

L'appel de Cthulhu d20d100



version 2.1

CRÉDITS

CONCEPTION, LOGO ET RÉDACTION DU *d20d100*

Raphaël Delcroix (*alias Raff*)

AVIS, RELECTURE ET TESTS

Un grand merci à

Danto, Hyena, Lolopro, Robur, Soulkain, Vonv
pour leurs remarques, conseils & encouragements, ainsi qu'à
Marylin Gold (Magali), Robert Langdon (David) et Vito Moretti (Pastis)
pour les tests.

ADAPTATION *d20d100* DU SUPPLÉMENT *NIGHTMARE AGENCY*

Raphaël Delcroix

ADAPTATION *d20d100* DU SUPPLÉMENT *IVRESSE DES PROFONDEURS*

Irma

VERSION *AN MIL*

Stéphane Cômes & Raphaël Delcroix

REMERCIEMENTS

Un grand merci à toute l'équipe de T.O.C.
<http://www.tentacules.net>

CRÉDITS

Le *d20d100* se fonde en grande partie sur *L'Appel de Cthulhu d20*®
et propose des modifications susceptibles d'améliorer la compatibilité entre le système d20 et le système d100,
et en prenant le meilleur des deux systèmes.

Call of Cthulhu® est la propriété de Chaosium Inc.®, dans les versions d20 et d100.

L'Appel de Cthulhu® VF est la propriété de Descartes®.

Le système d20 possède une licence open-game qui le rend modifiable et redistribuable à volonté.

La version *An Mil*® est la propriété de S. Gesbert.

Enfin, le *d20d100* s'inspire partiellement des excellents développements du d20 *Grim-n-Gritty Hit Point and Combat Rules*® et *d20 Firearm Mechanics*® de Kenneth S. Hood.

Le resultat final en est cependant très différent.



INTRODUCTION

POURQUOI UN NOUVEAU SYSTÈME DE JEU?

L'élaboration de ce système fut lié à deux besoins essentiels :

1) Dépasser les limitations du système d100 :

- ajout de la caractéristique PERception
- lien entre compétences et caractéristiques à la création
- augmentation des compétences sans saturation possible
- souplesse du système de Niveau de Difficulté en d20
- prise en compte de l'échelle des monstres pour des combats plus réalistes
- gestion du combat beaucoup plus riche.

2) Garder l'esprit du système d100 :

- simplicité du d20d100 (tout est précalculé à la création)
- suppression des caractéristiques inappropriées (SAGesse) et des traits orientés *manga* dans le système d20
- ajout des caractéristiques EDU et POU indispensable à l'univers de l'*Appel de Cthulhu*
- ajout possible de traits négatifs pour rendre les personnages plus sombres
- système simple et évolutif
- conversion simple et rapide depuis le d100 comme depuis le d20.

Par ailleurs, ce système fournit un grand nombre de fiches pour gérer la création et la conversion des personnages, la partie et son déroulement, les PNJ et Monstres, y-compris en groupes, et de nouveaux outils seront progressivement ajoutés.

Ce système fonctionne actuellement dans les univers de Cthulhu années *AnMil*, 1890, 1920, et bientôt Vietnam, 1990, *Delta Green* et *Fin des Temps*. Visitez l'adresse suivante :

<http://www.tentacules.net/toc/misc/article.php?id=62>

Toute participation ou suggestion est la bienvenue.

N'hésitez-pas à me contacter par mail :

raff *point* toc chez cegetel *point* net.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

INTRODUCTION

Les concepts du système d20d100 sont identiques à ceux des systèmes d20 et d100 : vous incarnez un personnage imaginaire (mais cohérent) qui, comme dans notre monde, peut agir, réussir, échouer, ou encore apprendre. Pour ce faire, il est nécessaire de remplir la fiche de personnages en indiquant :

- des renseignements d'ordre général (aspect physique, métier, goûts, histoire...)
- les points de vie, magie, santé mentale
- ses **CARACTÉRISTIQUES** (capacités naturelles : **FOR**ce, **DEX**térité...) et les **JETS ASSOCIÉS** (Réflexes, Endurance...)
- ses **COMPÉTENCES** (capacités acquises : écouter, escalader, T.O.C....)
- ses **TRAITS** (capacités non quantifiables : ambidextre, affinité avec les animaux, persuasif, furtif...)
- les caractéristiques de combat et les armes.

JETS DE COMPÉTENCE

Lorsque le personnage doit accomplir une action durant le jeu, le joueur doit lancer les dés afin de déterminer la réussite ou l'échec de cette action. De ce point de vue, le système de jeu reprend globalement le fonctionnement du système d20, qui a l'avantage d'établir un niveau de difficulté modulable par le Gardien des Arcanes (ou Maître de Jeu), et évite le recours à une table en cas d'affrontement (c'est le cas en d100).

Pour ceux qui ne connaissent pas le système d20, il faut savoir que les caractéristiques et les compétences ne sont pas quantifiées par un pourcentage, mais par ce qu'on appelle un **MODIFICATEUR** (parce que ce nombre modifie la probabilité de réussite d'une action) : il s'agit d'un nombre positif ou négatif, généralement entre -8 et +8, qu'il faut ajouter au résultat d'un d20 et comparer à un niveau de difficulté : si le jet modifié par le modificateur est supérieur ou égal au niveau de Dif-

ficulté établi par le gardien, l'action est réussie. Dans le cas contraire, il s'agit d'un échec.

Par exemple, John souhaite fouiller une pièce obscure remplie de papiers en vrac. Le Gardien estime la difficulté à 15. Le joueur lance un d20 et obtient 10. Si sa compétence Trouver Objet Caché vaut +5, le total est de 15, et sa fouille est fructueuse.

Comme en d20, il est possible de moduler les effets de l'échec ou de la réussite en fonction de l'écart entre le score final et le niveau de difficulté.

On peut ainsi considérer que John trouve des indices, mais pas tous les indices (il atteint tout juste le niveau de difficulté). De même, s'il avait eu +8 en T.O.C., son score de 18 lui aurait donné plus d'indices. A chacun de trouver son style de jeu (le d20d100 n'étant pas un système fermé).

Lorsque le personnage lutte contre un autre personnage, il est possible d'effectuer des **JETS OPPOSÉS**. Rien n'est plus simple : on compare le d20 du joueur ajouté au modificateur de la compétence de son personnage, avec le d20 lancé par le Gardien pour l'adversaire, modifié par la compétence de ce dernier. La compétence mise en opposition n'est pas toujours la même, comme le montre l'exemple suivant.

Pendant que John fouille la pièce, un homme descend les escaliers silencieusement. Le Gardien demande donc au joueur de faire un Jet d'Ecouter : il obtient 8 (dé) +4 (modificateur) = 12. Le Gardien regarde la fiche de l'intrus et effectue un Jet de Déplacement Silencieux pour ce PNJ. Il obtient 12 (dé) -2 (modif. de l'intrus) = 10. Le score de John étant supérieur, le Gardien dit au joueur qu'il entend tout à coup un grincement venant de l'escalier. John fait face, prêt au combat.

Il faut enfin noter, contrairement à la règle de la version d20, qu'il est indispensable de considérer qu'**UN RÉSULTAT DE 1 AU DÉ VAUT UN ÉCHEC IMMÉDIAT ET TOTAL**, indépendamment du modificateur. Ainsi, tout joueur, même le plus habile, garde une chance sur 20 d'échouer (soit 5%). Cela semble conforme à l'intrusion de la chance dans cette réalité, et à la possibilité toujours envisageable d'une défaillance humaine.

Si le joueur avait fait un 1 au dé, on aurait pu considérer que John était si absorbé par sa tâche qu'il ne pouvait entendre le grincement de l'escalier. L'ennemi risque fort de le poignarder par surprise...

UN PEU DE THÉORIE

Le but premier du d20d100 est de rendre les deux systèmes compatibles. Cette section, dont la lecture est facultative (mais recommandée), vous expliquera les rouages de ce système mixte.

Le tableau ci-dessous vous présente les pourcentages de réussite d'une action pour un modificateur et une difficulté donnée. Ainsi, un investigateur ayant +5 en

Bibliothèque a 55% de chance de réussite sur une difficulté 15. S'il avait eu +10, il aurait eu 80% de chance de réussir. En revanche, un -2 ne lui donne que 20% de chance. Notez que les pourcentages atteignent 100% dans le tableau, mais que la règle de l'échec critique sur un 1 au dé fait plafonner la chance de réussite à 95% dans la pratique de jeu. *Pour les curieux, la formule permettant de calculer la probabilité est la suivante :*

$$\text{pourcentage} = (21 - \text{Difficulté} + \text{Modificateur}) \times 5.$$

Pour permettre la conversion entre d20 et d100, CE SYSTÈME EST ÉTALONNÉ, c'est-à-dire que la Difficulté possède une signification fixe, absolue, qu'il convient de préciser – et de connaître :

- **DIFFICULTÉ 5 = FACILE** (test pour le principe, quand le Gardien veut que l'investigateur réussisse)

Tableau : pourcentage de chance en fonction du modificateur (à gauche) et de la Difficulté (en haut)

	0	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+14												100	95	90	85	80	75
+13											100	95	90	85	80	75	70
+12										100	95	90	85	80	75	70	65
+11									100	95	90	85	80	75	70	65	60
+10								100	95	90	85	80	75	70	65	60	55
+9							100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50
+8						100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45
+7					100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40
+6				100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35
+5			100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30
+4		100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25
+3		95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20
+2		90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15
+1		85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
+0		80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
-1	100	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0
-2	95	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0	
-3	90	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0		
-4	85	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0			
-5	80	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0				
-6	75	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0					
-7	70	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0						
-8	65	40	35	30	25	20	15	10	5	0							
-9	60	35	30	25	20	15	10	5	0								
-10	55	30	25	20	15	10	5	0									
							CARACT.					COMPÉT.					

