à dix faces, à douze faces et à vingt faces. Le jeu est plus fluide lorsque vous avez quelques dés de chaque type sur la table. Vous pouvez également trouver des applications de jet de dés sur le Web ou pour mobiles.

Lancer les dés

Lorsque les règles exigent que vous lanciez des dés, elles utilisent une nomenclature particulière pour gagner en concision : "#D#", comme dans "1D8" ou "4D6". Le premier chiffre est le nombre de dés. Le deuxième chiffre est le nombre de faces du dé. "1D8" signifie qu'il faut lancer un dé à huit faces. "4D6" signifie qu'il faut lancer quatre dés à six faces et additionner les résultats de chaque dé. Il arrive que l'on ajoute ou que l'on soustrait un chiffre au résultat. S'il est indiqué "1D6+2", cela signifie qu'il faut lancer un dé à six faces et ajouter deux au résultat.

Jet de Pourcentage (1D100)

Les actions dans *Cthulhu Eternal* sont résolues à l'aide de **dés de pourcentage, appelé D100**. Cela signifie que vous lancez deux dés à dix faces pour obtenir un nombre de 1 à 100. Pour ce faire, vous n'additionnez pas les valeurs individuelles des dés, mais vous traitez chaque dé comme un chiffre (0-9). Avant d'effectuer le jet, désignez un dé comme chiffre des dizaines et l'autre comme chiffre des unités.

Un zéro (0) sur le dé des dizaines compte pour zéro, sauf si le dé des unités est également à 0 ; dans ce cas, le 0 sur le dé des dizaines compte pour 10. Par exemple, le 0 du dé des dizaines compte pour 10 :

- Le dé des dizaines donne "0" et le dé des unités donne "3" : 03, ou 3.
- Le dé des dizaines donne « 3 » et le dé des unités donne « 0 » : 30.
- Les deux dés donnent « 0 » : 100.
- Le dé des dizaines donne "6" et le dé des unités donne "2" : 62.

Protagonistes

Votre Protagoniste représente le personnage fictif que vous contrôlerez dans le jeu. Vous passerez beaucoup de temps à faire vivre votre Protagoniste dans des situations passionnantes et dangereuses. Il est donc toujours valorisant d'investir un peu de temps dans la création d'un personnage que vous aimeriez jouer.

Qu'est-ce qui définit un Protagoniste ?

Tous les Protagonistes sont définis par six éléments :

CARACTERISTIQUES (caracs) : Capacités de base de chaque Protagoniste.

ATTRIBUTS DÉRIVÉS : Des valeurs qui indiquent la résistance physique et mentale, dérivées des caractéristiques.

ARCHETYPE : Le type de rôle joué par votre Protagoniste, qui détermine les compétences, ressources et attaches dont il dispose.

COMPÉTENCES : La formation et l'éducation que votre Protagoniste a acquises grâce à l'enseignement ou à la vie en général.

RESSOURCES : Une valeur abstraite qui reflète l'accès de votre Protagoniste à des équipements ou à des objets utiles.

ATTACHES : Les personnes et les groupes que votre Protagoniste s'efforce de protéger.

Création du Protagoniste

Suivez les étapes suivantes pour créer un nouveau Protagoniste, ou consultez la rubrique **COMMENT CRÉER UN PROTAGONISTE** pour une création rapide.

ÉTAPE 0 : Choisir l'enfance du personnage

La plupart des Protagonistes ont vécu une enfance ordinaire, mais il est possible que le vôtre ait grandi dans un environnement particulièrement difficile et pénible. Par exemple, avoir grandi pendant une période de guerre ou d'épidémie, période qui aurait tué la plupart des proches du Protagoniste. Si vous pensez que cette enfance a été suffisamment difficile pour marquer votre Protagoniste, discutez-en avec votre Modérateur de Jeu. Décidez ensemble si son enfance est mieux caractérisée par les termes

Ordinaire, Difficile ou **Très difficile**. Voir plus bas pour quelques exemples de contextes qui auraient pu entraîner une tragédie dans l'enfance de votre Protagoniste.

Généralement, une enfance **Difficile** implique que le Protagoniste a passé au moins 3 ou 4 ans de son adolescence dans une situation extrêmement dangereuse ou défavorable. Cette situation est susceptible d'avoir causé la mort prématurée d'au moins deux membres de sa famille proche.

Pour qu'une enfance soit considérée **Très Difficile**, toute l'enfance et l'adolescence du Protagoniste a été marquée par un environnement dangereux, mortel ou toxique. Cette situation terrible a probablement entraîné de grandes souffrances pour la majorité des membres de sa famille, dont au moins la moitié a péri.

Toute enfance qui ne serait pas **Difficile** ou **Très difficile** est considérée comme **Ordinaire**.

Une enfance difficile peut rendre le personnage un peu plus fort ou plus robuste (puisque seuls les plus forts et les plus robustes ont survécu), mais au prix de faiblesses mentales, dues aux nombreuses images horribles qui ont entaché son enfance.

ÉTAPE 1 : Déterminer les Caractéristiques

Les caractéristiques sont la Force (FOR), la Dextérité (DEX), la Constitution (CON), l'Intelligence (INT), le Pouvoir (POU) et le Charisme (CHA). Elles sont valorisées de 3 (le pire) à 18 (le meilleur), avec une moyenne de 10 pour un adulte ordinaire. Les caractéristiques représentent les capacités essentielles que possèdent tous les Protagonistes. Elles sont toutes importantes. (Voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : Caractéristiques**) Vous pouvez quantifier les Caractéristiques de deux façons : de manière aléatoire en lançant les dés ou en leur attribuant des points. Choisissez la méthode qui vous convient.

1. Caractéristiques aléatoires : Pour chaque caractéristique, lancez 4D6, ignorez le dé avec la valeur la plus faible et additionnez les trois autres. Répartissez les six résultats dans les Caractéristiques de votre choix.

2. Répartition de points dans les caractéristiques : Répartissez 72 points dans les six Caractéristiques, comme vous le souhaitez, ou choisissez l'une des séries d'exemple ci-dessous.

Une fois les valeurs de base attribuées à chaque Caractéristique, modifiez-les en fonction de votre enfance :

- Pour les Protagonistes ayant eu une enfance **Difficile** : ajoutez 1 *soit* en FOR *ou* en CON (au choix du joueur)
- Pour les Protagonistes ayant eu une enfance **Très difficile** : ajoutez 1 en FOR *et* en CON

ÉTAPE 2 : Calcul des attributs dérivés

Les points de vie, les points de volonté, les points de santé mentale et les points de rupture sont dérivés des caractéristiques. Ils représentent la résistance physique et mentale. Lorsque votre Protagoniste est

blesse, qu'il fait preuve de force mentale ou qu'il est traumatisé, ces scores peuvent diminuer. Si votre Protagoniste a un score de FOR en dehors de la moyenne (9-12), il ou elle a également un modificateur aux dégâts infligés lors d'un combat au corps à corps (Voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : ATTRIBUTS DÉRIVÉS ET BONUS DE DÉGÂTS**).

ÉTAPE 3 : Sélection de l'archétype

Que fait votre Protagoniste pour vivre (ou simplement pour rester en vie) ? L'archétype détermine les compétences de votre Protagoniste, son niveau de Ressources de base et le nombre d'attaches qu'il possède (Voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : ARCHÉTYPES**).

ÉTAPE 4 : Calculer l'évaluation des ressources

La valeur de ressources est un nombre compris entre 0 et 20 qui reflète l'accès du Protagoniste aux biens matériels. Cependant, au cours des étapes ultérieures de création, vous pouvez sacrifier des points de compétences bonus en faveur d'un score de ressources plus élevé; à l'inverse, vous pouvez choisir d'avoir un score de ressources de 0 (sans aucun accès à des ressources) et recevoir des compétences supplémentaires en échange (Voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : RESSOURCES**).

ÉTAPE 5 : Définition des Attaches

Les Attaches matérialisent la force des relations avec les personnes et les groupes les plus importants dans la vie de votre Protagoniste - comme un conjoint, un enfant, un compagnon de voyage de longue date, ou une association. Les Attaches aident les Protagonistes à résister aux traumatismes mentaux, mais au fur et à mesure que la vie de votre Protagoniste se confronte aux mystères du Mythe, les Attaches peuvent se détériorer.

Il existe **deux types d'Attaches** : les Attaches avec des individus et les Attaches avec un groupe. Ces dernières reflètent la position du Protagoniste au sein d'une communauté et sa capacité à influencer le groupe.

Chaque Attache individuelle a une valeur de départ égale au Charisme (CHA) de votre Protagoniste.

Chaque Attache de Groupe a une valeur par défaut égale à la moitié du score de Ressources du Protagoniste (arrondi au supérieur). Mais lors de la création du Protagoniste, le joueur peut choisir de sacrifier des points de compétences bonus en faveur d'une valeur plus élevée. Inversement, le joueur peut choisir de prendre une Attache de Groupe d'une valeur de 1 (statut social le plus bas possible) et recevoir des compétences supplémentaires en échange (Voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : LES LIENS**).

ÉTAPE 6 : Sélection des compétences bonus et d'adversité

Les compétences requièrent une formation spéciale et proviennent de l'éducation, de l'expérience ou de l'intérêt personnel. Les compétences sont mesurées de 0 % (aucune formation) à 99 % (le plus grand expert au monde) (Voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : COMPÉTENCE**).

ÉTAPE 7 : Déterminer les séquelles causées par les enfances difficiles

Les Protagonistes qui ont grandi dans des conditions difficiles et brutales sont susceptibles d'être marqués mentalement. Ils peuvent ainsi s'être endurcis à certains types de traumatismes, être éloignés de leur entourage ou atteints de troubles mentaux. (voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : LÉSIONS MENTALES DUES À UNE ÉDUCATION DIFFICILE**)

ÉTAPE 8 : Derniers détails

Commencez à ajouter les détails qui rendent votre Protagoniste intéressant.

Quel âge a votre Protagoniste ? À quoi ressemble-t-il ? Où a-t-il grandi ?

Quel est le nom de votre Protagoniste ? Quel est le rôle de votre Protagoniste dans la société et quelle est sa vie quotidienne ?

Et pourquoi, malgré tous les dangers, votre Protagoniste se lance-t-il à la poursuite de l'aventure ou de l'étrange ?

Comment créer un Protagoniste

Déterminer l'enfance du Protagoniste

Établissez avec le Modérateur de Jeu et selon l'époque de jeu le type d'enfance de votre personnage - Ordinaire (ou presque), Difficile ou Très difficile.

Caractéristiques et attributs dérivés

Lancer les dés (voir page 5) ou répartissez 72 points entre les six Caractéristiques. Voir page 9 pour des séries typiques.

Modifier les scores des Caractéristiques FOR et/ou CON en fonction de l'enfance :

- Difficile : +1 en FOR *ou* CON (au choix du joueur)
- Très difficile: +1 en FOR *et* CON

Calculer les **ATTRIBUTS DÉRIVÉS**

- **PV** = (FOR + CON) ÷ 2, arrondi au supérieur.
- **VOL** = POU

Comment créer un Protagoniste

- **La valeur de récupération de la SAN** est toujours de $POU \times 5$, quelle que soit l'enfance du Protagoniste.
- La SAN de départ est déterminée en fonction de l'enfance : Ordinaire : $SAN = POU \times 5$ Difficile ou très difficile : $SAN = POU \times 4$ SR (Seuil de Rupture) = $SAN - POU$
- Des scores élevés ou faibles donnent des indicateurs concernant la description physique de votre Protagoniste. (Voir **CARACTÉRISTIQUES DISTINCTIVES** à la page 9.) · Si la FOR est inférieure à 9 ou supérieure à 12, notez le **BONUS DE DOMMAGES** (voir page 48).

Archétype, compétences, ressources et attaches

Choisissez un **ARCHÉTYPE** dans les listes à partir de la page 12.

- Notez les **COMPÉTENCES D'ARCHÉTYPES** pour votre Protagoniste et recopiez le score de départ de RESSOURCES associée à l'archétype.

Votre Protagoniste peut obtenir de **POINTS DE COMPÉTENCES D'ADVERSITÉ** (voir page 18) qui peuvent être utilisés pour augmenter l'une des quatre compétences définies comme compétences d'adversité dans son Archétype. Chaque choix apporte +20 à la compétence choisie.

- Enfance difficile: 1 Point d'adversité
- Enfance très difficile: 2 Points d'adversité

Sur une feuille de papier, notez le nombre de POINTS DE COMPÉTENCES BONUS disponibles pour le Protagoniste (voir ci-dessous). Ce nombre commence à 10.

Optionnel : Modifiez les **RESSOURCES** de votre Protagoniste (voir page 18) :

- Augmentez la valeur de RESSOURCES en utilisant un ou plusieurs POINTS DE COMPÉTENCES BONUS ; le premier point augmente le score de RESSOURCES de +5, chaque point suivant donne +
- Vous pouvez également choisir de réduire le score de RESSOURCES à 0 et recevoir ainsi un POINT DE COMPÉTENCES BONUS supplémentaire.

Une fois que le score final de RESSOURCES est établi, effectuez la répartition des points immédiatement disponibles/rangés/stockés ainsi que le compteur de ressources et notez les sur la fiche du Protagoniste

Définissez les **ATTACHES** (voir page 23).

- L'archétype du Protagoniste détermine le nombre d'attaches qu'il possède.
- Chaque attache est soit de groupe, soit individuelle (au choix du joueur).
- Chaque **Attache individuelle** fait référence à un individu ayant une signification particulière pour le Protagoniste et reçoit un score égal au CHA de votre Protagoniste.
- Chaque **Attache de groupe** fait référence à un groupe au sein duquel le Protagoniste a un statut particulier et reçoit une valeur égale à la moitié de sa valeur de RESSOURCES (voir ci-dessus).

Optionnel : Modifier les valeurs des attaches de groupe :

- Améliorez la valeur de n'importe quelle attache de groupe en attribuant des POINTS DE COMPÉTENCES BONUS; le premier point augmente une attache de +5, chaque point supplémentaire dépensé pour le même lien l'augmente de +2.

Comment créer un Protagoniste

- Vous pouvez également choisir un score de 1 pour une attache de groupe (reflétant le statut le plus bas possible dans ce groupe) et recevoir un POINT DE COMPÉTENCE BONUS supplémentaire.

Après avoir résolu ces modifications éventuelles de **POINTS DE COMPÉTENCES BONUS** pour les avantages hors compétences, vous pouvez utiliser le reste des points afin d'améliorer TOUTES LES COMPÉTENCES (sauf Inconcevable). Chaque point de compétence bonus dépensé augmente la compétence de 20 points.

- Aucune compétence ne peut démarrer à plus de 80 %

Troubles mentaux causés par une enfance difficile

Si l'enfance du Protagoniste n'a pas été ordinaire, déterminez les TROUBLES MENTAUX SELON L'ENVIRONNEMENT. Cela peut signifier :

- Le Protagoniste commence l'aventure avec des **TROUBLES MENTAUX**.
- Le Protagoniste perd des points dans des attaches en raison de sa distance émotionnelle.
- Le Protagoniste commence en étant **habitué** à la violence ou à l'impuissance.

Détails finaux

- Choisissez son **NOM, AGE, SEXE, LIEU DE NAISSANCE** et son **DOMICILE**.
- Décrivez jusqu'à cinq **MOTIVATIONS** qui ne sont pas des attaches.
- Lorsque votre Protagoniste développe un nouveau **TROUBLE MENTAL**, il remplace une motivation.

Caractéristiques

Chaque Protagoniste possède six valeurs de base : Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Pouvoir et Charisme. C'est ce qu'on appelle ses caractéristiques (ou "caracs" en abrégé).

| Caractéristiques | | | |
|------------------|-------------|---|---|
| Caractéristiques | Abréviation | Description | Exemples de tests Caractéristiques |
| Force | FOR | Puissance physique taille et musculature | Porter un innocent en lieu s Défoncer une porte verrouillée. Maintenir au sol une victime qui se débat. |
| Constitution | CON | Santé et résistance physique. | Résister à la maladie, à l'épuisement ou à la douleur Retenir longtemps sa respiration. Courir plus longtemps que les autres. |

| Caractéristiques | | | |
|------------------|-----|---|--|
| Dextérité | DEX | Agilité, coordination souple. | Garder l'équilibre. Réagir rapidement. |
| Intelligence | INT | La façon dont un Protagoniste remarque, se souvient et relie les choses entre elles. Avec l'archétype, il indique l'éducation et l'intelligence générale. | Se souvenir d'un détail. Rassembler des données disparates. |
| Pouvoir | POU | Force de la personnalité, motivation et résilience psychique. | Garder la tête froide en cas de crise. Résistez à la pression. |
| Charisme | CHA | Charme, leadership attirent personnel. Peut indiquer un attrait physique. | Faire bonne impression. Entrer dans un club privé grâce à votre apparence. Avoir l'air d'être toujours à sa place. |

Lors de la création d'un Protagoniste, vous pouvez soit effectuer des jets de **caractéristique** ou simplement répartir 72 points entre les six Caractéristiques comme vous le souhaitez. Le tableau ci-dessous donne quelques exemples d'affectations possibles.

| Répartition de points de Caractéristiques | | | | | | |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Description | Stat 1 | Stat 2 | Stat 3 | Stat 4 | Stat 5 | Stat 6 |
| Équilibré | 13 | 13 | 12 | 12 | 11 | 11 |
| Concentré | 15 | 14 | 12 | 11 | 10 | 10 |
| Spécialisé | 17 | 14 | 12 | 10 | 10 | 9 |

Chaque caractéristique a un score de test égal à la caractéristique × 5 : FOR×5, INT×5, POU×5, etc. Cela signifie que le D100 doit donner un résultat inférieur ou égal à ce score pour réussir. Lorsque votre Protagoniste tente une action difficile et qu'aucune compétence ne la couvre, le Modérateur de Jeu peut vous demander de faire un test de caractéristique avec la caractéristique qui s'en rapproche le plus.

Ajustements des Caractéristiques en cas d'enfance difficile

Les Protagonistes qui ont réussi à atteindre l'âge adulte dans un environnement dangereux ou mortel sont susceptibles d'être plus résistants ou plus forts que la moyenne - les individus plus faibles ne parviennent tout simplement pas à s'en sortir avec une enfance aussi horrible. Pour simuler cela, ces Protagonistes reçoivent un bonus à la FORCE et/ou à la CON comme suit :

- **Enfance ordinaire** : aucun bonus
- **Enfance difficile** : +1 en FOR *ou* CON (au choix)
- **Enfance très difficile** : +1 en FOR *et en* CON

Qu'est-ce qui constitue une enfance difficile ?

Pour les années 20-30, les catastrophes du passé des personnages se sont probablement produites à la fin du XIXe siècle.

Une liste (non exhaustive) de possibilités historiques :

- Guerres : la guerre des Boers en Afrique du Sud (1900–1902)
- Famines : Chine du centre-est (1907, 1911)
- Épidémies : choléra en Europe, en Asie et en Afrique (1899–1923), maladie du sommeil en Ouganda (1900–1920), paludisme à Ceylan (1906)

Caractéristiques exceptionnelles

Une valeur inférieure à 9 ou supérieure à 12 est exceptionnelle. Vous pouvez utiliser un ou deux termes pour décrire les caractéristiques qui se situent en dehors de la moyenne ; vous trouverez des exemples dans le tableau ci-contre. Ces adjectifs permettent de donner de la personnalité à votre Protagoniste.

| >> Exemples de caractéristique distinctives | | | | | |
|---|----------------|-----------|---------|-------------|-------------|
| Caractéristique | 3—4 | 5—8 | 9—12 | 13—16 | 17—18 |
| Force | Très faible | Faible | (Moyen) | Musclé | Costaud |
| Dextérité | À peine mobile | Maladroit | (Moyen) | Agile | Acrobate |
| Constitution | Alité | Maladif | (Moyen) | Bonne santé | Infatigable |

| | | | | | |
|--|---------------|---------|---------|---------------|-------------|
| >> Exemples de caractéristiques distinctives | | | | | |
| Intelligence | Imbécile | Lent | (Moyen) | Perspicace | Brillant |
| Pouvoir | Mou | Nerveux | (Moyen) | Forte volonté | Indomptable |
| Charisme | Insupportable | Gênant | (Moyen) | Charmant | Magnétique |

Attributs dérivés et bonus de dégâts

Les attributs dérivés - points de vie, points de volonté, points de santé mentale et point de rupture - représentent la résistance physique et mentale de votre Protagoniste.

Le bonus de dégâts reflète l'influence de la force (ou son absence) sur les dégâts infligés à mains nues ou avec des armes de corps à corps.

POINTS DE VIE (PV) : Les points de vie représentent la quantité de dégâts que votre Protagoniste peut encaisser. Lorsque le Protagoniste est blessé, les dégâts sont soustraits aux PV. À 2 PV, votre Protagoniste tombe inconscient. À 0 PV, votre Protagoniste meurt. Les points de vie sont regagnés par le repos et les soins médicaux.

Les points de vie sont égaux à CON plus FOR, divisés par deux et arrondis à l'entier supérieur.

LES POINTS DE VOLONTÉ (PVO) : Les Points de Volonté représentent la force mentale. Ils diminuent lorsque votre Protagoniste tente de résister aux symptômes d'une folie (voir **RÉSISTER À LA FOLIE**), s'épuise (voir **FATIGUE**), tente de résister à la persuasion, souffre d'épuisement émotionnel (voir **ÉPUISEMENT**), ou tente de créer des phénomènes surnaturels. À 2 PVO, votre Protagoniste subit un effondrement émotionnel temporaire. À 0 PVO, votre Protagoniste tombe inconscient. Les points de Volonté sont regagnés par le repos (Voir **POINTS DE VOLONTÉ**).

Les points de volonté de départ sont égaux au POU.

POINTS DE SANTÉ MENTALE (SAN) : Ces points représentent la santé mentale du personnage : combien de traumatismes mentaux ou d'exposition à l'inconcevable votre Protagoniste peut endurer avant de devenir fou. Dans les moments de traumatisme, votre Protagoniste doit faire un **Test de santé mentale** en faisant un jet sous sa SAN actuelle au D100. Si le jet échoue, votre Protagoniste perd des points de SAN (Voir **RAISON**). Les points de santé mentale sont récupérés grâce à des soins spéciaux ou en surmontant des menaces surnaturelles. À 0 point de santé mentale, votre Protagoniste est irrémédiablement fou et devient un PNJ sous le contrôle du Modérateur de Jeu. Les points de SAN initiaux d'un Protagoniste dépendent de son enfance - plus l'enfance a été difficile, plus le Protagoniste a été marqué par la brutalité et l'horreur.

- Enfance ordinaire (ou assimilé) : Les points de SAN commencent à $POU \times 5$.
- Enfance difficile ou très difficile : Les points de SAN commencent à $POU \times 4$.

POINT DE RUPTURE (PR) : Le point de rupture est une valeur de seuil à partir de laquelle la perte de SAN déclenche un trouble mental à long terme (Voir **FOLIE ET TROUBLES**).

Le point de rupture d'un Protagoniste est égal à SAN moins POU.

Au moment où la SAN du Protagoniste atteint le Point de Rupture, il subit un trouble mental. Réinitialisez alors le point de rupture pour qu'il corresponde au nouveau score de SAN moins le POU.

SAN MAXIMUM : C'est le nombre maximum de Points de Sainté Mentale que votre Protagoniste ne pourra jamais dépasser, par quelque moyen que ce soit. En apprendre plus sur la vraie nature du Mythe de Cthulhu (représenté par la compétence Inconcevable) réduit ce nombre.

La SAN maximum d'un Protagoniste est toujours égale à 99 moins le niveau de la compétence Inconcevable.

SAN DE RÉCUPÉRATION : Il s'agit du total de SAN le plus élevé que votre Protagoniste peut atteindre par des soins ordinaires : relaxation, activités personnelles, soins aux proches et recherche d'aide en cas de maladie mentale (Voir **RETROUVER LA SANTÉ MENTALE**).

Le SAN de récupération d'un Protagoniste est égal à $POU \times 5$, quel que soit le contexte de son enfance.

Si ce nombre est supérieur à la SAN max, la SAN de récupération est égale à la SAN max.

BONUS DE DÉGÂTS : Une force faible ou élevée modifie les **DÉGÂTS** que le Protagoniste inflige par ses attaques réussies à mains nues ou au corps à corps. Ce modificateur de dégâts doit être noté sur la fiche Protagoniste.

| | | | | |
|--|-----|------|-------|-------|
| >> bonus de dégâts selon le score de FOR | | | | |
| 1—4 | 5—8 | 9—12 | 13—16 | 17—18 |
| -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |

Archétypes

Chaque Protagoniste est un représentant d'une catégorie de types de personnages, généralement liée à la fonction qu'il exerce dans l'univers du jeu. Chacune de ces catégories est appelée **Archétype**.

Un archétype en dit long sur le Protagoniste. Il lui confère un ensemble de compétences cohérentes et détermine également le nombre d'attaches que possède votre Protagoniste au début de la partie, ainsi que son niveau de ressources de départ.

CARACTÉRISTIQUES RECOMMANDÉES : Certains Archétypes nécessitent des personnes en bonne forme physique, stables mentalement ou intelligentes. Cela signifie que les caractéristiques recommandées doivent être de 10 ou plus - ou du moins qu'elles l'étaient lorsque votre Protagoniste a commencé à incarner l'Archétype.

COMPÉTENCES DES ARCHÉTYPES : Chaque archétype dispose d'un ensemble prédéfini de compétences dont les scores remplacent ceux des compétences par défaut. Cela représente la formation, l'expérience et l'éducation de base pour cet archétype. Voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : COMPÉTENCES** pour leur utilisation.

RESSOURCES : Chaque archétype impose une valeur de base pour l'évaluation de ses ressources.

ATTACHES: Chaque archétype dicte le nombre d'attaches de départ. Les archétypes difficiles et éprouvants impliquent moins de liens mais plus de compétences. Le joueur peut décider si chacune de ces attaches se réfère à :

- une attache avec une personne physique (attaches individuelles) ou
- une attache au sein d'un groupe (attaches de groupe).

Personnaliser votre Protagoniste avec d'autres compétences

Ne vous inquiétez pas si votre Protagoniste ressemble à ce stade à une version générique de l'archétype choisi. Bien que l'archétype définisse un ensemble de capacités de base, ces compétences et ces valeurs ne représentent pas l'éventail complet de ce que votre Protagoniste peut faire.

Plus tard dans le processus de création du personnage, vous aurez la possibilité de choisir d'autres compétences pour lesquelles il est également doué. Il existe deux types de choix de compétences :

- **LES POINTS DE COMPÉTENCES D'ADVERSITÉ** représentent les capacités que votre Protagoniste possède en raison de l'environnement difficile dans lequel il a grandi. Ces points ne peuvent être utilisés que pour améliorer quelques compétences spécifiques et ne peuvent pas être échangés contre d'autres avantages.
- **LES POINTS DE COMPÉTENCES BONUS** représentent les loisirs et l'expérience générale qu'il ou elle a acquis en plus des bases associées à l'archétype. Vous commencez avec dix de ces points bonus à utiliser ultérieurement dans le processus de génération du Protagoniste. Ces points *peuvent* être échangés contre d'autres avantages, tels que de meilleures ressources ou une meilleure réputation au sein d'un groupe.

Liste des Archétypes

Les archétypes suivants sont adaptés aux années 20-30. Ils ne couvrent pas tous les types de personnages possibles, mais se concentrent sur les types Protagonistes qui conviennent aux récits de mystère et d'enquête. Le MJ est encouragé à développer d'autres archétypes pour couvrir d'autres types de personnages éventuellement suggérés par les joueurs. Les lignes directrices pour développer de nouveaux archétypes se trouvent à la page 92.

Aliéniste / Psychiatre

Caractéristiques recommandées: POW, INT

Compétences d'archétype:

- Anthropologie 50%
- Psychologie 60%
- Médecine 40%
- Psychanalyse 70%
- Science (Au choix) 50%
- Etiquette 40%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Vigilance 60%
- Charm 60%
- Langue étrangère (Au choix) 40%
- Droit (Au choix) 40%
- Etude 50%

Ressources de départ: 5

Attaches: 3

Dresseur d'animaux / Gardien de Zoo

Caractéristiques recommandées: DEX, STR

Compétences d'archétype:

- Vigilance 70%
- Athlétisme 60%
- Premiers secours 60%
- Naturalisme 70%

- Discrétion 60%
- Ride 60%
- Pistage 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Armes à feu 60%
- Psychologie 50%
- Persuasion 60%
- Science (Au choix) 40%
- Survie (Au choix) 50%

Ressources de départ: 4

Attaches: 2

Antiquaire

Caractéristiques recommandées: INT, CHA

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Evaluation 60%
- Histoire 80%
- Connaissance régionale (Au choix) 50%
- Persuasion 60%
- Recherche 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Anthropologie 40%
- Art (Au choix) 40%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Psychologie 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Etude 50%
- Etiquette 50%
- Connaissance de la rue (A Local Criminal Gang) 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Archéologue

Caractéristiques recommandées: INT, CON

Compétences d'archétype:

- Archéologie 70%
- Evaluation 50%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Histoire 60%
- Orientation 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 50%
- Recherche 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Premiers secours 50%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Engins Lourds 50%
- Etude 50%
- Ride 50%
- Science (Au choix) 40%
- Survie (Au choix) 50%
- Pistage 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 3

Artiste

Caractéristiques recommandées: DEX

Compétences d'archétype:

- Evaluation 40%
- Art (Au choix) 60%
- Art (Au choix) 40%
- Psychologie 60%

- Recherche 60%
- Persuasion 50%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Vigilance 60%
- Anthropologie 40%
- Charm 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Naturalisme 50%
- Etiquette 50%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Athlète

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 70%
- Athlétisme 80%
- Charm 50%
- Esquive 70%
- Premiers secours 60%
- Natation 50%
- Combat à mains nues 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Artisanat (Au choix) 40%
- Psychologie 50%
- Armes de mêlée 70%
- Naturalisme 50%
- Ride 50%
- Recherche 60%
- Discrétion 50%

- Connaissance de la rue (Au choix) 40%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Auteur

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Art (Writing) 60%
- Psychologie 60%
- Etude 70%
- Recherche 60%
- Etiquette 50%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Anthropologie 40%
- Archéologie 40%
- Langue étrangère (Au choix) 40%
- Histoire 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Médecine 40%
- Occultisme 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Science (Au choix) 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Aviateur/Aviatrice

Caractéristiques recommandées: DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Engins Lourds 50%

- Orientation 60%
- Pilot (AirArtisanat Type) 70%
- Recherche 60%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Naturalisme 50%
- Pilot (Another AirArtisanat Type) 40%
- Science (Au choix) 40%

Ressources de départ: 5

Attaches: 3

Barman/Cafetier/Restaurateur

Caractéristiques recommandées: CHA

Compétences d'archétype:

- Administration 40%
- Vigilance 60%
- Charm 50%
- Psychologie 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Connaissance de la rue (Au choix) 50%
- Combat à mains nues 50%

Choisissez 2 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Athlétisme 70%
- Intimidation 50%
- Persuasion 60%
- Psychanalyse 50%
- Recherche 60%
- Discrétion 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 6

Bon Vivant/Brillant jeun homme/Dilettante

Caractéristiques recommandées: POW, CHA

Compétences d'archétype:

- Evaluation 60%
- Art (Au choix) 40%
- Charm 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 50%
- Etiquette 60%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Anthropologie 40%
- Art (Au choix) 40%
- Athlétisme 70%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Conduite 60%
- Langue étrangère (Au choix) 40%
- Psychologie 50%
- Persuasion 60%

Ressources de départ: 5

Attaches: 4

Libraire

Caractéristiques recommandées: INT, CHA

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Evaluation 60%
- Artisanat (Bookbinding) 70%
- Histoire 60%
- Etude 50%
- Recherche 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Anthropologie 40%
- Art (Au choix) 40% or Artisanat (Au choix) 40%
- Charm 60%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Psychologie 50%
- Occultisme 50%
- Persuasion 60%
- Connaissance de la rue (A Local Criminal Gang) 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Trafiquant d'alcool

Caractéristiques recommandées: DEX, CHA

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Conduite 60%
- Armes à feu 50%
- Psychologie 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Discrétion 60%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Evaluation 50%
- Athlétisme 70%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Intimidation 50%
- Orientation 50%
- Pilot (Au choix) 40%
- Connaissance de la rue (A Local Criminal Gang) 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 4

Fonctionnaire/Comptable/Secrétaire

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Administration 70%
- Droit (Au choix) 50%
- Persuasion 60%
- Etude 50%
- Recherche 60%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Vigilance 60%
- Charm 60%
- Intimidation 50%
- Psychologie 50%
- Etiquette 50%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 4 (including one Community Bond with a starting score of 12)

Artisan/Marchand

Caractéristiques recommandées: DEX, STR

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Evaluation 50%
- Athlétisme 60%
- Artisanat (Au choix) 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Persuasion 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%

- Art (Au choix) 40%
- Conduite 60%
- Premiers secours 50%
- Intimidation 50%
- Engins Lourds 50%
- Naturalisme 50%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Criminel

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Evaluation 50%
- Athlétisme 50%
- Intimidation 60%
- Recherche 60%
- Discrétion 60%
- Connaissance de la rue (Au choix) 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Armes à feu 60%
- Psychologie 50%
- Premiers secours 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Armes de mêlée 70%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Combat à mains nues 60%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Détective (Police)

Caractéristiques recommandées: INT, STR

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Armes à feu 60%
- Premiers secours 50%
- Psychologie 50%
- Droit (Au choix) 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Recherche 70%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Athlétisme 70%
- Déguisement 50%
- Esquive 70%
- Conduite 60%
- Intimidation 50%
- Armes de mêlée 70%
- Etude 50%
- Pistage 50%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3 (including one Community Bond with a starting score of 10)

Docteur

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Premiers secours 60%
- Psychologie 50%
- Médecine 60%
- Recherche 60%
- Etiquette 50%

- Surgery 60%

Choisissez 2 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Vigilance 60%
- Charm 60%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Psychanalyse 50%
- Etude 50%
- Science (Au choix) 40%

Ressources de départ: 5

Attaches: 2 (including one Community Bond with a starting score of 10)

Domestique/Personnel de maison

Caractéristiques recommandées: POW, CHA

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Evaluation 40%
- Artisanat (Au choix) 60%
- Charm 60%
- Esquive 60%
- Psychologie 60%
- Recherche 60%
- Etiquette 70%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Athlétisme 70%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Conduite 60%
- Premiers secours 50%
- Engins Lourds 50%
- Naturalisme 50%
- Orientation 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Ride 50%

Ressources de départ: 2

Attaches: 3

Conducteur/Mécanicien

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Athlétisme 60%
- Artisanat (Au choix) 60%
- Conduite 70%
- Engins Lourds 50%
- Orientation 60%
- Recherche 50%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Naturalisme 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Survie (Au choix) 50%
- Pistage 50%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 3

Attaches: 3

Ingénieur

Caractéristiques recommandées: INT, DEX

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Art (Au choix) 60%

- Artisanat (Au choix) 60%
- Engins Lourds 50%
- Science (Au choix) 70%
- Gadgets 60%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Art (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Droit (Au choix) 40%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Pilot (Au choix) 40%
- Science (Au choix) 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Comédien/Musicien

Caractéristiques recommandées: POW

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Art (Au choix) 70%
- Art (Au choix) 50%
- Charm 60%
- Psychologie 70%
- Recherche 60%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Evaluation 50%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Intimidation 50%
- Naturalisme 50%
- Persuasion 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Etiquette 50%

Ressources de départ: 2

Attaches: 4

Explorateur/Chasseur

Caractéristiques recommandées: DEX, STR

Compétences d'archétype:

- Athlétisme 60%
- Armes à feu 50%
- Premiers secours 50%
- Naturalisme 50%
- Orientation 50%
- Survie (Au choix) 70%
- Pistage 50%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Vigilance 60%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Histoire 50%
- Ride 50%
- Science (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Discrétion 50%
- Survie (Au choix) 50%

Ressources de départ: 5

Attaches: 3

Fermier

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Athlétisme 60%
- Artisanat (Au choix) 70%
- Conduite 50%
- Engins Lourds 50%

- Naturalisme 60%
- Ride 50%
- Pistage 50%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Vigilance 60%
- Charm 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Armes à feu 60%
- Premiers secours 50%
- Psychologie 50%
- Armes de mêlée 70%
- Orientation 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Survie (Au choix) 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 3

Gangster

Caractéristiques recommandées: STR, CHA

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Evaluation 50%
- Athlétisme 50%
- Intimidation 60%
- Psychologie 50%
- Connaissance de la rue (Au choix) 50%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Conduite 60%
- Armes à feu 60%
- Droit (Au choix) 40%
- Armes de mêlée 70%

- Recherche 60%
- Etiquette 50%
- Discrétion 50%

Ressources de départ: 5

Attaches: 4

Généalogiste

Caractéristiques recommandées: INT, CHA

Compétences d'archétype:

- Administration 60%
- Anthropologie 50%
- Charm 50%
- Histoire 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Etude 60%

Choisissez 2 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Art (Au choix) 40%
- Langue étrangère (Au choix) 40%
- Psychologie 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Etiquette 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 6

Historien

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Anthropologie 40%
- Archéologie 50%

- Histoire 70%
- Connaissance régionale (Au choix) 50%
- Etude 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Evaluation 50%
- Premiers secours 50%
- Psychologie 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Occultisme 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Etiquette 50%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Rodeur

Caractéristiques recommandées: CHA, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Athlétisme 60%
- Artisanat (Au choix) 50%
- Esquive 60%
- Psychologie 70%
- Orientation 50%
- Recherche 70%
- Discrétion 60%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Anthropologie 40%
- Art (Au choix) 40%
- Charm 60%
- Déguisement 50%
- Conduite 60%
- Premiers secours 50%
- Droit (Au choix) 40%

- Naturalisme 50%
- Pistage 50%
- Combat à mains nues 60%

Ressources de départ: 1

Attaches: 4

Trappeur

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Athlétisme 50%
- Armes à feu 60%
- Premiers secours 50%
- Naturalisme 70%
- Orientation 50%
- Survie (Au choix) 60%
- Pistage 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Art (Au choix) 40%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Esquive 70%
- Armes de mêlée 70%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Ride 50%
- Survie (Au choix) 50%
- Natation 60%

Ressources de départ: 3

Attaches: 3

Inventeur

Caractéristiques recommandées: INT, DEX

Compétences d'archétype:

- Administration 30%
- Vigilance 40%
- Artisanat (Au choix) 50%
- Etude 70%
- Recherche 70%
- Science (Au choix) 60%
- Gadgets 70%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Evaluation 50%
- Art (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Conduite 60%
- Armes à feu 60%
- Engins Lourds 50%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Pilot (Au choix) 40%
- Science (Au choix) 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Journaliste/Editeur

Caractéristiques recommandées: INT, CHA

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Art (Writing) 50%
- Psychologie 60%
- Etude 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 60%
- Recherche 50%
- Etiquette 40%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Charm 60%

- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Intimidation 50%
- Naturalisme 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Pistage 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Ouvrier/Docker

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Athlétisme 60%
- Artisanat (Au choix) 70%
- Esquive 60%
- Conduite 50%
- Engins Lourds 40%
- Psychologie 60%
- Combat à mains nues 50%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Artisanat (Au choix) 40%
- Premiers secours 50%
- Armes de mêlée 70%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Naturalisme 50%
- Orientation 50%
- Persuasion 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Ride 50%
- Recherche 60%

Ressources de départ: 2

Attaches: 4

Juriste/Juge

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Administration 60%
- Psychologie 60%
- Droit (Au choix) 70%
- Persuasion 60%
- Etude 50%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Anthropologie 40%
- Evaluation 50%
- Art (Au choix) 40%
- Charm 60%
- Intimidation 50%
- Histoire 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Etiquette 50%

Ressources de départ: 5

Attaches: 3 (including one Community Bond with a starting score of 12)

Bibliothécaire/Archiviste

Caractéristiques recommandées: INT, POW

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Psychologie 60%
- Persuasion 60%
- Etude 80%
- Recherche 80%
- Etiquette 40%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Vigilance 60%

- Evaluation 50%
- Art (Au choix) 40%
- Artisanat (Reliure) 40%
- Langue étrangère (Au choix) 40%
- Histoire 50%
- Orientation 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Infirmière

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Premiers secours 70%
- Psychologie 60%
- Médecine 50%
- Persuasion 60%
- Recherche 60%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Athlétisme 70%
- Charm 60%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Psychanalyse 50%
- Science (Au choix) 40%
- Surgery 40%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 3

Attaches: 5

Occultiste amateur/Medium

Caractéristiques recommandées: POW, CHA

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Anthropologie 40%
- Psychologie 50%
- Occultisme 70%
- Persuasion 60%
- Etude 50%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Art (Au choix) 40%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Histoire 50%
- Naturalisme 50%
- Psychanalyse 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Parapsychologue/Enquêteur paranormal

Caractéristiques recommandées: CHA, INT

Compétences d'archétype:

- Anthropologie 50%
- Histoire 50%
- Psychologie 60%
- Occultisme 70%
- Naturalisme 50%
- Persuasion 70%
- Etude 50%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Vigilance 60%
- Art (Au choix) 40%
- Charm 60%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Pharmacien