- **DIFFICULTÉ 10 = NORMALE** (le professionnel doit réussir ce Jet à 95%)
- **DIFFICULTÉ 15 = DIFFICILE** (le professionnel doit réussir à 70%, conformément aux règles d100)
- **DIFFICULTÉ 20 = TRÈS DIFFICILE** (il doit réussir à 45%) (ex. acte de chirurgie difficile, escalader une falaise)
- et ainsi de suite jusqu'à la **DIFFICULTÉ 30 = EXPLOIT** totalement inaccessible à des amateurs – le vrai professionnel n'a que 5% de réussite).

LA DIFFICULTÉ 15 A DONC ÉTÉ PRISE COMME ÉTALON : on considère qu'un vrai test doit correspondre à une difficulté réelle (pour une action simple ou habituelle, on ne fait pas de test, ou on utilise une Difficulté 5 ou 10). Dans la version d100, un professionnel doit avoir 70% environ dans la ou les compétence(s) qu'il domine. Le tableau de la page précédente nous indique qu'il faudra un modificateur de +8 en d20 pour obtenir le même pourcentage de chance en Difficulté 15. **RETENEZ DONC QUE +8 DANS UNE COMPÉTENCE EST LE NIVEAU FONDAMENTAL REQUIS POUR UN PROFESSIONNEL.** Les fiches de création de personnages vous rappelleront cet étalonnage.

Vous constaterez enfin que **LES COMPÉTENCES DE COMBAT FONCTIONNENT DE LA MÊME FAÇON** (la base en défense est de 15 + modificateurs divers). **EN REVANCHE, L'ÉTALON EST DE 10 POUR LES CARACTÉRISTIQUES** (de même qu'elles ne se mesurent pas en pourcentage dans la version d100). Les tests de Caractéristique se font donc quasiment toujours sur une Difficulté 10.

Pour conclure, en supprimant la notion d20 de « niveau » et en déterminant une difficulté de référence, on peut établir un système de conversion fixe qui permette d'adapter rapidement et facilement un scénario d100 en d20d100.

CONVERSION

Il est donc simple de convertir une Compétence d100 en d10d100 : il suffit de lui associer arbitrairement une ou deux caractéristiques, et d'ajouter le modificateur donnant le pourcentage d100 de réussite correspondant, pour une Difficulté 15. S'il y a deux caractéristiques en jeu, on pourra minorer ce score de 1 ou 2 (sauf pour les compétences de combat).

Ainsi, une compétence comme Bibliothèque (25%) peut nécessiter surtout l'INTelligence. Un modificateur de -2, d'après le tableau, donne 25% de chance de réussite

en Difficulté 15, donc la base pour cette compétence sera de (INT-1).

Monter à Cheval (5%) a été associée à la DEXtérité et la PERception. Le score sera donc de DEX+PER-5 (5%) -2 (deux caractéristiques), soit donc DEX+PER-7.

Par conséquent, contrairement au d100, la Caractéristique entre dans le calcul du score de départ, mais la chance de départ, en dehors de cette caractéristique, est exactement équivalente au score de départ du d100.

Pour vous faciliter la tâche, vous trouverez une fiche de conversion automatisée sous Excel (*Conversion_personnage.xls*). Si vous ne disposez pas de ce logiciel, un tableau simple vous donne l'équivalence dans la fiche *Conversion_Personnage.pdf*.

Vous pouvez également convertir rapidement les PNJ et Monstres en utilisant la fiche (*Conversion_Adversaire.pdf*).

CRÉATION D'UN INVESTIGATEUR

Les concepts principaux du d20d100 vous seront expliqués en détail dans cette section des règles, à travers la création d'un investigateur. Vous constaterez que la création demande un peu plus de travail qu'en d100, car tous les calculs sont faits lors de cette étape, afin de donner au jeu la même fluidité qu'en d100. Vous y gagnerez en richesse de jeu, car le système d20 vous offre des outils perfectionnés, adaptés à toute situation, et totalement étrangers au système d100. Cependant, avec cette dernière version, vous trouverez une fiche Excel qui effectuera tous les calculs pour vous. Il s'agit d'un modèle, que pourrez donc enregistrer sous le nom de votre joueur.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Vous aurez besoin d'imprimer la fiche de profession (*Professions.pdf*) dans tous les cas, ainsi que la fiche d'investigateur *Fiche_1920.pdf*. Si vous n'utilisez pas la fiche Excel (*Creation.xlt*), imprimez également les deux premières pages de la fiche de création (*Creation_1920.pdf*) pour chaque joueur, et la troisième pour vous.

Prévoyez enfin les dés. Il vous faut 4 d20, 1 d4, 3 d6, 2 d8, 2 d10, et le couple de dé pour faire le d100, utilisé pour les tests en Connaissance du Mythe et pour la SANTé mentale (choisissez-les rouge SANG si cela vous dit...) Le d3 peut se tirer à l'aide d'un d6 (1-2 font 1, 3-4 font 2, 5-6 font 3).

NOM ET PROFESSION

Comme dans les autres versions du jeu, vos joueurs devront trouver un nom adapté à l'époque et au lieu pour leur investigateur, ainsi que la Profession de leur choix. Ce choix déterminera en partie les Compétences de l'investigateur. Vous pouvez enfin leur demander d'inventer l'histoire de leur personnage, à écrire au verso de la Fiche d'Investigateur ou sur toute fiche complémentaire que vous fournirez.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les **CARACTÉRISTIQUES** représentent les capacités

naturelles de l'investigateur. En d20d100, elles sont au nombre de 9. La version d20 du jeu conserve en effet celles de *Dungeon & Dragon*®, ce qui est bien évidemment fort peu adapté au contexte de *L'Appel de Cthulhu*. Par ailleurs, l'absence de POU rend certains scénarios incompatibles avec cette version. J'ai donc repris l'ensemble des compétences d100 : **FOR**ce, **DEX**térité, **CON**stitution, **INT**elligence, **POU**voir, **EDU**cation, **TAIL**le et **APP**arence, à la nuance que le **POU** est assimilable au **charisme** en d20d100 – il s'agit de cette **force intérieure** qui donne accès à la magie et permet d'influencer les gens. La **TAIL**le, avec une moyenne de 12-13, associe à la fois la taille et le « poids » de l'investigateur. A noter enfin une nouvelle caractéristique : la **PER**ception, utilisable pour tout test dépendant des sens autres que l'ouïe et la vue (testés respectivement par les Compétences Ecouter et Observer).

Comme dans la version d20, **LES COMPÉTENCES SONT LIÉES AUX CARACTÉRISTIQUES, MAIS UNIQUEMENT À LA CRÉATION**, de manière à permettre l'obtention d'un personnage plus cohérent sans nuire à la fluidité du jeu par des calculs permanents. Ceci explique pourquoi, à la création, les joueurs peuvent associer librement les résultats du dé aux Caractéristiques, en fonction de la Profession choisie. Certains Gardiens préfèrent laisser les Joueurs choisir les scores des Caractéristiques sans jets de dés, et cette solution est tout-à-fait envisageable avec des Joueurs raisonnables.

Création à la main

Voici une méthode conseillée pour tirer les dés. Ces explications font référence aux tableaux de la **FICHE DE CRÉATION** (*Creation_1920.pdf*). Vous trouverez **plus bas** l'utilisation de la fiche Excel (*Creation.xlt*).

1. **FAIRE 7 JETS DE 3D6** et noter les résultats dans la colonne « score » du tableau A. Si aucun jet n'est supérieur à 13, ou aucun n'est inférieur à 10, relancer (utiliser pour cela les colonnes [2] puis [3] si nécessaire).
2. **CONVERTIR CES SCORES EN MODIFICATEUR** à l'aide du tableau B et noter les résultats dans la colonne « Mod. » Si la somme des 7 modificateurs obtenus (case « Total ») est négative ou supérieure à 13,

relancer les dés afin d'éviter des personnages trop puissants ou trop faibles. *Vous pouvez bien sûr modifier les bornes acceptables en fonction de vos souhaits.*

3. LANCEZ LES DÉS COMME INDiqué POUR LA TAI ET L'APP.

Une fois les dés tirés, les joueurs doivent associer librement chaque score à une caractéristique (sauf pour la TAI et l'APP).

1. **ASSOCIEZ UN SCORE À L'EDU EN FONCTION DU NIVEAU D'ÉTUDE VOULU** (tableau C). **AJOUTEZ 3 AU SCORE POUR OBTENIR L'EDU DÉFINITIVE**, et corrigez le Modificateur (automatique sur la fiche Excel).
2. **ASSOCIEZ LES AUTRES SCORES AUX AUTRES CARACTÉRISTIQUES** (FOR, DEX, CON, PER, INT, POU) comme vous le souhaitez, afin de bâtir un personnage cohérent (on peut s'aider des Compétences associées à la profession choisie — se reporter à la fiche *Professions.pdf*).

Vous pouvez à présent remplir la Fiche d'Investigateur (au crayon de bois).

1. Notez les noms et la profession si ça n'est pas déjà fait
2. Notez l'EDU modifiée et son nouveau modificateur
3. Remplissez les autres caractéristiques (valeur et modificateur).
4. Remplissez les cases de Jets (Réflexes, etc.) en recopiant le modificateur de la caractéristique correspondante (immédiatement à gauche).

Remplir les autres éléments :

1. **MYTHE DE CTHULHU** : 0% (sauf exception)
2. En haut de la feuille, **POINTS DE DESTIN** : 1 si c'est une campagne, 0 pour un scénario unique; **POINTS D'EXPÉRIENCE** : 0.
3. Remplir les éléments sous le portrait, et notamment la **VITESSE** : 9m.
4. Calculer les Points de Vie (**PV**) max et ses seuils si vous utilisez cette règle (voir plus loin), les Points de Magie (**PM**) max, la **SANTÉ** et 20% de celle-ci, et entourez les scores correspondants.
5. Remplir les cases d'**INITIATIVE**, de **DÉFENSE** (Bonus : 0), de de **BONUS AUX DOMMAGES**.

Création sous Excel

Le processus est le même, mais automatisé :

1. Remplir les scores des dés dans les cases jaunes, et retirer jusqu'à ce que tout soit « OK »
2. Associer une Caractéristique à chaque score en écri-

vant ses trois initiales en majuscules dans les cases vertes. Pour ce faire, choisir en premier l'EDU à l'aide du tableau figurant sur la gauche, puis les autres caractéristiques en s'aidant de la fiche *Professions.pdf*.

LES COMPÉTENCES DE BASE

Les Compétences représentent des capacités acquises par l'apprentissage et l'expérience. *Vous en trouvez une description* à la page 15. Les Caractéristiques obtenues précédemment vous permettent de calculer le score de base de chaque Compétence.

Création à la main

Prenez la page 2 de la Fiche de Création. Les scores de base se calculent dans la colonne (1) à partir des caractéristiques. Ainsi, (FOR-1) correspond au modificateur de la caractéristique FOR auquel il faut enlever 1. Le signe '^' indique qu'il faut reprendre le résultat obtenu dans le dernier calcul effectué au-dessus.

Ainsi, si John possède une FOR à +2, Nager aura un score de base de +1, Sauter de même, et Grimper de +4.

Certaines compétences ont un score de base fixe (Occultisme à -5). Pour la Langue Natale, prendre le score de la Caractéristique EDU (et non le modificateur) et soustraire 6. Enfin, pour calculer le score de la Compétence Ecole de la Rue, il faut d'abord inverser l'EDU !

Par exemple, si John a une EDU de +2, le score sera de -2-2 = -4 !!!

Création sous Excel

Le calcul des scores de base se fait automatiquement...

LES TRAITS

Les traits sont des capacités non quantifiables, qui affineront le profil de votre joueur. Il pourra ainsi être athlétique, agile, discret, persuasif, riche ou encore entraîné au maniement des armes. Ces traits donneront à votre personnage des bonus dans les **JETS LIÉS AUX CARACTÉRISTIQUES** ou dans les **COMPÉTENCES**. La description de ceux-ci se trouve sur les fiches de création.

Notez que les **TRAITS DE COMBATS** marquent en fait l'apprentissage d'une arme ou du combat dans le passé de l'investigateur. Il faut donc qu'il puisse le justifier (par son métier par exemple).

- Le Trait « **MANIEMENT** (type d'arme) » donne un bonus de +4 à certaines Compétences de Combat (vous en trouverez la liste sur la fiche de création). Il indique un entraînement particulier pour ce genre d'arme. Le bonus est acquis pour la Compétence, et sera donc applicable pour toute arme de ce type.
- Le Trait « **COMBAT MOBILE** » ne peut être pris qu'avec une DEX supérieure à 13. Elle permet d'éviter la pénalité appliquée si l'on tire une arme à feu depuis un véhicule en mouvement (sans le trait : -2)
- Le Trait « **SPÉCIALITÉ** (arme précise) » donne un bonus de +2 dans l'utilisation d'une arme précise, qui sera donc ajouté seulement dans le tableau du bas (le tableau des armes), et ne concernera que cette arme.

Par exemple, Paul est passionné par l'escrime, qu'il pratique depuis son plus jeune âge. A la Création du Personnage, le Joueur lui a donc donné le trait « Maniement (Armes de Contact) », estimant que cet entraînement lui a appris une bonne maîtrise de son corps et un positionnement dans l'espace, qu'il saura réutiliser avec un couteau, une matraque, ou tout autre arme du même type.

Cependant, étant donné la durée de l'apprentissage, et l'âge auquel le PJ a commencé, le Joueur peut aussi lui donner le trait « Spécialité (escrime) », qui donne un bonus supplémentaire de +2 dans cette arme spécifique.

Si Paul a -2 par défaut en Armes de Contact, le Trait « Maniement (...) » augmente ce score de 4 points, ce qui fait +2 (résultat que le Joueur reportera sur la fiche d'investigateur dans les Compétences de Combat. Ce modificateur se reportera dans le tableau du bas pour toute arme de contact utilisée (couteau, matraque, etc...), sauf pour Escrime, où il notera +4, grâce au Trait « Spécialité (escrime) ».

Enfin, les Traits psychiques sont possibles. Il suffit de vous reporter au manuel Cthulhu d20 ou à Delta Green CountDown. Leur usage est bien sûr facultatif.

Création à la main

Vous pourrez écrire les Traits choisis sur le recto de la Fiche de Personnage, et inscrire son effet dans la colonne (2) de la deuxième page de la Fiche de Création.

Si le Trait modifie un Jet, modifiez le Jet correspondant sur la Fiche de Personnage.

Création sous Excel

Inscrivez seulement les numéros des Traits choisis dans les cases jaunes prévues à cet effet. Tout se calcule automatiquement.

Attention : certains traits, comme « Doué en (...) » nécessite de répercuter le bonus à la main. Ceci est indiqué dans la description du Trait.

Dans la Fiche de Personnage

Après avoir choisi les Traits, vous pouvez **REPLIR LA DESCRIPTION DE L'INVESTIGATEUR AU DOS DE LA FICHE DE PERSONNAGE**, en s'aidant des choix de création effectués jusqu'ici.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Vous devez à présent choisir une **Compétence qui vous semble particulièrement liée à votre profession**. Vous pouvez vous aider pour ce faire de la fiche *Professions.pdf*. Cette compétence vous donnera les points à ajouter aux compétences professionnelles.

Il faut ensuite choisir les **10 à 12 Compétences qui vous semblent liées à l'apprentissage et à la pratique de votre profession**. Les points obtenus ne peuvent se mettre que dans les Compétences choisies (**10 POINTS MAXIMUM PAR COMPÉTENCE**). Il ne sera plus possible d'y ajouter d'autres points, une fois cette étape terminée. Vous pouvez vous aider du tableau indiquant le modificateur étalon, du novice à l'expert.

Création à la main

Sur la Fiche de Création, calculez le score : $8 \times (5 + \text{Modificateur de la Caractéristique choisie})$, puis cochez les cases des Compétences choisies. Vous pouvez ensuite répartir ces points dans les Compétences cochées, en les inscrivant dans la colonne (3).

Création sous Excel

Notez les trois lettres de la Caractéristique choisie dans la case verte prévue à cet effet : vous obtiendrez le nombre de points disponible dans la colonne « Profession ». Il vous suffit de remplir les cases de cette

colonne correspondant aux Compétences choisies (**10 POINTS MAXIMUM PAR COMPÉTENCE**). La case sous le nombre de points disponible fait le décompte des points restants.

COMPÉTENCES SECONDAIRES

Vous avez la possibilité d'augmenter, de moindre mesure, les autres Compétences. Ce calcul se fait sur la base de l'INT. Vous n'avez pas le droit d'ajouter des points aux Compétences liées à la profession.

Création à la main

Calculez les points disponibles : $4 \times (5 + \text{Modificateur d'INT})$, et mettez les points dans les Compétences non cochées de la colonne (3).

Faites le total en (1), et recopier les totaux sur la Fiche d'Investigateur. **ATTENTION ! LES CASES SUR LA FICHE D'INVESTIGATEUR REPRÉSENTENT L'EXPÉRIENCE ACQUISE DANS LES COMPÉTENCES ! NE PAS LES COCHER !**

Conservez soigneusement la Fiche de Création, pour le cas où il faudrait modifier le score d'une caractéristique (personnage mutilé) ou si il devait commencer une nouvelle compétence !

Création sous Excel

Faites comme précédemment, en utilisant la colonne « Autre » et les points correspondants, dans les autres Compétences. Si la case adjacente est remplie (donc jaune), c'est que vous vous trompez.

Vous pouvez à présent recopier toutes les cases bleues de la fiche Excel sur la Fiche de Personnages. **ATTENTION ! LES CASES SUR LA FICHE D'INVESTIGATEUR REPRÉSENTENT L'EXPÉRIENCE ACQUISE DANS LES COMPÉTENCES ! NE PAS LES COCHER !**

Les onglets de la fiche Excel vous permettent plus simplement d'obtenir une fiche prête à être recopiée (ajoutez les Compétences supplémentaires à droite).