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Langue étrangère(Au choix) 50%
- Premiers secours 70%
- Psychologie 50%
- Médecine 40%
- Science (Au choix) 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Vigilance 60%
- Charm 60%
- Droit (Au choix) 40%
- Naturalisme 50%
- Etude 50%
- Science (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Photographe/Portraitiste

Caractéristiques recommandées: DEX, INT

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Art (Photographie ou Peinture) 70%
- Psychologie 50%
- Science (Chimie) 50%
- Recherche 70%
- Gadgets 40%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Athlétisme 70%
- Charm 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Intimidation 50%
- Persuasion 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Etiquette 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Officier de police

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Athlétisme 70%
- Conduite 50%
- Armes à feu 50%
- Psychologie 70%
- Droit (Au choix) 60%
- Recherche 60%
- Combat à mains nues 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%

- Premiers secours 50%
- Intimidation 50%
- Armes de mêlée 70%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Persuasion 60%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Pistage 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 3

Politicien/Dirigeant local

Caractéristiques recommandées: CHA

Compétences d'archétype:

- Administration 50%
- Psychologie 70%
- Droit (Au choix) 40%
- Persuasion 70%
- Etiquette 60%

Choisissez 2 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Charme 60%
- Intimidation 50%
- Histoire 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Etude 50%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%

Ressources de départ: 5

Attaches: 4 (including one Community Bond with a starting score of 12)

Prêtre/Pasteur

Caractéristiques recommandées: CHA, INT

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%

- Charme 50%
- Psychologie 60%
- Psychanalyse 60%
- Etiquette 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Anthropologie 40%
- Premiers secours 50%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Intimidation 50%
- Occultisme 50%
- Persuasion 60%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Etude 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 5 (including one Community Bond with a starting score of 12)

Détective privé

Caractéristiques recommandées: INT, CHA

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Armes à feu 60%
- Premiers secours 50%
- Intimidation 50%
- Psychologie 50%
- Droit (Au choix) 50%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Recherche 70%

Choisissez 3 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Athlétisme 70%
- Charme 60%
- Déguisement 50%
- Conduite 60%

- Armes de mêlée 70%
- Persuasion 60%
- Etude 50%
- Etiquette 50%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Professeur

Caractéristiques recommandées: INT, POW

Compétences d'archétype:

- Administration 40%
- Psychologie 60%
- Persuasion 60%
- Etude 70%
- Recherche 60%
- Gadgets 40%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Anthropologie 40%
- Archéologie 40%
- Art (Au choix) 40%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Histoire 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Médecine 40%
- Occultisme 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Science (Au choix) 40%

Ressources de départ: 4

Attaches: 2 (including one Community Bond with a starting score of 12)

Boxeur/Lutteur

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 60%
- Athlétisme 70%
- Esquive 70%
- Intimidation 60%
- Psychologie 50%
- Armes de mêlée 60%
- Combat à mains nues 70%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Premiers secours 50%
- Naturalisme 50%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Survie (Au choix) 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Villageois

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Athlétisme 50%
- Artisanat (Au choix) 60%
- Armes à feu 60%
- Naturalisme 60%
- Ride 50%
- Survie (Au choix) 50%
- Pistage 50%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Vigilance 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Conduite 60%

- Premiers secours 50%
- Engins Lourds 50%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Natation 60%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Marin/Pilote de ferry

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Vigilance 20%
- Premiers secours 10%
- Naturalisme 10%
- Orientation 10%
- Pilot (Au choix) 0%
- Natation 20%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Artisanat (Au choix) 40%
- Esquive 70%
- Armes à feu 60%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Engins Lourds 50%
- Recherche 60%
- Survie (Au choix) 50%
- Combat à mains nues 60%

Ressources de départ: 4

Attaches: 3

Etudiant/Thésard

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%

- Art (Au choix) 60%
- Psychologie 50%
- Persuasion 50%
- Etude 70%
- Recherche 50%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Anthropologie 40%
- Archéologie 40%
- Athlétisme 70%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Histoire 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Médecine 40%
- Occultisme 50%
- Science (Au choix) 40%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Scientifique

Caractéristiques recommandées: INT

Compétences d'archétype:

- Administration 40%
- Artisanat (Au choix) 50%
- Recherche 60%
- Science (Au choix) 60%
- Science (Au choix) 40%
- Gadgets 60%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Armes à feu 60%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Médecine 40%
- Entraînement militaire (Au choix) 40%
- Naturalisme 50%

- Pilot (Au choix) 40%
- Psychanalyse 50%
- Etiquette 50%

Ressources de départ: 5

Attaches: 2

Boutiquier

Caractéristiques recommandées: CHA, DEX

Compétences d'archétype:

- Administration 60%
- Vigilance 50%
- Evaluation 60%
- Artisanat (Au choix) 60%
- Psychologie 60%
- Persuasion 70%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Art (Au choix) 40%
- Charm 60%
- Conduite 60%
- Intimidation 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Connaissance régionale (Au choix) 40%
- Recherche 60%
- Etiquette 50%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Soldat/Vétéran

Caractéristiques recommandées: STR, DEX

Compétences d'archétype:

- Athlétisme 70%
- Esquive 60%

- Armes à feu 60%
- Premiers secours 60%
- Survie (Au choix) 60%
- Combat à mains nues 60%

Choisissez 5 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Déguisement 50%
- Langue étrangère(Au choix) 40%
- Intimidation 50%
- Armes de mêlée 70%
- Discrétion 50%
- Natation 60%
- Pistage 50%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 3

Attaches: 4

Enseignant

Caractéristiques recommandées: INT, CHA

Compétences d'archétype:

- Administration 40%
- Vigilance 50%
- Premiers secours 50%
- Psychologie 70%
- Persuasion 60%
- Recherche 50%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Archéologie 40%
- Art (Au choix) 40%
- Athlétisme 70%
- Charme 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Langue étrangère(Au choix) 40%

- Intimidation 50%
- Droit (Au choix) 40%
- Psychanalyse 50%
- Natation 60%

Ressources de départ: 3

Attaches: 5

Représentant de commerce

Caractéristiques recommandées: CHA

Compétences d'archétype:

- Vigilance 50%
- Evaluation 60%
- Conduite 50%
- Psychologie 60%
- Orientation 50%
- Persuasion 70%
- Discrétion 50%

Choisissez 4 de ces compétences que vous n'avez pas déjà:

- Administration 50%
- Charme 60%
- Artisanat (Au choix) 40%
- Premiers secours 50%
- Intimidation 50%
- Engins Lourds 50%
- Naturalisme 50%
- Connaissance de la rue (Au choix) 40%
- Gadgets 40%

Ressources de départ: 5

Attaches: 2

Points de compétences d'Adversité

En fonction de la rigueur de l'environnement dans lequel votre Protagoniste a grandi, il peut gagner **des points de compétence d'adversité**. Chacun de ces points offre 20 % d'augmentation d'une compétence choisie dans une liste prédéfinie.

Le nombre de points de compétences d'adversité que votre Protagoniste reçoit dépend de la rigueur de son enfance :

- Enfance ordinaire : aucun point de compétence d'Adversité.
- Enfance difficile : 1 point de compétences d'Adversité.
- Enfance très difficile: 2 points de compétences d'Adversité.

Les points de compétence d'adversité peuvent **seulement** être dépensés pour améliorer les compétences suivantes : Premiers secours, Entraînement militaire (Au choix), Connaissance Régionale (Au choix) ou Survie (Au choix).

Vous pouvez choisir la même compétence plusieurs fois.

Ressources

Chaque Protagoniste dispose d'une valeur de Ressources comprise entre 0 et 20. Ce nombre est une abstraction qui représente la quantité, la valeur et l'utilité de la **réserve personnelle de ressources** auxquels il ou elle a accès. Un Protagoniste "riche" au sens matériel du terme aura un indice de Ressources élevé, puisqu'il possède personnellement - et donc a accès - à plus de choses. À l'inverse, une personne démunie et obligée de porter ses maigres biens aura probablement un indice de ressources très faible. La définition de ce qui constitue la "richesse" et les "ressources de valeur" peut varier en fonction du cadre de jeu, mais la valeur de Ressources est une valeur abstraite pratique qui compare l'ampleur des possessions matérielles du Protagoniste par rapport à celles d'autres personnes.

La valeur de Ressources représente un ensemble d'éléments abstraits **en plus des** équipements précisément nommés qui figurent sur la feuille de personnage du Protagoniste.

L'évaluation des ressources peut prendre de l'importance de deux façons dans une partie de *Cthulhu Eternal*:

1. Cette valeur peut être utilisée comme une mesure du statut et de la richesse qui dicte la façon dont les personnages non joueurs réagissent aux Protagonistes ; un Protagoniste qui dispose de ressources considérable fera parfois face à des PNJ plus disposés à écouter ce qu'il ou elle a à dire... ou au contraire plus enclins à vouloir lui prendre une partie de ces ressources.
2. Les rencontres en jeu proposent des adversités qui peuvent être surmontées grâce à la possession d'objets ou de ressources particulières - éventuellement rares ou obscurs ; un

Protagoniste qui fouille dans sa réserve d'objets personnels (non listés sur sa fiche) peut peut-être trouver exactement ce qu'il lui faut. En général, il faut pour cela réussir un **test de Ressources** (un jet de 1D100 contre **Ressources × 5**).

La valeur des ressources d'un Protagoniste peut évoluer au cours du jeu, lorsque des objets particulièrement importants sont trouvés dans son inventaire privé, que des objets sont détruits ou que de nouvelles acquisitions sont réalisées.

Détermination de la valeur de Ressources de départ

La description de l'archétype de votre Protagoniste indique la valeur de départ de ses Ressources.

Si vous souhaitez modifier cette valeur, vous avez la possibilité d'échanger un ou plusieurs *points de compétences bonus*. Pour le premier point dépensé, votre Protagoniste reçoit un bonus de +5 à sa valeur de ressources. Chaque point supplémentaire que vous échangez au-delà du premier, accorde à votre Protagoniste une augmentation supplémentaire de +2 à sa valeur de Ressources.

Vous pouvez sacrifier autant de points de compétences que vous le souhaitez, bien que chacun d'entre eux réduise vos possibilités d'améliorer votre Protagoniste avec des compétences supplémentaires lors des étapes ultérieures de création. Si vous préférez jouer un Protagoniste entièrement dépourvu de ressources (c'est-à-dire avec une valeur de Ressources de 0), vous pouvez choisir de le faire et recevoir en retour 1 point de compétence bonus supplémentaire à utiliser ultérieurement.

| Valeur | Ce que représente la valeur

| | | |
|-------|-------------|---|
| | ----- ----- | |
| ----- | 0 | Aucune possession. Indigence. Dénutrition. |
| 1-4 | | Ne possède que des objets basiques et sans valeur ; à peine de quoi vivre. Toujours affamé. |
| 5-8 | | Possède quelques rares objets précieux, certains dans un état pitoyable. Parfois affamé. |
| 9-12 | | Possède une modeste réserve d'objets utiles et de valeur. Se contente de repas de base. |
| 13-16 | | Possède un bon stock d'objets de valeur de faible qualité. Accès occasionnel à de la nourriture de qualité supérieure. |
| 17-18 | | Possède une impressionnante collection de matériels utiles ; considéré comme riche. Accès fréquent à une nourriture de qualité supérieure. |
| 19 | | Envie par la plupart des gens ; possède de nombreux objets recherchés aux propriétés impressionnantes. Accès à la meilleure nourriture et boissons. |
| 20+ | | Accès à des quantités inégalées d'objets précieux ou utiles. Une montagne de richesses. Choix de n'importe quelle nourriture, en n'importe quelle quantité. |

Si vous souhaitez savoir comment votre valeur de Ressources se traduit en termes de richesse financière, consultez le tableau dans la section **L'ACHAT D'ÉQUIPEMENT**.

Ressources permanentes, Ressources "à porté de main", et cases de Ressources

La valeur totale définie ci-dessus est appelée *Ressources Permanentes* du Protagoniste puisqu'elle mesure la somme totale de tout ce qu'il possède, quel que soit l'endroit où il se trouve.

Il n'est généralement pas pratique ni réaliste de transporter partout un équipement encombrant. Les Protagonistes disposant de ressources importantes (7+ points) doivent donc généralement ranger une partie de leur équipement dans un véhicule ou sur une bête de somme. Ceux qui ont encore plus de ressources doivent stocker l'excédent dans un endroit fixe, appelé "*Stock*".

Le tableau ci-dessous montre la répartition des points de Ressources "*A portée de main*", "*Rangés*" et "*Stockés*". Un espace est prévu sur la feuille du Protagoniste pour noter cette répartition dans les trois catégories. La somme des trois nombres ("*A portée de main*", "*Rangés*" et "*En Stock*") doit toujours correspondre à la valeur de Ressources Permanentes.

La valeur des Ressources Permanentes mesure à la fois la quantité d'objets auxquels votre Protagoniste a accès et leur utilité. Cela permet de déterminer *le nombre de fois* par aventure que le Protagoniste peut réussir à tirer des objets utiles de sa réserve avant que celle-ci ne soit temporairement épuisée.

En termes de jeu, ce nombre est géré par les **Cases de ressources** dont dispose le Protagoniste - ces cases sont expliquées plus bas. Le nombre de cases à cocher dont dispose votre Protagoniste est également indiqué sur le tableau ci-dessous : inscrivez-le sur la Feuille du Protagoniste en noircissant les cases dont il ne dispose pas (par exemple, pour un Protagoniste qui n'a qu'une seule case à cocher, grisez toutes les cases disponibles sauf une - utilisez un crayon car votre Protagoniste pourra débloquer d'autres cases plus tard).

**Répartition des ressources et cases à cocher

| Valeur des Ressources Permanentes | "A portée de main" / "Rangés" / "En stock" | Cases |
|-----------------------------------|--|-------|
| 0 | 0 / 0 / 0 | 0 |
| 1 | 1 / 0 / 0 | 1 |
| 2 | 2 / 0 / 0 | 1 |
| 3 | 3 / 0 / 0 | 1 |
| 4 | 4 / 0 / 0 | 1 |
| 5 | 5 / 0 / 0 | 1 |
| 6 | 6 / 0 / 0 | 1 |
| 7 | 6 / 1 / 0 | 2 |
| 8 | 6 / 2 / 0 | 2 |
| 9 | 6 / 3 / 0 | 2 |

| Valeur des Ressources Permanentes | "A portée de main" / "Rangé" / "En stock" | Cases |
|-----------------------------------|---|-------|
| 10 | 6 / 4 / 0 | 2 |
| 11 | 6 / 5 / 0 | 2 |
| 12 | 6 / 6 / 0 | 2 |
| 13 | 6 / 6 / 1 | 3 |
| 14 | 6 / 6 / 2 | 3 |
| 15 | 6 / 6 / 3 | 3 |
| 16 | 6 / 6 / 4 | 3 |
| 17 | 6 / 6 / 5 | 3 |
| 18 | 6 / 6 / 6 | 3 |
| 19 | 6 / 6 / 7 | 3 |
| 20+ | 6 / 6 / 8+ | 3 |

Repousser les limites

Comme l'indique le tableau, votre Protagoniste ne peut généralement garder que 6 points de ressources sur lui ("A portée de main") et 6 autres points "Rangés" dans un véhicule ou sur un animal potentiellement à proximité. Il ne s'agit pas de limites absolues, mais de ce qui peut être raisonnablement transporté sans nuire à la rapidité et à la commodité des déplacements. S'il arrive que le Protagoniste ait vraiment à porter plus (par exemple, porter dans ses bras la totalité des 10 points de Ressources Permanentes en fuyant un bâtiment en feu), c'est au Modérateur de Jeu de décider ce qui est possible et quels impacts peuvent résulter de la "surcharge" de votre Protagoniste ou de son véhicule. Le Modérateur de Jeu peut décider que cela a un impact sur la vitesse de déplacement, ou exiger un test de compétence pour se déplacer ainsi surchargé.

En règle générale, il est impossible d'aller au-delà de 12 points "A portée de main" ou de 12 points "Rangés".

Il n'y a pas de limite au nombre de points de ressources qui peuvent être "Stockés" dans un lieu fixe (par exemple, une maison ou un atelier).

Quelle valeur pour faire un test ?

Chaque fois que les Ressources de votre Protagoniste font l'objet d'un test, la valeur utilisée doit refléter la situation. On utilise ainsi la quantité de Ressources dont dispose votre Protagoniste à ce moment-là. S'il est à proximité de son "Stock", il s'agira probablement de la totalité des Ressources Permanentes ; si votre Protagoniste est proche de son véhicule (ou de sa bête de somme), il s'agira de la valeur "A portée de main" PLUS la valeur "Rangée". Si votre Protagoniste est loin de son habitation et de son véhicule/bête, le nombre de ressources permanentes sera probablement celui qu'il a "A portée de main".

Quelle valeur pour évaluer les réactions des PNJ ?

Lorsque l'on utilise les ressources pour déterminer les réactions de personnages non joueurs, la valeur utilisée dépend également de la situation. Le PNJ en question est-il au courant de la réputation de "richesse" de votre Protagoniste ? Si c'est le cas, il est possible d'utiliser l'intégralité du score de Ressources Permanentes, même si seule une partie de cette richesse est actuellement "visible". Par contre, si le PNJ se méfie de votre Protagoniste, il sera peut-être difficile de lui faire croire à l'existence de Ressources autres que celles qu'il peut voir de ses propres yeux.

Le sac à malices

Plus le Protagoniste dispose de Ressources élevées, plus il a de chances que ses réserves personnelles contiennent quelque chose d'utile à une situation ou à un problème.

- Dans des situations où **des objets du quotidien** sont nécessaires, faites simplement un test d'1D100 sous Ressources $\times 5$ de votre Protagoniste. Un succès signifie qu'il trouve quelque chose d'utile dans sa réserve.
- Dans les cas où une situation nécessite une **ressource ou un objet** très spécialisé, le Modérateur de Jeu peut décider qu'elle est trop rare pour être trouvée dans l'équipement de votre Protagoniste. A sa convenance, le MJ *peut* autoriser un test sous Ressources $\times 5$ pour essayer de trouver un équipement rare *mais* décider que la réussite de ce test **réduira de façon permanente** la valeur de Ressources de votre Protagoniste de quelques points (le nombre étant laissé à la discrétion du Modérateur de Jeu).

La difficulté des tests de ressources et la qualité des objets découverts grâce aux jets réussis peuvent varier en fonction du contexte spécifique du jeu (Voir **DÉNICHER DU MATÉRIEL**). A garder en tête :

- Les tests pour trouver des articles ou des ressources considérés comme *Difficiles à obtenir* dans l'univers sont effectués à la MOITIÉ de la valeur effective de Ressources du Protagoniste
- Les tests pour trouver des objets ou des ressources considérés comme *Très difficiles à obtenir* ou *Impossible à obtenir* dans l'univers sont effectués au QUART de la valeur effective des ressources du Protagoniste
- Un test réussi, mais avec résultat très proche de la valeur à atteindre, peut donner lieu à une version de moindre qualité ou de moindre quantité, selon le type d'objet recherché. Une réussite

critique procurera toujours des objets ou ressources de la meilleure qualité possible selon les circonstances du jet.

Cases de ressources et limites par aventure

Si les Ressources personnelles de votre Protagoniste peuvent s'avérer utiles au cours d'une aventure, il existe des limites pratiques au nombre de fois où des objets peuvent y être puisés au cours d'une même aventure.

Après chaque test de ressources réussi, cochez l'une des Cases de Ressources sur la feuille de personnage du Protagoniste. Lorsque toutes les cases sont remplies, la réserve de ressources du Protagoniste est temporairement épuisée et ne peut plus rien apporter jusqu'à ce qu'il dispose d'un temps mort dans l'histoire pour la reconstituer ou la réorganiser (cf **RÉAPPROVISIONNEMENT DES RESSOURCES, SUPPRESSION DES CASES COCHÉES**).

Mise en commun des ressources

Il peut être parfois judicieux pour plusieurs Protagonistes de mettre en commun leurs réserves personnelles d'objets afin d'améliorer les chances de trouver un élément rare mais crucial. Tout Protagoniste peut apporter ses objets à la réserve, tant qu'il n'a pas épuisé temporairement sa réserve de ressources (en remplissant toutes ses cases à cocher).

Lors d'un jet pour rechercher au sein d'un telle **réserve combinée**, la valeur de Ressources effective est égale à la valeur la plus élevée des valeurs de Ressources combinées **plus UN CINQUIÈME** de la valeur de Ressources de chaque autre réserve individuelle supplémentaire ajoutée (arrondir les fractions à l'unité supérieure). Cette mécanique simule le risque de doublons dans les réserves de chacun.

La réussite d'un test combiné implique de cocher une case de ressources sur la feuille du Protagoniste dont la valeur de Ressources a été utilisée comme base. Les autres Protagonistes qui ont contribué ne cochent pas de case.

Perte de ressources

La valeur de ressources d'un Protagoniste peut diminuer en raison d'événements survenus au cours du jeu :

- Comme décrit ci-dessus, l'obtention d'un objet extrêmement spécifique à la suite d'un test de ressources peut entraîner une réduction de la valeur de Ressources Permanentes d'un ou plusieurs points.
- Si le Protagoniste est victime d'un vol ou perd la possession d'une partie non négligeable de son équipement personnel, le Modérateur de Jeu peut décider que cela justifie une diminution de la valeur de Ressources.
- Si une partie des ressources du Protagoniste se trouve dans un véhicule ou sur une bête de somme, le vol ou la destruction du moyen de transport est susceptible d'entraîner la perte d'une

partie ou de la totalité des ressources, la proportion exacte étant décidée par le Modérateur de Jeu.

- Si une partie des ressources du Protagoniste est stockée dans un lieu fixe, une catastrophe qui détruit ou endommage considérablement ce lieu entraînera également une réduction des Ressources Permanentes. Les points perdus sont basés sur le nombre de points "En Stock" stockés sur le lieu (c'est-à-dire non transportés ou rangés). Une perte identique peut se produire si le lieu de stockage est envahi ou passe sous contrôle d'une partie adverse - bien que dans cette situation la perte puisse être temporaire, en supposant que les Protagonistes puissent reconquérir les lieux en question ultérieurement.

Lorsque la valeur des ressources diminue, le joueur doit recalculer la répartition des points "A portée de main"/Rangés/"En stock" ainsi que le nombre de cases à cocher dont dispose le Protagoniste.

Augmentation de la valeur des Ressources en cours de jeu

Au cours d'une aventure de *Cthulhu Eternal* votre Protagoniste peut se retrouver à pouvoir améliorer ses ressources. Lorsque cela se produit, le Modérateur de Jeu décidera du nombre de points de Ressources que chaque Protagoniste peut potentiellement récupérer. Pour une petite découverte, ce nombre peut être modeste (1 point ou 1D2 points), mais pour une découverte plus importante, il peut être bien plus élevé (1D6 ou plus).

L'augmentation de la valeur des Ressources Permanentes de votre Protagoniste nécessite un jet de dé. Lancez 1D100 AU DESSUS de **Valeur des ressources permanentes × 5**. Ce mécanisme simule le fait que plus votre Protagoniste possède d'objets, plus il est difficile d'en acquérir de nouveaux. Si le test est réussi, augmentez la valeur des ressources du montant ou du jet de dé indiqué par le MJ.

Chaque fois que la valeur des ressources augmente, le joueur doit recalculer la répartition des points "A portée de main"/Rangés/"En stock" ainsi que le nombre de cases à cocher dont dispose le Protagoniste.

Réapprovisionnement des ressources, suppression des cases cochées

Le Modérateur de Jeu déterminera quand votre groupe de Protagonistes peut prendre le temps de reconstituer ou de réorganiser ses Ressources. Cela se produit généralement entre les missions, les expéditions ou les aventures (voir **TEMPS MORT**). Une fois que les Protagonistes sont dans une phase de Temps Mort, toutes les cases cochées peuvent être effacées de la feuille de personnage.

Attaches

Les Attaches mesurent les relations de votre Protagoniste avec les personnes et les groupes qui lui sont chers : ses proches, les membres de sa famille et les communautés au sens large. Une Attache peut protéger votre Protagoniste de la perte de SAN (voir **SE PROJETER SUR UNE ATTACHE**) ou offrir une chance de refouler les effets d'un trouble ou d'une folie temporaire (voir **REFOULER LA FOLIE**).

Les Attaches ne sont pas de simples motivations ou des choses que votre Protagoniste aime. Elles constituent le lien de votre Protagoniste avec l'humanité et ses structures sociales. Un Protagoniste qui n'a pas d'Attaches est plus susceptible de subir un traumatisme psychologique qu'un Protagoniste qui a des gens qui l'attendent chez lui. L'Archétype de votre Protagoniste détermine le nombre d'Attaches avec lesquels il commence. Plus l'archétype est accaparant et lui prend du temps, moins votre Protagoniste est capable de maintenir d'Attaches.

Il existe deux types d'Attaches, chacune traitée de manière légèrement différente, à savoir **les Attaches Individuelles** et **Les Attaches de Groupe**. Lorsque vous créez un Protagoniste, vous êtes libre de choisir le type de chaque Attache.

Attaches Individuelles

Une Attache Individuelle est un lien émotionnel avec une seule personne. Il peut s'agir d'un lien familial ou marital, ou simplement d'une amitié ou d'un partenariat. Pour être considérée comme une Attache Individuelle, la personne doit être quelqu'un dont le Protagoniste pense (espère ?) qu'elle est encore en vie.

Chaque Attache Individuelle commence avec une valeur égale au CHA de votre Protagoniste. Elle ne peut généralement pas dépasser cette valeur.

Exemple d'Attaches Individuelles

- Conjoint ou ex-conjoint- Fils ou fille
- Parent ou grand-parent
- Meilleur ami(e)
- Membres d'un même gang ou d'un même groupe (voir **ATTACHES FORMÉS PAR L'ADVERSITÉ PARTAGÉE**)
- Conseiller spirituel

Modifications des Attaches Individuelles pendant le jeu

Les scores des Attaches se détériorent souvent dès lors que votre Protagoniste fait l'expérience des horreurs d'un monde envahit par le Mythe. Une Attache augmente si elle est cultivée entre les aventures (voir **TEMPS MORT**). Une Attache Individuelle ne peut jamais avoir un score supérieur au CHA de votre Protagoniste. Chaque fois que le CHA diminue, chaque Attache Individuelle diminue d'autant. Les Attaches Individuelles sont vulnérables. Si le Protagoniste apprend que l'individu en question est mort ou est devenu irrémédiablement fou, l'Attache est détruite. L'Attache est également rompu définitivement lorsque son score tombe à 0 (voir **ATTACHES ROMPUES**).

Attaches de Groupe

Une Attache de Groupe est une relation entre le Protagoniste et une collectivité plus large d'individus ; il reflète le statut du Protagoniste au sein de cette collectivité et la probabilité que d'autres personnes suivent ses instructions ou ses désirs.

Une collectivité peut être une association géographique de personnes ou une société d'individus partageant les mêmes idées (par exemple, un club, une congrégation ou une association). Un Protagoniste peut avoir plus d'une Attache de Groupe, chacune décrivant son statut dans la hiérarchie d'une structure sociétale différente.

Les Attaches de Groupe sont notées sur une échelle de 1 à 20, dont la signification indicative est présentée ci-dessous :

| Valeur | Ce que représente la valeur |
|--------|---|
| 1 | Membre disgracié ; presque au banc de la société |
| 2–4 | Membre rejeté de la collectivité ; quelqu'un qui est méprisé par la plupart des gens. |
| 5–8 | Membre moyen de la collectivité ; un parmi tant d'autres, son opinion n'a probablement pas d'importance. |
| 9–12 | Membre bien considéré de la collectivité, perçu favorablement par de nombreux autres membres. |
| 13–16 | Membre important de la collectivité, respecté par plupart des autres membres. |
| 17–18 | Membre influent de la collectivité, impliqué dans la plupart des prises de décision ; apprécié par la plupart des gens. |
| 19 | Membre extrêmement influent de la collectivité, admiré par pratiquement tout le monde. |
| 20 | Le sommet de la hiérarchie du groupe, le chef de file. |

Si une Attache de Groupe est choisie lors de la création de votre Protagoniste, il commence avec une valeur par défaut égale à la moitié de la valeur des Ressources Permanentes du Protagoniste, arrondie

à l'unité supérieure (voir **RESSOURCES**). Dans certains cas, l'archétype du Protagoniste indique qu'il a un lien communautaire avec une valeur fixe : la valeur finale doit être soit cette valeur, soit la moitié de la valeur des Ressources Permanentes, la valeur la plus élevée étant retenue.

Cette valeur peut être augmentée de manière optionnelle lors de la création de votre Protagoniste en sacrifiant un ou plusieurs choix de **POINTS DE COMPÉTENCE BONUS**. Le premier point de compétence bonus ainsi attribué octroie un bonus de +5 à la valeur de l'Attach, chaque dépense suivante ajoute +2 à l'Attach (jusqu'à un maximum de 20). Il est également possible que votre Protagoniste choisisse une Attache de Groupe avec une valeur de 1 (et subisse les effets sociaux d'être un paria pour les autres membres) et reçoive un Points de Compétence Bonus supplémentaire à utiliser pour l'achat de compétences plus tard dans le processus de création.

Exemples d'Attaches de Groupe :

- Groupe de personnes habitant au même endroit
- Église ou groupe de soutien
- Guilde d'artisanat ou de commerçant
- Société secrète

Modifications des Attaches de Groupe pendant le jeu

La valeur d'une Attache de Groupe s'applique individuellement à chaque membre du groupe et au groupe dans son ensemble. Si la valeur d'une Attache de Groupe diminue, la relation avec chaque membre de ce groupe se détériore. Une Attache de Groupe est définitivement rompue lorsque sa valeur tombe à 0 (et le Protagoniste est probablement exclu de la communauté concernée).

Si le groupe lui-même est entièrement détruit (par exemple, si tous ses membres sont tués ou rendus fous), ou si le Protagoniste le quitte définitivement (par exemple, en déménageant pour vivre dans une nouvelle région), l'Attache est détruite.

Si une Attache de Groupe est rompue par l'un ou l'autre moyen, le Protagoniste subira probablement des conséquences négatives (voir **ATTACHES ROMPUES**).

Au cours du jeu, des événements peuvent survenir pendant lesquels les réactions des PNJ du groupe lié au Protagoniste (ou de son ensemble) ont un impact. Dans certains cas, le Protagoniste peut être à l'origine de ces situations (par exemple, en demandant de l'aide au groupe ou en essayant de le convaincre d'un danger imminent). Dans ce cas, le Modérateur de Jeu peut demander un test sous la **Valeur d'Attache de Groupe × 5**. Une réussite signifie que le PNJ ou le groupe réagit favorablement.

Description des Attaches

Identifiez chaque Attache Individuelle et de Groupe : "Ma femme", "Mon mari et mes enfants", "La congrégation de mon église", "La société des détectives amateurs", etc.

Une Attache Individuelle doit être une personne réelle ou un ensemble de personnes dont le Protagoniste pense qu'elles sont en vie et avec lesquelles il a la possibilité d'interagir.

Une Attache de Groupe doit être un groupe réel qui reconnaît le Protagoniste comme un membre.

Attaches rompues

Lorsqu'une Attache se détériore, cette relation devient tendue. La forme exacte que cela prendra dans le jeu dépend de vous et du Modérateur de Jeu (et selon son interprétation des PNJ).

Les Attaches se défont souvent à cause d'événements indépendants de la volonté de votre Protagoniste.

Exemple pour les Attaches Individuelles : le mari de votre Protagoniste peut la quitter pour une autre femme.

Exemple pour les Attaches de Groupe : un nouveau dirigeant peut accéder au pouvoir et se montrer ouvertement opposé envers votre Protagoniste.

Si un tel évènement se produit, la valeur de l'Attache correspondante est réduite de 1D4. Si cet évènement élimine définitivement le sujet de l'Attache, cette Attache disparaît. Rayez-la de votre feuille.

Lorsque les dommages subis par une Attache réduisent sa valeur à 0, la relation est irrémédiablement perdue. Rayez-la de votre feuille. Le seul moyen de retrouver une Attache avec ce personnage ou ce groupe est de le reconstruire à partir de zéro, comme s'il n'avait jamais existé (voir **TEMPS MORT** pour plus de détails sur la création de nouvelles attaches). La rupture d'une Attache est très certainement traumatisante et est susceptible de déclencher un test de santé mentale lié à l'impuissance. Lorsque vous supprimez une Attache de la feuille de personnage de votre Protagoniste, ne l'effacez pas. Après tout, on ne peut pas oublier une relation vitale qui a mal tourné.

Attaches forgées dans l'adversité

Les Protagonistes se regroupent souvent en petites équipes soudées pour augmenter leurs chances de survie. C'est le cas lorsque le groupe est seul dans des terres hostiles ; c'est aussi souvent le cas lorsqu'il s'agit d'étrangers dans milieu étranger. Si ces groupes traversent ensemble des épreuves terrifiantes, il y a de fortes chances que ses membres deviennent psychologiquement liés par cette expérience commune.

En termes de jeu, les équipes de Protagonistes ont tendance à former des Attaches Individuelles les uns avec les autres lorsqu'ils passent le plus clair de leur temps à combattre les forces du Mythe. Chaque fois que votre Protagoniste fait partie d'une équipe qui accomplit une aventure éprouvante, il y a une chance que de tels attaches générées par le traumatisme se forment ou s'approfondissent. C'est le cas si le scénario s'est déroulé de la manière suivante :

- Un ou plusieurs membres de l'équipe ont été frappés d'aliénation mentale temporaire, ou

- Un ou plusieurs membres de l'équipe ont développé un nouveau trouble psychologique, ou
- Un ou plusieurs membres de l'équipe sont décédés ou ont été frappés d'incapacité en raison de blessures physiques, ou
- Tout autre événement que le Modérateur de Jeu juge suffisamment choquant pour constituer un traumatisme grave.

Lors du temps mort après l'aventure (voir **TEMPS MORT**), tous les Protagonistes qui ont survécu doivent faire un test de SAN. Si le test est réussi, rien ne change. Si votre Protagoniste échoue au jet de SAN, il ou elle gagne ou renforce un lien individuel avec CHAQUE Protagoniste qui a également traversé le même traumatisme (jusqu'à un maximum de cinq Protagonistes). Pour chaque Protagoniste souffrant d'un traumatisme:

- Si votre Protagoniste n'a **aucune Attache antérieure** avec cette personne, il obtient une nouvelle Attache Individuelle avec cette personne d'une valeur égale à la moitié du CHA de votre Protagoniste. Ajoutez la nouvelle Attache à la feuille de personnage de votre Protagoniste. Cette considération nouvelle a un coût préjudiciable pour les autres Attaches préexistantes - vous devez perdre ainsi 1D4 points dans une autre Attache de votre choix (soit une Attache Individuelle, soit une Attache de Groupe).
- Si votre Protagoniste a **déjà une Attache Individuelle** avec cette personne, ce lien est augmenté de 1D4 points (jusqu'à une valeur maximale égale au CHA) ; en même temps, 1 point doit être soustrait d'une autre Attache au choix du joueur (soit une Attache Individuelle, soit une Attache de Groupe). Notez que même si toutes les Attaches existantes de votre Protagoniste ont leur valeur maximale (et ne peuvent donc pas augmenter), vous devez quand même diminuer une Attache de 1.

N'oubliez pas que si une Attache est ramenée à 0 ou moins, elle est rompue, comme indiqué dans la section précédente.

Lorsque vous choisissez une Attache à diminuer au cours, vous NE POUVEZ PAS choisir une Attache avec un individu qui était avec votre Protagoniste lors de l'aventure récemment achevée. Vous POUVEZ cependant choisir une Attache Individuelle acquise lors d'une rencontre traumatisante antérieure.

Plutôt que de considérer cela comme un processus mécanique, vous et votre Modérateur de Jeu êtes encouragés à travailler ensemble pour décrire le changement de dynamique entre votre Protagoniste et ceux qui l'entourent. Si des points ont été gagnés avec des compagnons d'aventure, cela signifie-t-il qu'ils commencent à se sentir rassurés par le fait que leurs collègues les soutiendront toujours ? Ou bien l'expérience partagée a-t-elle fait naître une sorte de romance ? À l'inverse, si une Attache a été affaibli, cela signifie-t-il que le Protagoniste a négligé un membre de son cercle d'amis et que tous deux sentent maintenant que leur amitié est en train de s'effriter ?

Si une Attache de Groupe s'est affaiblie, cela signifie-t-il que le temps excessif passé à socialiser avec le groupe soudé a aliéné les autres membres de son groupe au point qu'ils ont perdu confiance dans le Protagoniste ? Ou bien ce dernier a-t-il simplement manqué tellement de réunions que son statut de membre important de la société s'est érodé ?

Points de Compétence Bonus

L'ensemble des compétences associées à l'archétype de votre Protagoniste, additionné aux compétences d'Adversité issues difficulté de son enfance, représentent ses compétences de base. Mais elles ne représentent certainement pas tout ce que le Protagoniste sait faire.

Chaque Protagoniste commence avec dix *Points de Compétence bonus*. Chaque point octroie un bonus de 20% à la compétence à laquelle il est appliqué. Certains de ces points peuvent également être échangés contre d'autres avantages (voir l'encadré ci-dessous).

Lorsqu'on dépense un *point de compétence bonus* dans une compétence qui n'a pas été définie dans l'Archétype du Protagoniste ou augmentée par des *points de compétences d'adversité*, sa valeur de base est augmentée de 20. Sinon, ajoutez 20 à sa valeur actuelle. Cela permet à votre Protagoniste de se spécialiser dans certaines compétences de l'archétype ou d'acquérir des compétences qui n'y sont pas. Vous pouvez même augmenter une même compétence plusieurs fois, en ajoutant +20% à chaque fois.

Sauf avis contraire du Modérateur de Jeu, vous ne pouvez pas augmenter une compétence au-delà de 80 % lors de la création du Protagoniste. Vous devez attribuer (ou échanger) tous les points de compétences bonus avant le début de la partie.

Échange de Points de Compétence Bonus

Comme décrit dans les sections précédentes sur les RESSOURCES et les ATTACHES , vous avez la possibilité, lors de la création de votre Protagoniste, d'échanger un ou plusieurs Point de Compétences Bonus contre des avantages autres. De la même manière, votre Protagoniste peut gagner un Point de Compétence Bonus *supplémentaire* si vous êtes prêt à sacrifier certains des avantages de ces autres valeurs de départ (Ressources et Attaches).

Échanger des choix de Points de Compétences Bonus contre des Ressources

Vous pouvez choisir de sacrifier un ou plusieurs Points de Compétence Bonus pour améliorer la valeur de départ de votre Protagoniste en Ressources Permanentes :

- Dépenser un point permet d'augmenter la valeur de Ressources Permanentes de +5.
- Dépenser des points supplémentaires rapporte +2 pour chaque point dépensé.
- Il n'y a pas de limite à l'augmentation de la valeur de Ressources Permanentes.
- Notez que l'augmentation de la valeur des Ressources Permanentes augmente également la valeur initiale de toutes les Attaches de Groupe (qui sont égales à la moitié de cette valeur au départ).
- Par ailleurs, si vous acceptez que votre Protagoniste ait un niveau de ressources de 0 (sans aucun bien matériel), ce choix rapporte un Point de Compétence Bonus SUPPLÉMENTAIRE. |

Échanger des Points de Compétence Bonus contre des Attaches de Groupe

Vous pouvez choisir de dépenser un ou plusieurs Points de Compétence Bonus pour améliorer la valeur de départ des Attaches de Groupe de votre Protagoniste.

- La dépense d'un Point de Compétence Bonus accorde une augmentation de +5 à la valeur d'**une** Attache de Groupe.
- Dépenser d'autres Points de Compétence Bonus pour une même **Attache** accorde un +2 par point dépensé.
- La dépense d'un point pour une autre Attache permet d'obtenir l'augmentation de +5 mentionnée ci-dessus.
- Les valeurs des Attaches de Groupe ne peuvent être augmentées que jusqu'à un maximum de 20 (à ce stade, votre Protagoniste est le principal dirigeant du groupe concerné).

Si vous le souhaitez, votre Protagoniste peut attribuer une valeur de 1 à une Attache de Groupe (donc proche de la rupture, avec des conséquences sociales potentiellement graves). Ce choix rapporte un Point de Compétence Bonus EN PLUS. Vous pouvez obtenir ce gain plusieurs fois si vous souhaitez fixer plusieurs Attaches de Groupe à 1.

Compétences

Une compétence représente l'expertise acquise grâce à un entraînement intensif ou à des études. Si vous réussissez un jet de compétence, votre Protagoniste fait en général quelque chose qui est hors de portée de personnes non entraînées.

N'importe qui peut tenter un test de DEX×5 pour éviter de tomber dans un semi-remorque hors de contrôle ; seul quelqu'un qui a été formé à la Conduite peut diriger un véhicule malmené loin de l'étreinte de la chose hurlante agrippée au véhicule et qui déchire son habitacle.

Lancez 1D100 sous la compétence de votre Protagoniste pour utiliser la compétence dans des circonstances incertaines. Les compétences s'améliorent ensuite par la pratique et l'expérience.