Vous pouvez à présent enregistrer votre fiche Excel. Comme c'est un modèle, le logiciel vous demandera un nom de fichier. Mettez le nom de votre investigateur.

REMARQUE SUR LES POINTS DE COMPÉTENCE

Le calcul des points est exactement celui du d100 : dans le système d20, comme vous pouvez le constater sur le [tableau statistique](#) de la page 5, une variation de 1 pour un modificateur équivaut à une variation de 5% de chance, et donc de 5% en d100. Vous pouvez faire le calcul en multipliant les points disponibles ici par 5 : vous obtiendrez les points disponibles en d100 dans la version 5.5 de l'*Appel de Cthulhu*. Par ailleurs, une compétence à -6 (démarrage de nombreuses compétences) équivaut à 0% en difficulté 15, ce qui fait que ce calcul est parfaitement équivalent à la version d100. Autant dire que le d20d100 est un d100 travesti en d20...

LES ARMES

La dernière étape de la création consiste à choisir vos armes en fonction de l'époque, afin de remplir le tableau du bas de la Fiche de Personnage (COMBAT).

Pour ce faire, reportez-vous au chapitre suivant.

ARMES ET MATÉRIEL

La dernière étape de la création d'un investigateur consiste à choisir son matériel, et en particulier les armes. Chaque type d'arme présente un fonctionnement légèrement différent, que vous trouverez détaillé ici-même, ainsi que dans la fiche Armes.pdf. Imprimez-la dès à présent, car elle vous aidera à remplir le tableau situé au bas de la Fiche de Personnage, mais aussi à suivre les explications ci-dessous!!!

Pour connaître l'utilisation des armes en combat, les différents types d'attaque, le Critique, la Portée des armes, et ainsi de suite, reportez-vous au [chapitre sur le combat](#) (page 21).

MODIFICATEUR(S) D'ATTAQUE

Contrairement aux autres Compétences, les Compétences de Combat permettent parfois plusieurs attaques par round de combat : 2 à partir de +6, et 3 à partir de +10 (score vraiment exceptionnel, sauf à jouer une version *pulp* de Cthulhu!). Vous trouverez un tableau sur la fiche *Armes.pdf*. Les attaques sont séparées par un '/'. Par exemple : +6/+1. C'est ce score que vous utilisez par défaut dans la case « Att. Base » (= Attaque de Base) de l'arme. Je ne le préciserai plus par la suite, d'autant que vous trouverez des exemples précis sur la fiche.

BONUS AUX DOMMAGES

Un concept important à comprendre est celui de Bonus aux dommages (nommé ainsi par habitude, même s'il peut être négatif), situé sur la Fiche de Personnage sous les Compétences à gauche. Lié à la FORCE et à la TAILLE, ce Modificateur modifie les dommages infligés par la force du corps. Il intervient donc pour modifier les dégâts de Boxe, d'armes de Contact et d'armes de Jets. Par commodité, le bonus/malus doit être indiqué directement avec les dégâts de l'arme, afin qu'il soit appliqué automatiquement.

TRAIT DE SPÉCIALITÉ

Un trait de Spécialité pour une arme précise (par exemple le Revolver Mauser) permet d'ajouter un bonus pour l'Attaque de cette arme (mais uniquement pour cette arme). Si vous en avez choisi un à la création du personnage, n'oubliez pas de l'ajouter ici. Je ne le préciserai pas à chaque fois lorsqu'il faudra recopier le score de la compétence correspondante, ou utiliser ce score pour calculer les différentes attaques d'une arme.

Si John possède une spécialité (Mauser), et le Modificateur +6 en Compétence Revolver, il aura une attaque de Base de +6/+1 pour un autre type de revolver, mais +8/+3 pour le Mauser (et de même pour les attaques multiples).

LUTTE ET BOXE

Ces lignes sont extrêmement simples à remplir : il suffit de reporter le modificateur des Compétences correspondantes dans la case « Att. Base ». Vous pouvez ensuite indiquer en dégâts 1d3 auquel vous ajoutez votre Bonus aux dommages, et la mention « temp. », qui indique qu'il s'agit de Dommages temporaires.

Par exemple, John a 0 en Lutte, et +8 en Boxe. Son Bonus aux dommages est de +2, donc une frappe de Boxe fera en dommage « 1d3+2 temp. »

ARMES DE CONTACT ET DE JET

Ces armes n'utilisent pas la même compétence, et ceci peut varier pour une même arme, puisqu'un couteau par exemple peut être utilisé en contact ou en jet. Ce dernier type d'arme nécessite donc deux lignes, la première pour l'utilisation en Contact, et la seconde en tant qu'arme de Jet.

Pour les Armes de Contact, renseignez successivement :

- dans la colonne de gauche le **nom de l'arme**
- en **Attaque de Base**, recopiez le score de la compé-

tence « Armes de Contact ».

- barrez d'un trait les cases (**Attaque**) **multiple**, **Portée**, **Type** (sauf si vous souhaitez l'utiliser, auquel cas reportez-vous aux règles d20), et Capacité.
- en **Critique**, notez en fonction de l'arme :

x2	arme peu approprié (rasoir, couteau de table, pelle, batte, arme à feu utilisée en mêlée...)
19-20/x2	arme appropriée (couteau de combat, de boucher, bayonnette...)
18-20/x2	sabre
x3	hache

- en **Dégâts**, notez :

1d3	petit couteau
1d4	couteau de combat, pelle, arme à feu
1d6	hachette, nunchaku, barre de fer, machette, sabre, batte, pelle
1d8	hache

SI L'ARME PEUT ÊTRE UTILISÉE EN JET (couteau, hachette, arme de poing lancée), ajoutez sur la même ligne :

- en « multiple » : « (**lancé**) » accompagné du score d'Attaque en Armes de Jet
- Indiquez la portée :

3 m	couteau, hachette
1,5 m	arme de poing lancée

- Le Critique et les Dégâts sont les mêmes que pour les armes de Contact

ARMES À FEU

Spécificité et notations

Le score d'Attaque d'une arme à feu est plus complexe à calculer que celui d'une arme simple, parce qu'il est possible de tirer plusieurs fois par round. Il est même possible de tirer plus rapidement, voire de vider son chargeur. Ces scores sont indiqués sur la Fiche d'Armes par des modificateurs séparés par des barres obliques, lesquelles indiquent le nombre de balles par demi-round (sauf '////' qui indique quatre balles tirées :

Score	demi-round 1	demi-round 2
+7/+2	1 balle à +7	1 balle à +2

+3//-2	2 balles à +3	2 balles à -2
+1///-4	3 balles à +1	3 balles à -4
-1////	4 balles à -1 dans le round	

Les plus novices ne peuvent tirer qu'une balle par round en **ATTAQUE DE BASE**. Au-delà de +6 dans la Compétence de l'arme, il est possible de tirer deux balles par round. Vous trouverez les scores sur la Fiche des Armes comme indiqué précédemment.

Tandis que l'Attaque de base correspond à un tir soigné, où vous prenez le temps de viser, **L'ATTAQUE MULTIPLE** correspond à un tir plus rapide, voire désespéré. Les armes à cadence réduite, ne sont pas conçues pour un tir rapide, et ne vous permettent en général que deux coups par round. Les armes à cadence simple ne permettent pas non plus une attaque multiple. Enfin, si plusieurs cadences de tirs sont possibles (tir rapide, vider le chargeur), elles sont séparées par un point-virgule.

Ainsi, John est muni d'un revolver Colt .45 qui lui donne, avec sa Compétence en Revolver de +6, une attaque de base de +6/+1 et une attaque multiple notée ainsi : +2//3 ; -2///-7. S'il « tire rapidement », il peut doubler ses tirs et devra réussir les jets +2/+2/-3/-3 ; s'il « vide son chargeur », il pourra tripler ses tirs et devra réussir les jets -2/-2/-2/-7/-7/-7. Par commodité, le Joueur lancera 2x2d20 (en deux temps) dans le premier cas, 2x3d20 (toujours en deux temps) dans le second cas.

Jet d'Attaque, précision et cadence de tir

Le Jet d'Attaque dépend donc de plusieurs facteurs :

- du type d'arme (les armes à rafales fonctionnent différemment) ;
- de la Précision de l'arme (liée à son Recul, et indiqué à droite de celui-ci) ;
- de la Cadence de tir (tirer d'avantage entraîne des pénalités liées au Recul de l'arme).

Le Recul et la Précision sont deux caractéristiques d'armes spécifiques au d20d100, et sont fournies dans les tableaux de la fiche *Armes.pdf*

La **PRÉCISION** de l'arme dépend du Recul et de sa fabrication. Elle est indiquée avec le Type de l'arme (deuxième chiffre entre les parenthèses), et **modifie l'Attaque de base**. **ATTENTION! UN BONUS OU UN MALUS NE CHANGE EN RIEN LE NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DE VOTRE COMPÉTENCE! CELA MODIFIE JUSTE LE SCORE**

D'ATTAQUE.

Par exemple, John décide d'abandonner son Colt .45 (voir l'exemple précédent), au recul important (Recul 4, Précision +0), pour une arme de moyen calibre (Colt .38). Ils s'agit d'un Revolver Double action de Pénétration 4, de Recul 3, et de Précision +1 : Rev/D (4, 3, +1). Son attaque de base sera donc de +7/+2 pour cette arme, et ses attaques multiples de +3// -2; +1/// -4. Il augmente ses chances de toucher, mais en contrepartie, l'arme fera moins de dégâts (1d10 et non 2d8).

Il existe huit **CADENCES DE TIR** :

- Réduite (fusils à verrou) : deux coups maximum (même si vous avez droit à trois attaques).
- Simple (attaque normale et simple, en prenant son temps) : vous disposez d'une à trois attaques par round selon votre compétence (pas d'Attaque Multiple).
- Double (revolvers, fusils à levier et à pompe) : vous pouvez doubler le nombre d'attaques en appliquant le malus de Recul à chaque attaque.
- Triple (revolver double action, armes semi-automatiques) : vous pouvez tripler le nombre d'attaques en appliquant le malus de Recul doublé à chaque attaque.
- Rafale-3, Rafale-5, Rafale-10 (armes sélectives et automatiques : mitraillettes et fusils d'assaut)
- Rafale-50 (mitrailleuse à canon rotatif)

Armes automatiques

Les armes automatiques (mitraillettes par exemple) fonctionnent par salves de balles, ce qui fait que ce type d'attaque est assimilé à une attaque de zone. Le score n'est donc pas un score d'attaque, mais un niveau de Difficulté. L'adversaire doit réussir un Jet de Réflexe pour éviter partiellement ou totalement l'attaque.

Cette Difficulté est calculée à partir du score de la Compétence en Mitraillette. Il est possible de faire plusieurs attaques par round, comme pour les armes standards et semi-automatiques.

Le niveau de difficulté est de $10 - \text{Recul} + \text{bonus d'Attaque}$ pour une Rafale de 10 balles, et $15 - \text{Recul} + \text{bonus d'Attaque}$ pour une Rafale de 50 balles.

Vous trouverez des exemples et des valeurs standard pour la Portée, le Critique, les Dégâts et les Capacités dans la Fiche d'Armes, et des exemples plus approfondis dans les règles d100 et d20. Prenez cependant la

Portée indiquée sur ma fiche (6m pour les pistolets) si vous utilisez les règles d100, car le calcul n'est pas exactement le même.

CARACTÉRISTIQUES & COMPÉTENCES EN JEU

Ce chapitre vous donnera les moyens de gérer les actions des investigateurs, à l'exception du combat. Il vous décrira également certaines compétences propres au d20d100.

LES CARACTÉRISTIQUES

L'usage des Caractéristiques en jeu est exceptionnel. Il ne se fait que lorsqu'aucune Compétences et aucun Jet ne correspond aux besoins du moment. Le Jet sous la CONstitution est par exemple utilisé en cas de suffocation.

Par exemple, si un investigateur est susceptible de remarquer une légère odeur de gaz, il devra faire un test sous la PERception, à la Difficulté 10. Cette Difficulté peut être modifiée en fonction des besoins.

N.B. Il est également possible d'utiliser la Caractéristique PER pour simuler le sixième sens (Difficulté 15 ou 20 en ce cas).

Dans tous les cas, les scores de Caractéristiques n'étant pas augmentés, UN TEST DOIT SE FAIRE SUR UNE DIFFICULTÉ 10 ET NON 15 pour un niveau difficile.

Par ailleurs, certains scénarios d100 imposent un Jet de Caractéristique x4, x2, x2 ou x1. Vous pouvez le réaliser en utilisant un d100, ou bien le simuler en d20, en utilisant le malus donné par le tableau en bas de cette page, indépendamment du modificateur associé à la caractéristique. Il doit lancer un dé 20, ajou-

ter uniquement le modificateur donné par le tableau fourni, et obtenir 10 pour réussir son jet.

Par exemple, John doit faire un Jet sous POUx3 (scénario d100). Son POU est de 12 : il devra appliquer un malus de -4. Il lance le d20, obtient 13 (dé) - 4 (malus) = 9. Il n'obtient pas 10, donc échoue.

LES JETS

Vous connaissez bien, je présume, les Jets d'Idée (pour aider un personnage en manque d'inspiration), de Chance, et de Culture G. (Connaissance en d100). Le d20d100 comporte deux nouveaux Jets.

Le Jet de RÉFLEXES est utilisable en cas de :

- **RISQUE DE CHUTE**: difficulté 10 en moyenne, à modifier selon la situation
- **VÊTEMENTS QUI PRENNENT FEU** : un Jet par round, Difficulté 15, et 1d6 points de dégâts en cas d'échec, extinction du feu en cas de réussite
- **CHOC, GRENADE, RAFALE DE MITRAILLETTE** (se reporter aux règles de combat).

Le Jet d'ENDURANCE sert dans le cas d'un EFFORT PROLONGÉ (il est lié à la CONstitution, contrairement aux Compétences physiques – Nager, Sauter, Grimper – qui reposent sur la FORCE).

- Ainsi, il est possible de COURIR (OU NAGER) un nombre de rounds équivalent à la valeur de la CONstitution (CON 15 = 15 rounds), après quoi on effectue un Jet d'Endurance par round, avec -1 cumulatif par

Tableau: modificateur à ajouter au d20 en fonction du score de caractéristique et du multiplicateur d100

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
x1	-11	-11	-10	-10	-10	-10	-10	-9	-9	-9	-9	-9	-8	-8	-8	-8	-8	-7	-7	-7	-7	-7
x2	-11	-10	-10	-9	-9	-9	-8	-8	-7	-7	-7	-6	-6	-5	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-3	-2
x3	-10	-10	-9	-9	-8	-7	-7	-6	-6	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-1	-1	0	0	1	2	2
x4	-10	-9	-9	-8	-7	-6	-5	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	1	2	3	3	4	5	6	7
x5	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
x6	-10	-9	-7	-6	-5	-4	-3	-1	0	1	2	3	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15
x7	-10	-8	-7	-5	-4	-3	-1	0	2	3	4	6	7	9	10	11	13	14	16	17	18	20
x8	-9	-8	-6	-5	-3	-1	0	2	3	5	7	8	10	11	13	15	16	18	19	21	23	24
x9	-9	-7	-6	-4	-2	0	2	3	5	7	9	11	12	14	16	18	20	21	23	25	27	29
x10	-9	-7	-5	-3	-1	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33

round après le premier Jet. Un échec signifie l'arrêt de la course (essoufflement) ou la noyade.

- Dans une **POURSUITE**, on peut faire des Jets d'Endurance opposés pour voir qui s'arrêtera le premier.

Tous les Jets peuvent être augmentés par un Trait ou par l'Expérience, d'où la case à cocher sur la Fiche de Personnage, à gauche du Jet correspondant.

LES COMPÉTENCES

La classification des Compétences est souvent pénible pour le joueur, mais le découpage strict et l'usage de pictogrammes sur la fiche devraient permettre de s'y retrouver facilement, et à terme, beaucoup plus rapidement que sur une fiche classique.

La fiche d'investigateur n'indique que les Compétences que TOUS les investigateurs sont susceptibles de maîtriser (j'y ai laissé Serrurerie, car tout le monde peut essayer d'ouvrir une serrure très facile à ouvrir : faire bouger un pêne n'est pas difficile dans ce cas). Vous êtes libre d'ajouter les compétences qui n'y figurent pas.

L'ASTÉRISQUE À DROITE DE CERTAINES COMPÉTENCES indique, comme précisé sur la fiche sous Pénalité d'Armure, qu'il faut appliquer ce malus lorsque vous utilisez cette Compétence avec un gilet pare-balles.

Un Jet de Compétence se fait en général sur une Difficulté 15, sauf à souhaiter la réussite des investigateurs, ou à créer une véritable épreuve. On peut aussi varier le niveau de Difficulté en fonction des investigateurs (s'ils ont un niveau de compétence très élevé, mieux vaut élever la Difficulté pour simuler un test qui leur soit difficile).

1) les Compétences physiques

Elles s'appuient uniquement sur la FORce (**NAGER**, **GRIMPER**, **SAUTER**).

- Pour tester l'endurance, ou pour courir longtemps, utiliser le **JET D'ENDURANCE** — voir plus haut.
- La course en tant que compétence est considérée comme acquise pour tout le monde.
- S'il faut courir très vite, faites un **JET DE FORCE** initial, et s'il est réussi, un Jet d'Endurance par round.

2) Compétences sociales

Elles s'appuient en général sur le POUvoir et l'EDUcation ou l'INTelligence. Les règles d100 précisent que le POUvoir ne représente pas le charisme; c'est pourtant la Compétence la plus appropriée, car le POU représente la force intérieure susceptible de convaincre les gens. Ce sera le cas en d20d100.

A noter que les Compétences sociales ne servent en général qu'en cas de role-playing moyen, susceptible de rendre l'interlocuteur indécis. Ceci dit, chacun les emploie comme il le souhaite.