Valeur de base

Chaque compétence possède une valeur de base. Si une compétence a une valeur de base de 1 % ou plus, n'importe qui peut tenter de l'utiliser. Une compétence à 0% ne peut pas être utilisée du tout. Aucune compétence ne peut être supérieure à 99 %.

| Valeur | Signification |
|-------------|---------------|
| 01 % à 19 % | Amateur. |

| Valeur | Signification |
|-------------|---|
| 20 % à 29 % | Un passionné ; avec une langue étrangère, vous pouvez avoir des conversations rudimentaires. |
| 30 % à 39 % | Équivalent d'une formation de base spécialisée. |
| 40 % à 59 % | Équivalent d'une formation supérieure spécialisée ou d'années d'expérience pratique ; avec 50 % dans une langue étrangère, maîtrise courante. |
| 60 % à 79 % | Des dizaines d'années d'expérience ou l'équivalent du plus haut niveau de formation avancée. |
| 80 % à 99 % | L'expérience d'une vie ou l'équivalent de plusieurs formations connexes. |

Valeur de base des compétences

| Compétence (valeur de base) | Compétence (valeur de base) | Compétence (valeur de base) |
|-----------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Administration (10) | Armes de mêlée (30) | Étude (10) |
| Vigilance (20) | Entraînement militaire (Au choix) (0) | Équitation (10) |
| Anthropologie (0) | Naturalisme (10) | Science (Au choix) (0) |
| Évaluation (10) | Orientation (10) | Recherche (20) |
| Archéologie (0) | Occultisme (10) | Discrétion (10) |
| Art (Au choix) (0) | Persuasion (20) | Connaissance de la rue (Au choix) (0) |
| Athlétisme (30) | Pilotage (Au choix) (0) | Chirurgie (0) |
| Charme (20) | Psychanalyse (10) | Survie (Au choix) (10) |
| Artisanat (Au choix) (0) | Connaissance Régionale (Au choix) (0) | Natation (20) |
| Déguisement (10) | Étude (10) | Pistage (10) |
| Esquive (30) | Équitation (10) | Combat à mains nues (20) |

| Compétence (valeur de base) | Compétence (valeur de base) | Compétence (valeur de base) |
|---------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| Conduite (20) | Science (Au choix) (0) | Inconcevable (0) |
| Armes à feu (20) | Recherche (20) | Gadgets (0) |
| Premiers secours (10) | Discrétion (10) | |
| Langue étrangère (Au choix) (0) | Connaissance de la rue (Au choix) (0) | |
| Intimidation (10) | Chirurgie (0) | |
| Engins Lourds (10) | Survie (Au choix) (10) | |
| Histoire (10) | Natation (20) | |
| Psychologie (10) | Pistage (10) | |
| Droit (Au choix) (0) | Combat à mains nues (20) | |
| Médecine (0) | Inconcevable (0) | |
| | Gadgets (0) | |

Comment fonctionnent les compétences

Pour plus de détails sur des compétences spécifiques, voir la liste dans la rubrique **DESCRIPTIONS DES COMPÉTENCES**. Une compétence s'utilise de deux manières : avec un jet, ou sans.

UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE SANS LANCER DE DÉ : Lorsque les circonstances sont sans danger et sous contrôle, vous n'avez pas besoin de lancer les dés pour savoir si votre Protagoniste réussit ou non; le Modérateur de Jeu a juste besoin de connaître la valeur de votre Protagoniste. Par exemple, conduire un camion dans un environnement ordinaire peut simplement nécessiter un certain niveau dans la compétence Conduite. L'utilisation d'une compétence sans lancer signifie que le hasard n'entre pas en ligne de compte. Il s'agit d'avoir la bonne compétence, de regarder au bon endroit et de poser les bonnes questions. Plus l'indice est subtil, plus la compétence de votre Protagoniste doit être élevée pour le découvrir.

UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE AVEC UN JET : Ne lancez les dés que lorsque l'issue est incertaine. Cela signifie généralement qu'il y a une crise ou que les circonstances ne sont pas sous le contrôle de votre Protagoniste. Plus la valeur de la compétence est élevée, plus les chances de succès de votre Protagoniste sont grandes. Pour plus de détails, voir **UTILISER LES COMPÉTENCES**.

Savoir commun

La plupart des Protagonistes ont acquis des connaissances élémentaires en grandissant. De ce fait, ils ont une compréhension de base de leur environnement, comme le fonctionnement de leur société, en quoi consistent différentes professions, ainsi que des capacités de base, comme celle de fuir le danger. Ces connaissances ne requièrent pas de compétences spécifiques. Les compétences représentent une formation ou une éducation approfondie et spécialisée, mais les Protagonistes peuvent parfois se débrouiller avec leur sens commun. Faire appel à des connaissances élémentaires se résoud sous **INT×5** ou avec un certain niveau d'INT. Charmer quelqu'un sans faire appel à des techniques particulières est généralement permis par un test de **CHA** ou de **POU**. Le Modérateur de Jeu décide si une tâche requiert la capacité générale d'une caractéristique ou la spécialisation d'une compétence.

Améliorer les compétences

Nous apprenons de l'échec. Si votre Protagoniste a au moins 1% dans une compétence (n'importe laquelle sauf Inconcevable), elle peut s'améliorer lorsque votre Protagoniste tente de l'utiliser et qu'il *échoue*. L'acquisition d'une compétence entièrement nouvelle nécessite un entraînement spécial (voir **TEMPS MORT**).

Sur la feuille de personnage, à côté de chaque compétence, à l'exception de Inconcevable, se trouve une case à cocher. Lorsque votre Protagoniste tente d'utiliser une compétence et échoue, cochez la case de cette compétence. A la fin de chaque session de jeu, ajoutez 1D4 point de pourcentage à chaque compétence cochée et effacez la case cochée.

ÉCHOUER SANS LANCER DE DÉ : Si votre Protagoniste tente une tâche difficile qui requiert un certain niveau de compétence mais n'effectue pas de jet, et qu'il échoue parce que la tâche requiert une valeur de compétence plus élevée, cochez la case également.

Descriptions des compétences

Administration

Valeur de base : 10%

Une connaissance du fonctionnement bureaucratique et des formulaires, papiers, journaux, etc. qu'elles génèrent invariablement. Utilisez-la pour passer au crible des dossiers financiers détaillés ou des comptes rendus de réunions de clubs afin de trouver le point particulier qui ne semble pas correspondre au schéma habituel.

Utilisez cette compétence pour rechercher rapidement dans des dossiers administratifs afin de trouver ce qui est important. Notez que cette compétence concerne principalement l'interprétation des informations dont vous disposez ; si vous devez activement rechercher des livres, des dossiers, etc. cela relève de la compétence *Étude*.

Anthropologie

Valeur de base : 0%

L'étude des cultures humaines vivantes. Elle permet de comprendre la morale, les croyances religieuses, les coutumes et les mœurs, et d'identifier (mais pas de traduire) des langues obscures. Alors que l'Histoire s'intéresse au passé lointain et que l'Archéologie étudie les artefacts physiques, l'Anthropologie s'intéresse aux comportements des cultures vivantes et à la manière dont elles se rattachent les unes aux autres et au passé.

Archéologie

Valeur de base : 0%

L'étude des vestiges physiques des cultures humaines. Elle permet d'analyser une structure en ruine afin d'obtenir des informations utiles sur son fonctionnement il y a longtemps ou sur les circonstances de sa destruction. Alors que l'Anthropologie s'intéresse aux cultures vivantes et que l'Histoire est une vaste étude du passé, l'Archéologie traite de la signification des artefacts laissés sur place.

Armes à feu

Valeur de base : 20%

Tir sûr et précis avec des armes à feu courantes en combat. Utilisez cette compétence pour atteindre une cible malgré l'adrénaline, la panique et les événements qui interfèrent avec la coordination main-œil.

Armes de mêlée

Valeur de base : 30%

Utilisation létale d'armes de mêlée au combat. Utilisez cette compétence pour blesser ou tuer un adversaire à l'aide d'un couteau, d'une hache, d'un gourdin ou de toute autre arme de corps à corps.

Art (Au choix)

Valeur de base : 0%

Expertise dans la création ou l'exécution d'une œuvre qui suscite des émotions et des opinions. Cette compétence englobe également la connaissance des techniques et des tendances dans votre domaine, ainsi que la capacité à distinguer une œuvre réelle d'un créateur particulier d'une œuvre falsifiée. N'importe qui peut dessiner une esquisse ; la compétence Art reflète la connaissance, la pratique et le talent. Chaque type d'Art est une compétence distincte : Comédie, Danse, Contrefaçon, Musique, Poésie, Sculpture, Chant, Conte, etc.

Artisanat (Au choix)

Valeur de base : 0%

Fabrication et réparation d'outils et de produits sophistiqués. Un travail que la plupart des gens pourraient réaliser ne nécessite pas la compétence Artisanat, mais seulement un test d'INT ou de DEX. Utilisez la compétence Artisanat pour les travaux spécialisés nécessitant une formation : Artisanat (Mécanique) pour remettre en état un appareil cassé - ou pour le saboter au delà du réparable ; Artisanat (Serrurerie) pour ouvrir une serrure sans clé, et ainsi de suite.

Une spécialisation courante est **Artisanat (Bricolage)** qui représente une capacité à créer des assemblages d'équipements pour remplir une fonction lorsque l'outil approprié pour le travail n'est pas disponible.

Le Modérateur de Jeu décide si une tâche nécessite de l'artisanat. Chaque type d'artisanat est une compétence distincte : Forge, Charpente, Ferme, Mac Gyver, Serrurerie, Mécanique, etc.

Athlétisme

Valeur de base : 30%

Votre Protagoniste s'entraîne pour tirer le meilleur parti de sa force et de son agilité. La Force et la Dextérité couvrent la puissance physique brute et l'habileté manuelle ; la compétence Athlétisme représente une longue pratique de la course, du saut, de l'escalade et du lancer.

Utiliser l'Athlétisme pour :

- Dépasser quelqu'un à la course (voir **TESTS OPPOSÉS**).
- Sauter au-dessus d'un vide intimidant.
- Grimper en situation d'urgence.
- Atterrir en toute sécurité après une chute de trois mètres maximum.
- Atteindre une cible en lançant un couteau ou lancer une grenade exactement sur la cible.
- Attraper quelque chose qui arrive sans prévenir, comme intercepter une grenade.

Charme

Valeur de base : 20%

Changer le point de vue de quelqu'un d'autre ou le convaincre de faire quelque chose pour vous par la ruse, l'astuce, l'amabilité ou d'autres techniques subtiles. Il ne s'agit pas de la menacer (ce qui est couvert par la compétence **Intimidation**) ou d'utiliser la logique pour les convaincre (c'est la compétence **Persuasion**), mais de toutes les autres méthodes douces. Avec le Charme, vous pouvez entrer en contact avec un individu à un niveau plus personnel - peut-être même le séduire - et de tels changements peuvent devenir des attitudes ou des croyances de longue date. Si la victime du charme a

un point de vue totalement antagoniste, un test opposé sera probablement nécessaire pour gérer la différence de points de vue.

Chirurgie

Valeur de base : 0%

Traitement d'une blessure ou d'une anomalie physique par des moyens invasifs. Par comparaison, les premiers soins permettent de maintenir un patient en vie jusqu'à ce qu'une intervention chirurgicale soit possible, tandis que la médecine assure un rétablissement à long terme (Voir **GUÉRISON**).

Combat à mains nues

Valeur de base : 20%

L'autodéfense. Un combat entre adversaires non entraînés implique souvent plus de bousculades et de cris que de véritable violence. Utilisez Combat à mains nues pour blesser ou tuer un adversaire avec pour seule arme vos mains (ou les pieds, les coudes, les dents et la tête) de votre Protagoniste.

Conduite

Valeur de base : 20%

Piloter tout véhicule ou moyen de transport terrestre en toute sécurité. Sauf avis contraire du Modérateur de Jeu, chaque Protagoniste peut conduire en toute sécurité dans des conditions de circulation normales. Utilisez cette compétence pour assurer la conduite d'un véhicule lors d'une poursuite tendue ou sur un terrain dangereux.

Connaissance de la rue (Au choix)

Niveau de base : 0 %

Dans les villes et les cités, il existe une « société » parallèle, composée des classes criminelles, des pauvres, et de tous ceux dont les puissants préfèrent nier l'existence. En réalité, ce sous-prolétariat (largement invisible) est constitué de nombreuses sous-cultures et groupes distincts.

Cette compétence représente une connaissance approfondie de l'un de ces milieux. Elle inclut des informations détaillées sur les contacts – qui fait quoi, et où se rendre pour obtenir toutes sortes de biens ou services illicites propres à ce groupe. Certains de ces réseaux peuvent être géographiquement localisés (par exemple, « les docks »), tandis que d'autres représentent des catégories plus larges de personnes ou d'activités (comme « les contrebandiers et trafiquants d'alcool

Connaissance Régionale (Au choix)

Valeur de base : 0%

La plupart des personnes cultivées connaissent un peu tous les lieux, mais si vous avez vécu longtemps dans une région spécifique (ou si vous l'avez étudiée), vous en apprenez beaucoup plus. Cette compétence représente une compréhension approfondie des personnes, des lieux et des pratiques courantes propres à une région particulière. Utilisez-la pour vous souvenir des contes populaires racontés par les villageois, des mots locaux uniques, ou des ruines inhabituelles et autres curiosités géographiques trouvés dans la région. Elle peut également renseigner sur les superstitions et les rites bizarres propres à la région.

Déguisement

Valeur de base : 10%

Modifiez l'apparence, la voix, la posture, le langage corporel et les manières de votre Protagoniste pour éviter d'être reconnu sans attirer l'attention.

Discrétion

Valeur de base : 10%

Dissimuler sa présence ou ses activités. Utilisez-la pour cacher une arme, camoufler une position, dissimuler une amulette occulte, faire les poches, vous déplacer silencieusement, suivre sans être vu ou vous fondre dans la foule. Un Protagoniste qui tente un jet de Discrétion ne peut être détecté que par une compétence opposée de Vigilance ou de Recherche (voir **TESTS OPPOSES**).

Droit (Au choix)

Valeur de base : 0%

Utilisez cette compétence pour comprendre et manipuler les structures de pouvoir qui existent au sein de la société, afin d'influencer des résultats juridiques ou de tirer votre Protagoniste d'un mauvais pas.

Chaque société a son propre système juridique - la compréhension de chacun d'entre eux est une compétence distincte. Parce que toutes les sociétés sont basées sur un comportement humain commun, vous pouvez tenter d'utiliser votre compétence Droit à la *moitié* de sa valeur pour naviguer dans les méandres d'un ordre social entièrement nouveau et inconnu.

Engins Lourds

Valeur de base : 10%

Conduite de tracteurs, de grues, de batteuses, de trains à vapeur ou de tout autre grosse machine.

Entraînement militaire (Au choix)

Valeur de base : 0%

De nombreuses personnes consacrent une partie de leur carrière au service militaire d'une couronne ou d'un empire, que ce soit au sein d'une armée de terre ou d'une marine, ou même sur des bateaux dans les eaux côtières. Un grand nombre de personnes sont également employées dans la gigantesque bureaucratie qui assure l'approvisionnement et le fonctionnement des armées. Cette compétence représente l'entraînement et l'expérience de première main obtenus en passant du temps dans l'un de ces services militaires. Elle permet d'appliquer des tactiques ou des stratégies militaires à une situation donnée, de se souvenir de détails spécifiques concernant une unité ou un corps militaire particulier, ou de se familiariser avec l'équipement militaire courant.

Esquive

Valeur de base : 30%

Éviter le danger grâce à l'instinct et aux réflexes. Utilisez l'esquive pour éviter une attaque. Contre les armes à feu et les explosifs, l'esquive n'est utile que pour se mettre à couvert (voir **ESQUIVER LES ATTAQUES À DISTANCE**).

Étude

Valeur de base : 10%

Capacité à trouver des informations spécifiques dans des archives ou enfouies dans des dossiers, des registres ou des livres de comptes. Utilisez cette compétence pour naviguer dans le système de catalogue d'une bibliothèque, pour extraire des détails enfouis dans des registres de comptes ou pour localiser toute information pertinente enfouie.

Équitation

Valeur de base : 10%

Manipuler, dresser et monter un animal - cheval, âne, chameau, etc. Utilisez cette compétence pour assurer la sécurité d'un animal en cas de danger et pour assurer la sécurité, le calme et la santé des animaux de monte.

Étiquette

Valeur de base : 10 %

Les bonnes manières ne coûtent rien, dit-on, et à cette époque, elles sont une composante essentielle de la société « civilisée ». Une simple faute de goût lors d'un dîner peut faire de vous la risée de l'assemblée, ou vous faire exclure d'un club prestigieux.

Utilisez cette compétence pour savoir quelles règles d'étiquette s'appliquent dans une situation donnée, et pour être capable de les suivre instinctivement lorsque c'est nécessaire. En complément, cette compétence peut également servir à repérer les moments où quelqu'un d'autre enfreint l'une de ces nombreuses règles sociales.

Évaluation

Valeur de base : 10%

La capacité à déterminer rapidement la valeur réelle (intrinsèque) d'un objet. Il s'agit d'une compétence importante pour s'assurer que les échanges et le troc vous sont favorables. Elle est également utile pour savoir quels objets ou ressources les autres seraient prêts à échanger pour les obtenir.

Gadgets

Niveau de base : 0 %

Nul besoin de faire un jet de compétence pour utiliser les appareils et technologies couramment employés à l'époque et dans le cadre du jeu. En revanche, l'usage efficace d'un équipement technique ou spécialisé est une toute autre affaire.

Entre des mains inexpérimentées, de tels dispositifs sont au mieux inutiles... et au pire, dangereux. "Gadget"s est une compétence générique qui permet à votre protagoniste d'utiliser avec succès toute une gamme d'appareils techniques répandus, mais exigeant une certaine expertise.

Histoire

Valeur de base : 10%

Découvrir des faits et des théories sur le passé de l'humanité. Utilisez cette compétence pour vous rappeler ou trouver un fait essentiel dans un passé lointain, reconnaître une référence obscure ou passer au peigne fin des documents que personne, sans votre formation approfondie, ne pourrait trouver. Alors que l'Anthropologie s'intéresse aux cultures vivantes et que l'Archéologie étudie la signification des vestiges anciens, l'histoire est une vaste étude de l'humanité.

Inconcevable

Valeur de base : 0%

La connaissance des secrets fondamentaux de l'univers, qui bouleversent l'esprit. Les choses qui se glissent dans les coins sombres du monde et du cosmos. Utilisez cette compétence pour vous souvenir, reconnaître ou rechercher des faits sur les choses que les humains considèrent comme surnaturel. Cela va bien au-delà de l'Occultisme, car la compétence Inconcevable représente des choses réelles. Utilisez-la pour passer au crible les parties les plus sombres des mythes et du folklore et reconnaître en leur sein ce qui est vrai.

Intimidation

Valeur de base : 10%

L'art d'intimider quelqu'un pour qu'il soit d'accord avec votre point de vue ou qu'il accepte de faire quelque chose que vous voulez qu'il fasse. Cette technique n'est pas une tentative subtile de faire appel à sa bonne nature (ce qui est couvert par la compétence Charme) ou à sa raison logique (c'est la compétence Persuasion) - au lieu de cela, il s'agit de fanfaronnades, de cris et de menaces. Mais ces techniques sont parfois plus efficaces que d'autres, même si les personnes qui les subissent n'apprécieront probablement pas autant l'interaction.

Langue étrangère (Au choix)

Valeur de base : 0%

Maîtrise d'une autre langue. Chaque langue étrangère est une compétence distincte. Une compétence à 20 % permet des conversations hachées ; à 50 %, votre Protagoniste parle et lit comme un natif. Plus la compétence est élevée, plus les informations comprises par votre Protagoniste sont complexes et moins cela prend de temps. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet de langue étrangère à moins que le Modérateur de Jeu n'indique que la situation est exceptionnellement difficile.

Médecine

Valeur de base : 0%

L'étude et le traitement des blessures et des maladies. Cette compétence permet de diagnostiquer la cause d'une blessure, d'une maladie ou d'un empoisonnement, d'identifier des anomalies telles que des toxines ou des maladies, d'identifier la cause et l'heure approximative d'un décès, d'identifier le dernier repas d'une personne décédée ou de prescrire des soins de longue durée appropriés. En comparaison, les premiers soins permettent de maintenir un patient en vie jusqu'à ce qu'une intervention chirurgicale soit possible, et la chirurgie permet de soigner une blessure grave (Voir **GUÉRISON**).

Natation

Valeur de base : 20%

La plupart des Protagonistes savent nager correctement dans des eaux calmes. Utilisez la compétence Natation en cas de danger : parcourir une longue distance dans des eaux agitées, empêcher un ami de se noyer ou rejoindre un bateau avant que la chose à tentacules qui se trouve en dessous ne vous attrape.

Naturalisme

Valeur de base : 10%

La compréhension commune du monde naturel telle qu'elle est pratiquée par les agriculteurs, les pêcheurs et d'autres personnes qui gagnent leur vie en fonction de l'évolution des conditions météorologiques, des marées, etc. Elle couvre également la compréhension générale des habitudes naturelles des animaux, ainsi que les différentes utilisations d'espèces végétales spécifiques. Utilisez

cette compétence pour déterminer si le comportement observé des forces ou des créatures naturelles est conforme ou non aux modèles "normaux" ou courants.

Occultisme

Valeur de base : 10%

L'étude du surnaturel tel qu'il est véhiculé par les traditions humaines, y compris des thèmes comme la magie, le folklore et les sociétés secrètes. Utilisez Occultisme pour examiner et déduire l'objectif d'un rituel, ou pour identifier des traditions occultes, des groupes, des grimoires, des outils, des symboles ou des légendes. Occultisme ne peut jamais indiquer à un Protagoniste ce qui est véritablement surnaturel et ce qui n'est que superstition ou mythologie. C'est le domaine de la compétence Inconcevable.

Orientation

Valeur de base : 10%

Trouver rapidement son chemin à l'aide de plan, de cartes et de tableaux, de votre sens de l'orientation, d'une boussole ou de la navigation à l'estime.

Persuasion

Valeur de base : 20%

Changer la décision ou le désir profond d'une autre personne. Utilisez Persuasion pour obtenir ce que veut votre Protagoniste lorsque le sujet est si têtue, que ce que veut votre Protagoniste est si précieux, ou que la tromperie est si flagrante que le Charisme ne suffit pas.

Grâce à la Persuasion, votre Protagoniste peut convaincre un témoin que ce qu'il a vu est inoffensif et n'est pas contre nature, convaincre un chef de groupe de vous aider à dissimuler une épidémie afin d'éviter une panique générale, ou tirer des informations utiles d'un sujet récalcitrant. Cette compétence permet également à votre Protagoniste de résister à la persuasion et à l'interrogatoire lors de jets de Persuasion opposés (voir **TESTS OPPOSÉS**).

Pilotage (Au choix)

Valeur de base : 0%

Piloter, naviguer et diriger des véhicules nautiques ou aériens. Utilisez cette compétence pour assurer la sécurité d'un navire en cas de danger, par exemple lors d'une tempête ou d'une poursuite dangereuse. Chaque type de véhicule requiert une compétence distincte : Avion, Drone, Hélicoptère, Dirigeable, Petite embarcation, Navire, etc.

Pistage

Valeur de base : 10%

Permet de localiser les traces d'une créature ou d'une personne spécifique et de les suivre. Un test doit être effectué pour localiser les traces, puis un autre toutes les dix minutes pendant la traque. Des pénalités ou des bonus peuvent s'appliquer en fonction du temps écoulé depuis que les traces ont été faites, de la nature du sol, des conditions météorologiques depuis que les traces ont été faites, etc.

Premiers secours

Valeur de base : 10%

Le traitement initial et la stabilisation des blessures. Utilisez cette compétence pour aider un personnage à récupérer les points de vie perdus. En comparaison, la chirurgie soigne une blessure grave et la médecine assure un rétablissement à long terme (Voir **GUÉRISON**).

Psychologie

Valeur de base : 10%

La Psychologie permet d'obtenir des informations sur une personne - en particulier des informations que le sujet préférerait dissimuler - par l'observation, la conversation ou l'examen de modèles de comportement et de relations. Utilisez Psychologie pour reconnaître les signes de malhonnêteté à partir d'indices verbaux et du langage corporel, jauger l'attitude et les intentions, cultiver des sources d'information sur un sujet, déterminez ce qu'il faudrait faire pour obtenir la coopération d'un sujet, ou reconnaître les indices de ce qu'un sujet veut dissimuler.

La Psychologie permet de déceler les signes d'une maladie mentale, mais la Psychanalyse serait nécessaire pour aider à diagnostiquer une maladie spécifique. Un sujet qui tente délibérément de tromper votre Protagoniste peut tenter un test opposé en comparant sa Persuasion à la Psychologie de votre Protagoniste (voir **TESTS OPPOSES**).

Psychanalyse

Valeur de base : 10%

Le diagnostic et le traitement des maladies mentales. Elle permet d'identifier un trouble mental, d'aider un patient à se rétablir, de calmer quelqu'un lorsqu'un trouble commence à prendre le dessus et de traiter la maladie mentale à long terme. Vous ne pouvez pas utiliser la psychanalyse sur vous-même. Utiliser la Psychanalyse pour aider quelqu'un qui a été exposé aux forces du Mythe de Cthulhu peut coûter de la SAN au thérapeute ; voir **MENACES SUR LA SAN**.

Recherche

Valeur de base : 20%

Trouver des objets dissimulés. La fouille d'une habitation abandonnée peut ne pas nécessiter la compétence Recherche, mais seulement du temps et des efforts, ou une INT suffisamment élevée.

Utilisez la compétence Recherche pour trouver un objet qui a été caché avec la compétence Discrétion ou qui est si bien caché ou camouflé qu'il nécessite l'intervention d'un expert. Le Modérateur de Jeu peut faire le jet de Recherche, de sorte que vous ne sachiez pas si votre Protagoniste a réussi ou échoué.

Science (Au choix)

Valeur de base : 0%

L'étude approfondie des processus du monde. Cette compétence représente bien plus que l'enseignement scientifique ordinaire ; n'importe qui peut tenter un test d'INT pour se souvenir de l'enseignement (rudimentaire) qu'il a reçu. La compétence Science est utilisée pour comprendre ou retrouver un principe clé sur la façon dont l'univers fonctionne - ou du moins, sur la façon dont il est censé fonctionner. Chaque science est une compétence distincte : Astronomie, Biologie, Botanique, Chimie, Ingénierie, Génétique, Géologie, Mathématiques, Météorologie, Physique, Planétologie, Zoologie, etc.

Survie (Au choix)

Valeur de base : 10%

Connaissance du monde naturel. Cette compétence permet de planifier une expédition, de prévoir le temps, de reconnaître les particularités de la faune et de la flore, d'utiliser l'environnement pour recueillir d'autres informations ou de trouver de la nourriture, de l'eau et un abri. Chaque type de survie possède sa propre compétence. Les types les plus courants sont Désert, Jungle, Toundra et Ville.

Vigilance

Valeur de base : 20%

La Vigilance permet de détecter le danger. Vous pouvez l'utiliser pour entendre l'armement d'un revolver, pour comprendre ce qui est murmuré de l'autre côté d'une paroi, pour repérer un objet caché sous une veste ou pour surprendre quelqu'un qui tente d'échapper aux regards en utilisant la discrétion.

Troubles mentaux dus à une enfance difficile

Les Protagonistes qui ont grandi dans des conditions difficiles sont susceptibles d'être marqués mentalement. Ils peuvent ainsi être endurcis à certains types de stimuli traumatiques, éloignés de leur entourage ou atteints de troubles mentaux (voir DESCRIPTION DÉTAILLÉE : LÉSIONS MENTALES DUES À UNE ÉDUCATION DIFFICILE)

Les dommages mentaux causés par une vie précocement difficile peuvent prendre plusieurs formes :

1. S'habituer à des types spécifiques de traumatismes psychologiques (voir **S'HABITUER À LA PERTE DE SAN**),
2. Subir des **TROUBLES MENTAUX**, ou

3. Devenir plus distant avec les autres.

Le tableau ci-dessous indique les dommages mentaux possibles pour votre Protagoniste en fonction de l'environnement dans lequel il a grandi.

| Difficulté de l'enfance | Risque de troubles mentaux |
|-------------------------|--|
| Ordinaire | Aucun |
| Difficile | Si le CHA ou le POU est inférieur à 7, le Protagoniste perd 1D4 points dans deux liens (au choix du joueur, chacun pouvant être un lien individuel ou communautaire) |
| Très difficile | <ol style="list-style-type: none">1. Faire un test POU×4 ; un échec indique 1 trouble mental de départ2. Si le CHA ou le POU est inférieure à 10, le Protagoniste commence à être habitué à la violence OU à l'impuissance (choisissez l'une des deux ; appliquez les modifications nécessaires aux caractéristiques et aux liens, voir ci-dessous) |

Effectuez d'abord un jet de dé pour déterminer les troubles mentaux ; si un trouble est acquis, discutez avec le Modérateur de Jeu pour choisir un trouble approprié dans la liste des troubles mentaux. Si le Protagoniste commence la partie en étant Habitué à la Violence ou à l'Impuissance, cochez la case correspondante sur la feuille de personnage et modifiez les statistiques et les liens comme suit :

- Si **Habitué à la violence** : Réduire le CHA de 1D6 et soustraire le même nombre de *chaque* lien (individuel et de groupe).
- Si **Habitué à l'impuissance** : Réduire le POU de 1D6.

Le jeu

Cthulhu Eternal est un jeu qui permet de découvrir - et peut-être de vaincre - les entités horribles et cachées du Mythe de Cthulhu qui hantent notre réalité. Le monde semble banal, mais ce n'est qu'une façade. Les horreurs extra dimensionnelles et extra-terrestres se cachent dans des recoins sombres et des endroits secrets. La plupart des gens n'apprennent jamais leur existence, mais certains en viennent à vénérer ou à suivre ces forces hostiles. D'autres, qui découvrent la véritable nature de la réalité - de ces entités obscures et des dévots fous qu'elles inspirent - ne peuvent s'empêcher de prendre position pour faire échouer leurs terribles plans. Ce sont les Protagonistes. Leur combat peut être sans fin, mais le coût de la défaite serait trop élevé. Ils sont la ligne qui sépare le monde sain que nous connaissons de l'Apocalypse.

Les Protagonistes sont généralement des gens ordinaires qui ont pris conscience de la vérité sur notre monde. Ils ne sont généralement pas surhumains, puissants ou invulnérables. Il s'agit justement plutôt d'individus humbles, vulnérables et fragiles qui ont choisi de combattre les puissances inconnues mais immenses du Mythe de Cthulhu. Non pas parce qu'ils ont la force de vaincre ces horreurs, mais parce que les conséquences de l'inaction sont inimaginables.

Voici comment fonctionne le jeu.

Utilisation des compétences

Les règles de *Cthulhu Eternal* se concentrent sur les *compétences*. Vous décidez ce que votre Protagoniste tente de faire ; le Modérateur de Jeu détermine quelle compétence utiliser. Dans une aventure, les Protagonistes utilisent en général de nombreuses compétences différentes.

Parfois, l'utilisation d'une compétence nécessite un jet. La règle la plus importante est la suivante : *Le Modérateur de Jeu détermine si, quand et ce que vous lancez*. Si le Modérateur de Jeu indique qu'un jet n'est pas nécessaire, c'est la valeur de la compétence elle-même qui détermine la réussite ou l'échec.

Résolution d'un test sans jet

Si le Modérateur de Jeu décide qu'il n'est pas nécessaire de faire un jet, tout dépend alors de ce que vous essayez de faire et du niveau de compétence de votre Protagoniste. Si l'action est facile du point de vue de l'Archétype de votre Protagoniste, ou si l'information peut-être trouvée avec un peu de recherche, votre Protagoniste peut être capable de réussir simplement avec du temps et de l'effort. S'il s'agit d'une connaissance spéciale ou d'une action spéciale, votre Protagoniste peut avoir besoin d'un certain niveau de compétence.

Si le Modérateur de Jeu estime qu'une information devrait être connue d'un expert en histoire avec au moins 60 % dans sa compétence, alors un Protagoniste ayant une compétence liée à l'histoire de 60 % ou plus connaît l'information sans avoir à lancer de dé. Un Protagoniste avec 40% peut connaître quelques éléments mais un Protagoniste avec 60% en saura plus.

Parfois, une combinaison de compétences peut compenser une lacune dans l'une d'entre elles. Un indice nécessitant 60 % d'une compétence liée à l'histoire peut être disponible si le Protagoniste possède à la fois une compétence en histoire *et* une autre compétence pertinente à 40 %.

Quel est le niveau de compétence requis par la tâche ?

- Peu de formation ; un amateur à 20 %
- Formation de base ou limitée : 30%
- Quelques années d'expérience ou de formation : 40%
- Des dizaines d'années d'expérience ou de formation : 60%

- La maîtrise de toute une vie : 80%

Résolution d'un test

Si le Modérateur de Jeu vous dit de lancer les dés sous une compétence, il s'agit d'un test de compétence. Le résultat des dés détermine le succès ou l'échec. Lancez deux dés à dix faces pour obtenir un nombre de 01 à 00 (de 1 à 100).

Testez la compétence de votre Protagoniste avec 1D100 pour réussir à exploiter la compétence dans des circonstances incertaines. Les compétences s'améliorent par la pratique et l'expérience.

Il y a trois critères pour lancer les dés lors d'un test de compétence :

LE PROTAGONISTE DOIT FAIRE UN JET DE DÉ LORSQUE C'EST DIFFICILE : Un test de compétence signifie que le Protagoniste tente quelque chose de *difficile*. Après tout, même un expert dans une compétence peut n'avoir qu'un score de 60% ou 70%. Un test de compétence correspond à une situation où même un expert pourrait échouer.

LANCEZ LES DES LORSQUE LA SITUATION EST IMPRÉVISIBLE : Devoir faire un jet signifie que la situation est hors de contrôle. Le caractère aléatoire joue un rôle majeur. Des conséquences surprenantes, peut-être désastreuses, peuvent se produire, peu importe votre habilité.

LANCEZ LES DES QUAND IL Y A DES CONSÉQUENCES : Échouer à un jet de compétence signifie que des choses horribles ou désagréables vont se produire. Peut-être qu'échouer est simplement la punition - ou avec un jet raté, votre Protagoniste réussit mais les conséquences sont graves. Les retombées d'un jet échoué dépendent du Modérateur de Jeu.

Si vous n'avez pas les compétences requises

Si votre Protagoniste a un 0 dans une compétence, il ne peut même pas essayer de l'utiliser. La compétence nécessite une formation spécialisée ou une éducation qui fait défaut à votre Protagoniste.

Utilisation d'une Caractéristique

Si votre Protagoniste essaie de faire quelque chose que tout le monde devrait être capable de faire - quelque chose de difficile, mais qui ne nécessite pas d'entraînement spécifique comme une compétence - alors le Modérateur de Jeu peut se tourner vers l'une des caractéristiques de votre Protagoniste. La valeur de test est égal à la valeur de la caractéristique concernée $\times 5$ (pour une FOR de 11, le test de FOR est de 55 %)

Utilisez la FOR si le test requiert de la puissance physique, la CON s'il requiert de l'endurance, la DEX s'il requiert de l'agilité, l'INT s'il requiert de l'attention aux détails, le POU s'il requiert de la résistance mentale, ou le CHA s'il requiert du charme.

Le score de la caractéristique elle-même peut indiquer au Modérateur de Jeu si votre Protagoniste réussit, sans avoir besoin d'un jet. Une force au moins moyenne est nécessaire? Alors votre Protagoniste réussit si sa FOR est de 10 ou plus. S'il a besoin de quelqu'un avec une Intelligence supérieure à la moyenne, votre Protagoniste doit avoir une INT d'au moins 13. Si l'endurance nécessaire est exceptionnelle, votre Protagoniste a besoin d'une CON de 17 ou 18 (Voir **CARACTERISTIQUES**).

Quelle est la valeur de caractéristique requise pour cette tâche ?

- Tout le monde peut le faire : 3-4
- Presque tout le monde peut le faire : 5-8
- Une personne moyenne pourrait le faire : 9 à 12
- Seule une personne exceptionnellement douée peut le faire : 13-16
- Seul un prodige peut le faire : 17-18

Bonus et pénalités

Réaliser un test de compétence signifie qu'il y a un risque substantiel d'échec. Mais si les chances sont vraiment contre votre Protagoniste, le Modérateur de Jeu peut imposer une pénalité, jusqu'à un minimum de 1%. Si la situation est plus en faveur de votre Protagoniste, le Modérateur de Jeu peut autoriser un bonus, jusqu'à un maximum de 99 % de chances.

Si un bonus ou une pénalité s'applique, il est généralement de +20%/-20% ou plus rarement de +40%/-40%.

| Bonus ou pénalité | Fréquence | Description |
|--------------------|-------------------------|--|
| +40% | Rare | Il ne devrait presque même pas avoir de jet de dés |
| +20% | Peu courant | Les circonstances sont visiblement en votre faveur |
| Aucun modificateur | Dans la plupart des cas | L'action est difficile et imprévisible |
| -20% | Peu fréquent | Les circonstances sont nettement plus difficiles que d'habitude. |
| -40% | Rare | Vous ne devriez même pas prendre la peine de jeter les dés |

Qui fait les jets ?

Un groupe de Protagonistes fouille le camp du chef de la secte. Qui fait le jet de vigilance pour repérer un piège ? Bonne question !

- S'il s'agit d'une tâche pour laquelle il est pertinent d'avoir de l'aide, utilisez la compétence la plus élevée de l'équipe.
- S'il s'agit d'une tâche pour laquelle le nombre constitue un obstacle, utilisez la compétence la plus faible de l'équipe.
- S'il s'agit d'une tâche pour laquelle vous devez savoir si chaque Protagoniste réussit ou échoue ("Combien d'entre vous ont réussi à voir la chose dans l'ombre ?"), chaque joueur fait un jet.

Succès et échecs

Pour tout test de compétence ou de caractéristique, il n'y a que quatre résultats possibles. Du meilleur au pire, ces résultats sont les suivants : *Réussite critique*, *Réussite*, *Échec*, et *Échec critique*. Les succès et échecs ordinaires sont les plus courants. Les succès et échecs critiques représentent des résultats exceptionnellement bons ou catastrophiques.

Réussite critique

Un succès critique est un résultat de 01 ou lorsque le résultat des dizaines est égal à celui des unités. Ainsi, si la compétence de votre Protagoniste est de 50 %, vous obtenez une réussite critique sur un jet de 01, 11, 22, 33 ou 44. Une réussite critique est automatiquement une réussite et dépasse les attentes. On peut dire qu'une réussite critique est *deux fois mieux* qu'une réussite ordinaire. Ce que signifie "deux fois mieux" doit être pris en compte dans le contexte de l'action par le MJ. **En combat, une réussite critique implique des dégâts doublés** mais lors d'une enquête, cela peut signifier que l'action prend deux fois moins de temps.

Réussite

Un succès est un résultat *égal ou inférieur* au pourcentage du test. Avec un succès, votre Protagoniste accomplit ce qu'il avait prévu d'accomplir.

Échec

Un échec est un jet qui est *supérieur* au pourcentage du test. Cela peut signifier que votre Protagoniste subit des dégâts, par exemple.

Il peut arriver qu'un jet raté permette à un Protagoniste d'obtenir ce qu'il voulait, mais avec une complication. Le Modérateur de Jeu décide toujours si c'est le cas et quel en sera le coût. Pour des idées de possibilités, voir les effets d'un jet raté.

Echec critique

Un échec critique est un jet de 00 (100) ou tout échec où les chiffres des dés sont identiques. Ainsi, si la compétence de votre Protagoniste est de 50 %, vous commettez un échec critique sur un jet de 55, 66, 77, 88, 99 ou 00. Un échec critique a des conséquences supplémentaires et catastrophiques.

Lors d'une poursuite en voiture, un échec critique peut entraîner un accident. Dans une fusillade, une arme peut s'enrayer ou vous pouvez vous tirer dessus accidentellement.

Les complications exactes sont laissées à l'appréciation du Modérateur de Jeu. Voici quelques possibilités.

FATIGUE PHYSIQUE : Perte de 1D6 PV *ou* perte temporaire 1D4 de FOR, CON ou DEX.

ÉPUISEMENT ÉMOTIONNEL : Perte de 1D6 PVO *ou* perte temporaire 1D4 INT, POW ou CHA.

ALIENATION : Offense à un PNJ important. Tous les tests de CHA ou de **Persuasion** avec ce PNJ échouent automatiquement jusqu'à la fin de l'aventure.

FATIGUE : Devenir immédiatement **ÉPUISE**.

DISTRAIT : Subissez une pénalité de -20% à votre prochain test.

CONFUS : Vous commettez une erreur majeure et obtenez de fausses informations.

Règle optionnelle : Modifier les tests de compétences et les tests de caractéristiques

Par défaut, dès que les dés sont lancés pour un test de compétence ou un test de caractéristique, le résultat est figé - le nombre obtenu détermine si le test est une réussite, un échec, une réussite critique ou un cafouillage. Il n'y a aucun moyen de modifier le résultat ou de relancer les dés pour obtenir un résultat différent.