- **ELOQUENCE** : capacité à obtenir quelque chose par un discours remarquable et socialement adapté. Cette compétence ne vise pas à contraindre l'autre, mais à argumenter son propre point de vue de manière à le convaincre du bien-fondé de notre démarche.
- **BARATIN** : art de s'arranger par tous les moyens pour faire croire temporairement à un mensonge.
- **DÉGUISEMENT** : art de donner l'illusion que l'on est quelqu'un d'autre (maquillages, costumes, mais aussi par le déguisement de sa voix ou l'imitation).
- **INTIMIDATION** : art d'impressionner par le discours, les menaces et les gestes (violents), afin d'obtenir un renseignement, de faire quelque chose malgré la volonté de quelqu'un (entrer dans un lieu gardé par exemple), ou faire peur pour ne pas être poursuivi ou pour qu'on n'appelle pas la police...
- **MARCHANDAGE** : comme dans Cthulhu d100

Les compétences Crédit et Ecole de la Rue fonctionnent comme un couple :

- **CRÉDIT** : connaissance de l'étiquette, du fonctionnement et des us et coutumes de la haute société. Cela rend l'investigateur crédible : il peut donc savoir qui contacter, comment le faire, comment parler, se faire entendre, être reconnu, obtenir un crédit, etc... La définition est beaucoup plus large que Cthulhu d100, ce qui rend cette Compétence plus utile. Son modificateur initial est fonction de l'EDUcation.
- **ECOLE DE LA RUE** est l'équivalent du Crédit pour les milieux populaires, voire de la délinquance ou des criminels (mafia, gangsters etc...). L'investigateur sait qui contacter et comment, où se procurer un produit ou une arme illégalement, quel argot est en usage (comprendre une conversation mafieuse ou faire croire à un gangster qu'on est dans le milieu), etc...

Ces dernières Compétences (Crédit et École de la Rue ont un fonctionnement particulier : la difficulté dépend du caractère général ou particulier de ce qui est demandé (il y a argot populaire, et argot spécialisé d'une bande précise de gangsters par exemple). La réussite donne le renseignement voulu, ou donne un **Bonus de Synergie** (voir page 18) de +2 pour une action liée.

Par exemple, Jack veut entrer sans se battre dans une pièce gardée par un gangster. Il veut lui faire croire (Baratin) qu'il est lui-même gangster. Il fait donc un Jet d'École de la Rue difficile (15), qu'il réussit. Il a normalement +4 en Baratin, mais comme il sait quels mots utiliser, il fera son jet avec +6.

LA PSYCHANALYSE est un peu à part, classée ici car c'est la pratique sociale que l'on utilise dans le jeu, et non l'ensemble des connaissances théoriques sur l'inconscient. La Compétence est liée à l'INT en revanche, car elle demande une réflexion avant tout intellectuelle, alors que la **Psychologie** (dans l'usage qu'en fait l'*Appel de Cthulhu*) est davantage pratique liée à la perception.

3) les Compétences liées à la connaissance

Elles sont relatives à l'EDU, sauf trois d'entre elles :

- **MÉMOIRE** (sur l'EDU – apprendre entraîne la mémoire – et l'INT – mémoire associative) : capacité à mémoriser et à se souvenir. Utile pour mémoriser une parole, un dessin, voire un texte si les investigateurs ne peuvent le fixer (photographie, écrit) faute de moyens ou de temps, ou si les Joueurs ont oublié de noter un indice important (le PJ peut s'en souvenir pour eux). Une mémorisation réussie entraîne un bonus de +4 pour le Jet visant à se souvenir de ce que l'on a retenu.
Attention : en cas d'échec pour se remémorer, un nouveau Jet peut avoir lieu chaque heure, avec malus cumulatif de -2 à -4, selon votre humeur...
- **Remarque importante** : c'est le Gardien qui décide des Jets à faire ; la mémorisation n'existe que pour un schéma à apprendre, ou un gros document, pour lesquels il est impossible de simuler la réalité.
- **COMPTABILITÉ** : placée ici car son apprentissage se fait à l'école ou dans le supérieur (mais cela demande surtout de l'INT en pratique ; de l'EDU également car on en a des notions à l'école).
- **OCCULTISME** n'est lié à aucune caractéristique, car on n'importe qui peut s'y intéresser, et c'est un peu à

part. On ne l'enseigne que rarement à l'école...

- **L.** = Langue étrangère : vous pouvez indiquer simplement la langue (Chinois), ou préciser (Chinois oral, Chinois écrit).

4) le Transport

Ces compétences nécessitent d'être habile (DEX), mais aussi de bien voir (PER)

- **PILOTER UN BATEAU** : tout le monde peut manipuler des rames (mal, certes) ; la Difficulté doit en revanche être importante avec des voiles. Cette Compétence est utile en cas d'improvisation, par exemple si les Joueurs trouvent un bateau.

5) Perceptions et Recherches

- **BIBLIOTHÈQUE** : art de se servir intelligemment (INT) des fichiers pour trouver des documents
- **ECOUTER** et **OBSERVER** sont utilisés lorsque l'investigateur risque d'être surpris (d'où PER). Observer (**DÉTECTER** en d20) permet de déceler à la vue, *sans bouger ni fouiller*, un détail discret (voir un sniper caché au loin, s'apercevoir que le cadavre n'a plus ses lunettes...). Il s'agit de Compétences, conformément à l'*Appel de Cthulhu* d100 ET d20, dans la mesure où le modificateur de PER initial représente grossièrement les capacités organiques, et les points de Compétence donnés à la création symbolisent la capacité à mobiliser ces sens, à interpréter ce que l'on en tire, ainsi que l'attention avec laquelle on les utilise (tout ceci s'apprend). Pour les autres sens (odorat, goût et toucher, faire un Jet de PERception — de toute façon, l'odorat et le goût sont moins développés chez l'homme).
- **TROUVER OBJET CACHÉ (T.O.C.)** est rétabli (il disparaît dans la version d20), et correspond à l'acte de fouiller intelligemment (INT) un lieu pour découvrir un document, un objet, un mécanisme non visibles (PER). Cela ne peut s'appliquer à une personne (Utiliser pour cela **OBSERVER** ou **PSYCHOLOGIE**, selon le renseignement souhaité).
- **PSYCHOLOGIE** permet d'interpréter (INT) des signes discrets : tic, regard de travers, tremblement léger de la voix... (PER) pour connaître l'état d'esprit de la personne (il est ainsi possible de constater qu'un PNJ est mal à l'aise, et qu'il ment peut-être).

Les deux dernières Compétences de cette catégorie, rarement utiles, ont été placées sous la PER car c'est le sens le plus employé :

- **S'ORIENTER** : terme large et évocateur pour tous, qui remplace « Navigation » (Cthulhu d100 5.5) ou

« Dessiner une Carte » (versions antérieures). Il s'agit de trouver le Nord, ou encore sa direction, ou de pouvoir faire un plan, en utilisant à la fois son intuition et des indices précis. D'où un apprentissage possible (se repérer grâce aux étoiles, etc...)

- **SUIVRE UNE PISTE** : art de voir ce que d'autres ne voient pas (brindilles cassées, etc...) pour retrouver la trace d'un être vivant, mort, ou pire encore...

6) Les Compétences de Discrétion

Elles sont liées à la DEX, bien sûr, mais **SE CACHER** dépend de la TAI (une petite taille donnant un bonus, une grande taille un malus...). A noter que **DÉPLACEMENT SILENCIEUX** remplace le terme ambigu « Discrétion ». Enfin, **DISSIMULER** ne comporte aucune ambiguïté : il s'agit de Dissimuler un objet, sur soi ou dans un lieu. Ne pas confondre avec Se Cacher.

7) Les Autres Compétences

Ces Compétences dépendent de la DEX ou de l'INT (ou des deux). Par exemple, **MÉCANIQUE** comprend le diagnostic (INT) et la réparation (DEX). Concernant **SERRURERIE**, je considère qu'une serrure très simple peut être crochétée sans trop de difficulté, d'où le fait que tout le monde y ait accès (mais le score de base implique, en moyenne, 0% de chance en Difficulté 15 ou 25% en Difficulté 10, sachant qu'une vraie serrure est en Difficulté 20...). Une fois de plus, ceci peut être modifié.

8) Les Compétences de Combat

Ces compétences sont calculées comme dans le système d20.

Attention : elles déterminent la capacité à combattre ou à utiliser un type d'arme *en général*. Ainsi, des armes précises comme « couteau » ou même « escrime » doivent être ajoutées dans le tableau du bas, et non ici. Les Compétences de Combat fournissent un score qui sera recopié tel quel dans le tableau du bas (ainsi, « couteau » et « escrime » recevront le score d'Armes de Contact — et au lancer, le couteau utilise le score d'Armes de Jet). Pour les armes à feu, ce score fournit les modificateurs, conformément au fichier *Armes.pdf*.

Si, en cours de partie, un PJ ramasse une arme, il suffit de prendre le score de la Compétence correspondante (garder le tableau des armes sous la main pour les armes à feu) et d'ajouter le descriptif de l'arme

(normalement fourni par le scénario ou sur la fiche de l'ennemi qui l'a laissé tomber. Garder la fiche d'Armes sous la main peut être également une bonne idée.

LES JETS OPPOSÉS

Conformément à Cthulhu d20, certaines Compétences fonctionnent par deux (Jet opposé) :

- **ECOUTER** vs **DÉPLACEMENT SILENCIEUX**
- **OBSERVER** vs **SE CACHER**
- **CONTREFAÇON** de celui qui fait, vs **CONTREFAÇON** de celui qui examine
- **BARATIN** vs **PSYCHOLOGIE**

Notez que le Jet « passif » (Contrefaçon du document, Dépl. Silencieux, Psychologie, Se Cacher) ne se fait qu'une fois par document ou par situation. Il faut noter le résultat du premier Jet, afin d'opposer par la suite tous les Jets actifs nécessaires.