Certains joueurs ou modérateurs préfèrent cependant avoir la possibilité d'influencer les jets de dés pour que les "ratés de justesse" soient transformés en succès, avec toutefois un coût pour le personnage.

Cette règle optionnelle offre cette possibilité, en permettant aux personnages de sacrifier des Points de Volonté (PVO) pour "modifier" le résultat des dés lors d'un test de compétence ou de caractéristique. L'utilisation de cette règle rend le jeu un peu moins sévère en termes de hasard, mais ajoute également un élément de gestion de ressource aux joueurs avec leurs Points de Volonté.

Voici comment utiliser les Points de Volonté pour les tests de compétences et de caractéristiques :

- Après avoir effectué un test, un joueur peut choisir de dépenser n'importe quel nombre de PVO, chaque dépense ajustant le résultat du dé à la hausse ou à la baisse, selon le choix du joueur.
- Chaque PVO dépensé modifie le jet de dé original de **1 à 5% (au choix du joueur)**.
- le fait de "modifier" un jet de dé qui indiquait un échec peut le transformer en une réussite standard ; à l'inverse, un jet de dé qui était à l'origine une réussite standard peut être transformé en échec.
- Ce processus ne peut pas être utilisé pour modifier le jet de dés d'un test effectué par quelqu'un d'autre que le personnage. En particulier, il ne peut pas être utilisé pour modifier le jet de dés d'un adversaire.
- Le sacrifice de PVO représente l'investissement du personnage en énergie et en concentration supplémentaires pour s'assurer qu'une situation limite soit résolue favorablement. Cela peut déclencher un épuisement et rendre ainsi le personnage plus susceptible d'être affecté par les pouvoirs arcaniques, et moins préparé à la réalisation de rituels.

Règle optionnelle : Modifier les tests de compétences et les tests de caractéristiques

- Modifier ainsi un jet de dés ne peut jamais produire de réussite critique ou d'échec critique, et les jets de dés qui indiquaient à l'origine une réussite ou un échec critique ne peuvent pas bénéficier de cette règle. Ainsi, même si le résultat du jet modifié par des PVO se trouve être un nombre dont les chiffres indiquent une réussite ou un échec critique, le résultat est toujours soit une réussite standard, soit un échec.
- Rappelez-vous que, comme décrit dans **POINTS DE VOLONTÉ** (page 43), des conséquences peuvent s'appliquer à un personnage dont le total de points de volonté est inférieur à 3.

Remarque : seuls les tests de compétence et les tests de caractéristique peuvent être "modifiés" de cette façon ; les tests de SAN et de Chance ne peuvent pas être "modifiés".

Comme pour toutes les règles optionnelles, le MJ et les joueurs doivent se mettre d'accord avant la partie sur l'utilisation de cette règle. Une autre question sur laquelle il faut se mettre d'accord est ce de savoir si ce "coup de pouce" est possible uniquement pour les Protagonistes ou s'il s'agit également d'une action que les PNJ peuvent également effectuer.

Le jet de chance

Les événements sont parfois dus au pur hasard.

Les adversaires sont-ils réveillés lorsque votre Protagoniste se faufile dans le camp ennemi ? Le coffre de la voiture volée contient-il une trousse de premiers secours ? Lorsqu'une rafale de mitraillette inattendue traverse la porte, une balle vous atteint-elle ?

Si le Modérateur de Jeu demande un jet de chance, il y a 50 % de que les événements aillent dans le sens de votre Protagoniste. Cela ne dépend pas d'un talent psychique ou de l'éventuelle connexion de votre Protagoniste avec l'univers ou quoi que ce soit d'autre. Il suffit de lancer les dés. Avec une réussite ou un échec critique, la chance de votre Protagoniste est extra bonne ou extra mauvaise.

Temps nécessaire

Parfois, la rapidité compte. Il appartient au Modérateur de Jeu de déterminer le temps nécessaire pour effectuer une action (et le test associé).

TOURS : Il faut quelques tours de combat (voir **LE TOUR** à la page 44) ou, au maximum, soixante secondes. Le combat, certains tests de compétences et la plupart des tests de caractéristiques sont résolus en tours.

MINUTES : Cela prend quelques minutes. Vous ne pouvez pas le faire en combat, mais sinon, votre Protagoniste peut le faire rapidement. De nombreux tests de compétences sont résolus en quelques minutes.

HEURES : Cela prend des heures. Votre Protagoniste peut généralement tenter deux à quatre tâches de ce type par jour (quatre seulement si votre Protagoniste ne se repose pas ; voir **FATIGUE** à la page 43).

JOURS : Cela prend un jour ou plus. Certains tests de compétences étendus, nécessitant plusieurs jets, prennent des jours.

LONG TERME : Les efforts qui se déroulent en dehors du jeu normal, comme la recherche et la formation, s'inscrivent dans cette catégorie. Il peut s'agir d'une semaine, d'un mois ou d'années. C'est au Modérateur de Jeu d'en décider.

Tests opposés

Un test d'opposition se produit lorsque quelqu'un effectue une action pour interférer avec l'action d'un autre.

Il peut s'agir d'un joueur qui utilise la Psychologie de son Protagoniste pour détecter les mensonges contre la Persuasion d'un chef de groupe, d'un Protagoniste qui échappe à son poursuivant avec des tests d'Athlétisme opposés, d'un sectateur dégénéré qui tente de mettre à terre une victime sacrificielle à mains nues, ou l'Esquive d'un Protagoniste qui tente d'éviter l'attaque d'une créature extraterrestre.

En général, les compétences s'opposent aux compétences et les caractéristiques aux caractéristiques. Une caractéristique s'oppose à une compétence uniquement lorsqu'un personnage doit utiliser des connaissances ou un entraînement très spécifiques (et obtient donc une compétence) et que l'autre ne doit pas le faire (et utilise donc une caractéristique). C'est au Modérateur de Jeu de décider.

Par nature, les tests d'opposition ont peu de chances de réussir. Non seulement vous devez réussir votre jet, mais vous devez également surmonter la valeur du jet de l'adversaire.

Si les compétences de deux personnages s'opposent mais qu'aucun d'entre eux n'a besoin d'effectuer un jet, c'est la valeur la plus élevée qui l'emporte.

| Tests et poursuites opposés | | |
|-----------------------------|--|---|
| Résultats | L'adversaire réussit | L'adversaire échoue |
| Vous réussissez | Une réussite critique est plus forte qu'une réussite normale. Sinon, celui qui a obtenu le résultat au dé le plus élevé réussit et l'autre échoue. | Votre action réussit et l'action opposée échoue. |
| Vous échouez | Vous échouez à arrêter l'action opposée. | Personne ne réussit ; ou bien celui qui obtient le moins réussit et |

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| Tests et poursuites opposés | | |
| | | l'autre échoue (au choix du Modérateur de Jeu). |

Poursuite

Une poursuite est une série de tests opposés. La poursuite la plus simple consiste en un seul jet pour chaque camp (le poursuivant et la proie). Si la proie gagne, elle s'échappe et la poursuite prend fin. Si le poursuivant l'emporte, il (ou elle) rattrape la proie et la poursuite s'achève. Souvent, un combat peut s'ensuivre.

Une poursuite plus longue peut nécessiter deux réussites d'un côté ou de l'autre. Les réussites s'annulent l'une l'autre. Ainsi, si le poursuivant a une réussite, mais que la proie en a une également, la réussite du poursuivant s'annule. Il faut alors que la personne poursuivie gagne deux fois de plus pour s'échapper. Dans le cas d'une poursuite particulièrement longue, il peut être nécessaire de remporter trois réussites pour rattraper le poursuivant ou pour s'échapper.

A chaque test, l'un ou l'autre camp gagne. Si les deux échouent à leurs jets, l'échec avec le résultat le plus bas gagne. Une réussite critique dans une poursuite compte pour deux. Un échec critique compte comme deux échecs.

QUELLE COMPÉTENCE S'APPLIQUE : Une poursuite à pied fait appel à l'athlétisme ; une poursuite en véhicule fait appel à la conduite, au pilotage ou même à engins lourds ; dans l'eau, elle fait appel à la natation ; à cheval, elle fait appel à l'équitation.

AIDE ET AVANTAGES : La coordination avec plusieurs poursuivants (qu'ils soient en vue les uns des autres ou en contact permanent par un moyen quelconque), ou le fait d'être nettement plus rapide et/ou plus manœuvrant confère un bonus de +20% à chaque test de poursuite, ou de +40% si les avantages sont écrasants.

RECHERCHE D'UN AVANTAGE : Au lieu d'effectuer le jet habituel, le poursuivant ou la proie peut tenter d'obtenir un avantage en utilisant une compétence applicable à la situation.

Les compétences possibles sont la vigilance, la navigation, la furtivité ou la survie.

Si ce test est réussi, il accorde un bonus de +20% au prochain jet de poursuite, ou de +40% en cas de réussite critique. Les échecs et les échecs critiques ont les effets habituels.

LE COMBAT LORS D'UNE POURSUITE : Une personne engagée dans une poursuite peut lancer des attaques contre ses adversaires, en particulier si sa compétence n'est pas utilisée dans la fuite ou l'évasion (par exemple, s'il est passager d'un véhicule contrôlé par quelqu'un d'autre). Il s'agit généralement d'une attaque à distance. Ces attaques sont résolues *avant que* le poursuivant et la proie ne fassent leur jet de poursuite et d'évasion. Les attaques utilisent les règles de **COMBAT**. Chaque tour de poursuite équivaut à un tour de combat. Si votre Protagoniste effectue une attaque mais que celle-ci

affecte sérieusement ses efforts de poursuite ou d'évasion, l'attaque est considérée comme un jet de poursuite ou d'évasion - ce qui signifie que l'adversaire gagne automatiquement. Ce sera toujours le cas si la poursuite se fait à pied ; dans les autres situations, cela dépendra de la capacité de votre Protagoniste à contrôler son moyen de transport (en cas de doute, c'est au MJ de prendre la décision).

Points de volonté

Les points de volonté (PVO) sont des ressources mentales. Les Protagonistes ont besoin de points de volonté pour continuer à avancer malgré l'épuisement, pour résister à la persuasion, pour résister à la terreur et aux troubles mentaux et, en de rares occasions, pour résister à des rituels contre nature ou pour les mettre en œuvre.

POINTS DE VOLONTÉ FAIBLES : Un Protagoniste dont les points de volonté atteignent 1 ou 2 est en proie à une dépression émotionnelle. Le Protagoniste subit une pénalité de -20% à toutes ses actions jusqu'à ce que ses points de volonté remontent à 3.

POINTS DE VOLONTÉ A 0 : Un Protagoniste à 0 PVO perd tout contrôle. Cette perte de contrôle est différente pour chaque Protagoniste et chaque situation. Il peut ainsi s'effondrer en sanglots déchirants, devenir fou furieux ou simplement s'évanouir. Le Modérateur de Jeu contrôle votre Protagoniste jusqu'à ce que ses PVO reviennent à 1 ou plus et décrit la réaction correspondante. Un Protagoniste avec 0 PVO ne peut réussir *aucun* test, y compris les tests de SAN. Tôt ou tard, le Protagoniste s'endort, indépendamment de toute activité ou événement, et suffisamment longtemps pour regagner des PVO.

REGAGNER DES POINTS DE VOLONTÉ : Lorsque votre Protagoniste passe une nuit complète de sommeil (mais pas plus d'une fois par période de 24 heures), il regagne 1D6 PVO (points de volonté). Si vous agissez selon l'une des motivations personnelles de votre Protagoniste d'une manière que le Modérateur de Jeu trouve convaincante, votre Protagoniste regagne 1 PVO.

Épuisement

Un Protagoniste qui s'active trop longtemps ou qui fait face à un danger extrême ou à des blessures sans se reposer devient épuisé. Le Modérateur de Jeu décide du moment où cela survient, mais une bonne règle de base est que passer une nuit sans dormir ou refuser de se reposer après avoir perdu de la SAN ou des points de vie conduit à l'épuisement.

Un Protagoniste épuisé subit une pénalité de -20% à toutes ses compétences, tests de caractéristiques et tests de SAN, et perd 1D6 PVO. Le Protagoniste épuisé perd à nouveau 1D6 PVO s'il passe une autre nuit sans dormir, ou bien après avoir travaillé dur pendant quelques heures, ou encore après avoir couru ou combattu pendant quelques minutes. Une nuit complète de sommeil permet de supprimer l'état épuisé.

STIMULANTS : La prise de stimulants courants annule la pénalité d'épuisement pendant 1D6 heures. Dans les années 20-30, on peut citer la nicotine et la caféine.

Les stimulants plus puissants (s'il y en a) compensent pendant 2D6 heures. Dans les années 20-30, on peut citer les inhalateurs de Bensedrine (la première amphétamine commercialisée) et la cocaïne (inhalée, et déclarée illicite dans de nombreux endroits).

Pendant ce temps, votre Protagoniste ne peut pas dormir. Un Protagoniste peut prendre plus de stimulants pour continuer à avancer, mais chaque dose après la première lui fait perdre 1D6 PVO.

Si votre Protagoniste développe un trouble mental en consommant des stimulants, le Modérateur de Jeu a de bonnes raisons de considérer que ce trouble prend la forme d'une dépendance à ces mêmes stimulants (Voir **TROUBLES**).

Insomnies

La première fois que votre Protagoniste tente de dormir après avoir souffert d'une folie temporaire ou d'un nouveau trouble mental (voir **FOLIE PASSAGÈRE** et **TROUBLES**), vous devez faire un test de SAN. En cas d'échec, votre Protagoniste se réveille terrorisé, perdant la possibilité de regagner tout PVO pendant 24 heures.

SÉDATION ARTIFICIELLE : Un Protagoniste peut essayer de vaincre l'insomnie par des moyens artificiels, comme la consommation d'alcool ou d'autres sédatifs apparentés. Cette consommation octroie un bonus de +20% au test de SAN pour s'endormir. Si le test échoue, le Protagoniste ne s'endort pas, malgré l'utilisation de sédatifs. De plus, le Protagoniste est incommodé le jour suivant, avec une pénalité de -20% à tous les tests jusqu'à ce qu'il passe une nuit complète de repos. Si votre Protagoniste développe un nouveau trouble mental pendant l'utilisation de sédatifs, le Modérateur de Jeu a de bonnes raisons de considérer que ce trouble prend la forme d'une dépendance à ces produits.

Combat

Un combat sérieux, où les gens essaient de s'entretuer, est chaotique, effrayant et rapide. C'est ce que représentent ces règles. Le fait d'être habile, d'avoir de meilleures armes ou d'être en position de supériorité peut aider, mais le caractère aléatoire inéluctable du combat peut coûter la vie même au combattant le plus habile.

La fiction de Lovecraft préfigure la volonté de l'humanité de réduire toute confrontation avec les forces non naturelles à un combat de base. Cependant, les armes de l'humanité sont aussi ridicules face aux forces surnaturelles qui contrôlent l'univers qu'une fourmi brandissant un caillou l'est face au bulldozer qui rase le champ dans lequel se trouve la fourmilière. Le combat résout rarement une menace non naturelle.

Le tour

Le combat est mesuré en *tours*. Un tour dure quelques secondes, ou le temps qu'il faut à chacun pour accomplir une seule action.

Le Modérateur de Jeu effectue un décompte depuis la plus haute valeur de DEX de tous les personnages. Lorsque le décompte atteint la valeur de DEX d'un personnage, celui-ci agit. En cas d'égalité de DEX, les actions ont lieu en même temps ou le Modérateur de Jeu peut choisir de les départager.

Au cours d'un tour, un combattant peut tenter *l'une* des actions suivantes.

Visée

Sacrifiez un tour pour viser et gagnez +20% à votre attaque au prochain tour. La visée ne nécessite pas de jet de dé. Après le tour suivant, ou si votre Protagoniste subit des dégâts avant d'avoir tenté de viser, le bonus est perdu.

Attaque

Une "attaque" recouvre différents cas, du coup de poing jusqu'au tir d'une roquette antichar. L'attaque "standard" (à distance ou au corps à corps) nécessite un test de compétence pour déterminer si votre Protagoniste touche une cible ; les dégâts sont infligés en fonction de l'arme utilisée.

- Utilisez **Armes à feu** pour une arme à feu ;
- Utilisez **Armes à feu** pour d'autres armes à visée (par exemple, un arc ou une arbalète) ;
- Utilisez **Athlétisme** pour une arme de jet ;
- Utilisez **Armes de mêlée** pour une arme de corps à corps ;
- Utiliser **Combat à mains nues** pour un coup de poing ou coup de pied.

Le nombre de coups tirés lors d'une attaque par arme à feu dépend de l'arme utilisée - un fusil à verrou tire un coup tandis qu'un pistolet semi-automatique peut tirer deux ou trois coups - mais il s'agit toujours d'un seul jet d'attaque et d'un seul jet de dégâts.

Attaquer à mains nues ou avec une arme de mêlée (mais pas avec une arme à distance) signifie également que votre Protagoniste pare et bloque (Voir **JETS DE DÉFENSE**).

Attaque précise

Une attaque précise est une attaque contre une partie du corps (la tête, la main, la jambe).

Une attaque précise permet à votre Protagoniste de faire rouler une grenade au-delà du couvert pour qu'elle explose de l'autre côté, ou de tirer dans la jambe de quelqu'un en évitant son armure. Si l'attaque est un tir automatique qui peut toucher plusieurs cibles, l'attaque précise n'affecte que la première cible.

Une attaque précise est plus difficile qu'une attaque standard, le jet est donc assorti d'une pénalité :

PARTIELLEMENT COUVERT (-20%) : La cible est partiellement couverte (la moitié du corps).

EN GRANDE PARTIE COUVERT (-40%) : La cible est en grande partie couverte (tout sauf un membre ou la tête).

Le fait de réaliser une attaque précise avec combat à mains nues ou arme de mêlée (mais pas avec une arme à distance) signifie également que votre Protagoniste pare et bloque (Voir **JETS DE DÉFENSE**).

Désarmement

Tentative de faire tomber un objet de la main de la cible à l'aide de la compétence Combat à mains nues ou Armes de mêlée. Cela n'est possible que si votre Protagoniste est à au corps à corps, avec une ses deux mains libres ou une arme pouvant raisonnablement permettre de désarmer l'adversaire. En cas de doute, c'est au MJ de décider. Si vous réussissez votre jet, la cible lâche l'objet.

Tenter de désarmer signifie également que votre Protagoniste pare et bloque (Voir **JETS DE DÉFENSE**).

Esquive

Il s'agit d'une **Esquive** pour se dégager d'une attaque (ou d'un désarmement ou d'une immobilisation). Ce test oppose la compétence d'Esquive de votre Protagoniste au jet d'attaque. Si votre jet est meilleur que le jet d'attaque, votre Protagoniste évite de se faire blesser.

Voir **JETS DE DÉFENSE** pour plus de détails. Si le Modérateur de Jeu est d'accord, un Protagoniste peut esquiver en trottinant ou en courant comme décrit dans la section **DÉPLACEMENT** ci-dessous.

Dégagement

C'est une action permettant d'échapper à une immobilisation. Lancez soit **FOR×5** ou **Combat à mains nues** selon ce qui est le plus avantageux. Il s'agit d'un jet de défense contre le personnage qui immobilise votre Protagoniste (voir **JETS DE DÉFENSE**) ; il est opposé au jet d'attaque du personnage qui immobilise votre Protagoniste.

Si le personnage qui vous bloque n'attaque pas, le dégagement est contrée par un jet de **Combat à mains nues** ou **FOR×5** (selon ce qui est le plus avantageux). Si le jet de dégagement réussit, votre Protagoniste n'est plus immobilisé - et le jet tient lieu de défense jusqu'à la prochaine action de votre Protagoniste. S'il échoue, votre Protagoniste reste coincé et ne peut pas se défendre contre les attaques.

Riposte

Si quelqu'un attaque votre Protagoniste avec une arme de mêlée ou en combat à mains nues (pas avec une arme à distance ou un explosif), votre Protagoniste peut riposter avec **Combat à mains nues** ou **Armes de mêlée** pour bloquer et contre-attaquer. Voir **JETS DE DÉFENSE**.

Mouvement

Une action qui déplace votre Protagoniste sur une distance significative : 10 m en trottinant, 20 m en courant, ou 30 m en sprintant (ou vous pouvez vous déplacer d'environ 3 m tout en effectuant une autre action).

En général, le déplacement ne nécessite aucun jet, mais si les Protagonistes courent ou sprintent, les joueurs peuvent avoir besoin de faire un jet de **DEX×5** pour garder l'équilibre. En cas d'échec, votre Protagoniste tombe à plat ventre et doit passer un tour à se relever.

S'il y a un couvert à la fin du mouvement de votre Protagoniste, le fait de se placer derrière lui lui confère une protection (voir **LA PROTECTION EN COMBAT**). Cela peut donner à votre Protagoniste une armure contre les armes à feu, les armes à distance et les explosifs - si le Protagoniste est à couvert lorsque l'attaque se produit.

Immobilisation

Tentative d'immobilisation d'une cible, au sol ou contre quelque chose, à l'aide de **Combat à mains nues**. Cela n'est possible que si votre Protagoniste a les deux mains libres et qu'il est au corps à corps. En cas de succès, la cible est immobilisée.

Toutes les attaques à mains nues ou à l'arme de mêlée contre une cible immobilisée bénéficient d'un bonus de +20%. Un Protagoniste qui immobilise une cible peut l'attaquer lors des tours suivants.

Une cible immobilisée peut tenter de s'échapper une fois par tour (voir la section **DÉGAGEMENT** ci-dessus), mais rien d'autre.

Tenter d'immobiliser une cible signifie également que votre Protagoniste pare et bloque (Voir **JETS DE DÉFENSE**)

Attente

Les Protagonistes peuvent choisir d'attendre pour entreprendre n'importe quelle action après leur rang d'initiative (DEX). A tout moment avant votre prochain tour, vous pouvez déclencher l'action de votre Protagoniste avant l'action suivante dans l'ordre de DEX. Votre Protagoniste ne peut pas attendre qu'un autre personnage agisse et intervenir avant que l'action ne soit résolue, mais il peut intervenir avant que le tour de l'autre personnage ne commence.

Autre

Boire une fiole remplie d'un liquide incandescent, ouvrir une porte déverrouillée, activer un mécanisme, saisir une corde, ramasser quelque chose, se relever d'une position couchée - tout ce qui demande un moment de concentration. Le Modérateur de Jeu décide si cela nécessite un test de caractéristique ou de compétence.

Une action par tour

Un Protagoniste ne peut effectuer qu'une seule action par tour. Dans certains contextes, il peut exister des armes avancées qui peuvent toucher plusieurs cibles, ou une cible plusieurs fois, avec un seul jet (voir **INDICE DE LÉTALITÉ** à la page 50), mais il s'agit toujours d'une seule action par tour. Si cela vous semble contre-intuitif ("un bon bagarreur peut donner trois coups de poing par seconde !"), ne considérez pas chaque jet comme une action unique, mais comme quelques secondes de combat et de mouvement.

Jets d'attaque

Une attaque est un jet de compétence qui inflige des dégâts, désarme ou immobilise la cible, en fonction de l'action de l'attaquant.

Coups critiques et échec critiques

Un succès critique (voir page 39) lors d'une attaque produit un *coup critique*. Un coup critique inflige des dégâts doublés. Un jet d'attaque qui produit un *Echec Critique* (voir page 40) est une mauvaise nouvelle. Le résultat exact est laissé à l'appréciation du Modérateur de Jeu, mais voici quelques exemples possibles :

1. Une arme fonctionne mal d'une manière ou d'une autre, ce qui nécessite 1D4 tours pour la réparer
2. Une arme tombe et il faut un tour pour la ramasser.
3. L'agresseur frappe accidentellement un ami, un passant ou lui-même.
4. L'attaquant trébuche et tombe.

Modificateurs d'attaque

Lorsque vous faites un jet d'attaque, cela signifie que la situation est hors de contrôle. Le combat est chaotique et imprévisible, même pour les combattants les mieux entraînés. Les compétences des combattants et les jets de dés indiquent généralement tout ce qu'il faut savoir.

Les bonus et malus en combat ne s'appliquent que dans des circonstances extraordinaires. La table des **MODIFICATEURS DE COMBAT** ci-après répertorie les modificateurs les plus probables. S'ils s'appliquent, les bonus d'attaque s'accumulent jusqu'à un maximum de +40%. Les malus sont illimités.

Quel que soit le bonus ou le malus, un jet de 01 est toujours un succès et un jet de 00 (100) toujours un échec.

Règles optionnelle : Autres attaques précises d'arme à feu

Si le Modérateur de Jeu est d'accord, vous pouvez effectuer une attaque précise pour un effet autre que celui d'ignorer l'armure. Voici quelques possibilités.

DOUBLE TIR (-20%) : Effectuez deux jets d'attaque. Les deux doivent viser la même cible. Si deux cibles potentielles sont suffisamment proches pour que vous puissiez toucher l'une ou l'autre, déterminez au hasard laquelle des deux cibles sera touchée.

Cette option n'est pas possible avec les arcs, les fusils à chargement par le canon, les armes à verr ou les armes à un coup.

ÉTOURDIR (-20%) : Le tir étourdit la cible (voir **ÉTOURDISSEMENT**).

ÉRAFLURE (-40%) : Le tir inflige la moitié des dégâts (arrondis à l'entier supérieur).

TIR A LA TÊTE (-40%) : Le tir est critique si c'est un succès.

>> Règles optionnelles : Autres coups critiques

Si le Modérateur de Jeu est d'accord, un coup critique peut infliger des dégâts normaux (pas le double) et avoir des effets *supplémentaire* :

- Assommer ou Désarmer la cible ;
- mettre la cible KO ;
- se transformer en ATTAQUE PRÉCISE ;
- ou permettre à l'attaquant d'effectuer immédiatement une DEUXIÈME ATTAQUE.

Attaques surprises

Si votre Protagoniste veut tuer quelqu'un d'inconscient ou d'impuissant (et que personne n'essaie de l'arrêter), il ne s'agit pas d'un combat. Vous n'aurez peut-être même pas besoin de faire un jet de dé.

LA CIBLE EST TOTALEMENT IMPUISSANTE - LIGOTÉE OU ENDORMIE : Aucun jet n'est nécessaire pour assassiner la cible en un tour.

LA CIBLE EST ACTIVE MAIS IGNORANTE DE CE QUI SE PASSE ET LE COMBAT N'A PAS ENCORE COMMENCÉ : Effectuez un jet d'attaque à +20%. Toute réussite est un coup critique. En cas d'échec, l'attaque est ratée. Il se peut que votre Protagoniste ait tressailli au dernier moment ou que la cible ait bougé. Réglez les détails avec le Modérateur de Jeu.

Tir dans la foule

Utiliser une ATTAQUE PRÉCISE pour toucher une cible en particulier dans une foule avec une attaque à distance. Sinon, c'est un membre aléatoire de la foule qui est touché.

| Modificateurs de combat | | | |
|--|--|---|--|
| Circonstances | bonus de +20% | pénalité de -20% | pénalité de -40% |
| Portée | Tir à bout portant (3 mètres ou moins) | Au-delà de la portée de base (jusqu'à 2x) | Au-delà de la portée de base x2 (jusqu'à 5x) |
| Dissimulation ou visibilité inhabituelle de la cible | Utilisation d'une lunette pour viser lors d'une attaque à distance | Mauvaise visibilité due à la fumée ou à l'obscurité | Peu ou pas de visibilité |
| Attaque précise ou attaque de zone | Arme explosive | Cible à moitié couverte ou plus petite qu'un corps humain | Cible quasi totalement couverte ou très petite |
| État de la cible - Attaque à distance | Cible totalement immobile | Cible en position couchée ou courant | Cible se déplaçant très rapidement |
| État de la cible - Attaque de mêlée | Cible immobilisée ou totalement immobile | Cible se déplaçant rapidement (par exemple en courant) | Cible se déplaçant très rapidement |
| État de l'attaquant | Viser soigneusement un tour complet | Souffrant d'une irritation ou épuisé | Souffrant de gaz corrosifs ou assommé |

Jets de défense

L'esquive et le combat au corps à corps (à mains nues ou avec des armes de mêlée) sont des jets de compétences qui protègent votre Protagoniste en s'opposant à un autre jet d'attaque.

Esquive et riposte

Lors d'un tour, votre Protagoniste peut esquiver ou riposter à une attaque ayant lieu avant ou au même rang d'initiative (DEX) que votre Protagoniste. Si vous le faites, cela devient l'action unique de votre Protagoniste pour ce tour. Un Protagoniste qui a déjà effectué une autre action pendant ce tour ne peut pas esquiver ou riposter avant le tour suivant.

Un jet d'Esquive s'oppose à *toutes les* attaques au corps à corps de ce tour. Il permet à votre Protagoniste de se mettre à couvert pour esquiver toutes les attaques à distance de ce tour si le couvert est proche. L'esquive n'inflige jamais de dégâts.

Riposter bloque *toutes les* attaques au corps à corps de ce tour. Si vous gagnez l'opposition, vous ne subissez aucun dégât. Elle ne vous protège pas contre les attaques à distance, sauf si vous êtes suffisamment proche pour éloigner l'arme en question. Lors de votre jet de riposte, choisissez une action

offensive - **ATTAQUE, ATTAQUE PRÉCISE, DÉSARMEMENT, ou IMMOBILISATION** - contre un seul attaquant. Si votre jet bat celui de l'attaquant, votre Protagoniste ne subit aucun dégât et l'action de votre Protagoniste affecte l'attaquant.

Pour pouvoir esquiver ou riposter, votre Protagoniste doit savoir qu'une attaque se prépare et être physiquement capable de la bloquer ou de l'esquiver. Si votre Protagoniste est immobilisé, si l'attaque se produit avant qu'il ne s'en rende compte, ou si votre Protagoniste ne peut pas voir ou entendre l'attaquant, votre Protagoniste ne peut pas esquiver ou riposter.

Esquiver les attaques à distance

Un jet d'esquive ordinaire permet d'éviter une attaque à distance lente, comme une flèche ou une arme lancée.

Personne ne peut réagir aussi vite que les balles et les éclats d'obus, mais votre Protagoniste peut utiliser l'esquive pour se mettre à l'abri. Si votre Protagoniste est suffisamment proche pour se mettre à couvert et qu'il sait qu'un tir ou une explosion est imminent, faites un jet d'Esquive pour qu'il se mette à couvert. S'il n'y a pas de couverture, l'esquive ne sert à rien. C'est la raison pour laquelle les gens deviennent nerveux lorsque les armes à feu sont de sortie.

Défendre après avoir attaqué

Lorsque votre tour arrive, déclarez l'action de votre Protagoniste - **ATTAQUER, TIRER, DÉSARMER OU IMMOBILISER** - et lancez le dé. Votre Protagoniste ne peut blesser, désarmer ou immobiliser qu'une seule cible par tour (l'attaque peut blesser d'autres personnes, mais toutes les attaques n'ont qu'une seule cible).

Un jet d'attaque, de désarmement, d'immobilisation ou d'attaque précise s'oppose également à chaque jet de **Combat à mains nues** ou **d'Armes de Mêlée** contre votre Protagoniste jusqu'à sa prochaine action. Si une attaque ne réussit pas à vaincre votre jet, elle ne fait aucun dégât.

Pour s'opposer à une attaque, votre Protagoniste doit savoir que l'attaque se prépare. Pour cela, il doit voir ou entendre l'attaquant. Le Protagoniste doit *également* être physiquement capable de bloquer l'attaque, s'il s'agit d'une attaque en mêlée. Un Protagoniste immobilisé ne peut pas se défendre, pas plus qu'un Protagoniste qui a déjà réussi à immobiliser une cible.

Un jet d'attaque effectué avec une arme à distance ne s'oppose pas au jet d'attaque de votre Protagoniste.

Dégâts

Le combat consiste à infliger des dégâts. Chaque arme ou attaque a une valeur de dégâts mesurée en dés. Lorsqu'une attaque touche, on lance les dés de dégâts de l'arme et on soustrait le résultat aux Points de vie de la cible.

BONUS DE DOMMAGES : Une Force élevée ou faible modifie les dégâts des attaques à mains nues et au corps à corps, jusqu'à un minimum de 0 :

| | | | | |
|---|-----|------|-------|-------|
| >> bonus de dégâts du score de FOR | | | | |
| 1—4 | 5—8 | 9—12 | 13—16 | 17—18 |
| -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |

ÉTOURDISSEMENT : Les attaques étourdissantes handicapent et affaiblissent. Lorsqu'il est étourdi, votre Protagoniste ne peut pas agir. Lorsque c'est le tour de votre Protagoniste, vous pouvez tenter un test de **CON×5** pour récupérer et agir normalement au prochain tour. Si une seule attaque inflige la moitié ou plus des PV de votre Protagoniste, il est automatiquement étourdi.

INCONSCIENCE : Si votre Protagoniste est réduit à 2 PV ou moins, il tombe inconscient. Un Protagoniste inconscient est sans défense et peut être tué par une seule attaque sans avoir à effectuer de jet de dé. À 3 PV ou plus (ou après une heure), le Protagoniste reprend conscience.

BLESSURE PERMANENTE : Chaque fois que votre Protagoniste est réduit à 2 PV ou moins, faites un test de **CON×5**. Un échec indique une blessure permanente. Le Modérateur de Jeu choisit une caractéristique qui sera réduite de façon permanente par le chiffre du dé à dix faces le plus bas du test **CON×5** échoué. Les caractéristiques ne peuvent être réduites de cette manière que jusqu'à un score minimum de 3. Si la FOR ou la CON baissent, ajustez les PV en conséquence.

MORT : Si une attaque voit votre Protagoniste atteindre 0 PV, il ou elle est mort(e). Les PV ne descendent pas en dessous de 0.

Règle optionnelle : Autres blessures permanentes

À la discrétion du Modérateur de Jeu, une blessure permanente peut avoir un effet autre que la perte de caractéristique : un malus permanent qui ne peut être corrigée par une opération chirurgicale. En général, il s'agit d'une pénalité de -20% qui s'applique dans certaines circonstances. Voici quelques possibilités.

Règle optionnelle : Autres blessures permanentes

PARTIELLEMENT AVEUGLE : Le Protagoniste subit une pénalité de -20% à tous les tests nécessitant une bonne vue.

SURDITÉ PARTIELLE : Le Protagoniste subit une pénalité de -20% à tous les tests nécessitant une bonne audition.

BRAS ESTROPIÉ OU AMPUTÉE : Le Protagoniste subit une pénalité de -20% à tous les tests nécessitant deux mains.

JAMBE ESTROPIÉE OU AMPUTÉE : Le Protagoniste subit une pénalité de -20% à tous les tests nécessitant un mouvement.

Soins

Il existe quatre types de soins : *Réanimation, Stabilisation, Traitement, et Récupération.*

RÉANIMATION : Il est parfois possible de réanimer un personnage donné pour mort. Si le Modérateur de Jeu dit que la réanimation est possible, quelqu'un doit faire un jet de **Premiers secours**. Ces soins doivent être réalisés dans les (valeur de CON) minutes après le "décès" de la victime. Si le jet réussit, la victime regagne 1D4 PV (doublé pour un succès critique). En cas d'échec, la victime meurt et ne peut être réanimée.

STABILISATION : Stabiliser un personnage blessé est possible en réussissant un jet de **Premiers soins**. Sur un succès, le personnage est immédiatement soigné de 1D4 PV. Un succès critique double le montant des soins ; un échec critique *inflige* 1D4 points de dégâts. Une fois que votre Protagoniste a reçu des premiers soins - réussi ou échoué - il ne peut plus en bénéficier jusqu'à ce qu'il subisse à nouveau des dégâts.

TRAITEMENT : Un traitement est prodigué par des professionnels dans un lieu propre et calme, avec un éventail complet de matériel et de fournitures médicales. Un médecin peut alors tenter un test de Chirurgie ou de Médecine une fois par semaine : Chirurgie pour les soins critiques des blessures graves ; Médecine pour les poisons, les maladies et les soins continus. Si le traitement est réussi, le patient récupère 1D4 PV. Ce nombre est doublé en cas de critique, tandis qu'un échec critique inflige 1D4 PV de dégâts. À la discrétion du Modérateur de Jeu, le fait d'avoir du matériel ancien ou des médicaments de mauvaise qualité peut entraîner une pénalité.

Récupération : Avec le temps, le corps humain se rétablit. Un patient qui se repose dans un endroit sûr, avec de la nourriture et de l'eau en suffisance, peut tenter un **CON×5** une fois par jour pour récupérer 1 PV (en plus des PV récupérés grâce au traitement médical). Sur un succès critique, le patient récupère 1D4 PV; sur un échec critique, le patient perd 1 PV.

Complications

Après un traitement en milieu médical suite à une blessure grave, et jusqu'à ce que le patient ait récupéré tous les points de vie perdus, entreprendre une activité physique intense (n'importe quelle caractéristique ou test de compétence physique) inflige 1D4 PV de dégâts : les points de sutures lâchent, les os brisés ne se ressoudent pas ou encore la fièvre s'installe.

Récupération des points de caractéristique

Sauf avis contraire du Modérateur de Jeu, les points de caractéristique temporairement perdus sont rétablis à raison de 1 point par jour.

Tableau d'exemples d'armes

| >> Armes de mêlée | |
|--|--------|
| Exemples d'armes | Dégâts |
| Mains nues ou pieds | 1D4-1* |
| Poing américain ou botte à bout d'acier | 1D4* |
| Couteau ordinaire ou hachette | 1D4* |
| Couteau de combat, corde à piano ou matraque | 1D6* |
| Tomahawk, machette ou batte de baseball | 1D8* |
| Epée large | 2D6* |

| >> armes à distance | | | |
|----------------------------------|-------------|------------------------|----------------|
| Exemples d'armes | Compétence | Dégâts | Portée de base |
| Arbalète | Armes à feu | 1d8+2 | 50 mètres |
| Pierre lancée | Athlétisme | 1d4* | 20 mètres |
| Couteau lancé | Athlétisme | 1D4* | FORx1,5 mètres |
| Lance | Athlétisme | 1D8* | FORx5 mètres |
| Grenade | Athlétisme | Létalité 12%, 4 mètres | FOR x 3 mètres |

*Un bonus de dégâts est ajouté pour cette arme

| >> Armes à feu | | |
|-----------------------------|--------|----------------|
| Exemples d'armes | Dégâts | Portée de base |
| | | |

| | | |
|--|---|--|
| >> Armes à feu | | |
| Derringer | 1D8 | 5 mètres |
| Pistolet moyen | 1D10 | 15 mètres |
| Pistolet gros calibre | 1d10+2 | 10 mètres |
| Fusil | 1D12+2 [Perforation d'armure 3] | 60 mètres |
| Shotgun (bout portant) | 2D10 | 50 mètres (dégâts normaux jusqu'à 10 mètres ; réduits à 1D10 pour 10-20 mètres réduits à 1D6 pour 20 mètres et plus) |
| Thompson | Létalité 10%, 1 à 3 mètres de rayon selon le tir sélectif, Perforation d'armure 5 | 40 mètres (80 sur trépied) |
| Mitrailleuse première guerre mondiale (montée) | Létalité 20%, 3 mètres de rayon, Perforation d'armure 5 | 140 mètres |

| | | | |
|------------------------------|---------------------|----------|--------------------|
| >> Tir sélectif | | | |
| Mode de tir | Munitions utilisées | Létalité | Rayon de mortalité |
| Rafale courte | 3 | 10% | Aucun |
| Rafale longue | 5 | 10% | 1 mètre |
| Barrage court | 10 | 10% | 2 mètres |
| Barrage Long | 20 | 10% | 3 mètres |

| | | | |
|---------------------------|------------------------|----------|----------|
| >> Explosifs | | | |
| Exemple | Compétence | Létalité | Portée |
| Bâton de dynamite | Entraînement militaire | 15% | 1 mètre |
| Bombe artisanale | Entraînement militaire | 20% | 2 mètres |

Score de létalité

Certaines attaques infligent des dommages qui dépassent largement les capacités de survie d'un humain. Une rafale de mitrailleuse lourde ou un obus d'artillerie ne font qu'une bouchée de l'être humain. Plutôt que de lancer des quantités de dés pour les dégâts ou plusieurs attaques distinctes, une arme de ce type a un score de létalité.

Lorsqu'une attaque est portée avec une arme ayant un score de létalité, il y a une chance que la cible soit tuée purement et simplement. Au lieu d'infliger des dégâts normaux, lancez les dés et comparez le résultat au score de létalité de l'arme. Si le test est réussi, la cible tombe immédiatement à 0 PV. Si le test échoue, additionnez les deux dés comme s'il s'agissait de D10 individuels (0 valant 10) et appliquez *le résultat* comme dégâts aux PV de la cible.

Les jets de létalité ne font pas de réussite ou d'échec critique, mais le jet d'attaque peut en faire. Si le jet d'attaque est un succès critique, le score de létalité est doublé, et les dégâts en PV sont doublés si le test échoue.

Rayon de mortalité

Certains types d'effets particulièrement destructeurs ne détruisent pas une seule cible mais s'étendent sur une zone entière (généralement circulaire) - la taille de l'effet est mesurée par le rayon de mortalité.

Si une arme a un Rayon de mortalité, une attaque réussie inflige un jet de létalité à chaque personnage se trouvant dans ce rayon. Le centre du Rayon de mortalité est la cible initiale de l'attaque.