Le Jet passif devra être refait pour un autre document contrefait (**CONTREFAÇON**), en arrivant dans une zone plus difficile, ou en cas de repérage (**DÉPL. SILENCIEUX**), après un passage à découvert ou en cas de repérage (**SE CACHER**).

A noter enfin que vous pouvez, pour diminuer le nombre de Jets, donner un score fixe à l'ennemi, plutôt qu'un modificateur. Cela peut rendre le jeu plus rapide.

Par exemple, au lieu d'avoir Déplacement Silencieux +3, le gangster pourra avoir un score fixe de 13 (ou tout autre score, en fonction de la Difficulté souhaitée).

« FAIRE 10 »

Ceci consiste, dans le cadre d'une action simple, normale, et répétée, à considérer que l'on fait 10 avec le dé. Si le score obtenu est supérieur au niveau de difficulté, on considère qu'il sera automatiquement réussi dans les instants suivants, sauf changement de circonstance.

« FAIRE 20 »

En cas d'échec, le joueur peut demander à passer plus de temps sur l'action qu'il souhaite réussir. S'il passe 20 fois plus de temps, il est possible de faire com-

me si le résultat du dé était un 20.

LA SYNERGIE

Lorsqu'une tâche complexe nécessite deux compétences, l'investigateur peut faire un test de Difficulté 15 sur la première Compétence, ce qui ajoute, en cas de réussite, un bonus de +2 lors du test de la seconde Compétence.

LA COOPÉRATION

Si deux investigateurs s'entraident sur la même tâche, le premier fait un test de difficulté 10, et donne un bonus de +2 à son collègue en cas de réussite. Attention : si l'on est trop, on peut se gêner!

SANTÉ PHYSIQUE (PV), SANTÉ MENTALE (SAN)

Conformément à Cthulhu d100, les Points de Vie (PV) représentent ici la **RÉSISTANCE DU CORPS AUX BLESSURES**. Il n'est donc pas concevable de les faire augmenter avec l'expérience. Par ailleurs, le système permet de gérer ce moment critique où l'agonie mène votre investigateur à la mort, et de le sauver — ou non — in extremis... Un système équivalent est utilisé pour la santé mentale.

POINTS DE VIE

Le score indiqué dans la case « Max. » correspond aux **PV maximum** attribués au personnage, soit sa capacité maximale à recevoir des blessures. Ce score n'est jamais modifié, et les PV ne peuvent jamais le dépasser.

En revanche, le tableau de chiffres où vous avez entouré le même score (par exemple 10) correspond aux **PV actuels**, que vous modifierez en cas de blessure. Dans de nombreuses règles traditionnelles, à zéro, le personnage meurt.

John (PV : 10) reçoit une balle de gros calibre (dégâts 2d8). Les Dommages sont, après tirage par le Gardien, de 6 points. Ses points de vie restants sont de 4.

Les règles suivantes sont optionnelles, mais comme vous pourrez le voir dans les exemples, elles augmentent considérablement le réalisme du jeu, pour peu d'efforts supplémentaires.

Choc

Si un personnage perd la moitié de ses points de vie RESTANTS, il subit un choc, et ne pourra faire qu'une unique Action Simple au tour suivant; si le choc est violent, il recule d'1,50 m et tombe à terre, sans pouvoir rien faire au prochain tour. A noter que dans certains cas, une blessure légère peut engendrer un choc (ainsi, une balle atteignant le portefeuille, s'il y a utilisation d'un Point de Destin) — tout ceci à l'appréciation du Gardien. A noter que cette dernière règle est empruntée aux règles de Fred.

John a perdu 6 PV sur 10 : le gardien considère que le choc a été suffisamment violent pour projeter John contre le mur. Il est sonné et ne pourra pas combattre au round suivant.

Seuils

Il existe des Seuils qui engendrent des pénalités aux actions physiques (saut, nage, endurance, actions de combat) du personnage. **A la moitié des PV MAX, on applique un malus de -3 ; au quart, un malus de -6, et la course est réduite ou même impossible.** Ces Seuils sont notés sur la fiche d'Investigateur et ne changent pas (arrondir au point inférieur).

John avait 10 PV. Les seuils sont donc 5 (-3) et 2 (-6). Il tombe à 4 PV, soit donc sous le seuil de 5. Le Gardien considère qu'il a été touché à l'épaule, et que la blessure, douloureuse, affaiblit John, d'où un malus de -3 sur toute action utilisant le corps.

Dommage massifs

Les règles d20 précisent qu'en cas de perte de 10 PV en une seule fois (50 pour un monstre important), le personnage doit faire un Jet de Constitution. En cas d'échec, il meurt sur le coup. Vous êtes libres de ne pas utiliser cette règle, qui me semble trop radicale en d20d100 (en d20, l'existence de Niveaux fait monter les points de vie considérablement, d'où cette règle qui permet théoriquement de ne pas trop s'éloigner de l'esprit du jeu...)

Agonie

Conformément aux règles traditionnelles d20 et d100, si les PV tombent à 0 ou moins, des règles particulières peuvent être appliquées pour simuler la perte de conscience et l'agonie.

Ainsi, à 0 PV, le PJ est **Hors de Combat**. Il ne peut effectuer qu'une **Action Simple par round**. S'il effectue une action fatigante, il tombe à -1.

De -1 à -9, il est **mourant**. Inconscient, il ne peut

rien faire et à la fin de chaque round, à commencer par le round en court, il faut lancer un d10 (seul un 10 peut **stabiliser** son état, du moins si personne ne soigne le personnage). S'il échoue à ce jet, il perd un PV.

A -10, il est **mort**. Il peut atteindre cet état directement, si les dégâts amènent les PV à -10 ou moins (par exemple s'il est écrasé par Cthulhu...)

Il est possible de stabiliser l'état d'un personnage mourant par un jet réussi de Premiers Soins (Autres Compétences sur la Fiche) ou de Médecine (Connaissance). Cela signifie qu'un investigateur a environ 10 rounds pour sauver le personnage mourant, soit 60 secondes...

Notez que ces règles **NE S'APPLIQUENT PAS AUX ADVERSAIRES!**

Premiers soins et récupération

Un Jet de Premiers Soins réussi permet de regagner 1d4 PV et permet une stabilisation immédiate.

Un PJ regagne 1d4 PV par semaine de repos, et 2d4 PV s'il est soigné par Médecine ou à l'hôpital.

DÉGÂTS TEMPORAIRES

La zone de la Fiche de Personnage consacrée aux PV distingue deux types de donnée : les PV eux-mêmes, avec leurs seuils, et les **COUPS ENCAISSÉS** dont le score normal est de zéro. Il s'agit de **DÉGÂTS TEMPORAIRES** (« temp. », dans la cas **DÉGÂTS** du tableau de Combat).

Les coups donnés en Boxe (et donc en Lutte, sauf arme blanche) infligent des Dégâts temporaires. Ces dégâts s'additionnent. *Si le score résultant égalise le score actuel de PV*, le PJ est **CHANCELANT** : il ne peut effectuer qu'une action simple par round. En revanche, *s'il est supérieur aux PV actuels*, le combattant tombe **INCONSCIENT** (à chaque round, il peut s'éveiller en faisant un 10 sur 1d10, auquel cas il redevient chancelant, et coups encaissés sont à nouveau égaux aux PV).

Récupération

Modification des règles d20 : on perd (modificateur de CON) points de dégâts temporaire par heure, avec un minimum de 1.

Modification du type de dégâts

A noter enfin qu'il est possible de modifier le type de dégâts (temporaires/en PV) avec un **MALUS DE -4 À L'ATTAQUE** (à modérer selon l'arme : frapper avec le plat d'un sabre n'est pas simple, mais assommer avec une batte ne pose que le problème de la localisation de la blessure, d'où un malus de -2 par exemple).

John n'a plus de balles, et souhaite achever son adversaire à qui il reste 4 points de vie. Il a +6 en Boxe (Dégâts 1d3+1). Il ne lui reste plus qu'à toucher des endroits vitaux, d'où un malus de -4 (nouveau bonus d'attaque : +2). Il obtient un score d'attaque de 16 (14 au dé +2 bonus d'attaque), et réussit à blesser son adversaire qui a une Défense de 15. Il tire 1d3 et obtient 3, d'où 4 points de dégâts. Son adversaire est mort.

SANTÉ MENTALE

Les règles de gestion de la SANté mentale du d100 sont ici intégralement conservées à savoir :

- *le test de SAN est le même* : **JET SUR LA SAN AVEC UN d100** (faire autant ou moins, sachant que 00 = 100). Si c'est une réussite, peu ou pas de perte de SAN, sinon, perte plus importante conformément aux scénarios.
- *perte de 5 points en une seule fois* : **JET D'IDÉE** avec une **FOLIE TEMPORAIRE** immédiate en cas d'échec
- *perte de 20% des points de SAN en moins d'une heure* : **FOLIE À DURÉE INDÉTERMINÉE**
- *perte de la totalité des points* : **FOLIE PERMANENTE** (le sujet part à l'asile pour un à quatre ans, sinon définitivement).