Pourquoi des scores de létalité ?

Le score de létalité remplace la nécessité de lancer plusieurs attaques distinctes et des quantités de dés pour les dégâts. Sans elle, une attaque qui inflige des dégâts considérables pourrait nécessiter plusieurs attaques et jets de dégâts distincts pour toucher de nombreuses cibles différentes. Au milieu d'un combat, une telle quantité de jets rompt la tension.

Si toutefois vous préférez lancer les dégâts "à l'ancienne", comptez 1D6 points de dégâts pour chaque 3% de létalité. Ainsi, une arme avec 35 % de létalité inflige 12D6 PV de dégâts.

Avec les armes explosives, les attaques avec un Rayon de mortalité n'ont pas besoin d'être aussi précises que les attaques ordinaires ; il suffit de viser une zone de manière à ce que la cible soit dans le rayon de mortalité. Cela ajoute +20% aux chances de toucher.

Un jet d'attaque raté signifie que l'arme tombe au-delà de la zone initialement prévue et que le rayon de mortalité ne s'applique pas sur la cible. L'attaque ne fait aucun dégât, mais peut tout de même neutraliser des cibles (voir **LA PEUR AU COMBAT**). C'est au Modérateur de Jeu de décider si une attaque ratée avec un rayon de mortalité implique des dommages collatéraux non désirés.

PLUSIEURS CIBLES : Une attaque unique avec un rayon de mortalité affecte généralement tout le monde dans le rayon. Selon la situation et l'environnement, le Modérateur de Jeu peut décider qui est touché.

Le Modérateur de Jeu peut laisser les joueurs lancer les jets de Létalité pour les PNJ afin d'accélérer les choses. Mais en réalité, vous n'avez besoin de faire un jet de létalité que pour les personnages suffisamment importants. Etant donné qu'un jet de létalité raté inflige entre 2 et 20 points de dégâts, on peut supposer que la plupart des humains pris dans un Rayon de Létalité sont soit morts, soit incapables d'agir.

Tir sélectif

Certaines armes, comme les mitraillettes et les fusils d'assaut, sont dotées d'un système de tir sélectif. Le tireur choisit la manière dont il l'utilise ; chaque pression sur la gâchette peut déclencher un tir unique, une rafale courte, une rafale longue, un barrage court ou un barrage long. Une arme réglée pour des tirs uniques attaque normalement. Une rafale ou un barrage induit une valeur de létalité.

Une rafale courte tire trois balles en une seule pression sur la gâchette. Elle affecte une seule cible. Une rafale longue tire cinq balles avec un rayon d'action de 1 mètre. Les rafales courtes et longues vident le chargeur plus rapidement, mais couvrent un plus grand rayon d'action. Certaines armes à feu ne permettent que des tirs uniques ou des rafales courtes ("rafales de trois balles").

Explosions

Si votre Protagoniste veut mettre hors service ou détruire une structure ou un véhicule, un explosif ou une autre forme d'attaque mortelle peut être sa meilleure chance. Ces gros objets ont leurs propres points de vie (voir **VÉHICULES**, page 65), et ils sont considérés comme des cibles énormes (voir **ÉNORME** page 54).

Par exemple, si votre Protagoniste veut ouvrir le coffre-fort d'une maison, il peut essayer de lancer une grenade. Le MJ peut décider que le coffre-fort a 20 PV et une armure de 10. En supposant que la grenade atterrisse de telle sorte que le coffre se trouve dans son rayon d'action (10 mètres de l'endroit où elle atterrit), le coffre subira des dégâts. Comme l'objet est traité comme une cible ÉNORME, les 15% de dégâts de Létalité se traduisent par des dégâts automatiques de 15 PV réduits par l'Armure à 5 PV. Ainsi, même si l'explosion fait beaucoup de bruit, le coffre n'est qu'au percé qu'au quart de sa résistance. Il est temps d'aller chercher d'autres grenades.

La peur au combat

Pour la plupart des gens, le fait d'être impliqué dans un combat est intrinsèquement effrayant. Cependant, certains types d'attaques qui dévastent une zone entière sont particulièrement terrifiants. Face à une telle destruction - qu'elle soit le fait d'une arme banale (par ex, les tirs automatiques d'un fusil d'assaut) ou de quelque chose de surnaturel, l'instinct primaire se met en marche pour empêcher la personne de se mettre en danger de mort.

Le MJ peut décider qu'une attaque infligeant des dégâts massifs est **Terrifiante**. Tout personnage qui cherche sciemment à pénétrer dans une zone ciblée par une telle attaque hésite et risque de se jeter au sol – *même si l'attaque ne réussit pas*. La seule façon de dominer cette terreur primitive est de sacrifier volontairement 1 point de SAN.

Les attaques susceptibles d'être considérées comme Terrifiantes sont les suivantes :

- Attaques (usuelles ou surnaturelles) qui infligent des dégâts Létaux à une zone,
- Attaques dont on a déjà vu qu'elles infligeait des effets surnaturels nécessitant un test de SAN,
- Tout autre élément qui, selon le MJ, pourrait susciter une peur extrême chez les combattants.

Notez que ces effets ne s'appliquent pas à un combattant qui ne sait pas qu'il s'égare dans une zone ciblée par une attaque Terrifiante : en cas de doute faite un jet de **Vigilance**.

Un personnage habitué à la violence (voir **S'HABITUER À LA PERTE DE SAN**) ne perd pas de SAN pour avoir bravé une attaque provoquant la terreur. Pour les PNJ, il est plus facile de supposer que l'humain moyen se jette à terre lorsqu'il est confronté à de telles attaques. Seuls les ennemis fous, endurcis ou fanatiques résistent à une peur aussi intense.

Règle optionnelle : Créer la terreur par un feu nourri

Normalement, les armes à distance ordinaires ne font pas assez de dégâts pour inspirer la terreur. Que se passe-t-il si plusieurs combattants s'associent pour concentrer des tirs simultanés - dont aucun n'inspire la terreur - sur un seul point ?

Dans ce cas, le MJ peut décider que l'effet combiné est suffisant pour créer une zone circulaire de 1 mètre de rayon centrée sur le point de tir concentré.

Tous les combattants qui tirent sur ce point font un jet d'attaque - si la majorité réussit, aucun dégât n'est infligé mais la zone désignée est traitée comme induisant la terreur. Si un ou plusieurs des attaquants obtiennent un critique sur leur jet, une cible aléatoire dans la zone est touchée avec des dégâts normaux *et* toutes les autres personnes présentes dans la zone sont affectées par l'effet de terreur. Si moins de la moitié des attaquants ont réussi leur jet, aucun dégât n'est infligé *et* aucune terreur n'est appliquée.

En règle générale, pour qu'une concentration de petites attaques soit considérée comme créant un effet de terreur, la somme de leurs dégâts maximums individuels doit être d'au moins 30PV

Règle optionnelle : Créer la terreur par un feu nourri

(c'est-à-dire trois attaques infligeant chacune 1D10 ou cinq attaques infligeant chacune 1D6). Toute coordination de deux attaques ou plus ayant des effets létaux est également considérée comme une attaque terrifiante.

Protection au combat

Nous avons vu comment blesser, tuer et démembrer des cibles, mais comment les protéger ?

Il existe cinq niveaux de protection, niveaux qui déterminent la facilité avec laquelle un Protagoniste ou une autre créature peut être blessé, indépendamment de sa capacité à s'écarter d'une ligne de tir.

Fragile

Les cibles Fragiles tombent instantanément à 0 PV si elles subissent *des* dégâts causés par une tentative délibérée de les blesser. Un humain sans défense est fragile et peut, à la discrétion du Modérateur de Jeu, être réduit à 0 PV en une seule attaque sans avoir à lancer de dé.

Exposé

Exposé est la protection par défaut pour les humains et de nombreuses créatures. Cela signifie que la cible est consciente du danger et qu'elle essaie de l'éviter, mais qu'elle ne dispose d'aucune protection réelle. Les attaques fonctionnent normalement contre les cibles exposées.

Protégé

Être *Protégé* réduit les dégâts des attaques. Chaque armure ou blindage a une valeur d'armure qui réduit les dégâts des attaques. Par exemple, "Armure 5" signifie que les dégâts infligés sont réduits de 5 points.

Les armures se présentent sous deux formes : *les armures corporelles* et les *couverts*. Ils réduisent tous deux les dégâts des attaques ordinaires, mais ont des effets différents sur les attaques ayant un score de Létalité. Si vous avez plus d'une source d'armure (par exemple, si vous portez un gilet pare-balles derrière un mur), additionnez-les.

Certaines armes sont perforantes, ce qui a pour effet de réduire l'armure (voir **ARMES PERFORANTE**). De plus, les dégâts résultant d'effets entièrement surnaturels (par exemple, l'énergie mystique ou les attaques psychiques des entités du Mythe, ou les dégâts générés par des rituels) ignorent complètement l'armure. Dans les cas où il n'est pas clair si une armure traditionnelle doit protéger contre les dégâts infligés par des moyens extraterrestres, c'est le MJ qui décide.

ARMURE CORPORELLE : Une armure corporelle réduit les dégâts d'une attaque ordinaire de sa valeur d'armure. Elle protège contre les dégâts d'un jet de Létalité raté, mais n'offre aucune protection contre un jet de Létalité réussi.

COUVERT : Se mettre à couvert signifie exploiter un objet solide comme armure contre une attaque. Le couvert protège mieux qu'un gilet pare-balles. Si vous êtes à couvert contre une attaque avec un score de Létalité, le jet de Létalité échoue automatiquement, mais inflige tout de même la somme des dés comme dégâts. Soustrayez la valeur d'armure du couvert de ces dégâts pour obtenir les PV perdus. Et si vos Protagonistes sont complètement enfermés dans une structure ou un moyen de transport ? Il s'agit bien d'une couverture, mais c'est le Modérateur de Jeu qui décide. Il se peut qu'ils subissent des dégâts réduits par la couverture, ou qu'ils ne subissent aucun dégât jusqu'à ce que le couvert soit détruit. Le fait d'être à couvert n'immunise pas les Protagonistes contre la terreur du combat (voir **LA PEUR AU COMBAT**). Si votre Protagoniste est terrorisé, sa prochaine action doit être de se cacher derrière ce couvert au lieu d'attaquer.

| Armure | Indice d'armure |
|--|-----------------|
| Robes épaisses ou veste en cuir | 1 |
| Manteau long (Trench coat) | 2 |
| Mur ou porte épaisse ; gilet doublé d'acier | 5 |
| Carrosserie de véhicule | 6 |
| Mur épais, béton, petit rocher ; blindage léger véhicule | 10 |
| Mur renforcé, gros rocher ou sac de sable | 15 |
| Mur de béton ou de brique très épais | 20 |

Cible Massive

Une cible massive perd des points de vie suite à des dégâts d'armes, comme d'habitude. Mais les scores de létalité n'affectent pas ces créatures massives de la même manière qu'une cible de taille

humaine. Au lieu de cela, une attaque de Létalité inflige un nombre de points de vie égal au score de létalité.

Transcendant

Les entités transcendantes sont immunisées contre les dommages physiques. Cela peut signifier qu'elles existent en partie dans des dimensions que nous percevons à peine, ou qu'elles sont tellement denses que des dégâts conventionnels ne peuvent pas les blesser.

Rien sur cette Terre n'est Transcendant. Ce n'est que par l'utilisation de techniques surnaturelles, sous des conditions très précises et spéciales, que des humains peuvent devenir transcendants.

| >> Résumé de la protection au combat | | | |
|--------------------------------------|--|--|--|
| Statut de la cible | Effet des dommages normaux | Effet de la réussite sur la Létalité | Effet de l'échec sur la Létalité |
| Fragile | Réduit à 0 PV | Réduit à 0 PV | Réduit à 0 PV |
| Exposé | Lancez les dégâts. Si elle est blindée, soustrayez la valeur de l'armure aux dégâts. | Réduit à 0 PV | Ajoutez les dés de Létalité pour déterminer les dégâts. Si elle est blindée, soustrayez la valeur de l'armure des dégâts |
| Derrière un couvert | Lancez les dégâts. Soustrayez la valeur d'armure du couvert aux dégâts. | Ajoutez les dés de Létalité pour déterminer les dégâts. Soustrayez la valeur d'armure du couvert aux dégâts. | Ajoutez les dés de Létalité pour déterminer les dégâts. Soustrayez la valeur d'armure du couvert aux dégâts. |
| Énorme | Lancez les dégâts. Si elle est blindée, soustrayez la valeur de l'armure aux dégâts. | Prenez la valeur de Létalité comme valeur de dégâts. Si elle est blindée soustrayez la valeur d'armure des dégâts. | Prenez la valeur de Létalité comme valeur de dégâts. Si elle est blindée soustrayez la valeur d'armure des dégâts. |
| Transcendant | Aucun dégât | Aucun dégât | Aucun dégât |

Armes perforantes

Une arme perforante réduit la valeur d'armure d'une cible d'un certain nombre de points. Si la description de l'arme indique qu'il s'agit d'une arme perforante, elle précise normalement aussi la réduction - si aucun chiffre n'est donné, on considère que l'attaque réduit l'armure effective de 5 points.

Règles optionnelles spécifiques pour les armes

Il existe une variété stupéfiante d'armes à feu et d'armements personnels. Leur utilité dans les aventures peut être limitée, bien sûr, en fonction de ce à quoi les Protagonistes sont confrontés.

Les principales statistiques de jeu relatives aux différents types d'armes se trouvent dans le tableau d'exemples d'armes à la page 50. La disponibilité d'une classe d'armes dépend de la rareté des ressources en armes dans le contexte particulier du jeu (voir la section précédente).

Voici quelques règles particulières pour les Protagonistes qui ont accès à des armes courantes des années 20-30.

Dissimulation des armes

Les couteaux et les pistolets peuvent être dissimulés sous des vêtements ordinaires. Une personne cherchant délibérément une arme cachée peut utiliser sa **Vigilance** pour la repérer. Un pistolet lourd ou un couteau particulièrement grand confère un bonus de vigilance de +20%.

Un Protagoniste portant un pardessus ou un cache poussière peut tenter de dissimuler une arme plus grosse comme une mitraillette, un fusil à canon scié, ou une arme de mêlée plus grosse (par exemple, une hachette ou une machette) sans induire de bonus au jet de Vigilance adverse.

Il n'y a aucun moyen de dissimuler un fusil de taille normale ou une arme de mêlée de grande taille.

Armes de corps à corps

Les attaques à mains nues, comme les coups de poing, les coups de pied et l'étranglement, utilisent la compétence **Combat à mains nues**. Toutes les armes de mêlée utilisent la compétence **Armes de mêlée**.

Armes à distance primitives

Les armes à distance anciennes avec lesquelles on vise (par exemple, les arbalètes, les arcs et les frondes) utilisent la compétence **Armes à feu** même s'il ne s'agit pas d'armes à feu. Toutes ces armes nécessitent des munitions (flèches, carreaux, etc.) et sont inutilisables si la réserve de munition est épuisée. Les armes primitives qui sont projetées (par exemple, les lances) utilisent la compétence **Athlétisme**.

Armes à feu

Selon l'époque et le lieu où se déroule le jeu, les Protagonistes peuvent avoir facilement accès à toute une série d'armes à feu.

Pistolets

Les pistolets légers tirent des cartouches de faible puissance et sont d'une utilité limitée, même contre les humains. Les pistolets moyens sont les armes de poing standard des forces de l'ordre et de l'armée partout dans le monde. Ils tirent des cartouches moyennement puissantes. La plupart des revolvers peuvent tirer six coups, mais certains modèles récents en tirent sept ou huit. Les revolvers de poche n'en contiennent parfois que cinq. Il existe une grande variété de capacités pour les chargeurs de pistolets semi-automatiques, mais 15 est la capacité typique, bien que 17 ou même 20 ne soient pas rares. Les pistolets de gros calibre en contiennent souvent moins. Pour un pistolet lourd, le chiffre typique est de huit.

Fusils à pompe (shotgun)

Un fusil à pompe standard tire cinq coups, bien qu'il existe des fusils avec des chargeurs permettant huit coups ou plus. Les fusils de chasse à double canon ont une capacité d'un coup par canon et peuvent tirer avec les deux canons sur une même cible avec un seul jet d'attaque. Les fusils de chasse peuvent tirer des plombs (une série de petits projectiles), des balles (une seule balle lourde) ou des munitions "non létales" telles que des balles à grenaille, des balles de matraque ou des balles en caoutchouc.

CÔNE DE PLOMB : Accorde un bonus de +20% au toucher à toutes les distances : à bout portant en raison de la proximité de la cible (cf **MODIFICATEURS D'ATTAQUE**) et au-delà en raison de la dispersion des projectiles. Si la cible a une valeur d'armure en raison d'une armure ou d'un couvert, ce bonus est doublé.

TIRER AVEC LES DEUX CANONS : Vous pouvez tirer avec les deux canons d'un fusil de chasse à double canon sur une cible avec un seul jet d'attaque. Cela inflige +1D8 de dégâts supplémentaires jusqu'à la portée de base. Il n'y a pas de dégâts supplémentaires au-delà de la portée de base dans ce cas.

AUTRES CALIBRES : Les règles ci-dessus supposent un fusil de chasse standard de calibre 12. Modifiez les dégâts de +2 pour un calibre plus lourd ou de -2 pour un calibre plus léger.

Pistolets-mitrailleurs Thompson (Tommy Guns)

Les pistolets-mitrailleurs Thompson — surnommés « *balais de tranchée* » ou « *machines à écrire de Chicago* » — tirent en rafales automatiques, mais sont souvent également capables de tir semi-automatique. En mode semi-automatique, l'arme inflige des dégâts ordinaires ; en mode automatique, on utilise son score de létalité (*voir SCORE DE LÉTALITÉ*).

Fusils et carabines

Les fusils tirent des cartouches plus puissantes que les pistolets, ce qui leur confère une meilleure pénétration, une portée accrue et infligent des blessures plus graves. En contrepartie, ils sont également plus encombrants.

Dans les années 20-30, la plupart des fusils sont à chargement par la culasse et à verrou. Ces armes doivent être réarmées manuellement après chaque tir, ce qui ralentit la visée. Une attaque avec ce type d'arme effectuée **au tour immédiatement suivant un tir précédent** subit un **malus de -20 %**. De plus, **l'action de viser n'apporte aucun avantage** au tour suivant un tir avec un fusil de ce type.

Munitions inhabituelles

Munitions spéciales :

La plupart des munitions des armes à feu ci-dessus utilisent les valeurs de dégâts standard indiqués. Il existe cependant des munitions spéciales.

BALLES EXPRESS (à pointe creuse) : À la fin du XIX^e siècle, ces balles furent commercialisées comme des cartouches plus légères – leur extrémité étant creuse – ce qui augmentait leur vitesse. Elles se sont également révélées capables de provoquer des traumatismes plus importants, mais au détriment de leur capacité de pénétration. Une balle Express (pointe creuse) inflige **+1 dégât**, mais **toute armure est deux fois plus efficace contre elle**. À l'origine conçues pour les fusils, ces balles ont également été produites pour des pistolets de gros calibre.

Mitrailleuses et Artillerie de la Première Guerre mondiale

Beaucoup de choses surnaturelles auxquelles les protagonistes sont confrontés sont des perversions incompréhensibles des lois de la physique, pas plus vulnérables aux explosions qu'aux crucifix. Cela n'empêche jamais les protagonistes d'essayer.

La portée de base des mitrailleuses de la Première Guerre mondiale peut sembler élevée, mais n'a de sens que dans leur utilisation avec leur rayon de létalité. Autrement dit : on ne peut pas viser une cible précise avec ces armes. Ces armes utilisées sans leur trépied voient leur portée de base réduite de moitié.

Les canons navals et les canons de campagne sont des équipements spécialisés qui nécessitent d'avoir au moins 40 % dans la compétence Entraînement militaire pour être utilisés de manière relativement sûrs. Leur utilisation exige également une équipe complète de personnel militaire entraîné. Les tests de compétence nécessaires pour viser avec précision une horreur du Mythe avec l'une de ces armes doivent être déterminés par le MJ en fonction de la situation. Il est concevable qu'un coup porté par un obus lancé par un canon de gros calibre inflige une létalité de 25 % sur une zone de mortalité de 8 mètres de rayon. Une erreur ou un tir accidentel pourrait être tout aussi dévastateur pour l'équipe opérant l'arme.

Armes à effets spéciaux

Certains types d'armes ont d'autres effets que de simplement infliger des dégâts.

Gaz moutarde et gaz phosgène

Ces formes terrifiantes de guerre chimique étaient couramment utilisées par les deux camps lors de la Première Guerre mondiale. L'exposition à ces gaz provoque des dégâts horribles, qui sont traités comme une forme d'empoisonnement (Voir le tableau). Les masques à gaz militaires constituent une défense efficace, bien qu'encombrante. Toute personne portant un tel masque subit une pénalité de -20 % aux tests de Vigilance et de Recherche.

Autres menaces

Le monde est plein de menaces, le combat n'est pas la seule chose qui peut tuer un Protagoniste.

Poison et maladie

Chaque poison ou maladie est défini par deux valeurs : *Vitesse* et *Dégâts*.

Vitesse indique la rapidité avec laquelle le poison ou la maladie inflige des dégâts. Un poison inflige des dégâts une fois, puis disparaît de l'organisme de votre Protagoniste. Une maladie nécessite une série de tests de CON pour résister aux dégâts.

Les Dégâts sont la perte ordinaires de PV d'une maladie, tandis que les poisons ont une valeur de létalité.

POISONS : Un poison a un score de létalité. Si le jet de létalité échoue, la victime fait un test de CON×5 pour résister aux dégâts. En cas de succès, les dégâts sont réduits de moitié, et en cas de succès critique, la victime ne perd que 1 PV. Un échec double les dégâts. Une hospitalisation (de fortune ou autre) accorde +20% au test de CON de la victime.

MALADIES : Les maladies infligent des dégâts sur les PV. Si votre Protagoniste réussit un test de CON×5, il subit la moitié des dégâts et se remet de la maladie. En cas d'échec, il subit des dégâts complets et doit refaire le test de CON×5 après un nouvel intervalle de *Vitesse*. Un test de CON raté double les dégâts. Tant qu'il est sous l'effet d'une maladie, le Protagoniste ne peut pas regagner de points de vie. Une hospitalisation accorde un bonus de +20% au test de CON. Les maladies graves peuvent entraîner une pénalité au test de CON.

| >> poisons naturels | | | | | |
|---------------------|--------------|---------|----------|-----------|------------|
| Poison | Voie d'accès | Vitesse | Létalité | Symptômes | Antidote ? |

| | | | | | |
|--|-------------------|------------|-----|--|-----|
| >> poisons naturels | | | | | |
| Venin d'araigné | Morsure | 1D6 heures | 5% | Douleur, frissons, nausées ; éventuellement nécrose | Oui |
| médicament dangereux administré par manque de compétence | Variable | 1D6 heures | 5% | Habituellement, douleur, diarrhée, convulsions ou asphyxie | Oui |
| Arsenic | Ingestion | 1D6 heures | 10% | Douleur, diarrhée, crampes | Non |
| Venin de scorpion ou de serpent à sonnette | Morsure ou piquet | 1D6 heures | 10% | Douleur, faiblesse, hémorragie, convulsions | Oui |

| | | | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|-----------------|----------|---------------------------------------|---|
| >> Poisons manufacturés | | | | | |
| Poison | Voie d'accès | Vitesse | Létalité | Symptômes | Antidote ? |
| Phosgène/Gaz moutarde | Inhalation | 2D6 heures | 15% | Cloques, toux sanguinolante, asphyxie | Non |
| Acide Prussion | Inhalation, Ingestion | 1D6 tours | 20% | Asphyxie | Non, mais quelques traitements existent |
| Strychnine | Inhalation, Ingestion, Contact | 1D10+10 minutes | 10% | Convulsions, paralysie, asphyxie | Non |

| >> Exemples de maladies | | | | | | |
|--------------------------------------|---|-----------|-------------------------|--------|--|---------------------------------------|
| Maladie | Mode de propagation | Vitesse | Pénalité au test de CON | Dégâts | Symptômes | Remède |
| Méningite bactérienne | Voies aériennes | 1D6 jours | -40 | 1D4 | Raideur de la nuque, nausées, confusion | Antibiotiques |
| Pneumonie bactérienne | Inhalation | 1D6 jours | Aucun | 1D6 | Toux, fièvre, frissons | Antibiotiques |
| Gangrène | Plaies sales | 1D6 jours | -20 | 1D4 | Décoloration, suintement, engourdissement | Antibiotiques, excision ou amputation |
| Peste | Piqûre de puce (peste bubonique), inhalation (peste pulmonaire) | 1D6 jours | Aucun | 1D6 | Fièvre, frissons, gonflement de ganglions lymphatiques, toux (en cas de pneumonie), état de choc | Antibiotiques |
| Petite vérole | Exposition à une personne infectée | 2D6 jours | -40 | 1D6 | Fièvre, vomissement, ulcères | Non, mais l'immunité existe |

Certaines maladies sont persistantes. Ainsi, même si vous réussissez le test de CON, vous ne ferez que gagner du temps ; la maladie s'estompe et votre Protagoniste récupère les PV qu'il a perdus. Mais à chaque fois que le Protagoniste est gravement blessé (perte de plus de la moitié de ses PV) ou qu'il souffre d'un autre poison ou d'une autre maladie, il doit faire un test de CON*5 pour résister à une résurgence.

ANTIDOTES : De nombreux poisons et maladies peuvent être guéris par des médicaments. Si un médecin possède l'antidote pour un poison ou les bons antibiotiques pour une maladie, un test de Médecine ou de Pharmacie avant que l'affection ne prenne effet rend le poison ou la maladie inoffensif. Un antidote administré après l'apparition de l'affection réduit de moitié l'indice de létalité et les dégâts en PV.

Chute

Les chutes sont extrêmement dangereuses pour l'homme. Même une mauvaise chute peut être mortelle. Une chute de courte distance (un à trois mètres) inflige 1D6 points de dégâts, ou 2D6 s'il s'agit d'une chute particulièrement mal contrôlée. Au-delà, une chute possède un taux de létalité de 1 % par mètre parcouru. Un Protagoniste qui survit à une chute doit faire un test de **CON×5** ou être **SONNÉ**.

Asphyxie

L'asphyxie est une mort lente. Si votre Protagoniste prend une grande inspiration avant de retenir son souffle, il ou elle peut rester sans respirer pendant CON×5 tours. Après cela, le cerveau de votre Protagoniste, qui manque d'oxygène, commence à mourir. Une fois par tour, faites un **CON×5**. En cas d'échec, votre Protagoniste subit 1D6 points de dégâts. Si le test CON réussi, votre Protagoniste subit 1 point de dégâts. Cette situation continue jusqu'à ce que votre Protagoniste puisse respirer à nouveau ou qu'il meure.

Si votre Protagoniste ne parvient pas à respirer avant de s'étouffer, les dégâts commencent immédiatement et durent jusqu'à ce que quelqu'un libère ses voies respiratoires avec un jet de **Premiers secours**. Une armure ne protège pas contre les dégâts de suffocation.

Feu

Les dégâts de feu dépendent de l'intensité des flammes. La victime subit un jet de dégâts à chaque tour d'exposition.

| Intensité | Exemple | Dégâts |
|-----------|--|------------------------------|
| Mineure | Bougie | 1/tour |
| Modérée | Tison enflammée ; exposition momentanée à un incendie plus important | 1D6/tour |
| Grande | Feu de camp | 2D6/tour |
| Majeure | Vapeur brûlante ; feu de joie ; fourneau | Létalité (10%) à chaque tour |

Après avoir subi des dégâts dus à une source de feu modérée, importante ou majeure, la victime doit faire un test de **DEX×5** ou s'enflammer, subissant la moitié des dégâts à chaque tour jusqu'à ce que le feu soit éteint. Le fait d'être entouré d'un feu déchaîné provoque également l'asphyxie, car le feu consomme l'oxygène (Voir **ASPHYXIE**).

Froid

Les Protagonistes peuvent tenir CON minutes lorsqu'ils sont exposés à des températures glaciales sans préparation, ou CON×5 minutes s'ils sont partiellement préparés. Les Protagonistes bien préparés et bien équipés peuvent tenir CON heures.

Après cette période, leur métabolisme commence à s'affaiblir. Les joueurs doivent faire un test **CON×5** toutes les cinq minutes. Chaque échec réduit la CON de 1. Lorsque la CON d'un Protagoniste atteint 1, il ne peut plus se déplacer et subit 1D8 points de dégâts de froid toutes les cinq minutes. L'exposition à la chaleur et s'abriter restaure 1 point de CON par minute. Les points de vie guérissent normalement.

Inanition et soif

Les Protagonistes privés de nourriture pendant plus d'une semaine commencent à mourir d'inanition. Chaque semaine, ils doivent réaliser un test de CON×2 ou d'une compétence de survie (la plus élevée des deux), l'échec entraînant une perte de CON. Pour la première semaine sans nourriture, la perte est de 1D2, la semaine suivante de 1D4, puis 2D4, 3D4 et ainsi de suite.

Survivre sans eau est beaucoup plus difficile. Pendant les 24 premières heures sans hydratation, il n'y a pas d'effets, mais pour chaque jour suivant, le Protagoniste doit faire un test de CON×2 ou d'une compétence de Survie pertinente (la plus élevée des deux). En cas d'échec, il perd 1D4 FOR et 1D4 CON. Si l'approvisionnement en eau est rétabli, ces points reviennent à raison de 1D2 FOR et 1D2 CON par jour.

Si, à un moment donné, la FOR ou la CON du Protagoniste tombe à zéro, il ou elle est mort(e) de faim ou de soif.

Impact

Percuter une barrière solide à grande vitesse peut être mortel. Le score de létalité est de 10 % par tranche de 40 km/h. Doublez ce score si votre Protagoniste percute un mur et qu'il n'y a pas de possibilité d'amortir le choc. Un Protagoniste qui survit à un impact doit faire un test de **CON×5** ou être **SONNÉ**. Pour les dommages causés par un accident de véhicule, voir **VÉHICULES**.

Les conséquences

Lorsque la fumée se dissipe et que les combats cessent, il est temps pour le Modérateur de Jeu de se pencher sur les conséquences du combat. Il y a *toujours* des conséquences.

Tout d'abord, la violence impacte la santé mentale. À moins que votre Protagoniste ne soit un soldat endurci, s'engager dans un combat mortel nécessite un jet de santé mentale. Il en va de même pour les blessures. Tout comme tuer quelqu'un (Voir **MENACES SUR LA SANTÉ MENTALE**).

Ensuite, y a-t-il eu des morts ou des blessés graves ? Si c'est le cas, qui va venir les chercher ?

Équipement

La plupart de l'équipement que votre Protagoniste achètera, trouvera ou utilisera ne nécessite pas de règles particulières - si vous avez l'équipement et qu'il est en état de marche, vous pouvez l'utiliser (éventuellement avec un test de compétence ou de caractéristique). Certains objets de mauvaise qualité ou usés peuvent entraîner une pénalité (voir l'encadré ci-dessous).

L'obtention d'un équipement peut se faire simplement en l'achetant dans un magasin (à condition qu'un tel commerce existe dans le cadre du jeu). Mais il peut aussi s'agir de fouiller dans les environs pour essayer de rassembler des objets utilisables à partir de déchets.

Achat d'équipement

Le tableau ci-dessous donne quelques prix indicatifs pour l'équipement. Il montre également la fourchette normale de richesse financière disponible selon les différentes classes sociales (telle que définie par la notation des ressources permanentes, voir **DESCRIPTION DÉTAILLÉE : RESSOURCES**).

| Score | Niveau de ressource | Revenu annuel | Biens typiques |
|--------------|-------------------------------|----------------------------|--|
| 0 | Pénurie | 0 \$ | Aucun actif |
| 1–4 | Pauvre | 700 \$ / an | Vélo, appartement loué |
| 5–8 | Moyenne | 3 000 \$ / an | Beau vélo, maison hypothéquée |
| 9–12 | Supérieur à la moyenne | 10 000 \$ / an | Voiture bon marché, maison partiellement hypothéquée |
| 13–16 | Aisé | 50 000 \$ / an | Bonne voiture, maison entièrement payée |
| 17–18 | Riches | 150 000 \$ / an | Voiture de luxe, plusieurs maisons |
| 19 | Très riches | 500 000 \$ / an | Plusieurs voitures de prestige, hôtels particuliers |
| 20+ | Super riches | 1 million \$ / an + | Aucune limite — jets privés, yachts, propriétés multiples |

Quelques coûts représentatifs

- Coût de la vie moyen pour une personne seule (hors loyer) : 15 à 20 \$ / mois
- Location appartement 1 chambre :
 - Grande ville : 60 \$ / mois
 - Petite ville : 15 \$ / mois
- Achat maison 3 chambres :
 - Grande ville : 6 000 \$
 - Petite ville / village : 2 000 \$
- Repas :
 - Restaurant de qualité : 1 à 2 \$
 - À emporter : 0,70 \$
- Transports en commun : 0,05 \$ à 0,10 \$ par trajet
- Voiture :
 - Neuve (non prestigieuse) : 1 500 à 2 000 \$
 - De marque prestigieuse : 8 000 \$
- Voyage transatlantique (Angleterre – États-Unis, en vapeur) :
 - Première classe : 120 \$
 - Entrepont : 35 \$
- Biplan : 3 000 \$

Fouiner et récupérer des objets

Certains objets que les Protagonistes désirent peuvent être difficiles à acquérir, soit parce qu'ils sont restreints d'une manière ou d'une autre, soit particulièrement rares, soit parce qu'ils sont illégaux. Il est également possible que ces articles puissent être disponibles, mais à un prix tel que le Protagoniste ne peut tout simplement pas se le permettre. Dans de telles situations, un recours peut être de se renseigner pour voir si ces objets peuvent être trouvés quelque part. Cela peut impliquer de passer au crible les objets mis au rebut pour trouver des pièces suffisamment en bon état pour fonctionner, et peut-être de les grouper ensemble pour créer un équipement plus complexe.

Si un Protagoniste veut obtenir un équipement qui n'est pas disponible simplement, il y a deux façons de procéder :

1. En fouillant dans le stock de biens que constituent ses "ressources" personnelles, ou
2. En recherchant dans l'environnement pour tenter de localiser cette équipement.

Chacune de ces méthodes utilise un mécanisme de jeu différent.

La première méthode utilise la valeur de **Ressources** du Protagoniste, tandis que la seconde utilise la compétence **Recherche** .

Dans les deux cas, la difficulté du test pour trouver un équipement donné dépend de sa rareté, ainsi que des facteurs suivants :

- Fouiller dans ses possessions: si l'objet est suffisamment petit pour être transporté de manière réaliste d'un endroit à l'autre ou pas.
- Fouiller l'environnement : si le lieu de recherche est un lieu probable ou improbable au regard de la potentielle présence de l'équipement.

Le résultat du test indiquent soit que l'équipement a été trouvé soit que la recherche a échoué. Cependant, même si le test est réussi, rien ne garantit que l'équipement découvert sera en bon état - l'objet découvert pouvant être usé ou même complètement inutilisable (voir l'encadré ci-dessous).

**Articles de seconde main et équipements de mauvaise qualité

| |
|--|
| >> Objets défectueux |
| Les équipements trouvés au cours du jeu ne sont pas tous en parfait état. En effet, certains équipements sont endommagés, mal entretenus ou tout simplement mal conçus. Si votre Protagoniste utilise un équipement défectueux, il obtient un échec critique non seulement comme d'habitude mais également sur tout jet supérieur à 95. Utiliser un objet défectueux implique une pénalité de -20% à chaque utilisation. Un échec critique détruit l'objet défectueux, en plus de tout autre effet négatif. |
| Objets usés |
| Certains des objets trouvés par le Protagoniste ne sont pas tous de mauvaise qualité, mais ils peuvent avoir été utilisés à maintes reprises et sont donc très usés. Les objets ainsi usés fonctionnent bien mais risquent de se détruire à chaque fois que le Protagoniste les utilise. Après chaque utilisation, le Protagoniste doit effectuer un jet de Chance. En cas d'échec, l'objet devient défectueux (cf. ci-dessus). Il appartient au Modérateur de Jeu de déterminer à quel moment un objet normal a subi une usure telle qu'il peut être considéré comme usé. Seuls les équipements ou les appareils qui ont été beaucoup utilisés en jeu ou qui ont été volés à une source susceptible de les avoir fortement exploités sont concernés. |
| Consommables avariés et potentiellement dangereux |
| Si le Protagoniste cherche une ressource consommable (par exemple, de l'eau ou de la nourriture) et obtient un échec, il est possible qu'une certaine quantité de la ressource ait été trouvée mais dans un état avarié qui peut être potentiellement dangereux à utiliser ou à ingérer. Le Modérateur de Jeu doit interpréter ce que cela signifie selon le type de ressource, et déterminer si l'altération est évidente ou si elle nécessite un test de compétence pour être détectée. <ul style="list-style-type: none">● La consommation d'eau ou d'aliments avariés est considérée comme une exposition à un poison (voir POISON ET MALADIE). La toxicité par défaut est de (Vitesse 1D4 heures ; Létalité 2%), mais le Modérateur de Jeu peut la modifier pour l'adapter à la situation. |

>> Objets défectueux

- La prise de produits pharmaceutiques avariés peut être considérée de la même manière que pour la nourriture et l'eau (si le médicament original était relativement mineur), ainsi que l'échec d'un jet de Pharmacie lors de l'administration d'une drogue dangereuse (Poison ; Vitesse 1D6 heures ; Létalité 5%).
- Tenter d'utiliser d'autres consommables « gâtés » (par exemple, de l'essence ou des munitions) les rend généralement inertes et inutiles, bien que le Modérateur de Jeu puisse décider qu'ils entraînent des conséquences dangereuses pour les utilisateurs (explosions, dommages aux armes, aux véhicules, etc.)

Catégories de ressources et rareté

À titre d'abstraction, la rareté d'une ressource dans le cadre du jeu peut être évaluée sur l'échelle suivante (de la plus commune à la plus rare) :

- **Abondante** : La ressource est virtuellement présente partout ; tout le monde en possède probablement.
- **Peu fréquent** : La ressource n'est pas quelque chose qu'on peut trouver par hasard, mais avec un peu d'effort, on peut se la procurer.
- **Difficile à obtenir** : La ressource est rare ou est fortement réglementée ; La plupart des gens n'y ont pas du tout accès facile, mais si vous avez une accréditation spéciale ou si vous connaissez les bonnes personnes, vous pouvez probablement en obtenir.
- **Très difficile à obtenir** : La ressource est absente des sites de distribution habituels et même les personnes disposant d'une accréditation ne peuvent en obtenir. Ne soyez pas surpris si vous ne pouvez pas en obtenir du tout.
- **Impossible à obtenir** : Il n'y a tout simplement pas de stocks de cette ressource ; Les personnes qui sont particulièrement débrouillardes pourraient peut-être en récupérer pour leur stock personnel, mais c'est tout.

La rareté d'une ressource affecte la recherche dans l'environnement (en utilisant la compétence Recherche) ainsi que la fouille des « réserves de ressources » personnelles. Le tableau ci-dessous résume les effets de la rareté.

| Rareté | Ressources consommables (marquées ©) | | Ressources non consommables | |
|-----------|--------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| | Effet sur les tests de Recherche | Effet sur les tests de ressources | Effet sur les tests de Recherche | Effet sur les tests de ressources |
| Abondante | Aucun test nécessaire, la | Sur test de Ressources réussi, | Aucun test nécessaire, la | Sur test de Ressources réussi, |

| Rareté | Ressources consommables (marquées ©) | | Ressources non consommables | |
|---------------------|---|--|--|--|
| | ressource est trouvée automatiquement | ressource est trouvée dans l'inventaire. | ressource est trouvée automatiquement | ressource est trouvée dans l'inventaire, dans un état neuf. |
| Peu fréquent | Peut-être trouvée avec un test de Recherche. | Sur un test de Ressources réussi, une certaine quantité est trouvée. Si le test est un succès et avec un résultat de 20 ou moins, une demi-unité est trouvée. Une réussite critique ou un jet supérieur réussi supérieur à 20 fournit une unité complète. | Peut-être trouvée avec un test de Recherche. | Sur un test de Ressources réussi, une certaine quantité est trouvée. Si le test est un succès et avec un résultat de 20 ou moins, la ressource trouvée est utilisée. Une réussite critique ou une réussite normale supérieure réussi supérieur à 20 fournit une ressource en étant neuf. |
| Difficile à obtenir | Peut être trouvée avec un test de Recherche, modifié de -20. Si le test est une réussite et que le jet de dé est de 10 ou moins, la ressource trouvée est potentiellement dangereuse. Un succès critique avec un jet de 11 ou plus permet de trouver une ressource de qualité optimale. | Les tests de Ressources se font à la moitié de la valeur effective de Ressources. En cas de réussite normale avec un résultat de 20 ou moins, la ressource trouvée est potentiellement dangereuse. Une réussite avec un jet de 21 ou plus permet de trouver une ressource de qualité, mais | Peut être trouvée avec un test de Recherche, modifié de -20. Si le test est une réussite et que le jet de dé est de 10 ou moins, la ressource trouvée est défectueuse.. Un succès critique avec un jet de 11 ou plus permet de trouver une ressource en état neuf. | Les tests de Ressources se font à la moitié de la valeur effective de Ressources. En cas de réussite normale avec un résultat de 20 ou moins, la ressource trouvée est défectueuse. Une réussite avec un jet de 21 ou plus permet de trouver une ressource utilisée. |

| Rareté | Ressources consommables (marquées ©) | | Ressources non consommables | |
|--------------------------|--|---|---|---|
| | | <p>seulement une demi-unité.</p> <p>Seul un succès critique permet de découvrir une "unité" complète de ressource parfaitement sûre.</p> | | <p>Seul un succès critique permet de découvrir ressource en état neuf.</p> |
| Très difficile à obtenir | <p>Ne peut être trouvé qu'avec des réussites à la fois sur un jet de Chance et sur un jet de Recherche à -40. Si le test de Recherche est une réussite normale et que le jet de dé est de 10 ou moins, la ressource trouvée est altérée et potentiellement dangereuse. Une réussite critique sur un jet de Recherche ou une réussite normale avec un résultat de 11+ permet de trouver un approvisionnement sûr.</p> | <p>Les tests de Ressources se font un quart de la valeur effective de Ressources.</p> <p>En cas de réussite normale avec un résultat de 20 ou moins, la ressource trouvée est potentiellement dangereuse.</p> <p>Une réussite normale avec un résultat de 21 ou plus permet de trouver une demi-unité d'une ressource sûre, .</p> <p>Seul un jet de 01 permet de découvrir une "unité" complète de ressource parfaitement sûre.</p> | <p>Ne peut être trouvé qu'avec des réussites à la fois sur un jet de Chance et sur un jet de Recherche à -40. Si le test de Recherche est une réussite normale et que le jet de dé est de 10 ou moins, la ressource trouvée est défectueuse. Une réussite critique sur un jet de Recherche ou une réussite normale avec un résultat de 11+ permet de trouver une ressource utilisée.</p> <p>Une réussite critique fourni une ressource à l'état neuf.</p> | <p>Les tests de Ressources se font un quart de la valeur effective de Ressources.</p> <p>En cas de réussite normale avec un résultat de 20 ou moins, la ressource trouvée est défectueuse.</p> <p>Une réussite normale avec un résultat de 21 ou plus permet de trouver ressource utilisée.</p> <p>Seul un jet de 01 permet de découvrir une ressource à l'état neuf.</p> |
| Impossible à obtenir | Aucun test requis : échec automatique | Les tests de Ressources se font | Aucun test requis : échec automatique | Les tests de Ressources se font |

| Rareté | Ressources consommables (marquées ©) | | Ressources non consommables | |
|--------|--------------------------------------|---|-----------------------------|---|
| | | <p>un quart de la valeur effective de Ressources.</p> <p>Tout test qui n'est pas un succès critique échoue : la ressource recherchée n'est pas présente dans les possessions du Protagoniste.</p> <p>En cas de réussite critique, des stocks altérés et potentiellement dangereux sont découverts, sauf si le jet est un 01.</p> <p>Si le jet est 01, on effectue alors un test de Chance :</p> <p>Échec : une demi-unité de ressource de qualité est trouvée.</p> <p>Réussite : une unité complète de ressource sûre est disponible.</p> | | <p>un quart de la valeur effective de Ressources.</p> <p>Tout test qui n'est pas un succès critique échoue : la ressource recherchée n'est pas présente dans les possessions du Protagoniste.</p> <p>En cas de réussite critique, un exemplaire défectueux est trouvé, sauf si le jet est un 01.</p> <p>Si le jet est 01, on effectue alors un test de Chance :</p> <p>Échec : ressource utilisée.</p> <p>Réussite : ressource à l'état neuf.</p> |

L'Art subtil du bricolage de fortune

Les Protagonistes se retrouvent souvent dans l'impossibilité de mettre la main sur l'équipement ou les dispositifs exacts dont ils ont besoin pour accomplir une tâche. Et si l'objet souhaité est très rare, aucune recherche dans l'environnement ou dans les ressources individuelles ne permettra de le trouver.

Que peuvent faire les Protagonistes dans cette situation ?

Une des options consiste à réunir plusieurs éléments assez courants, et à les assembler pour tenter d'obtenir une version de fortune de l'objet en question. C'est là tout l'art du bricolage de fortune.

Dans Cthulhu Eternal, toutes les tentatives de ce type de création sont régies par des spécialisations de la compétence Artisanat ou par l'usage de la compétence Gadgets" (selon l'appréciation du MJ).

Les joueurs doivent décrire précisément ce qu'ils comptent construire, ainsi que les éléments qu'ils pensent utiliser. Il doit idéalement y avoir une logique ou un raisonnement crédible sur la façon dont ces éléments s'assemblent pour fonctionner, mais au final, c'est au MJ de décider si l'objet bricolé a une chance raisonnable de marcher.

Une fois le principe établi, chaque élément reçoit un niveau de rareté — qui sera - espérons-le, moins rare que celui de l'objet original. Les Protagonistes peuvent alors partir à leur recherche (ou fouiller leurs réserves personnelles) pour voir si toutes les pièces nécessaires peuvent être réunies.

Lorsque tous les éléments sont rassemblés, un ou plusieurs tests de compétence sont requis pour assembler avec succès l'objet final.

Dans le meilleur des cas, l'objet de fortune ainsi créé est une version « usée » de l'objet original. Si certains éléments trouvés sont de mauvaise qualité, ou si les jets de compétence ont été réussis de justesse, le résultat peut être un objet à peine fonctionnel, voire complètement défectueux (voir la section OBJETS D'OCCASION ET FOURNITURES ALTÉRÉES).

Véhicules

Selon le cadre de jeu, différents types de véhicules simples ou sophistiqués peuvent être disponibles. Si les Protagonistes ou leurs adversaires y ont accès, les règles suivantes peuvent être utiles lorsque des scènes dangereuses ou d'actions impliquent des véhicules.

Les véhicules ont trois statistiques de base :

- **Points de vie** et **Armure**, au cas où ils seraient impliqués dans un combat, et
- **Vitesse** qui affectent les poursuites.

Points de vie et armure

Chaque véhicule compte comme une cible massive (voir **MASSIF**). Ce type de cible subit les dégâts des attaques à mains nues et des armes légères (comme les couteaux et les gourdins) uniquement lorsque le Modérateur de Jeu le juge pertinent.

Un véhicule qui perd **la moitié de** ses points de vie est gravement endommagé. Il ne peut pas être utilisé sans un test de compétence approprié (selon le type de véhicule). Dès qu'un tel test *échoue*, le

véhicule tombe en panne jusqu'à ce qu'il soit réparé. La réparation d'un véhicule endommagé nécessite du temps, des pièces et la réussite d'un ou plusieurs tests de compétence. Même s'il est réparé, le véhicule peut maintenant être considéré comme "usé" ou "défectueux" (voir **OBJETS D'OCCASION ET MARCHANDISES AVARIÉES**).

Un véhicule qui perd *tous* ses Points de vie est détruit. Il ne fonctionnera plus jamais.

Vitesse

Il existe deux grandes catégories de vitesse pour les véhicules : la vitesse de surface et la vitesse aérienne. Tout véhicule ayant une vitesse aérienne peut automatiquement dépasser un véhicule ayant une vitesse de surface (à l'exception des montgolfières, qui ne peuvent dépasser aucun véhicule, et des zeppelins, dont la vitesse est considérée comme équivalente à celle d'un véhicule à vitesse de surface lente).

Au sein d'une même catégorie de véhicules, certains sont plus rapides que d'autres. Un véhicule indiqué comme "rapide" confère un bonus de +20 % à tous les tests de **Conduite** ou de **Pilotage** pour poursuivre ou s'échapper. Un véhicule "lent" subit une pénalité de -20%. Une vitesse "Moyenne" ne confère aucun modificateur.

Les avions à réaction ont une vitesse nominale "spéciale". Un avion à réaction dépasse automatiquement tout véhicule, à l'exception d'un autre avion à réaction, et un avion de chasse dépasse tout autre type d'avion à réaction.

Un véhicule réputé pour sa mauvaise tenue de route ou en mauvais état peut être considéré comme "usé" ou "défectueux" (voir ci-dessus), à la discrétion du GM.

Quelques exemples de véhicules

| Type de véhicule | Points de vie | Armure | Vitesse |
|-------------------|---------------|--------|---------|
| Moto | 15-20 | 0 | Rapide |
| Voiture moyenne | 25-30 | 6 | Moyenne |
| Voiture blindée | 35 | 10 | Lente |
| Petit camion | 30-35 | 6 | Moyenne |
| Véhicules aériens | | | |
| Avion léger | 15 | 0 | Moyenne |

| | | | |
|--------------|----|---|-----------------------|
| | | | |
| Montgolfière | 20 | 0 | Lent (voir plus haut) |
| Zeppelin | 20 | 0 | Lent (surface) |

Éperonnage

Lors d'un éperonnage, le Modérateur du Jeu décide de la gravité des collisions. Voici quelques suggestions pour les dégâts d'éperonnage d'un véhicule.

À VITESSE LENTE : 1D6 ou 2D6 dégâts.

À VITESSE MOYENNE : utilisez la moitié des PV maximum du véhicule comme Valeur de létalité. Un véhicule "lent" ne peut pas aller plus vite que cela.

À VITESSE RAPIDE: le nombre de PV maximum du véhicule est pris en compte dans le calcul de la Valeur de létalité.

Si la cible est une créature massive ou un autre véhicule, le véhicule éperonné subit la moitié des dégâts d'éperonnage en fonction des PV de la cible.

La valeur d'armure d'un véhicule agit comme une arme perforante pour les dégâts d'éperonnage.

Chaque passager d'un véhicule éperonnant subit 1D6 points de dégâts. Chaque passager d'un véhicule percuté subit 2D6 points de dégâts. Une ceinture de sécurité ou un airbag actif réduit de moitié les dommages. Un passager d'un véhicule qui percute une cible de taille inférieure à celle d'une taille massive ne subit aucun dommage.

Santé mentale

Les points de santé mentale (SAN) représentent la résilience de la relation entre la personnalité de votre Protagoniste et le monde. Avec une SAN élevée, votre Protagoniste a confiance en sa place dans le monde. Un score de SAN élevé signifie la perspicacité, la conscience en soi et une vision de la réalité qui conforte la vie. Avec une SAN faible, la vérité mortelle de l'univers a commencé à submerger votre Protagoniste. S'il n'a plus de SAN, votre Protagoniste est perdu à jamais.

Contrairement aux Protagonistes de nombreux jeux de rôle sur table, ceux de *Cthulhu Eternal* peuvent commencer le jeu avec un certain nombre de blessures mentales dues à la rigueur de leur enfance et de leur éducation. Ces cicatrices peuvent se manifester de différentes manières - SAN de départ réduite, troubles mentaux, ou adaptation à des stimuli traumatisants. Les règles de création de Protagoniste décrivent les mécanismes de détermination de ces dommages psychologiques (**DOMMAGES MENTAUX CAUSÉS PAR UNE ENFANCE DIFFICILE**).

Pertes de santé mentale

Lorsque votre Protagoniste fait face à une menace pour sa santé mentale, faites un jet de SAN : une réussite indique une perte réduite de points de SAN (éventuellement aucune), un échec signifie une perte plus importante.

Les pertes de santé mentale sont notées : 0/1D4 ou 1D6/1D20. La valeur de gauche indique le nombre de points que votre Protagoniste perd lorsqu'il réussit son test de SAN ; le chiffre de droite indique le nombre de points que votre Protagoniste perd lorsqu'il échoue son test.

Règles générales pour la perte de SAN

Si la perte de SAN est de 1D6 ou moins en cas d'échec, le coût en cas de réussite est généralement nul. Si le coût d'échec est de 1D8 ou 1D10, le coût d'une réussite est généralement de 1. Certains événements et rencontres inconcevables ont des conséquences encore plus catastrophiques.

Un succès critique à un jet de SAN signifie que votre Protagoniste perd le moins possible de SAN. Ainsi, si la perte en cas de succès au jet de SAN aurait été de 1D4, il ou elle perd 1 point.

En cas d'échec critique, votre Protagoniste perd le plus de points possible. Si la perte pour un jet de SAN raté aurait été de 1D20, il ou elle perd 20 points.

>> Règle optionnelle : garder la SAN secrète

Pour plus de suspense, chaque joueur devrait garder la SAN actuelle de son Protagoniste secrète pour les autres joueurs (bien sûr, le Modérateur de Jeu doit connaître tous les scores de SAN). Une autre approche consiste à ce que le Modérateur de jeu garde la SAN actuelle de tous les Protagonistes secrète, même pour les joueurs . Vous saurez que votre Protagoniste a perdu de la SAN et vous saurez quand votre Protagoniste deviendra fou, mais vous ne connaîtrez pas le total de points, ce qui ajoutera une incertitude bienvenue au jeu.

Expliquer la perte

Lorsque votre Protagoniste perd de la SAN, prenez une seconde pour le décrire. Si le Protagoniste perd quelques points, à quoi cela ressemble-t-il pour les gens qui l'entourent ? Le Protagoniste sursaute-t-il ou pousse-t-il un cri de terreur ? Le Protagoniste regarde-t-il fixement, en état de choc ? Le Protagoniste recule-t-il involontairement ? Si votre Protagoniste tue quelqu'un et ne perd pas de SAN, qu'est-ce que cela dit de lui ?

Quels sont les effets à long terme de la perte répétée de la SAN ? Quelles croyances ou motivations s'érodent au fur et à mesure que la SAN de votre Protagoniste diminue ? Le jeu a ainsi plus d'impact lorsque vous interprétez ces détails et que vous les laissez façonner votre Protagoniste.

Les périls de la SAN

Les trois principales menaces qui pèsent sur la SAN sont *la Violence*, *l'Impuissance* et *l'Inconcevable*.

Ces catégories peuvent se recouvrir. Le fait d'être attaché et torturé peut déclencher à la fois Violence et Impuissance. C'est au Modérateur du Jeu de décider quels aspects affectent le Protagoniste.

Violence

Tuer d'autres humains est intrinsèquement nuisible à la santé mentale. S'il est vrai que lutter contre des adversaires et leur donner des coups de poing est conforme aux normes biologiques, frapper à mort quelqu'un à coups de matraque n'est pas instinctif. La Violence peut rendre fou si l'on n'y prend pas garde.

En combat, vous devez faire un test de SAN *la première fois* qu'un traumatisme se produit *dans ce combat*. Hors combat, chaque incident individuel déclenche sa propre perte de SAN.

Impuissance

L'impulsion primale de l'humain est d'agir. La véritable inactivité est malsaine pour la psyché humaine.

Il convient de noter que l'Impuissance aggrave souvent la Violence, tout comme la Violence aggrave l'Impuissance.

L'Inconcevable

Enfin, il y a l'Inconcevable, les choses inhumaines du Mythe de Cthulhu qui hantent les limites de l'existence. L'inconcevable nous trouble parce qu'il est totalement étranger à l'expérience humaine. Il blesse notre sentiment d'appartenance au monde en provoquant d'énormes lacunes dans notre compréhension de celui-ci.

C'est pourquoi votre compétence d'Inconcevable limite votre SAN maximale. Plus vous comprenez la place réelle de *l'humanité* dans le cosmos, plus il est difficile de s'orienter dans le monde "réel".

Si un Protagoniste fait face à l'Inconcevable et perd 0 SAN, cela peut signifier que le Protagoniste s'est habitué à cette réalité contre-nature d'une manière ou d'une autre - ou cela peut signifier un simple déni, refusant d'admettre que l'expérience de l'Inconcevable était réelle. C'est au joueur de décider.

| Victime de Violence | Perte |
|---|--------------|
| Être pris dans une fusillade | 0/1 |
| Trouver un cadavre ou une carcasse mutilée | 0/1 |
| Trouver le cadavre mutilé d'un enfant ou d'un être aimé | 0/1D4 |
| Poignardé, étranglé ou abattu | 0/1D4 |
| Souffrir d'une infirmité permanente | 0/1D6 |
| Se faire enflammer | 0/1D6 |
| Être réduit à 2 PV ou moins | 0/1D6 |
| Se faire torturer | 0/1D10 |

| Auteur de Violence | Perte |
|--|--------------|
| Neutraliser ou estropier un innocent | 0/1D4 |
| Détruire le corps d'un camarade pour effacer les traces | 0/1D4 |
| Tuer pour se défendre ou défendre autrui | 0/1D4 |
| Tuer un assassin de sang froid | 0/1D6 |
| Torturer une victime | 0/1D8 |
| Tuer un innocent par accident | 0/1D8 |
| Tuer un innocent de sang froid, même pour une bonne raison | 1/1D10 |
| En cas d'échec, ajoutez 1 par victime au-delà de la première, jusqu'au maximum possible : 4 pour 1D4, 6 pour 1D6, etc. | |

| Impuissance | Perte |
|---|--------------|
| Être licencié | 0/1 |
| Manquer de faire blesser ou tuer une Attache | 0/1 |
| Perdre toutes ses Ressources Permanentes | 0/1 |
| Un ami souffre d'une blessure permanente ou contracte un trouble mental | 0/1 |
| La valeur d'une Attache est réduite à 0 | 0/1D4 |
| Emprisonné ou détenu contre sa volonté | 0/1D4 |
| Se réveiller paralysé ou aveugle | 0/1D4 |
| Trouver les reste d'un ami | 0/1D4 |
| Une attache souffre d'une blessure permanente ou contracte un trouble mental | 1/1D4 |
| Évité par tous les membre de l'organisation d'une Attache de Groupe | 1/1D4 |
| Jeté dans une fosse de cadavres | 0/1D4 |
| Voir ou entendre un ami subir une mort atroce | 0/1D6 |
| Apprendre qu'une Attache individuelle a été tuée | 1/1D6 |
| Voir ou entendre une Attache individuelle subir une mort atroce | 1/1D8 |
| Apprendre qu'une organisation lié par une Attache de groupe a été détruite | 1/1D6 |
| Provoquer par ses acte l'effondrement d'une organisation liée par une Attache de Groupe | 1/1D8 |

| Auteur de Violence | Perte |
|---|---------------|
| L'Inconcevable | Perte |
| Tenter une psychanalyse sur une victime d'une perte de SAN par l'Inconcevable | 0/1 |
| Être témoin d'un phénomène surnaturel bénin | 0/1 |
| Être témoin d'un phénomène surnaturel violent | 0/1D6 |
| Voir un cadavre se déplacer | 0/1D6 |
| Subir un effet ouvertement surnaturel | 0/1D6 |
| Subir un assaut surnaturel violent | 1/1D8 ou plus |

Folie et troubles mentaux

Les Protagonistes qui perdent une SAN excessive perdent le contrôle d'eux-mêmes et souffrent de folie et de troubles mentaux.

FOLIE TEMPORAIRE : Un Protagoniste qui perd 5 points de SAN ou plus lors d'un *seul jet* souffre de *folie temporaire*.

TROUBLE MENTAL : Chaque fois que la SAN de votre Protagoniste atteint son Point de Rupture actuel (voir **ATTRIBUTS DÉRIVÉS**), il gagne un nouveau *trouble*. Réinitialisez immédiatement le point de rupture de votre Protagoniste à sa SAN actuelle moins son POU. Même si la SAN remonte au-dessus de l'ancien point de rupture, le désordre et le nouveau point de rupture demeurent.

L'ALIÉNATION MENTALE PERMANENTE (PAGE 74) : Si votre Protagoniste atteint 0 SAN, il ou elle souffre de *folie permanente* et devient la propriété du Modérateur de Jeu.

Folie temporaire

Dans un moment de stress intense - après avoir perdu 5 points de SAN ou plus *en un seul jet* - votre Protagoniste perd le contrôle de lui-même. Nous appelons cela une folie temporaire. Pendant un court instant, vous ne pouvez pas contrôler les actions de votre Protagoniste. Le cerveau primitif de votre Protagoniste bascule dans la panique pure, avec l'une des trois réponses possibles : *Fuir, Lutter, ou se Soumettre*.

Discutez avec le Modérateur du Jeu pour déterminer l'attitude de votre Protagoniste. Chaque folie temporaire s'adapte mieux à certaines circonstances que d'autres.

Dans un environnement redevenu calme, il est possible de convaincre votre Protagoniste de sortir de sa folie passagère. Ces tentatives nécessitent des tests de **Psychanalyse**.

En l'absence de tout cela, votre Protagoniste perd le contrôle jusqu'à ce que la folie suive son cours.

Fuir

Votre Protagoniste doit s'éloigner du stimulus affectant sa SAN à toute vitesse dans n'importe quelle direction. Votre Protagoniste doit faire cela pendant un nombre de tours égal à sa CON, après quoi il tombe au sol, épuisé (cf **FATIGUE**), ou jusqu'à ce qu'il se sente "en sécurité", selon ce qui se produit en premier. Il s'agit d'une réaction courante contre les menaces Inconcevables et Violentes.

Lutter

Il s'agit de s'attaquer au hasard à la menace la plus proche, aussi insurmontable soit-elle. Une fois qu'il s'est engagé dans cette voie, votre Protagoniste n'a d'autre choix que de se battre jusqu'à ce qu'il soit tué, inconscient ou maîtrisé. Il s'agit d'une réaction courante face aux menaces liées à l'Impuissance ou à la Violence.

Se soumettre

Il s'agit d'une perte de conscience ou d'un évanouissement dû au choc. S'il est conscient, votre Protagoniste est catatonique et paralysé jusqu'à ce que le Modérateur de Jeu décide qu'il en sort. Lorsque votre Protagoniste revient à lui, il est probable qu'il ait volontairement oublié le traumatisme qui a provoqué son effondrement. Se souvenir des détails nécessite un score **INT×5** et est terriblement stressant. C'est une réaction courante face aux menaces liées à l'Inconcevable ou à l'Impuissance.

Comprendre l'Inconcevable

Chaque fois que votre Protagoniste devient temporairement fou ou développe un trouble à la suite d'une rencontre avec l'Inconcevable, il ou elle acquiert également une compréhension plus profonde de la véritable nature de la réalité.

Si votre Protagoniste n'avait aucune connaissance préalable du Mythe de Cthulhu (c'est-à-dire qu'il a une compétence Inconcevable à 0), une telle expérience lui fait gagner +5% en Inconcevable. Même s'il connaissait déjà l'Inconcevable, une telle expérience lui octroie un bonus de +1 dans cette compétence.

Cette augmentation réduit également la SAN maximale du Protagoniste (et si la SAN actuelle est supérieure à cette valeur, elle est également ramenée au nouveau maximum).

>> Règle optionnelle : Perspicacité insensée

Parfois, les Protagonistes qui subissent des dommages psychologiques massifs à la suite d'un traumatisme Inconcevable en retirent d'étranges connaissances. Si votre Protagoniste souffre d'une folie temporaire due à un traumatisme non naturel, il ou elle peut acquérir des connaissances spéciales sur la créature ou la puissance du Mythe rencontrée. Immédiatement après avoir perdu la raison, le Protagoniste peut tenter un test **INT×5**. Si ce jet échoue, le Modérateur de Jeu peut fournir au Protagoniste un détail important sur la monstruosité, qui peut s'avérer utile pour la vaincre.

Troubles

Un Protagoniste dont la SAN atteint le Point de rupture est atteint d'un trouble. Lorsqu'il souffre d'un trouble, l'esprit s'adapte mal aux traumatismes mentaux et aux névroses à long terme. Un trouble est comme une soupape d'échappement pour un stress intolérable. S'y adonner aide votre Protagoniste à y faire face. Il est possible de souffrir de plusieurs troubles en même temps.

Tout trouble est négatif à long terme, mais certains sont plus graves que d'autres. Quelle que soit l'origine du trouble, il prend la forme d'une adaptation irrationnelle au traumatisme qui l'a provoqué. Il peut se manifester quelques heures après le traumatisme, ou mettre des jours, des semaines ou des mois à apparaître. Le joueur et le Modérateur de Jeu négocient la nature exacte du traumatisme psychologique de votre Protagoniste, afin qu'il ait un sens. Si votre Protagoniste a vu son partenaire mourir dans un incendie, il serait logique qu'il développe une *pyrophobie*, par exemple.

Épisodes aigus

Un trouble est un état chronique et permanent. Il se cache sous la surface, menaçant d'éclater lorsque les choses vont mal. Chaque trouble suggère des déclencheurs qui provoquent des épisodes aigus. Les épisodes aigus durent aussi longtemps que votre Protagoniste est en crise ou en présence du déclencheur, et dure généralement au moins quelques heures après. Lors d'un épisode aigu, le Protagoniste succombe à la logique interne du trouble et doit agir en conséquence. Si votre Protagoniste souffre de plusieurs troubles, c'est le Modérateur de Jeu qui décide lequel est le plus important.

RÉPRIMER UN ÉPISODE : Lorsqu'un épisode aigu commence, votre Protagoniste peut tenter de le réprimer en projetant le stress et le traumatisme sur un lien. Voir **UTILISER DES LIENS POUR RÉPRIMER LA FOLIE.**

EFFETS D'UN ÉPISODE : Souffrir d'un épisode aigu d'un trouble signifie souvent que votre Protagoniste ne peut pas entreprendre certaines actions (ou ne peut les tenter qu'avec une pénalité), ou que votre Protagoniste *doit* entreprendre certaines actions. Le Modérateur de Jeu décide toujours des répercussions exactes, et si elles se produisent immédiatement ou s'accumulent progressivement, à la suite du traumatisme. Lorsque votre Protagoniste traverse un épisode aigu, veillez à ce qu'il soit évident pour tout le monde que quelque chose ne va pas.

Un jet de **Psychologie** peut diagnostiquer le trouble particulier de votre Protagoniste.

Il est possible que quelqu'un parvienne à calmer votre Protagoniste malgré la crise ou la présence du déclencheur, réduisant ainsi l'impact du trouble afin que le Protagoniste puisse reprendre le contrôle de lui-même. Cela prend quelques minutes.

Ces tentatives nécessitent des tests de **Psychanalyse** .

>> Sédatifs psychoactifs

Votre Protagoniste peut avoir accès à des substances qui peuvent retarder l'apparition d'un épisode aigu ou en atténuer les effets. Il s'agit, au mieux, de remèdes à court terme qui ont leurs propres effets négatifs. La prise d'une benzodiazépine ou d'un opiacé (ou même d'opium) donne à votre Protagoniste un bonus de +20% pour résister à un épisode aigu d'un trouble au prix d'une pénalité de -20% pour tout le reste.

L'utilisation fréquente de ces drogues fait de l'accoutumance une conséquence probable du prochain trouble de votre Protagoniste. Si cela se produit, les drogues ne confèrent plus de bonus pour réduire les épisodes aigus d'un trouble, mais infligent toujours une pénalité. Une forte consommation d'alcool, de champignons hallucinogènes ou de marijuana confère à votre Protagoniste un bonus de +10% pour résister à un épisode aigu, mais avec une pénalité de -20% pour les autres actions. L'alcool présente un risque d'accoutumance.

Exemples de troubles

Il existe de nombreuses formes d'adaptations de l'esprit à des événements traumatisants, qu'il s'agisse de violence et de sang, d'un sentiment d'impuissance totale ou du caractère intrinsèquement "mauvais" des êtres inconcevables du Mythe de Cthulhu. Le trouble spécifique dont souffre un Protagoniste ne devrait pas être tiré aléatoirement sur une table, mais plutôt spécifiquement choisi selon le traumatisme subi.

Addiction

Pour surmonter ses problèmes, votre Protagoniste est devenu dépendant à une habitude de vie ou à une substance nocive. Quel que soit le mal causé par cette addiction, votre Protagoniste a besoin du soulagement qu'elle procure. Perdre 2 points de SAN ou plus en un seul jet déclenche un épisode aigu, un besoin irrésistible. Suivre son addiction entraîne généralement une pénalité de -20% aux jets de caractéristiques et de compétences pendant quelques heures, en raison de l'ivresse ou de la distraction. Et même dans les meilleures conditions, passer 24 heures sans alimenter sa dépendance coûte 1D6 PVO et empêche votre Protagoniste de récupérer des PVO. Chaque nouvelle période d'abstinence de 24 heures coûte 1D6 PVO. À 2 PVO ou moins, votre Protagoniste commence à faire des actions irrationnelles et autodestructrices pour nourrir sa dépendance.

Amnésie

Il s'agit d'un trouble courant résultant de rencontres avec des êtres inconcevables. Perdre 2 points de SAN ou plus en un seul jet déclenche un épisode aigu, qui efface tout souvenir de l'épisode jusqu'à ce que votre Protagoniste trouve un moyen de recouvrer la mémoire.

Dépression

La dépression aiguë est synonyme de désespoir total et d'incapacité à accomplir quoi que ce soit. Elle prend parfois la forme d'une culpabilité écrasante. Un épisode aigu est déclenché par des rappels de traumatismes passés subis ou infligés par votre Protagoniste, qui peuvent se présenter sous diverses

formes et aux moments les plus surprenants. Pendant un épisode aigu, chaque test de compétence ou de statut coûte 1D4 points de PVO.

Cécité hystérique / Surdit  / Paralyse

Appel  collectivement trouble de conversion, il peut se manifester par une c cit , une surdit  ou une paralysie non physique (au choix). Perdre 2 points de SAN ou plus en un seul jet d clenche un  pisode aigu, qui rend votre Protagoniste aveugle, sourd ou paralys  avec des engourdissements et des tremblements jusqu'  ce que la source de stress disparaisse.

Manie

Votre Protagoniste est d'humeur euphorique, voire irritable, et ce de fa on permanente. Il peut s'agir d'une activit  fr n tique sans raison apparente, d'une logorrh e inhabituelle, d'un flot d'id es al atoires ou de difficult s   dormir. Un  pisode aigu est d clench  lorsque votre Protagoniste perd 2 points de SAN ou plus en un seul jet. Pendant un  pisode aigu, tous les tests qui requi rent de la concentration ou un certain contr le voient leur comp tence associ e divis e par cinq.

M galomanie / Narcissisme

Que signifie regarder le visage d'un dieu mort et vivre ? Certains se consid rent comme des messies ou comme exempt s de la morale ordinaire. Perdre 2 points de SAN ou plus en un seul jet d clenche un  pisode aigu, dans lequel chaque doute sur la sup riorit  de votre Protagoniste le remplit d'indignation. Cette attitude entra ne l' chec de toute utilisation d'une caract ristique ou d'une comp tence pour obtenir de l'aide ou faire bonne impression.

Personnalit s multiples

La plupart du temps, votre Protagoniste semble aller bien. Souffrir d'une folie passag re ou atteindre le point de rupture d clenche un  pisode aigu, au cours duquel votre protagoniste prend une autre identit , avec sa propre personnalit  et ses propres souvenirs. Au fil du temps, d'autres identit s peuvent appara tre. Le Mod rateur de Jeu d cide quand et si vous gardez le contr le du comportement de votre protagoniste.

Obsession

Votre protagoniste devient obs d  par une personne, un lieu, un  v nement, un acte ou une id e. Perdre 2 points de SAN ou plus sur un seul jet d clenche un  pisode aigu, qui dure des jours. Pendant cette p riode, toute action ou utilisation de comp tence sur un temps long - tout ce qui prend plus de quelques heures - est   -20% parce que l'esprit de votre Protagoniste est compl tement obnubil  vers son obsession.

Parano a

Un  tat de suspicion extr me, dans lequel la peur d'ennemis invisibles envahit la vision du monde. Perdre 2 points de SAN ou plus en un seul jet d clenche un  pisode aigu.   moins que votre Protagoniste ne trouve un moyen d' touffer sa parano a, il ne peut faire confiance   personne. Chaque

événement, chaque désaccord ou source de suspicion est un indice d'une conspiration contre le Protagoniste.

Phobie ou philie

Les expériences traumatisantes entraînent souvent le développement d'une peur irrationnelle d'un objet lié (directement ou par association) à l'incident. Ces peurs sont appelées phobies et peuvent être très débilatantes. Chaque fois qu'un protagoniste se trouve en présence d'un élément déclencheur de sa phobie, il doit faire un test de **SAN** (même si le déclencheur n'est en rien terrifiant pour les autres). Un échec signifie qu'un épisode aigu a été déclenché, au cours duquel il n'a d'autre choix que de se conformer à la Fuite ou à la Soumission. L'encadré ci-contre donne quelques exemples de phobies ; une recherche en ligne permet de découvrir un large éventail d'autres phobies (parfois très bizarres). Une réaction moins courante à une expérience traumatisante est le développement d'un fétichisme irrationnel ou d'une attirance pour quelque chose d'étrange associé à la situation (pouvant être lié d'une manière ou d'une autre à la survie du protagoniste). Ces réactions sont appelées philies et fonctionnent de la même manière que les phobies : chaque fois que le protagoniste affligé se trouve en présence de son fétiche irrationnel, un jet de **SAN** est nécessaire pour maintenir un certain degré de maîtrise de soi. En cas d'échec, un épisode aigu se déclenche, au cours duquel le Modérateur du Jeu dictera les actions de votre protagoniste jusqu'à ce qu'il reprenne le contrôle. La liste des phobies présentée ci-dessous peut être convertie en philies en les inversant simplement : par exemple, alors que la scotophobie est une peur de l'obscurité, la scotophilie est une prédisposition obsessionnelle et irrationnelle à se maintenir dans l'obscurité.

Fugue psychogène

Votre protagoniste peut sombrer dans la catatonie ou errer dans un état d'hébétude sans lien avec la réalité. Cela se manifeste souvent face à des complications émotionnelles ou personnelles. Le fait de souffrir d'une folie passagère ou d'atteindre le Point de rupture déclenche un épisode aigu au cours duquel votre protagoniste peut disparaître pendant plusieurs jours, revenant sans aucun souvenir de son passé récent.

Schizoïde

La personnalité de votre Protagoniste évolue vers une absence d'émotion inhabituelle. Il ou elle sera perçu(e) comme froid(e) ou distant(e) par la plupart des gens. Cela peut avoir un effet dévastateur sur les relations interpersonnelles. En termes de jeu, tous les tests de compétences d'interaction personnelle ou de **CHA** sont réduits de moitié. Chaque fois que votre Protagoniste perd 2 points de SAN ou plus sur un seul jet, il ou elle souffre d'un épisode aigu durant lequel l'absence d'émotion s'amplifie au point que les tests de CHA doivent être effectués à un cinquième de leur valeur. Ces épisodes durent généralement quelques jours.

Le syndrome de stress post-traumatique (SSPT)

Le syndrome de stress post-traumatique est un trouble psychiatrique qui survient à la suite d'événements mettant la vie en danger. Certaines personnes se remettent de ces horreurs, tandis que d'autres ont des réactions de stress. Les victimes du syndrome de stress post-traumatique revivent

l'expérience à travers des cauchemars et des flashbacks, ont des difficultés à dormir, sont sujettes à la dépression et peuvent être envahies par l'anxiété lorsqu'elles sont confrontées à une situation similaire. Un épisode aigu est déclenché par des rappels de traumatismes passés subis ou infligés par votre Protagoniste. Lors d'un épisode aigu, le Modérateur de Jeu choisit un effet : soit votre Protagoniste réagit violemment aux menaces qu'il est le seul à percevoir, soit il souffre d'un épisode dépressif aigu. (Voir **DÉPRESSION** à la page 72 pour plus de détails)

Phobies

ACROPHOBIE : Peur des hauteurs

AGORAPHOBIE : Peur des lieux ouverts

AILUROPHOBIE : Peur des chats

ANDROPHOBIE (pour les protagonistes féminins) : Peur des hommes

APIPHOBIE : Peur des abeilles

ARACHNOPHOBIE : Peur des araignées

ASTRAPHOBIE : Peur du tonnerre, des éclairs et des orages

BACTÉRIOPHOBIE : Peur des bactéries

BATRACHOPHOBIE : Peur des grenouilles et des crapauds

BATHOPHOBIE : Peur des profondeurs

BÉLONÉPHOBIE : Peur des piqûres et des aiguilles

BOTANOPHOBIE : Peur des plantes

CATOPTROPHOBIE : Peur des miroirs

CLAUSTROPHOBIE : Peur des espaces confinés

DÉMOPHOBIE : Peur des foules

DENDROPHOBIE : Peur des arbres

DORAPHOBIE : Peur des poils

ENTOMOPHOBIE : Peur des insectes

GYNOPHOBIE (pour les protagonistes masculins) : Peur des femmes

HÉMATOPHOBIE : Peur du sang

HYLOPHOBIE : Peur des forêts

IATROPHOBIE : Peur du médecin

MONOPHOBIE : Peur d'être seul

NÉCROPHOBIE : Peur des choses mortes

OPHIOPHOBIE : Peur des serpents

PYROPHOBIE : Peur du feu

SCOPOPHOBIE : Peur d'être observé

TAPHOPHOBIE : Peur d'être enterré vivant

TECHNOPHOBIE : Peur de la technologie

THALASSOPHOBIE : Peur de la mer

TRICHOPHOBIE : Peur des poils

TRISKAÏDÉKAPHOBIE : Peur du chiffre 13

XÉNOPHOBIE : Peur de l'étranger

ZOOPHOBIE : Peur des animaux

Folie permanente

Un Protagoniste qui tombe à 0 point de SAN est effectivement "perdu". Tout comme le fait d'être réduit à 0 point de vie vous enlève définitivement votre Protagoniste de par sa mort physique, le fait d'être réduit à 0 point SAN enlève définitivement votre Protagoniste de votre contrôle par sa folie. Les protagonistes

avec 0 en SAN ont embrassé un monde de violence, d'impuissance et de mort. Aucune thérapie ou traitement ne pourra jamais les ramener à la réalité.

C'est au Modérateur du Jeu de déterminer à quel moment le Protagoniste est "retiré" du jeu. Parfois, c'est instantané ; après la perte de SAN, le Protagoniste s'effondre en pleurant et refuse de se réengager dans la réalité.

Parfois, c'est plus subtil. De nombreux psychopathes dangereux passent des mois, voire des années, sans être détectés. Un joueur qui aime ce genre de défi peut travailler en tandem avec le Modérateur de Jeu pour continuer à jouer un personnage avec 0 SAN comme si les choses étaient normales. Si vous gardez tous les totaux de SAN secrets (voir **RÈGLE OPTIONNELLE : GARDER LA SAN SECRÈTE**), cela ne devrait pas poser de problème. En général, un personnage qui atteint 0 en SAN est soit *Catatonique*, *Déirant* ou *Psychopathe*.

Catatonie

La catatonie est une séparation totale. L'esprit de votre protagoniste refuse de s'engager dans le monde qui l'a blessé. Il ne parle plus, ne mange plus (sans qu'on le lui demande), ne s'occupe plus de lui-même ; il regarde dans le vide, en transe. Certains catatoniques vont si loin qu'ils ne réagissent plus à la douleur physique. D'autres s'élèvent dans et hors de la conscience.

Délires

Votre protagoniste est fou furieux, incapable de tenir une conversation sans sombrer dans la folie. Votre protagoniste est absolument certain de la véracité de ses délires et agit et réagit comme s'ils étaient tout à fait réels, même si cela implique la violence. Rien ne peut dissuader votre protagoniste de sa réalité.

Psychopathie

Cela va au-delà de la sociopathie ordinaire. A 0 en SAN, l'empathie a totalement disparue chez votre Protagoniste. Les sentiments et les besoins des autres ne le touchent pas. Les gens sont de simples objets pour son amusement ou son usage. Votre Protagoniste s'engage parfois dans des actions totalement impitoyables pour sa seule gratification personnelle. Certains psychopathes ayant 0 point SAN semblent aller bien ; ils ne sont cependant plus émotionnellement fonctionnels ou concernés par les gens à l'échelle humaine, mais ils gardent un simulacre de civilité. De nombreux tueurs en série ont été classés parmi les psychopathes fonctionnels.

Résister à la folie

Il est possible de résister à la perte de SAN et à la folie en s'adaptant et en projetant son traumatisme sur des Attaches Individuelles ou de groupe. Mais souffrir d'un traumatisme a toujours un coût.

S'habituer à la perte de SAN

Les gens peuvent s'endurcir face à des stimuli traumatisants. Ce qui fait fuir un Protagoniste peut sembler banal à un individu qui y a survécu assez souvent. L'adaptation à la Violence ou à l'Impuissance signifie que vous réussissez toujours un jet de SAN pour ce type de traumatisme.

L'habitude de la Violence ou l'habitude à l'Impuissance se produit lorsque votre Protagoniste a perdu de la SAN à cause de ce type de traumatisme trois fois de suite *sans* devenir temporairement fou ou sans atteindre le point de rupture. La feuille de personnage comporte des cases pour marquer la progression de votre Protagoniste vers l'adaptation. Chaque fois que la Violence ou l'Impuissance réduit la SAN de votre Protagoniste de 1 ou plus, cochez une case sur votre feuille de personnage pour en garder la trace.

Si votre protagoniste devient fou à cause de la Violence *avant que* les trois cases ne soient cochées, effacez toutes les cases "Violence" et recommencez. Si votre protagoniste souffre de folie lié à l'Impuissance avant que les trois cases ne soient cochées, effacez toutes les cases "Impuissance" et recommencez. Si vous remplissez les trois cases de la Violence ou les trois cases de l'Impuissance, votre protagoniste s'habitue à ce type de facteur de stress.

S'HABITUER À LA VIOLENCE : Malheureusement, être habitué à la violence signifie que l'empathie de votre Protagoniste en souffre. Il perd en permanence 1D6 points de CHA et le même montant pour chaque Attache (Individuelle et de Groupe).

S'HABITUER À L'IMPUISSANCE : Être habitué à l'impuissance signifie que la motivation personnelle de votre Protagoniste s'érode. Dès que votre Protagoniste s'habitue à l'impuissance, il perd définitivement 1D6 POU.

S'HABITUER À L'INCONCEVABLE : Il n'est pas possible de s'habituer à ce qui est inconcevable. Les choses qui existent au-delà de la compréhension humaine ne peuvent pas faire l'objet d'une "adaptation" Chaque nouvelle rencontre est un nouveau choc. La seule façon de s'habituer à l'inconcevable est d'atteindre 0 SAN, après quoi les horreurs du Mythe de Cthulhu prennent tout leur sens et n'infligent plus de dommages mentaux.

Projection sur une Attache

Lorsque votre Protagoniste perd de la SAN, vous pouvez dépenser des PVO pour réduire cette perte. Le montant est toujours de 1D4 : lancez le dé et réduisez vos PVO d'autant.

Si votre Protagoniste a encore au moins 1 PVO, réduisez la perte de SAN du montant de points de PVO dépensés - le montant que vous avez obtenu - jusqu'à un minimum de zéro.

Réduisez maintenant le score de l'une des Attache de votre Protagoniste du même montant. Il peut s'agir d'un Attache Individuelle ou de Groupe. La prochaine fois que votre Protagoniste interagit avec le

sujet de l'Attache, décidez de la forme que prendra la projection. Le Protagoniste devient-il hostile et en colère, blâmant de manière irrationnelle l'être aimé pour des torts imaginaires ? Le Protagoniste abandonne-t-il sa communauté au profit de relations moins importantes et moins significatives ? Les tensions auxquelles sont confrontés les Protagonistes détruisent souvent les familles, les amitiés et les associations qui leur donnent de la force.

Utiliser les attaches pour réprimer la folie

Il est parfois plus facile de faire face à un traumatisme mental en puisant sa force et sa motivation dans les relations qui donnent un sens à la vie. Vous pouvez tenter de réprimer la panique aveugle d'une folie passagère ou d'un épisode aigu d'un trouble en dépensant des PVO. Le montant est toujours de 1D4 : lancez le dé et réduisez vos PVO d'autant.

Si votre Protagoniste a encore au moins 1 PVO après avoir dépensé ces 1D4, décrivez comment un lien pourrait aider votre Protagoniste à faire face et réduisez le lien du même montant.

Tentez maintenant un jet de SAN. S'il réussit, votre Protagoniste réprime la folie ou le désordre et se comporte normalement. S'il échoue, la tentative de réprimer les effets n'a pas réussi - ils se produisent normalement, malgré les PVO dépensés et les points d'Attache sacrifiés dans la tentative.

Quoi qu'il en soit, notez que vous décrierez plus tard comment le lien s'est distendu parce que votre protagoniste s'est tellement appuyé sur lui.

Récupération de Santé Mentale

Il existe quelques moyens de récupérer de la santé mentale. Elles sont décrites ci-dessous.

Vaincre les créatures non naturelles

L'Inconcevable dans *Cthulhu Eternal* représente un tel affront à l'esprit humain que le moindre avantage que les Protagoniste peuvent obtenir est déjà une sorte de victoire. A la discrétion du Modérateur de Jeu, toute destruction d'une manifestation du Mythe de Cthulhu par un Protagoniste peut redonner de l'espoir - et par la même occasion, de la SAN.

En règle générale, la destruction d'une créature inconcevable ou d'un objet connu pour contenir un pouvoir d'un autre monde restaure une quantité de SAN équivalente à la quantité la plus faible qui pourrait être perdue pour l'avoir rencontrée.

Si la perte de SAN est de 1/1D6, par exemple, le fait de détruire la source rétablit 1 point de SAN. Si la perte de SAN est de 1D6/1D20, votre Protagoniste gagne 1D6 points de SAN en la détruisant.

Cela peut signifier que votre Protagoniste gagne plus de SAN en surmontant la menace qu'il n'en a perdu en l'affrontant. Mais cela ne peut jamais porter la SAN à un niveau supérieur à la **SAN maximum** c'est-à-dire 99 moins la valeur de votre compétence Inconcevable.

Chaque Protagoniste directement impliqué dans l'élimination de la menace gagne ce bonus de SAN.

Conclusion d'une aventure dangereuse

Une fois qu'une aventure mortelle a été menée à bien, tous les Protagonistes restés en vie peuvent pousser un soupir de soulagement en constatant que - pour l'instant du moins - le monde est plus sûr. Le modérateur de jeu est en droit d'accorder à ces Protagonistes une petite augmentation de SAN (et les scénarios publiés peuvent inclure des récompenses spécifiques de SAN associées à différents niveaux de réussite). De tels gains ne peuvent jamais porter la SAN actuelle du Protagoniste à un niveau supérieur à la **SAN maximale** (99 - Inconcevable).

Détruire les preuves de l'Inconcevable

Pour un protagoniste dont la santé mentale a été mise à mal par les révélations sur les horreurs de l'Inconcevable, le fait qu'il existe des récits qui dévoilent de tels secrets est troublant. C'est par le biais de ces récits terribles - des ouvrages anciens, des journaux ou même des fichiers dans une base de données électronique - que la folie se propage. C'est pourquoi certains, qui ont perdu la raison à la suite de rencontres inconcevables avec le Mythe, se sont donné pour mission de retrouver ces documents et de les détruire. Quel meilleur moyen de protéger l'humanité que de la débarrasser de ces dangereux pièges ? C'est ce qui explique en partie la rareté des témoignages permanents sur les phénomènes Inconcevables.

Des protagonistes qui ont fait l'expérience de l'Inconcevable et qui détruisent délibérément un document contenant des informations secrètes peuvent bénéficier d'un petit bonus de SAN, à la discrétion du Modérateur du jeu. Pour être pris en compte, l'objet en question doit contenir un récit authentique du Mythe (voir page 82) et les actions du Protagoniste doivent être délibérées, volontaires et causer sa destruction permanente et totale. Le Protagoniste doit également croire en la véracité du récit.

L'augmentation de SAN dépend du nombre de secrets du Mythe révélés par le document - elle est mesurée par le gain de points de compétence en Inconcevable associé à la lecture/vision du document.

| Gain de compétences Inconcevable | Gain de SAN en cas de destruction |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| +1 à +3 | 1D3 |
| +4 à +6 | 1D6 |
| +7 à +12 | 2D6 |
| +13 à +16 | 2D8 |

| Gain de compétences Inconcevable | Gain de SAN en cas de destruction |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| +17 ou plus | 2D10 |

Rappel : Ces gains ne peuvent jamais porter la SAN actuelle du Protagoniste à un niveau supérieur à la **SAN maximale** (99 - Inconcevable).

Obtenir de l'aide pour soigner un trouble mental

Après l'aventure, votre Protagoniste peut tenter de récupérer auprès de collègues empathiques ou en se concentrant sur ses Attaches, les choses qui donnent de la force à votre Protagoniste (voir **TEMPS MORT** ci-dessous). Une telle récupération ne peut jamais augmenter la SAN actuelle du Protagoniste au-delà de sa **SAN de récupération** (POW×5), ou de sa **SAN maximale**, selon la valeur la plus faible.

Poursuivre des objectifs personnels ou s'occuper d'individus

Le temps passé entre les aventures à faire des choses qui réaffirment naturellement la vie "normale" de votre protagoniste peut légèrement améliorer sa SAN (voir **TEMPS MORT** ci-dessous). Cela ne peut augmenter la SAN actuelle que jusqu'à sa **SAN de récupération** (POW×5), ou sa **SAN maximale**, selon la valeur la plus faible.

Temps mort

Les parties de *Cthulhu Eternal* devraient comporter des scènes occasionnelles qui se concentrent sur la vie quotidienne des Protagonistes. Ces courtes séquences ne doivent pas durer plus de quelques minutes. Elles se déroulent généralement entre deux aventures, mais c'est toujours le Modérateur de Jeu qui décide quand et si elles sont appropriées. Ces séquences sont l'occasion d'explorer les choses les plus importantes dans la vie de votre protagoniste - et de voir si ces choses se détériorent à cause de l'expérience du protagoniste des horreurs secrètes du monde.

Ce qui a changé

Dans une séquence de temps mort, faites le point sur ce qui a changé pour votre protagoniste au cours de la dernière aventure.

LES ATTACHES ENDOMMAGÉES OU ROMPUES : Décrivez comment chaque relation s'est détériorée.

LES BLESSURES PERMANENTES : Décrivez ce à quoi elles ressemblent.

LES TROUBLES ACQUIS : Votre protagoniste a-t-il atteint le point de rupture au cours de l'aventure ? C'est le moment pour le Modérateur de Jeu de décider quel trouble le Protagoniste gagne.

COMMUNAUTÉ : Si votre protagoniste a abusé de ses contacts, de son autorité ou des ressources de sa communauté d'origine, décrivez comment les actions menées au cours de l'aventure ont pu avoir un

impact sur la réputation ou la position de votre protagoniste. Cela a-t-il un impact sur les Attaches de Groupe ?

JUSTICE: Votre protagoniste a-t-il enfreint les règles de la communauté locale ? Cela a-t-il un impact sur les attaches individuelles ou de groupe ?

Objectifs personnels

Pour la séquence, le joueur choisit l'une des activités suivantes. Décrivez comment votre Protagoniste y participe, et effectuez le jet de caractéristique, de compétence ou de SAN selon ce qui est approprié pour la résoudre.

Choisissez parmi ces activités :

S'acquitter de ses responsabilités envers les individus

Si votre Protagoniste se concentre sur ses obligations et ses relations quotidiennes, décrivez ce qu'il fait pour améliorer une Attache Individuelle. Effectuez un test de SAN. Une réussite améliore le lien individuel de 1D6 (jusqu'au CHA de votre Protagoniste) ; une réussite critique ajoute également 1 point à votre SAN (jusqu'à votre **SAN de récupération**). Un échec ajoute 1 au lien. Un échec critique signifie qu'un conflit désastreux réduit le lien individuel de 1D4 et votre SAN de 1. Décrivez comment la relation s'est améliorée grâce aux efforts de votre protagoniste ou s'est détériorée malgré eux.

Réorganiser et reconstituer les ressources personnelles

Comme décrit dans **RÉAPPROVISIONNEMENT DES RESSOURCES, SUPPRESSION DES CASES COCHÉES** (page 23), si votre Protagoniste a activement puisé dans sa réserve de ressources personnelles au cours d'une aventure, il y aura des cases cochées sur sa feuille de personnage pour le signaler. En investissant un peu de temps (une demi-journée ou plus) pour réorganiser ou réapprovisionner votre réserve de ressources, toutes ces cases peuvent être effacées. Décrivez les efforts déployés par votre protagoniste pour mettre de l'ordre ou se réapprovisionner.

S'attirer les faveurs de d'un groupe

Votre protagoniste peut choisir de passer du temps à essayer d'améliorer son statut au sein d'un groupe ou d'une société, représenté par une Attache de Groupe qu'il ou elle **possède déjà**. Il peut s'agir d'influencer des personnes clés pour se constituer une base de soutien ou de travailler dur pour résoudre les problèmes de la communauté et gagner son respect.

Un investissement important en temps justifie un test de SAN - un succès signifie que les actions de votre Protagoniste ont attiré l'attention des personnes clés du groupe. Un jet de SAN raté signifie qu'une terrible erreur de jugement de votre Protagoniste crée une réaction négative : cela réduit la valeur du lien de -1D3 et entraîne la perte d'un point de SAN.

Si le jet de SAN est réussi, il y a une chance que l'attention positive du groupe se traduise par une amélioration du statut. Effectuez un second jet de D100 et comparez-le à la note actuelle de **valeur d'Attache de Groupe × 5**. Si le résultat est *supérieur*, la valeur du lien de groupe s'améliore :

- Si le jet de SAN original a été un **succès normal**: +1 à la valeur du lien
- Si le jet de SAN original a été un **succès critique**: +2 à la valeur du lien

Les causes de l'augmentation ou de la diminution du statut doivent être décrites, ainsi que leur impact.

Retour à la nature

Votre Protagoniste peut passer du temps dans un isolement contemplatif, en minimisant le stress, les distractions et les obligations. Il ne s'agit pas de vacances, mais d'un temps prolongé, seul ou presque, dans un environnement physiquement actif, mais qui n'impose que peu d'autres exigences au Protagoniste. Cela réduit une Attache (Individuelle ou de Groupe) de 1 alors que vous laissez vos autres responsabilités s'étioler. Effectuez un test de SAN. La réussite ajoute 1D4 SAN, ou 4 pour un critique (jusqu'à votre **SAN de récupération**). Un échec ajoute 1 SAN. Un échec critique coûte 1D4 SAN. Décrivez l'impact de ce temps seul.

Établir une nouvelle Attache Individuelle

Votre Protagoniste peut tenter de créer une nouvelle Attache Individuelle avec un personnage. Cela ne se fait pas à la légère. Cela signifie que ce nouveau personnage est en train de devenir une partie essentielle et importante de la vie de votre Protagoniste. Tenter un test de **CHA×5**. Une réussite à ce jet crée une nouvelle Attache Individuelle avec un score égal à la moitié du CHA de votre protagoniste (arrondissez à l'unité supérieure). Malheureusement, le fait de consacrer autant d'attention à ce nouveau lien réduit la valeur d'une autre Attache - réduisez une Attache Individuelle de 1D4 ou une Attache de Groupe de 1.

Établir une nouvelle Attache de Groupe

Votre protagoniste tente de s'intégrer dans un nouveau groupe et d'affirmer un certain statut au sein de son "ordre hiérarchique". Vous pouvez le faire parce que vous venez d'arriver dans un nouvel endroit ou parce que vous souhaitez occuper une position importante au sein d'un groupe (par exemple, un ordre d'élite) qui vous procure des avantages sociaux. Il n'est pas facile de se faire accepter à un poste de confiance au sein d'une communauté. Tenter un test de **CHA×5**. La réussite permet de créer une nouvelle Attache de Groupe avec un score égal à **la moitié de** la valeur des Ressources Permanentes de votre Protagoniste (arrondir à l'entier supérieur). Consacrer de l'énergie à obtenir la faveur nécessaire pour établir le nouveau lien réduit la valeur d'un autre lien - soit réduire une attache individuelle de 1D4 ou de groupe (différent) de 1.

Obtenir de l'aide pour des troubles mentaux

Selon le lieu et l'époque où se déroule votre jeu, les protagonistes peuvent avoir la possibilité d'accéder à des services de psychiatrie professionnels pour tenter de surmonter les effets néfastes d'expériences traumatisantes. Avant le milieu du 20^e siècle, ces services étaient très primitifs et sans doute plus préjudiciables à la santé mentale que curatifs. Le MJ sera l'arbitre final pour déterminer si des services de psychothérapie fiables et de haute qualité sont disponibles. Cependant, même dans les endroits où de tels services n'existent pas, il est encore possible d'obtenir de l'aide par des moyens plus traditionnels.

Thérapie

Si votre protagoniste choisit de faire appel à un thérapeute clinique pour traiter ses dommages psychologiques, il s'engage dans un processus continu qui exige honnêteté et engagement.

Votre Protagoniste doit décider s'il doit dire la vérité au thérapeute sur les causes de la perte de SAN.

Si votre protagoniste dit la vérité, il y a des risques. Si la perte de SAN est due à la confrontation avec le Mythe de Cthulhu, votre thérapeute pourrait diagnostiquer que votre Protagoniste souffre de schizophrénie. Ou bien, si le thérapeute *croit* le récit de votre Protagoniste, il peut à son tour perdre de la SAN à cause des détails choquants qu'il révèle.

Les résultats de la thérapie sont déterminés par un jet de la compétence **Psychanalyse** du thérapeute. Si votre Protagoniste a décrit des événements inconcevables et que le thérapeute pense qu'il s'agit de délires, cette compétence est réduite de moitié. Si le jet est raté, votre Protagoniste perd 1 SAN. S'il réussit, votre Protagoniste regagne 1D6 SAN (ou 6 en cas de succès critique), à hauteur de sa **SAN de récupération**.

Si votre protagoniste raconte des épisodes de violences et des transgressions de la loi, qu'il semble que d'autres actes violents puissent être commis dans le futur, le thérapeute peut le signaler aux autorités. C'est au MJ de décider si cela se produit ou non.

Si, en revanche, votre protagoniste *ne* dit pas la vérité au thérapeute, la guérison est limitée. Faites un jet contre la compétence **Psychanalyse** du thérapeute. S'il rate, votre Protagoniste perd 1 SAN. S'il réussit, votre Protagoniste regagne 1D4 SAN (ou 4 en cas de succès critique), jusqu'à sa **SAN de récupération**.

Si votre Protagoniste souffre d'un trouble, une réussite critique au jet du thérapeute le guérit (que votre Protagoniste ait dit la vérité ou non). Votre Protagoniste développe également une Attache avec le thérapeute égal à la moitié de son CHA (ou ajoutez-y 1D4 si votre Protagoniste a déjà ce lien, à concurrence de son CHA). Il perd également des points d'une autre Attache de votre choix (1D4 d'une Attache Individuelle ou 1 d'une Attache de Groupe). Inscrivez la mention "guéri" à côté du trouble sur la feuille de personnage, mais ne l'effacez pas. La prochaine fois que vous obtiendrez un trouble, vous

devrez effectuer un nouveau test de SAN. En cas d'échec, le trouble "guéri" revient en force en même temps que le nouveau trouble.

Que les jets aboutissent ou non à des améliorations, les longues heures passées avec une personne empathique réduisent une Attache (Individuelle ou de Groupe) de 1, tandis que vous abandonnez vos autres responsabilités.

Cracher le morceau

Même si votre protagoniste n'a pas accès à une psychothérapie clinique, il existe toujours la méthode traditionnelle qui consiste à guérir un esprit endommagé en partageant son fardeau avec une personne empathique que l'on connaît et en qui l'on a confiance. Cette personne peut être un conseiller spirituel, un psychiatre populaire ou simplement un membre de la communauté au grand cœur, prêt à vous rassurer.

L'aide apportée dans le cadre du processus de rétablissement d'un traumatisme mental fonctionne de la même manière qu'une thérapie, bien que cela prenne beaucoup plus de temps et que les résultats soient moins fiables. Comme pour la thérapie, il y a des risques à partager des récits détaillés des événements qui ont causé la perte initiale de SAN, à la fois pour la personne empathique (qui perd de la SAN en écoutant ce récit) et pour le Protagoniste (si son confident alerte d'autres personnes).

- Comme pour les thérapies formelles, l'efficacité du remède est déterminé par des jets de **Psychanalyse** (ou une autre compétence substituée par le MJ en fonction du contexte du jeu). La différence est que pour obtenir un bénéfice, la personne empathique doit réussir deux jets consécutifs.
- Si le Protagoniste n'a pas dit la vérité en racontant son histoire, il peut tout de même en tirer un certain bénéfice : une paire de jets réussis consécutifs lui rendra 1D2 SAN (2 avec un succès critique), jusqu'à son POU × 5. Si le Protagoniste a dit la vérité, la récompense est de 1D3 de SAN (3 en cas de succès critique), avec le même maximum.

Pour qu'un Protagoniste soit guéri d'un trouble par ce type d'interaction, le confident doit obtenir deux succès critiques consécutifs sur ses jets. Si cela se produit, cela fonctionne de la même manière qu'un thérapeute qui obtient un succès critique.

Comme pour les thérapeutes, les heures passées avec le confident ont un impact inévitable sur une autre Attache (Individuelle ou de Groupe) qui est réduite de 1 lorsque vous délaissiez vos responsabilités. Si les longues conversations ont permis de guérir un trouble, vous développerez ou renforcerez automatiquement une Attache individuelle avec le confident, comme indiqué ci-dessus pour une thérapie réussie, mais au prix de l'affaiblissement d'un autre lien.

Améliorer une compétence ou une caractéristique

En s'entraînant ou en étudiant longuement, votre Protagoniste peut essayer d'augmenter une caractéristique ou une compétence. Cela entraîne la perte de 1 point d'une Attache (Individuelle ou de Groupe) en délaissant les responsabilités du Protagoniste.

Décrivez ce que votre protagoniste fait pour améliorer la caractéristique ou la compétence : se pencher sur des vieux livres poussiéreux pour l'INT ou une compétence, soulever des poids pour la FOR, méditer pour renforcer l'autodiscipline pour le POU, socialiser ou suivre des cours de leadership pour le CHA, suivre une rééducation médicale pour regagner les points de caractéristiques définitivement perdus à la suite d'une blessure, etc.

Si vous souhaitez gagner des points dans une compétence que vous ne possédez pas encore avec une base de 0 %, vous pouvez vous améliorer avec un instructeur qui a au moins 20% dans cette compétence. La compétence Inconcevable ne peut en aucun cas être améliorée par l'entraînement.

Tentez un test de la carac × 5 ou de la compétence. Si le test échoue, votre Protagoniste s'est amélioré. Ajoutez 3D6 points de pourcentage à la compétence (jusqu'à un maximum de 99%) ou un point à la caractéristique (jusqu'à un maximum de 18).

Motivation personnelle

Votre Protagoniste s'adonne aux choses qui lui tiennent à cœur. Cela réduit une Attache (Individuelle ou de Groupe) de 1 alors que vous délaissez vos autres responsabilités. Effectuez un test de SAN. La réussite ajoute 1 point SAN, ou 1D4 points pour une réussite critique (jusqu'à la **SAN de récupération**). Un échec coûte 1 SAN.

Étudier l'Inconcevable / Apprentissage des rituels

Votre protagoniste peut avoir déterré des documents - par ex, d'anciens grimoires, des journaux ou même des fichiers dans une base de données électronique - qui prétendent contenir des connaissances sur les forces du Mythe de Cthulhu qui hantent le monde. Il peut consacrer du temps à essayer d'approfondir ces récits ou à apprendre les rituels arcaniques qu'ils décrivent. Voir **RÉVÉLATIONS IMPIES** à la page 82 pour en savoir plus sur la manière dont ces recherches sont effectuées.

PARTIE II : RESSOURCES POUR LES MODÉRATEURS DE JEU

Révélations impies

Un trait commun aux fictions du Mythe de Cthulhu est l'existence de vieux grimoires moisis qui décrivent la "vérité" sur la place précaire de l'humanité dans l'univers et sur les puissances qui attendent dans l'ombre des bouleversements cosmiques. Dans les années 20-30, de telles révélations peuvent se trouver enfouies dans des ouvrages anciens, des journaux ou des manuscrits. Les connaissances secrètes peuvent également être transmises de génération en génération par le biais de récits oraux et de traditions mystiques.

Les récits révélateurs et les informations secrètes qu'ils contiennent peuvent, si vous le souhaitez, constituer des éléments importants de votre partie de *Cthulhu Eternal*. Certaines révélations peuvent décrire des pouvoirs surnaturels ou des "effets magiques" que les Protagonistes peuvent utiliser pour combattre les ombres. Souvent, ces effets nécessiteront qu'ils accomplissent des rituels fastidieux tirés de traditions mystiques.

Recherche sur le Mythe

Si, en tant que Modérateur de Jeu, vous souhaitez inclure une forme de révélation dans votre jeu, il y a quelques facteurs à prendre en compte :

- Comment les protagonistes la trouveront-ils ?
- Quels sont les jets de compétences nécessaires pour le découvrir (ou le visualiser, ou accéder à ses informations) ?
- Combien de temps faut-il pour étudier l'information avant de la comprendre ?
- L'information entraîne-t-elle une perte de santé mentale pour ceux qui l'apprennent ?
- La compréhension des révélations entraîne-t-elle une augmentation de compétences ?
- Cela donne-t-il un autre avantage, comme la possibilité d'apprendre un rituel magique ?

Les récits du Mythe constituent l'un des rares moyens pour les Protagonistes d'augmenter leur score d'**Inconcevable**. Chacun d'entre eux est associé à un gain d'Inconcevable qu'il peut potentiellement conférer... si le Protagoniste est capable de voir au-delà du fatras désordonné d'idées insensées qu'il contient. De simples récits sur le Mythe de Cthulhu peuvent donner quelques points (de +1 à +3 peut-être), tandis que des documents conséquents (comme ceux immortalisés dans l'infâme *Necronomicon*) peuvent offrir au lecteur des connaissances approfondies et dangereuses (+15 points ou plus d'augmentation en **Inconcevable**).

Recherche d'informations

Si le "grimoire" (ou toute autre source d'information) est caché ou conservé dans une vaste collection, les protagonistes devront peut-être faire appel à toute une série de compétences pour le retrouver. Ou peut-être que leur compétences sociales leur permettront d'obtenir des indications de la part de personnes qui connaissent bien la collection ?

Accéder au contenu et le comprendre

Si l'article est rédigé dans une langue rare ou exotique, sa compréhension peut nécessiter des connaissances avancées en **Langue étrangère**. Ceci est particulièrement vrai si l'information est écrite dans une langue archaïque ou hautement spécialisée.

Autres possibilités :

- Si les connaissances enfermées dans le volume sont fortement liées à des croyances ésotériques, elles peuvent également nécessiter un jet de **Occultisme**.
- Si l'ouvrage est tellement rempli de références à des connaissances oubliées ou très rares, peut-être qu'un jet de **Histoire** ou **Anthropologie** pourrait être nécessaire.
- En revanche, si les connaissances sont étroitement liées à des personnes, des lieux, au folklore et aux événements d'une région géographique particulière, un test de **Connaissance régionale** peut s'avérer nécessaire.
- Enfin, si l'information est codée ou cryptée, un test de **Science (Codes et Chiffres)** pourrait être nécessaire, ou peut-être un jet avec une compétence pertinente en **Entraînement Militaire**.

Immersion

Pour le profane, un récit du Mythe de Cthulhu ne ressemble à rien d'autre qu'à une collection aléatoire de pensées décousues, aucune d'entre elles n'ayant de sens réel. Cela s'explique par le fait que la plupart des gens n'ont pas d'expérience préalable de l'Inconcevable et n'ont donc aucune raison de penser que ces divagations puissent avoir un sens.

Si le protagoniste qui entreprend la recherche a une compétence **Inconcevable** de 0, il ne sera pas non plus convaincu. Il ne pourra pas s'immerger suffisamment dans les secrets enfouis du document pour apprendre quoi que ce soit d'utile.

En revanche, un lecteur ayant des connaissances en **Inconcevable** peut être en mesure de voir plus loin que les discours décousus et percevoir les secrets implicites. Pour ce faire, il doit réussir un **Test d'immersion** : un jet contre Inconcevable $\times 10$ avec modifié par un malus basé sur l'importance du récit (mesuré par le gain potentiel en Inconcevable qu'il peut offrir au lecteur).

| Gain de compétence Inconcevable | Modificateur au test d'immersion |
|---------------------------------|----------------------------------|
| +1 à +3 | 0 |
| +4 à +6 | -10 |
| +7 à +12 | -20 |
| +13 à +16 | -30 |
| +17 ou plus | -40 |

En cas d'échec, le lecteur est convaincu que le récit est du charabia. Peu importe le nombre de jours ou de semaines qu'il investira dans son étude, cette conviction l'empêchera d'approfondir sa compréhension du contenu.

Si ce jet est un *succès critique*, le lecteur devient obsédé par le document - et voudra poursuivre son analyse à tout prix. Cela peut donner lieu à des situations difficiles, mais cela signifie aussi que l'étude (voir ci-dessous) sera achevée deux fois plus rapidement.

Investir du temps

Se plonger dans un document du Mythe peut prendre des mois de lecture, surtout s'il est présenté dans un style décousu et confus ; d'un autre côté, l'information peut être rédigée sous une forme qui ne demande que quelques minutes pour être comprise. En tant que Modérateur du Jeu, vous devez décider du temps qu'un Protagoniste doit investir pour analyser correctement le contenu de la source de connaissances - en général, plus c'est énigmatique et volumineux, plus cela prendra de temps. Il est concevable que certains documents à la logique confuse prennent des mois à être compris.

Si le Modérateur de Jeu estime qu'un test de compétence est nécessaire pour comprendre les informations (par exemple, s'il s'agit d'une langue étrangère ou de notes en vrac), ce jet ne doit être autorisé *qu'après* que le temps de recherche nécessaire ait été investi. En général, il n'est pas nécessaire que le processus de recherche soit ininterrompu, mais une longue pause peut constituer un contretemps qui rallonge la durée globale.

Les dangers de la compréhension

Lovecraft a écrit cette phrase célèbre : la chose la plus miséricordieuse au monde est l'incapacité de l'esprit humain à mettre en corrélation tout ce qu'il sait. C'est cet « îlot d'ignorance » qui préserve l'humanité de la folie face à la découverte des horreurs véritables qui sous-tendent le monde. Plonger délibérément dans l'étude de la vérité cachée est une entreprise potentiellement périlleuse.

Les révélations concernant des événements terribles ou choquants ou des pratiques dégoûtantes d'entités du Mythe de Cthulhu ou de leurs adeptes peuvent justifier une perte de **SAN**.

Augmentation de compétences

La raison principale pour laquelle les Protagonistes souhaitent accéder à la sagesse cachée des grimoires du Mythe ou d'autres sources de connaissances obscures est d'obtenir des informations pertinentes sur l'état du monde actuel ou pour le scénario/la campagne en cours. À cet égard, en tant que Modérateur de Jeu, vous devez récompenser les recherches fructueuses par des détails ou des faits utiles qui permettront de résoudre un problème ou de rester en vie dans ce monde à la dérive.

En outre, vous pouvez décider que les connaissances acquises grâce à l'étude augmentent les compétences du Protagoniste d'une manière ou d'une autre. La "récompense" la plus courante est une amélioration de la compétence **Inconcevable** (qui permet d'acquérir des connaissances cachées sur le Mythe de Cthulhu et les horreurs qui l'accompagnent).

Un document mineur peut offrir +5 points de compétence (ou moins) en Inconcevable, tandis que certaines œuvres rares et choquantes peuvent offrir jusqu'à +15.

Lorsque vous améliorez la compétence **Inconcevable**, n'oubliez pas que la SAN d'un Protagoniste ne peut jamais être supérieur à (99 moins le score de la compétence Inconcevable). Si la modification de ce plafond signifie que le niveau de SAN actuel est trop élevé, ce nombre doit également être réduit pour correspondre au nouveau SAN maximum.

Outre le fait d'en apprendre plus sur l'Inconcevable, une étude fructueuse peut également améliorer d'autres compétences liées à la connaissance. Par exemple :

- Les informations sur des croyances humaines obscures pourraient améliorer **Occultisme**
- Des informations sur des événements ou des lieux d'un passé lointain pourraient améliorer **Histoire** ou **Archéologie**
- Des informations sur le folklore spécifique à une région géographique peuvent améliorer une compétence **Connaissance régionale**
- Des informations sur les civilisations humaines, passées ou présentes, pourraient améliorer **Anthropologie**

Des connaissances plus terre-à-terre peuvent également être apprises : Art, Artisanat, Premiers secours, Droit, etc.

En général, la nature des bonus de compétences acquis par ce biais est variable et relativement faible (de 1D4 à 1D10, par exemple).

Apprendre des rituels

Les récits du Mythe peuvent également inclure des descriptions de rituels qui, s'ils sont correctement exécutés, peuvent créer un effet surnaturel. Les rituels impliquent généralement des séquences d'action (potentiellement complexes), des chants et des accessoires ou objets. Les manifestations créées par les

rituels peuvent être puissantes, mais contrairement à la magie de la plupart des jeux de rôle sur table, ces opérations surnaturelles sont laborieuses. Elles prennent généralement du temps et peuvent nécessiter les actions coordonnées d'un groupe de personnes pour avoir une chance de réussir.

Malgré ces limites inhérentes, les rituels représentent peut-être la source la plus puissante d'influence d'un autre monde que les protagonistes (ou leurs adversaires humains) sont susceptibles de contrôler. C'est pourquoi certains individus parcourent le monde à la recherche d'ouvrages pouvant les initier à ces rituels.

Lorsqu'un Protagoniste a réussi à lire un livre dans son intégralité, vous, en tant que Modérateur de Jeu, devez lui fournir une liste des rituels qu'il contient. Tous les ouvrages ne contiennent pas forcément de rituels, et toutes les descriptions d'effets surnaturels ne sont pas non plus forcément suffisantes.

Lorsqu'un livre décrit vraiment un rituel, vous devez fournir une description sommaire de ce que le rituel semble faire. Il s'agit d'une description narrative plutôt qu'une description en mécaniques de jeu : "semble conçu pour faire apparaître une entité de l'ombre" est préférable à "convoque une Maigre bête de la nuit".

Un protagoniste peut ensuite décider d'étudier les détails d'un rituel décrit dans un ouvrage. Dans ce cas, il devra consacrer du temps et des efforts à cette entreprise. Cela s'ajoute au temps d'examen du document lui-même et représente une phase d'étude qui ne peut commencer que lorsque le contenu du livre a été assimilé en entier.

Le temps nécessaire à l'étude d'un rituel donné dépend de sa complexité : **simple, complexe ou élaboré**. En règle générale, plus les effets d'un rituel sont puissants, plus il est complexe.

Les rituels **simples** nécessitent des recherches de l'ordre de *quelques heures à quelques jours* pour les apprendre. Les rituels **complexes** ne peuvent être appris qu'après des recherches de l'ordre de *quelques jours ou quelques semaines*. Les rituels **élaborés** peuvent prendre *des semaines, des mois voir des années* à être maîtrisés. Le temps investi dans l'apprentissage d'un rituel ne doit pas nécessairement être continu, mais peut être réparti sur plusieurs périodes plus courtes.

Tester l'apprentissage d'un rituel

Si le Protagoniste investit le temps nécessaire, il devra tout de même effectuer un jet à la fin de la période pour voir si le temps investi a porté ses fruits. Le Protagoniste doit tenter un jet de **SAN** et *échouer* pour apprendre le rituel.

Si le jet de SAN réussi, le Protagoniste ne saisit pas les nuances nécessaires à la maîtrise du rituel. Il peut réessayer, mais il devra recommencer depuis le début et investir à nouveau le même temps d'étude avant de retenter le test.

Si, en revanche, le jet de SAN échoue, le Protagoniste a appris le rituel. Il perd de la SAN : c'est le prix à payer pour intérioriser des vérités inconcevables sur l'univers et des techniques bizarres pour le

manipuler. Pour les rituels **simples** la perte de santé mentale doit être modeste (1 point, 1D4 ou 1D6) ; pour les rituels **complexes** une perte plus importante est justifiée (par exemple, 1D6, 1D8 ou 1D10), tandis que l'apprentissage de rituels **élaboré** sera toujours préjudiciable à la santé mentale (perte de 1D10, 1D12 ou 1D20 points). L'apprentissage d'un rituel **élaboré** accorde au Protagoniste un bonus de +1 dans la compétence **Inconcevable**.

Une fois qu'un rituel a été appris avec succès, le Protagoniste peut tenter de l'accomplir (voir ci-dessous).

Ouvrage du Mythe avec plusieurs rituels

Certains documents écrits, en particulier les "grimoires", contiennent des descriptions de nombreux rituels surnaturels différents. L'apprentissage des rituels à partir de ces sources nécessite que chaque apprentissage soit tenté séparément, en utilisant la méthode décrite ci-dessus.

Garder le secret sur les jets échoués

Le Modérateur de Jeu peut choisir de ne pas révéler au joueur le résultat du jet de SAN effectué à l'issue d'une tentative d'étude d'un rituel. Si le résultat est un succès ou un échec clair, le Protagoniste doit le reconnaître comme tel, mais si le jet est un succès ou un échec marginal, le Modérateur de Jeu peut choisir de dire au joueur que le Protagoniste *croit* qu'il en a mémorisé toutes les subtilités, mais qu'il n'en est pas sûr à 100 %. La seule façon d'en être certain est de tenter le rituel - et si la tentative d'apprentissage a été un échec, une telle tentative ne réussira jamais vraiment. Elle peut néanmoins produire un effet surnaturel involontaire.

Accomplir des rituels

Les actions spécifiques, les chants et les objets nécessaires à la réussite d'un rituel sont propres à chacun d'entre eux et doivent être décrits dans sa description.

Toute tentative de réalisation d'un rituel sans les connaissances ou les composants nécessaires est vouée à l'échec... bien qu'il soit possible que des rituels inachevés génèrent une sorte d'effet surnaturel, mais pas celui escompté par l'invocateur. Le Modérateur du Jeu doit faire preuve de discernement pour déterminer ces effets secondaires surnaturels aléatoires ; ils devraient presque toujours être dangereux et préjudiciables pour les personnes impliquées.

En termes de mécanique de jeu, la réussite d'un rituel (une fois que les bons éléments sont en place) passe par un investissement en temps/effort, le sacrifice de points dans un ou plusieurs attributs de jeu (généralement des points de volonté), et la réussite d'un test d'activation de rituel (voir ci-dessous). Si toutes ces étapes sont franchies avec succès, les effets surnaturels du rituel se manifesteront.

Temps investi dans le rituel

Le temps nécessaire à l'accomplissement d'un rituel dépend de son degré de complexité **simple**, **complexe** ou **élaboré**.

- **Les rituels simples** sont relativement rapides à réaliser, il faut compter entre un tour et une minute.
- **Les rituels complexes** prennent plus de temps, entre quelques minutes et une heure.
- **Les rituels élaborés** sont des entreprises sérieuses, qui prennent de quelques heures à une journée, voire plus.

Pendant la durée d'un rituel, on suppose que tous les participants sont entièrement occupés (à chanter, à effectuer les actions prescrites, à manipuler les objets nécessaires). Une courte interruption peut ne pas détruire l'élan du rituel, mais une pause plus longue le fera probablement.

Alimenter le rituel

La description d'un rituel doit indiquer le type et le nombre de points d'attributs qui doivent être sacrifiés pour fournir les énergies mentales qui alimentent l'effet surnaturel.

La forme la plus courante de sacrifice est celle des Points de Volonté - la création d'effets relativement mineurs peut ne nécessiter que 5 ou 6 Points de Volonté ; un effet important peut en nécessiter 15 ; un effet extrêmement puissant peut en nécessiter 30 ; et un niveau véritablement cosmique peut nécessiter 100 Points de Volonté ou plus.

Lorsqu'un Protagoniste sacrifie délibérément des Points de Volonté, il faut vérifier si le nouveau total a un effet sur lui (cf **POINTS DE VOLONTÉ**). En particulier, rappelez-vous que le fait d'atteindre 1 ou 2 PVO indique une sorte d'effondrement mental, et que le fait d'atteindre 0 provoque l'inconscience.

Chaque fois qu'un sacrifice de PVO est demandé, un participant au rituel peut toujours choisir de sacrifier des points de POU permanents à la place - 1 POU équivaut alors à 10 PVO pour alimenter le rituel. Ces points sacrifiés ne sont pas récupérés normalement, mais les Protagonistes peuvent profiter de leurs activités de **TEMPS MORT** pour essayer de les regagner.

Certains rituels exigent également le sacrifice de points de vie, soit de la part des participants, soit d'une autre personne (animal, humain ou autre entité vivante). Notez que les protagonistes qui font sciemment du mal à une autre personne, ou même qui blessent ou tuent cruellement un animal, sont susceptibles de subir une perte de SAN due à la **VIOLENCE**. Selon la nature du rituel, il est possible que plusieurs personnes coopèrent à l'exécution. Pour des effets particulièrement importants, c'est parfois le seul moyen de générer suffisamment d'énergie mentale. L'invocateur principal doit avoir appris le rituel dans son intégralité (en utilisant le processus décrit dans la section précédente), mais les assistants peuvent être dirigés par de simples notes et un apprentissage par cœur des formules, sans les comprendre. Chaque assistant choisit lui-même le nombre de points d'attributs qu'il sacrifiera.

Le test d'activation du rituel

Si le temps nécessaire a été consacré au rituel et que le nombre nécessaire de points d'attribut a été sacrifié, l'invocateur principal peut faire un jet pour voir si ses efforts sont couronnés de succès.

Le succès d'un rituel dépend de la santé mentale de l'invocateur principal, mais sa réussite est d'autant plus probable que sa santé mentale est faible. Le test d'activation de rituel est un test de SAN qui doit *échouer* pour que le rituel fonctionne comme prévu.

Si le jet échoue (et donc que le rituel n'a *pas* fonctionné), tous les chants et cérémonies n'ont servi à rien. L'invocateur principal a deux options, à savoir :

- **Abandonner le rituel** : il ne se passe rien de surnaturel et la moitié des points sacrifiés est rendue à tous les participants ; ou
- **Forcer une connexion avec le surnaturel** : cela implique que l'invocateur sacrifie personnellement 1 POU de façon permanente pour transformer le jet raté en un jet réussi. Les effets du rituel se produisent malgré tout, en dépit du jet initial.

Coûts en SAN pour les participants

Le simple fait d'être impliqué dans un rituel surnaturel nuit à la santé mentale du personnage, que le rituel soit réussi ou non.

Si le rituel a été accompli mais que quelque chose a mal tourné (par exemple, une énergie mentale insuffisante, ou le test d'activation du rituel a échoué), tous les participants subissent une perte automatique de SAN. Pour les rituels destinés à créer de petits effets, cette perte sera modeste, peut-être 1 point de SAN ; si l'on tente d'obtenir un effet surnaturel important, la perte sera de 1D4 ; si l'on tente d'obtenir un effet extrêmement puissant, elle sera de 1D6 ; et pour un effet cosmique, elle pourra être de 1D20.

D'un autre côté, si le rituel a réussi et que l'effet surnaturel est généré, il est fort probable que l'expérience d'assister à quelque chose d'étrange créé par ses propres actions portera atteinte à la santé mentale de chaque participant. Les pertes précises doivent refléter l'effet créé, tel qu'il est décrit dans la description du sort. A titre indicatif, un effet surnaturel mineur peut justifier une perte de SAN de 1 point, un effet substantiel peut valoir 1D8, un vaste effet peut conduire à une perte de 1D12, et une manifestation vraiment cosmique peut causer une perte de SAN allant jusqu'à 1D100.

Objets dotés d'un pouvoir Inconcevable

En tant que Modérateur de Jeu, vous pouvez inclure dans votre jeu des objets ayant le pouvoir de créer des effets surnaturels rappelant ceux produits par les rituels. L'utilisation d'un tel objet ne nécessite pas d'apprentissage ou d'entraînement particulier, et aucun test d'activation rituelle n'est nécessaire.

L'utilisateur d'un objet doté de pouvoirs surnaturels peut cependant devoir sacrifier des points d'attribut pour alimenter l'effet (selon la description de l'objet par le MJ) et peut subir une perte de SAN à cause de l'expérience.

Les effets surnaturels

Il y a beaucoup de choses bizarres et surnaturelles qui peuvent se produire dans votre partie de Cthulhu Eternal. Dans la plupart des cas, le style du surnaturel et la portée de ses effets doivent être liés au cadre des événements, ou à l'aventure, la campagne ou l'intrigue en cours. Cthulhu Eternal ne fournit donc pas un catalogue tout fait de rituels et d'effets surnaturels à exploiter. Les effets doivent être liés à des points clés de l'intrigue ou à des éléments du décor plutôt que d'être des « sorts » génériques.

Les directives suivantes peuvent être utiles aux Modérateurs de Jeu qui souhaitent inventer des pouvoirs surnaturels personnalisés pour leur propre jeu.

Conception d'effets surnaturels :

Principes généraux

Les effets surnaturels dans Cthulhu Eternal sont différents des formes de magie qui apparaissent dans la plupart des jeux de rôle, en particulier dans les jeux du genre fantastique. Plutôt que de lancer une boule de feu au milieu d'un combat, un sorcier de Cthulhu Eternal peut créer un effet surnaturel après des heures d'incantation rituelle mettant son esprit en communion avec des horreurs extra dimensionnelles.

Les lignes directrices générales suivantes vous aideront à concevoir une magie discrète et effrayante :

- Les effets surnaturels sont rarement tape-à-l'œil : si certains sorts peuvent donner lieu à une manifestation spectaculaire et choquante, la plupart n'ont que peu ou pas d'effets visibles ou physiques. Souvent, les personnes qui cherchent à déclencher des effets surnaturels n'ont aucun moyen de savoir si leur rituel a réussi ou non, jusqu'à ce que des heures, des jours ou même des semaines se soient écoulés. Et même dans ce cas, les effets peuvent être des changements subtils que la plupart des gens ne remarqueraient jamais.
- Les effets surnaturels sont généralement longs à créer : de nombreux effets surnaturels nécessitent de longs rituels qui sont répétitifs et fatigants à exécuter. Bien qu'il existe une poignée de petits effets qui pourraient être utiles dans une situation tactique et rapide, la plupart d'entre eux exigent tellement de temps qu'il sont inutiles dans les scènes d'actions ou de combat.
- Les effets surnaturels sont TOUJOURS dangereux à invoquer : invoquer un effet surnaturel équivaut à ouvrir son esprit et son essence aux forces inconnues du Mythe de Cthulhu. Ces pouvoirs sont intrinsèquement corrosifs pour la réalité telle que nous la connaissons. Par conséquent, le fait d'entrer en contact mental ou physique direct avec elles cause toujours des dommages durables au lanceur de sorts, et peut-être aussi à d'autres personnes.
- Les effets surnaturels sont l'ennemi de la santé mentale : se connecter avec les forces du Mythe est intrinsèquement dangereux pour la santé mentale. En termes de jeu, cela se traduit par un sacrifice obligatoire de SAN ; mais en termes narratifs, vous devriez jouer sur l'expérience extrêmement perturbante de toucher une force extra dimensionnelle inconnue et inconnaissable dont l'existence même est un anathème pour tout ce que le lanceur de sorts a jamais connu ou expérimenté. Invoquer des effets surnaturels doit faire mal. À chaque fois.

Calcul de la portée de l'effet surnaturel

Les manifestations associées à un effet surnaturel peuvent être tout ce que le Modérateur de Jeu peut imaginer - ou quasiment. Lorsque de tels effets nécessitent des mécaniques de jeu, celles-ci peuvent être conçues au cas par cas.

Pour déterminer le coût d'un rituel en points d'attributs ou de caractéristiques, ainsi que son potentiel à créer des pertes de santé mentale, il est utile d'évaluer l'ampleur de l'effet généré - c'est ce qu'on appelle l'impact de l'effet. Pour plus de commodité, une échelle de huit niveaux d'**impact** (du plus petit au plus grand) est présentée ci-dessous, ainsi qu'un coût représentatif en Points de Volonté.

| Impact de l'effet surnaturel | Coût en PVO indicatif |
|------------------------------|--------------------------|
| Mineur | 6 |
| Réduit | 9 |
| Notable | 12 |
| Important | 15 |
| Majeur | 22 (or 12 VOL + 1 POU) |
| Étendu | 30 (or 10 VOL + 2 POU) |
| Dévastateur | 45 (or 15 VOL + 3 POU) |
| Cosmique | 110 (or 10 VOL + 10 POU) |

L'impact d'un effet dépend de l'ampleur du changement qu'il provoque dans le monde physique (ou mental). Les sections suivantes donnent des indications sur la manière dont certains types d'effets peuvent être évalués à l'aide de cette échelle.

Un facteur fondamental à prendre en considération est la **portée** de l'effet surnaturel (c'est-à-dire la distance à laquelle l'effet se manifeste à partir du lieu du rituel). En général, il est beaucoup plus facile de créer des effets à proximité et plus difficile d'influencer la réalité à grande distance. Le tableau ci-dessous donne une indication approximative.

| Distance d'effet | Impact de base | | Distance de l'effet | Impact de base |
|---------------------|----------------|--|---|----------------|
| Proche (à 10 m) | Mineur | | Planétaire (n'importe où sur Terre) | Majeur |
| Local (à 100 m) | Réduit | | Au delà de la Terre mais dans la même galaxie | Étendu |
| à vue (à 1 km) | Notable | | Dans une autre galaxie | Dévastateur |
| Lointain (à 100 km) | Important | | Dans une autre dimension | Cosmique |

Utilisez ces évaluations de l'impact comme point de départ, en les adaptant en fonction des critères spécifiques aux différents types d'effets, comme indiqué dans la section suivante. Lorsque plusieurs critères s'appliquent, choisissez toujours le plus élevé des deux niveaux d'impact possibles (par exemple, si un critère suggère un niveau Notable et un autre un niveau Étendu, l'impact final est en fait Étendu).

Types d'effets courants

En tant que Modérateur de Jeu, vous êtes libre d'inventer n'importe quel type d'effet surnaturel qui complète votre univers de jeu. Pour les univers de jeu qui imitent le style des phénomènes d'un autre monde que l'on trouve dans les romans de H.P. Lovecraft, quelques catégories communes d'effets peuvent s'avérer être des points de départ utiles pour vos propres créations.

Invoquer des entités surnaturelles

Dans de nombreux environnements de jeu lovecraftiens, il existe une famille de rituels destinés à contraindre un être surnaturel du Mythe de Cthulhu à se manifester à l'endroit où le rituel est accompli. Les détails spécifiques des chants et des actions à accomplir pour parvenir à ce résultat varient en fonction du type de créature à **invoquer**.

Pour déterminer l'impact de cet effet surnaturel, le facteur le plus pertinent est la caractéristique de POU de la créature surnaturelle invoquée.

| POU de l'entité surnaturelle | Valeur d'impact |
|------------------------------|-----------------|
| 1—8 | Mineur |
| 9—12 | Réduit |
| 13—16 | Notable |
| 17—20 | Important |
| 21—30 | Majeur |
| 31—40 | Étendu |
| 41—60 | Dévastateur |
| 61—150 | Cosmique |

Lier les entités surnaturelles

Une autre catégorie de rituels que l'on retrouve dans de nombreux contextes lovecraftiens est celle des rituels qui obligent une créature surnaturelle du Mythe de Cthulhu à obéir à la volonté du maître du rituel (au moins pendant un certain temps). Ce contrôle est appelé **lien**. Comme pour l'invocation, l'impact d'un tel effet dépend principalement de la puissance de la créature (voir la table ci-dessus). Les sorts de liaison qui durent longtemps (plus d'un jour) peuvent également incrémenter l'impact.

Contact mental avec des dieux extraterrestres

Bien que le Mythe de Cthulhu englobe de nombreuses variétés de créatures surnaturelles, les principales puissances sont plutôt considérées comme des "dieux" extraterrestres individuels. Il peut s'agir d'entités extrêmement puissantes piégées dans des endroits obscurs de notre planète (comme Cthulhu) ou de forces cosmiques qui définissent notre réalité même (comme Azathoth).

Certains sorciers fous ont, à différents moments de l'histoire, conçu des rituels pour entrer en contact mental avec l'une de ces vastes intelligences inconnues. Pour déterminer l'impact d'un tel effet, il faut avant tout tenir compte de la puissance du Dieu extraterrestre.

| Puissance du dieu extraterrestre | Impact |
|--|---------------|
| Mineur (par ex., Nodens) | Important |
| Majeur (par ex. Dagon) | Étendu |
| Notable(par ex. Cthulhu) | Dévastateur |
| Cosmique (par ex. Azathoth, Yog-Sothoth) | Cosmique |

Ouvrir des passages physiques aux dieux extraterrestres

Certains sorciers ne se contentent pas de communiquer avec les intelligences immenses et corrosives des dieux extraterrestres, mais souhaitent au contraire ouvrir des voies pour que leurs avatars physiques entrent dans notre réalité.

Encore une fois, la considération principale pour déterminer l'impact est la puissance du Dieu extraterrestre, bien que l'acte d'ouvrir un conduit physique soit au minimum une étape plus importante dans la portée que la simple communication télépathique.

| Puissance du dieu extraterrestre | Impact |
|--|---------------|
| Mineur (par ex., Nodens) | Majeur |
| Majeur (par ex. Dagon) | Dévastateur |
| Notable(par ex. Cthulhu) | Cosmique |
| Cosmique (par ex. Azathoth, Yog-Sothoth) | Cosmique |

Voyage entre les dimensions

Les univers de jeu lovecraftiens intègrent souvent l'idée de lieux extra dimensionnels, qu'il s'agisse de parties éloignées de notre propre univers, de royaumes créés par l'inconscient collectif humain ou de dimensions entièrement différentes. Les histoires se déroulant dans ces mondes peuvent impliquer une myriade d'effets surnaturels différents qui permettent aux simples mortels de franchir la barrière entre le monde normal et l'une de ces régions extérieures.

Pour déterminer l'impact d'un effet permettant de traverser les dimensions, il faut tenir compte des distances à parcourir. Utilisez le tableau des distances fourni ci-dessus.

Maudire et endommager

Bien que beaucoup moins fréquents que dans les jeux de rôle traditionnels sur table, les effets surnaturels des univers de jeu lovecraftiens peuvent infliger directement des dommages physiques aux individus. L'impact d'un tel effet peut être estimé en considérant la quantité de dommages physiques qui peuvent être infligés, généralement représentée par une valeur de dé ou un indice de létalité.

| Dégâts | Impact |
|--------------|-------------|
| 1D4 | Mineur |
| 1D6 | Réduit |
| 1D10 | Notable |
| 1D20 | Important |
| Létalité 10% | Majeur |
| Létalité 20% | Étendu |
| Létalité 40% | Dévastateur |
| Létalité 99% | Cosmique |

Sauvegarde et Protection

En parallèle des effets surnaturels qui peuvent causer des dommages physiques, il est tout aussi probable qu'il existe des effets surnaturels qui protègent les individus de tels dommages. Pour estimer l'impact d'un tel effet, il faut considérer le type de dommage le plus grave que l'effet est susceptible d'atténuer et consulter le tableau de la section précédente.

PARTIE III: RESSOURCES POUR LA CRÉATION D'ÉLÉMENTS DE JEU

Bien que les règles présentées dans ce document de référence fournissent un jeu de rôle sur table entièrement jouable (bien que générique), elles sont conçues pour servir de base à de futurs jeux. Plusieurs ressources sont rassemblées ici pour aider à la conception et à la définition de tels jeux.

Créer de nouveaux archétypes

La section 2.5 décrit une sélection représentative d'archétypes de protagonistes adaptés aux jeux se déroulant à l'époque moderne ou aux années 20. Bien que ces archétypes soient suffisamment variés pour prendre en charge un large éventail de personnages, des situations se présenteront inévitablement où aucun des archétypes prédéfinis ne répondra aux besoins de description d'une classe de Protagonistes ou de PNJ importants.

Dans ce cas, la meilleure solution est de créer un nouvel archétype, ce qui n'est heureusement pas difficile.

Construire un archétype en bref

Le résumé ci-dessous donne un ensemble de lignes directrices utiles qui peuvent aider à faire les choix de conception pour définir un nouvel archétype. Cependant, le processus de définition d'un archétype est très simple. Chaque archétype a besoin de :

- un **Nom** approprié qui incarne un type de personnage correspondant au cadre ;
- une ou deux **caractéristiques recommandées** qui devraient idéalement être supérieures à la moyenne pour les personnages de cet archétype ;
- un **Nombre d'Attaches** de départ (généralement entre 2 et 5) ;
- un score de **Ressources de départ** (généralement entre 2 et 5) ;
- un ensemble de **compétences** dont la valeur de départ est supérieure à la valeur de base habituelle de l'environnement de jeu.

Pour les trois derniers points, il existe un système simple pour "équilibrer" les différents archétypes. Chaque archétype dispose d'un budget de 800 points qui peut être dépensé comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

| Aspects de l'archétype | Coût en points |
|------------------------|----------------|
| Pour chaque Attache | 50 points |

| Aspects de l'archétype | Coût en points |
|---|----------------|
| Pour chaque point de Ressource de départ | 50 points |
| Pour chaque augmentation de +1 de la valeur de départ d'une compétence, au-dessus de la valeur de base de la compétence dans le contexte de jeu | 1 point |
| Chaque archétype dispose d'un budget total de 800 points. | |

Étape 1 - Définir le concept de l'Archétype

Avant de plonger dans les détails de la conception de votre nouvel archétype, il est utile de passer un peu de temps à s'assurer que l'idée s'articule autour d'un concept clair. En quoi cet archétype sera-t-il différent des autres déjà définis ? En quoi comble-t-il une lacune qu'aucun des archétypes existants ne peut combler ? L'idée est-elle trop spécifique à une situation - et pourrait-elle être élargie pour couvrir une catégorie connexe de types de personnages ? Ou bien est-elle trop abstraite et doit-elle être affinée pour que les autres la reconnaissent intuitivement comme une catégorie de personnages appropriée au contexte ? Le fait d'avoir un bon concept facilitera tout ce qui suivra, alors ne précipitez pas votre réflexion sur le concept.

Étape 2 - Choix des caractéristiques recommandées

Chaque archétype a généralement une ou deux caractéristiques recommandées qui devraient (idéalement) être plus élevées que la moyenne pour les personnages de cet archétype. Le choix de ces caractéristiques est généralement une simple extrapolation à partir de votre concept de base. L'archétype est-il largement axé sur la connaissance ? Dans ce cas, INT devrait probablement figurer quelque part dans la liste. Les individus de l'archétype sont-ils définis par leur capacité à établir des relations avec d'autres personnes ? Dans ce cas, le CHA devrait figurer dans la liste. Si le type de personnage est axé sur l'exercice de la force, FOR est certainement approprié... Ou bien s'il s'agit de manœuvrer finement ou de se cacher dans l'ombre, DEX est certainement un bon choix. Il n'y a pas beaucoup de types de personnages qui tournent autour de la santé physique et de la résistance, mais si c'est le cas du vôtre, vous pourriez peut-être envisager d'ajouter la CON à la liste. Il n'y a pas de problème à ce que votre archétype n'ait qu'une seule caractéristique recommandée. Il est peu probable par contre qu'il y en ait plus de deux.

Étape 3 - Attaches et Ressources de démarrage

Chaque archétype doit offrir un nombre initial d'Attaches et une valeur initiale de Ressources. Sur le budget de 800 points, chaque Attache coûte 50 points et chaque niveau de ressources coûte 50 points. Un point de départ pour la conception d'un archétype est de considérer une valeur de 3 liens et 3

ressources de départ - cela reflète une situation "moyenne" pour les personnages ; ajustez cette valeur si nécessaire.

Si votre concept pour le nouvel archétype est de disposer d'un vaste réseau de contacts, le nombre initial d'Attaches pourrait être de 4 ou même de 5. Cependant, chaque attache supplémentaire réduira le budget de points disponibles pour les compétences, de sorte qu'un réseau étendu a un coût. Certains Archétypes sont intrinsèquement solitaires : pour eux, un plus petit nombre d'Attaches de départ (peut-être seulement 2) permet de simuler cet isolement et laisse quelques points supplémentaires pour les ressources ou les compétences, en fonction de votre concept. Créer un Archétype avec moins de 2 Attaches de départ risque de forcer les personnages à être coupés du monde qui les entoure, ce qui n'est généralement pas réaliste.

Dans quelques rares cas, un Archétype peut avoir un lien qui est plus élevé que la valeur de départ usuelle. Si votre concept place intrinsèquement l'individu dans un rôle de leader (par exemple, votre Archétype est censé être un chef religieux local), vous pouvez ajouter une note indiquant que l'un des liens de départ aura une valeur d'au moins 10. Cela n'a généralement de sens que pour les Attaches communautaires.

Chaque archétype a également besoin d'une valeur de ressources de départ. Réfléchissez aux ressources auxquelles le membre le plus pauvre du type de personnage pourrait avoir accès. S'il s'agit d'un pauvre (du moins en ce qui concerne l'accès aux objets), on peut envisager un score de Ressources de départ faible (peut-être 2, ou dans les cas extrêmes 1). En revanche, si les représentants typiques de l'archétype ont accès à beaucoup d'équipement ou de biens, une valeur de 4 ou 5 peut être envisagée. N'oubliez pas qu'au cours du processus de génération de personnage, il sera possible de sacrifier des points de compétences bonus pour augmenter ces valeurs de base. Ainsi, laisser une valeur à un niveau faible ne signifie pas nécessairement que tous les personnages créés à l'aide du nouvel archétype auront une "richesse" inférieure à la moyenne : seuls ceux qui choisissent de ne pas sacrifier de points de compétences bonus auront des ressources faibles à leur disposition. Si la valeur de départ des ressources est trop élevée, le nombre de compétences que l'archétype proposera sera considérablement réduit. Ainsi, s'il est possible de fixer les Ressources de départ de votre Archétype à un score impressionnant de 12, cela utilisera 600 des 800 points du budget, ne laissant pas grand-chose pour l'amélioration des compétences ; les personnages de cet Archétype seront donc tous universellement "plus riches que la plupart" mais manqueront de compétences de manière générale. Ce n'est généralement pas un choix intéressant.

Une fois que vous avez déterminé le nombre approprié d'Attaches et de Ressources de départ, multipliez ces deux nombres par 50 et soustrayez-les du budget de départ de 800. Ce qui reste peut être dépensé en compétences.

Étape 4 - Compétences avec des valeurs de départ augmentées

Comme décrit plus haut, chaque compétence a une valeur de base que chaque Protagoniste possède comme valeur de départ, quel que soit son Archétype. Pour les compétences directement liées aux

activités principales d'un Archétype, la valeur de départ sera plus élevée pour refléter la formation spécialisée et/ou l'expérience acquise. Ces scores de départ élevés sont achetés sur une base de 1 pour 1, en échangeant 1 point du budget de conception de l'Archétype pour une augmentation de +1 dans une compétence, au-dessus de sa valeur de base. Ainsi, si la valeur de base normale de **Recherche** est de 20 et que votre concept pour l'Archétype suggère que ses membres devraient avoir une valeur de Recherche commençant à 50, vous dépenserez 30 points (50 moins 20) du budget pour atteindre cet objectif.

Il est habituel de dépenser les points par blocs de 10 (c'est-à-dire 10, 20, 30, etc.) pour s'assurer que les compétences de départ de l'archétype restent un multiple de 10. Cependant, ignorer cette convention ne change rien du point de vue de la mécanique du jeu. Lorsque vous décidez des compétences à améliorer, il est préférable de penser aux types de tâches courantes que les représentants de l'archétype effectuent souvent dans le cadre de leurs fonctions professionnelles, ou aux choses pour lesquelles on suppose généralement qu'ils sont bons.

Il n'est pas rare que le concept de base d'un Archétype implique une demi-douzaine de compétences dans lesquelles chaque membre de l'archétype excelle, et une liste plus large de compétences que certains membres - mais pas nécessairement tous - auraient comme spécialité. Il est facile de gérer cette situation en établissant deux listes :

- Une liste de compétences de base, universellement pertinentes pour chaque membre de l'archétype - en général, il ne s'agit pas de plus de six compétences ; et
- Une liste de compétences qui semblent être de bons candidats pour devenir des spécialisations optionnelles pour l'archétype.

Tout d'abord, vous pouvez dépenser la plupart (mais pas la totalité) des points disponibles du budget pour augmenter la note de départ de *chaque* compétence de la liste des compétences de base, en vous souvenant de ce qui suit :

- Le coût en points est le montant de l'augmentation de la valeur de départ AU-DESSUS de la valeur de base normale.
- Il est généralement moins intéressant d'augmenter la valeur de départ d'une compétence au-delà de 70 ou 80, car le succès devient probable et les points pourraient être mieux dépensés pour augmenter une autre compétence de moindre valeur.
- Il n'est généralement pas avantageux d'augmenter une compétence de base d'un montant minime - tout ce qui est inférieur à un bonus de 30 points pour une compétence de base donnera l'impression que vous négligez une partie importante du concept de l'archétype.
- En aucun cas une compétence ne peut être supérieure à 99%.

Une fois que vous avez dépensé la plupart des points pour améliorer la liste de base, divisez ce qui reste en lots de 30 ou 40 points et indiquez que les compétences de l'archétype incluent également un certain nombre de choix dans votre liste de compétences optionnelles, chaque choix donnant le même bonus à la valeur de base de la compétence choisie. Par exemple, s'il vous reste 80 points après que les compétences de base ont été augmentées, vous pouvez décider que l'archétype inclut également un

choix de deux compétences parmi votre liste de spécialisations possibles, chaque choix élevant la compétence choisie à une valeur de base plus 40. Par ailleurs, s'il restait 90 points, vous pourriez décider de proposer trois choix, chacun offrant une augmentation de 30 points par rapport à la valeur de base.

Si vous utilisez cette méthode pour offrir ce niveau de personnalisation de l'archétype, vous devez vous assurer qu'il y a une sélection suffisante de compétences à choisir - idéalement, il devrait y avoir environ *deux fois* plus d'options dans la liste que de choix de compétences offerts, afin de permettre de nombreuses options pour diversifier les personnages. Par exemple, si vous autorisez quatre choix dans la liste des spécialisations optionnelles, essayez de faire en sorte que la liste comporte environ huit compétences.

Convertir les créatures depuis un système D100

Les modérateurs de jeu peuvent trouver des statistiques pour d'horribles créatures et rituels dans les règles ou les suppléments publiés pour d'autres JdR d'horreur lovecraftienne utilisant le D100. Les directives générales ci-dessous vous aideront à convertir les statistiques relatives aux créatures pour les utiliser dans *Cthulhu Eternal*.

Dans la plupart des cas, la conversion des créatures trouvées dans d'autres jeux D100 pour une utilisation dans une partie de *Cthulhu Eternal* est simple. Le processus ci-dessous propose sept étapes pour réaliser la conversion.

Étape 1 : Convertir les caractéristiques

Comme décrit à la page 8, les personnages et autres créatures de *Cthulhu Eternal* sont principalement définis avec six caractéristiques de base : Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Pouvoir et Charisme. Ces caractéristiques sont mesurées sur une échelle d'environ 3 à 18 pour un être humain. La plupart des jeux D100 utilisent des caractéristiques similaires, bien que la septième édition du plus ancien jeu de rôle lovecraftien au monde choisisse de mesurer les statistiques de base d'un personnage sur une échelle de 1 à 100. Si la créature ou le personnage à convertir possède des statistiques de jeu autres que celles de la septième édition mentionnée précédemment, la traduction est simple :

- Force (FOR), Constitution (CON), Intelligence (INT), Dextérité (DEX), et Pouvoir(POU) restent à l'identique dans *Cthulhu Eternal*;
- Si une créature ou un personnage a une valeur d'Apparence (APP), cela se convertit en Charisme (CHA) dans *Cthulhu Eternal*.

Lors de la conversion des caractéristiques du jeu de la septième édition, le processus est le même, mais chaque nombre est divisé par 5 (par exemple, une CON de 65 pour une créature de la septième édition se traduirait par une CON de 13 dans *Cthulhu Eternal*).

Si la créature ou le personnage possède un score de santé mentale (SAN), ce nombre devient son score de SAN dans *Cthulhu Eternal*.

Étape 2 : Calculer les Points de vie et les Points de volonté (et éventuellement les Ressources)

Dans *Cthulhu Eternal*, deux attributs clés du jeu, les Points de Vie et les Points de Volonté, sont dérivés des caractéristiques de base. Les formules permettant de les dériver se trouvent dans la section consacrée à la création des Protagonistes. Une fois que les caractéristiques de base ont été convertie pour la créature ou le personnage, elles doivent être calculées comme décrit dans le processus de création de Protagonistes.

Lors de la conversion de personnages humains (par opposition aux créatures), il peut être important pour le Modérateur de Jeu d'être en mesure d'évaluer les ressources du personnage. Dans ce cas, en parcourant la liste des archétypes, le modérateur de jeu peut voir lequel correspond le mieux au rôle du personnage - le score de base de l'attribut Ressources pour le personnage peut être supposé être le même que celui de cet archétype. Le Modérateur de Jeu peut modifier ce score à la hausse ou à la baisse pour refléter sa vision de la "richesse" matérielle du personnage.

Étape 3 : Déterminer la perte de Santé mentale

Pour les jeux qui prévoient des pertes de Santé mentale explicites pour les témoins des horreurs du Mythe de Cthulhu, ces pertes de SAN peuvent être utilisées directement dans *Cthulhu Eternal*. Pour les jeux qui n'incluent pas de mécanismes de jeu spécifiques pour la Santé mentale, utilisez la table de la page 68 pour choisir une perte de Santé mentale équivalente basée sur le caractère dérangentant et/ou dégoûtant d'une créature.

Étape 4 : Déterminer les Compétences

Tous les jeux basés sur le D100 mesurent les compétences d'une personne ou d'une créature sur une échelle de 0 à 100, la même échelle que celle utilisée par *Cthulhu Eternal*. Ainsi, tout score de compétence attribué dans le cadre des d'un autre jeu de type D100 peut être reporté sans qu'il soit nécessaire d'effectuer des calculs. Cependant, chaque jeu utilise sa propre liste de compétences, chacune d'entre elles étant une variante de la manière dont le vaste champ des connaissances et des capacités humaines est divisé en différentes catégories. Ainsi, il est nécessaire de décider quelle compétence de *Cthulhu Eternal* est la plus proche de chaque compétence du jeu d'origine.

Quatre situations peuvent se présenter :

1) Correspondance évidente : La compétence nommée dans le jeu de rôle source a un équivalent évident dans la liste des compétences de *Cthulhu Eternal*. Dans ce cas, assignez simplement à la

personne ou à la créature la compétence correspondante de *Cthulhu Eternal* avec la même valeur de pourcentage que celle attribuée à la compétence originale.

2) Correspondance multiple : La compétence du jeu de rôle source a des similitudes avec plusieurs compétences différentes de *Cthulhu Eternal*. Dans ce cas, vous pouvez soit choisir l'une des compétences de *Cthulhu Eternal* (idéalement la plus pertinente) et lui attribuer tous les pourcentages de la compétence originale, soit répartir les pourcentages entre plusieurs compétences de *Cthulhu Eternal*.

3) Clash : Il arrive parfois, lors de la conversion de plusieurs compétences différentes, que plusieurs compétences d'autres jeux se traduisent toutes par la même compétence de *Cthulhu Eternal*. Dans ce cas, le pourcentage de la personne ou de la créature dans cette compétence doit être le **plus élevé** de toutes les compétences différentes qui se convertissent vers cette compétence.

4) Compétence inédite : Certains jeux aiment inclure des compétences ridicules ou bizarrement spécifiques (comme "faire des cookies" ou "désamorcer une bombe nucléaire"). Vous pouvez soit ignorer ces compétences, soit les transposer en tant que "compétences supplémentaires" similaires (c'est-à-dire supposer l'existence d'une compétence de cuisson de cookies dans *Cthulhu Eternal*, dont vous pouvez inventer la définition selon vos besoins).

Les références à la compétence "Mythe de Cthulhu" utilisées dans d'autres jeux doivent toutes être reportées dans la compétence *Cthulhu Eternal* **Inconcevable**.

Étape 5 : Déterminer les capacités de combat

Chaque jeu basé sur le D100 décrit les scores des capacités offensives (ou attaques) en termes de pourcentage de chances que l'attaque touche sa cible, plus un jet de dés pour déterminer les dégâts en PV que l'attaque inflige.

Lors de la conversion d'une fiche de personnage en *Cthulhu Eternal*, chaque attaque correspondra généralement à une compétence d'arme similaire ou équivalente avec la même valeur de pourcentage.

Les dégâts (jets de dé) peuvent être reportés tels quels, ou si le mode d'attaque est manifestement lié à l'une des armes citées dans les exemples de la page 50, vous pouvez simplement utiliser la valeur de dégâts de *Cthulhu Eternal* pour l'arme listée. Lorsque le dé de dégâts indiqué dans le jeu source mentionne l'ajout d'un "bonus de dégâts", consultez la page 48 pour voir si l'attaque *Cthulhu Eternal* doit également inclure le bonus équivalent. Si vous convertissez une créature - en particulier une créature de grande taille, ou une créature dont la FOR est bien en dehors de la fourchette humaine normale - il est probablement préférable d'oublier complètement le Bonus de Dommages. De nombreux jeux basés sur le D100 donnent à ces monstruosité massives des bonus de dégâts tout aussi massifs (+3D6 et plus) : Le système de combat de *Cthulhu Eternal* ne cherche pas à modéliser des dégâts écrasants au moyen de grandes masses de dés - à la place, il utilise la mécanique de Létalité. Envisagez de fixer les dégâts totaux des attaques d'une telle créature en fonction de ses dégâts *globaux* à partir du jeu source - c'est-à-dire les dégâts de base de l'attaque *plus* le bonus de dégâts indiqué par la créature. Si ce total

ne dépasse pas 2 dés, il suffit de conserver cette valeur. Si le mode d'attaque du jeu source indique plus de 2 dés à lancer pour les dégâts, il est probable qu'il soit préférable de représenter les dégâts en termes de Létalité. Le tableau ci-dessous donne quelques conversion approximatives :

| Dégât | Valeur de Létalité |
|-------------------|--------------------|
| 3D6 | 9% |
| 3D8 | 12% |
| 3D10 | 15% |
| Pour chaque +1D6 | +3% |
| Pour chaque +1D8 | +4% |
| Pour chaque +1D10 | +5% |

Étape 6 : Déterminer les protections

Les créatures ou les individus qui bénéficient d'une protection innée contre les dégâts ou qui portent un équipement de protection peuvent avoir une valeur d'armure dans leur fiche d'origine.

Les valeurs d'armure des jeux basés sur le D100 peuvent être directement transposées - par exemple, une créature du Mythe avec une armure corporelle de 2 aura la même valeur d'armure dans *Cthulhu Eternal*.

Une autre méthode d'attribution des valeurs d'armure consiste à consulter le tableau **BLINDÉ** (page 53), à identifier un équipement de protection à peu près équivalent et à utiliser la valeur d'armure indiquée dans le tableau.

Étape 7 : Déterminer les pouvoirs spéciaux et les moyens de défense

La partie la plus difficile de la conversion de créatures (et parfois des êtres humains) vers *Cthulhu Eternal* est sans doute la traduction des pouvoirs spéciaux et des défenses, y compris des modes d'attaque inhabituels. Ceux-ci sont parfois écrits d'une manière spécifique aux mécanismes de jeu du système d'origine.

Il existe deux approches de base pour convertir les pouvoirs spéciaux :

1. trouver un pouvoir similaire déjà possédé par une créature avec des caractéristiques *Cthulhu Eternal*, ou
2. convertir les mécanismes de jeu qui sous-tendent le pouvoir en concepts *Cthulhu Eternal*, étape par étape.

Pour déterminer les valeurs appropriées à *Cthulhu Eternal* pour gérer les défenses spéciales, un bon point de départ consiste à considérer les catégories de défenses décrites dans **PROTECTION EN COMBAT**, page 53. Ces catégories sont les suivantes : Fragile, Exposé, Protégé, Massif et Transcendant. De plus, certaines créatures ont des formes physiques moins sensibles aux dégâts létaux : l'encadré ci-dessous résume les différents niveaux de protection que le modérateur de jeu peut attribuer aux monstruosité d'un autre monde.

Sensibilité réduite aux dégâts létaux

Les formes courantes de protection contre les attaques mortelles suivantes peuvent être attribuées à des créatures/individus plus difficiles à tuer que des humains normaux.

- **RÉSISTANT**: Un jet réussi sur une attaque létale ne tue pas la créature/individu mais lui inflige un nombre de points de dégâts égal à 2D10 moins son armure.
- **RÉSISTANT À <type d'attaque, par ex. Arme à feu>**: S'il est attaqué par d'autres types d'attaques que celle nommée, les dégâts/la létalité sont normaux. En cas d'attaque létale du type désigné, un jet réussi ne tue pas la créature/individu mais lui inflige un nombre de points de vie égal à 2D10 moins son armure.
- **PARTIELLEMENT IMMUNISÉ (moins de <nombre, par ex. 20>%)** : Si l'attaque létale a une valeur de létalité inférieure ou égale au nombre mentionné, elle ne peut pas blesser ou tuer la cible - même un jet de létalité réussi ne lui causera aucun dommage. Pour les attaques létales ayant une valeur de létalité *supérieure* au nombre mentionné, la créature/individu n'est toujours pas automatiquement tuée sur un jet de létalité réussi mais subit des dégâts en points de vie égaux à 2D10 moins l'éventuelle valeur d'armure.
- **IMMUNISÉ**: N'est pas du tout affecté par les attaques physiques, y compris les attaques létales.

Quelques exemples d'attaques spéciales

Lors d'une conversion, le MJ peut avoir besoin d'inventer des éléments de jeu pour simuler des attaques spéciales. Les exemples suivants donnent quelques exemples de pouvoirs qui peuvent être utilisés ou adaptés selon les besoins.

- **Drain de sang** : La morsure de l'entité draine le sang de la victime à chaque tour jusqu'à ce qu'elle soit à bout de forces. A chaque tour, la victime perd 1D6 FOR. Si la FOR atteint zéro, la victime meurt, mais si elle survit à l'attaque, elle la regagnera sa FOR lentement, à un rythme déterminé par le Modérateur du Jeu.
- **Succion** : Après avoir mordu une victime, l'entité s'y accroche en épuisant les forces vitales de la victime. Chaque tour après le premier inflige 1D3 points de dégâts supplémentaires à la victime.
- **Engloutir** : Si une victime est attirée par l'entité, elle est absorbée. Un individu piégé dans l'entité doit faire un test d'opposition en comparant sa $FOR \times 5$ contre la $FOR \times 5$ de l'entité. Si le test est raté, la victime subit des dégâts létaux d'une valeur égale à $1\% \times$ la CON de l'entité. Les cibles piégées à l'intérieur de l'entité ont du mal à se déplacer ou à attaquer : ce n'est qu'en effectuant un jet d'1D100 inférieur à leur $FOR \times 5$ que ces individus peuvent porter une attaque en étant à l'intérieur de l'entité.
- **Drainage mental** : Si l'entité souhaite affaiblir mentalement ceux qui se trouvent à proximité, elle peut contraindre un individu à effectuer un test opposé du $POU \times 5$ contre l' $INT \times 5$ de la victime. Si la victime est vaincue lors de ce test, elle perd immédiatement 1D6 Points de Volonté + 1D6 SAN. Les PVO sont drainés et sont donc ajoutés au total de l'attaquant.
- **Constriction/broyage par tentacules** : Si l'un des tentacules de l'entité réussit à frapper un ennemi, il s'enroule autour de lui et continue de l'écraser lors des tours suivants. A moins d'être libérée par un moyen externe, la victime continuera à subir des dégâts en PV égaux à la moitié des dégâts d'attaque à chaque tour suivant.
- **Immobilisation** : Si un tentacule de l'entité frappe une victime, il s'enroule autour d'un membre, IMMOBILISANT ainsi la cible (voir page 45). Le fait d'être maintenu de cette manière n'inflige aucun point de dégât, mais la victime est incapable d'agir jusqu'à ce qu'elle soit libérée. L'entité peut utiliser ses autres attaques contre les victimes retenues par un tentacule. Pour se libérer de l'emprise de l'entité, il faut réussir un test d'opposition opposant la $FOR \times 5$ de l'entité à la $FOR \times 5$ de la victime.
- **Venin toxique** : La morsure de l'entité injecte une puissante toxine dont la valeur de létalité est égale à la CON de l'entité.

Quelques exemples de capacités spéciales

Lors d'une conversion, le MJ peut avoir besoin d'inventer des éléments de jeu pour des capacités spéciales qui ne sont pas des attaques mais qui confèrent néanmoins un avantage à la créature ou à la personne. Les exemples suivants fournissent quelques idées qui peuvent être utilisées ou adaptées selon les besoins.

- **Hypnotiser** : Le regard de l'entité peut plonger la victime dans un état de transe. Lorsqu'une victime croise le regard de l'entité, elle fait un test opposé de POU×5 contre POU×5 avec elle. Si la cible perd, elle entre dans un état hypnotique. Les humains contrôlés de cette manière suivront toujours des instructions simples. Si les ordres sont intrinsèquement autodestructeurs ou dangereux pour la personne contrôlée, un jet d'INT×5 peut être tenté au début de chaque tour - un succès signifie que la personne sort de la transe hypnotique.
- **Invisible** : L'entité a le pouvoir de devenir invisible à la vision normale via un effet surnaturel ; les tentatives de toucher l'entité alors qu'elle est invisible sont *divisées par deux*.
- **Contrôle mental** : L'entité a le pouvoir de contrôler les humains par la domination mentale. Résister à ce contrôle se joue avec un test opposé POU×5 contre POU×5 ; si la volonté de la cible est vaincue, elle est contrainte de rester à proximité de la zone où le contrôle mental a été initié. Une fois contrôlé, un humain dominé peut être contacté mentalement par l'entité, quel que soit l'endroit où il se trouve, n'importe où sur Terre. Cette communication coûte à l'entité 1 point de volonté.
- **Régénération** : Régénère 2 PV par tour après avoir été blessée ; si les PV de l'entité atteignent zéro, elle est morte et ne se régénère pas.
- **Voyage interdimensionnel** : L'entité a la capacité innée de voyager entre différentes dimensions. Initier un déplacement de notre dimension à une autre prend un tour complet (ininterrompu) et coûte à l'entité 4 Points de Volonté. Si l'entité a capturé quelque chose ou quelqu'un (par exemple, quelqu'un retenu par une action précédente), cette personne fait également le voyage.

Quelques exemples de vulnérabilités spéciales

Lors d'une conversion, le MJ peut avoir besoin d'inventer des éléments de jeu pour les vulnérabilités de créatures. Voici quelques idées qui peuvent servir de point de départ à de nouvelles créations.

- **Déteste la lumière** : L'entité subit des dégâts dus à l'exposition à la lumière. Une lumière vive inflige 1 PV par tour ; une lumière vive et éblouissante inflige 3D6 points de dégâts. La lumière du jour réduit l'entité à un tas de cendres grises. Ces dégâts ignorent les armures.
- **Empoisonné par <substance>** : Le métabolisme de l'entité est particulièrement sensible à une substance terrestre commune. Chaque fois que l'entité entre en contact physique direct avec la substance, elle doit faire un test de CON×5 ; en cas d'échec, l'entité subit 10 % de dégâts de létalité.
- **Sensible au feu** : Le feu inflige le *double* de dégâts à l'entité. Ces dégâts ignorent les armures.