Pour plus de précision, reportez-vous aux pages 78 et suivantes de l'édition 5.5 de l'*Appel de Cthulhu d100*.

Décompensation (règle facultative)

La décompensation est le passage de l'état sain à l'état de folie. Vous pouvez le gérer de la même manière que l'agonie : les points de -1 à -9 correspondent à une décompensation rapide (-1 par round jusqu'à stabilisation, obtenue en obtenant 10 sur un d10 ou par un jet de Psychanalyse réussi). La décompensation dure donc une minute. A -10, le sujet est définitivement fou.

LE COMBAT

Ce chapitre vous expliquera en détail le fonctionnement du combat en d20d100. C'est précisément le point fort de ce système de jeu : atteindre la richesse du système de combat du d20 sans perdre en simplicité...

DÉROULEMENT DU COMBAT

Vous trouverez ici les différentes phases d'un combat. Il faut en effet réaliser un à trois tests avant de commencer le combat, selon les circonstances, pour déterminer la manière dont il se déroule :

1. les **JETS D'INITIATIVE** permettent de connaître l'ordre des combattants;
2. Déterminez la place des monstres et personnages;
3. *si il y a des monstres*, les **JETS DE SAN** modifient la SANTé mentale des investigateurs;
4. *si certains combattants arrivent cachés*, les **JETS DE PERCEPTION** permettent de savoir s'il gardent leur avantage ou s'ils sont repérés;
5. *si les combattants cachés ne sont pas repérés*, un **ROUND DE SURPRISE** a lieu;
6. suivent les **ROUNDS DE COMBAT NORMAUX** dans l'ordre donné par les Jets d'Initiative.

Ce déroulement n'est pas différent de celui de *Cthulhu d20*. Notez que, dans la plupart des cas, seulement les étapes 1, 2, 3 et 6 seront effectuées. Les étapes 4 et 5 permettent cependant d'enrichir le jeu.

1) Jet d'Initiative

Ce Jet utilise la case Initiative de la Fiche de Personnage (à gauche, sous les Compétences). Il doit être fait pour tout combattant, joueur ou non, humain ou monstre, au début du combat, à la demande du Gardien.

L'initiative cache en fait un Jet de Réflexes. Il en résulte que le jet de dé donne un caractère moins figé que le score de DEXTérité (système d100), et que l'Initiative peut augmenter avec l'expérience, en même temps que les Réflexes (si du moins le gardien le souhaite).

Règles optionnelles :

- le Gardien peut exiger ces Jets alors qu'il n'y a pas d'ennemi, pour faire monter l'angoisse. Ce procédé est très efficace...
- si des joueurs disent qu'ils sont « attentifs » ou « sur leurs gardes », ils obtiennent alors, tant qu'il n'y a pas de déplacement ou d'événement, un **BONUS DE +2 SUR LES JETS D'ECOUTER, D'OBSERVER ET D'INITIATIVE**. Si cependant ils se déplacent, combattent ou si un événement se produit, ils ne pourront retrouver ce bénéfice avant une heure. Des investigateurs ayant perdu la moitié de leurs PV ne peuvent pas en bénéficier.

2) Place des personnages

Informez-vous sur la position exacte des personnages (gauche, droite, devant, derrière) de manière à pouvoir déterminer par exemple qui est attaqué en premier. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un plan et des figurines comme en d20.

3) Jets de SAN

Les **JETS DE SAN** doivent être faits à CE STADE POUR TOUS, si nécessaire. Cela permet de ne pas les oublier.

En revanche, les conséquences du jet ne pouvant en général avoir lieu avant de voir les créatures, *il faudra les appliquer lorsqu'ils verront les monstres*.

4) Jets de Perception

Si certains ennemis arrivent cachés, ou si les personnages le sont, ceux qui pourraient être surpris doivent effectuer un **JET D'ECOUTER** (contre **DÉPLACEMENT SILENCIEUX**) ou un **JET D'OBSERVER** (contre **SE CACHER**).

5) Round de Surprise

Si certains combattants échouent au test précédent, ils sont surpris. On effectue alors un round de surprise : ceux qui sont surpris ne peuvent pas agir; pour les autres, le combat se déroule normalement, dans l'ordre donné par les Jets — mais ils ne peuvent effectuer

qu'une action simple (voir ci-dessous).

Les Compétences de Combat

5) Rounds de Combat normaux

A chaque Round de Combat, tout le monde participe dans l'ordre donné par les Jets d'Initiative.

UN ROUND DURE 6 SECONDE, et peut comporter UNE ACTION COMPLEXE (= qui prend tout le round) OU DEUX ACTIONS SIMPLES (= 3 seconde chacune, par exemple un déplacement suivi d'un coup de feu).

ACTIONS ET ROUND DE COMBAT

Actions gratuites

On considère que certaines actions ne prennent pas de temps, ou peuvent être effectuées en même temps que d'autres. C'est le cas de Parler, Lâcher un objet, Se jeter à terre, ou pour les actions simultanées, comme Dégainer une arme en bougeant.

Actions simples

Ces actions ne prennent qu'un demi-round (3 secondes). Elles peuvent donc se cumuler avec d'autres actions simples. Il s'agit :

- des actions de mouvement (Marcher 6m, Grimper 3m, Rengainer une arme, ouvrir une porte, ramasser un objet, Prendre un objet sur soi, Se relever, Allumer une lampe torche ou une bougie, Dégainer une arme sans bouger)
- de la majorité des actions de combat (attaques simples)

Actions complexes

Ces actions prennent un round entier (Courir 24m, Grimper 6m, Faire une attaque par surprise ou un Coup de Grâce, Faire une attaque multiple, Soigner quelqu'un), et certaines compétences à l'appréciation du Gardien.

COMPÉTENCES ET ATTAQUES

Afin de suivre le niveau général de l'investigateur en combat, le milieu de la feuille possède une zone de COMPÉTENCES de Combat. Cette zone donne le(s) modificateur(s) générique(s) valable pour toute Attaque d'une catégorie d'arme donnée.

Ces Compétences de Combat sont au nombre de sept :

1. **LUTTE** (capacité à maintenir et contrôler l'adversaire)
2. **BOXE** (capacité à frapper l'adversaire afin de le mettre hors de combat)
3. **ARMES DE CONTACT** (maniement des armes au corps à corps : couteau, matraque, batte de baseball, canne, fleuret = escrime, baïonnette, hache...)*
4. **ARMES DE JET** (capacité à lancer un objet : couteau de lancer, fléchette, sarbacane, arc, fronde...)*
5. **REVOLVER** (pistolet, revolver...)
6. **FUSIL** (carabine, fusil de chasse, fusil à pompe)
7. **ARME AUTOMATIQUE** (mitrailleuse, mitraillette, fusil automatique, pistolet-mitrailleur...).

**Armes ramassées ou improvisées*

Si un PJ ramasse une arme, il peut l'utiliser. On prend en compte la Compétence du type d'arme concerné..

S'il ramasse une arme exotique ou peu usuelle pour lui (arc, fronde, sarbacane, hache) ou utilise un objet inapproprié en guise d'arme (chaise, bouteille, brique, etc...), la Compétence requise reçoit une PÉNALTÉ DE **-2 OU -4** (à discrétion du Gardien) pour calculer le score d'Attaque de Base.

Le calcul des Compétences de Combat est précisé sur la feuille de création ou de conversion de personnage.

Le score d'Attaque de Base

Au bas de la feuille se trouve le tableau des armes, qui donne toutes les informations nécessaires au combat : les armes disponibles, et pour chacune, le modificateur d'ATTAQUE et les caractéristiques de l'arme (Portée, Dommages etc...)

SEUL CE TABLEAU EST UTILISÉ LORS D'UN COMBAT!

Le modificateur d'Attaque est généralement identique à la Compétence de Combat. Ce n'est pas le cas si le PJ possède le Trait « Spécialité (arme) », s'il utilise une arme improvisée ou très inhabituelle pour lui, pour une mitrailleuse, ou pour les compétences en Arme à Feu, selon la précision de l'arme). Se reporter au chapitre « Armes et Equipement ».

LA DÉFENSE

Le nombre de modificateurs présent dans les cases « Att. Base » et « (Attaque) multiple » indique le nombre d'attaque disponible par round. Ainsi, Boxe +3 et Revolver +3 donnent droit à une attaque par round; Boxe +6/+1 et Revolver +6/+1 donnent droit à deux attaques par round; Boxe +10/+6/+0 et Revolver +10/+6/+0 donnent droit à trois attaques par round.

La première attaque (+6 dans +6/+1) est une action simple (3 sec.) qui représente tout ce que l'on peut faire en 3 secondes pour attaquer (ainsi, en Boxe, il s'agit d'un ensemble d'attaques; en armes à feu, il n'y a certes qu'un tir par jet, mais cela comprend le positionnement et l'action de viser soigneusement l'adversaire). Cette attaque est la seule possible si l'investigateur souhaite faire autre chose durant le round (avant ou après).

Le ou les modificateur(s) suivant(s) peuvent être utilisés en seconde partie de round, en seconde (et troisième) attaque, si l'investigateur le souhaite.

Par exemple, John a +6/+1 en Revolver. Son jet d'Initiative lui donne l'avantage. S'il estime qu'il est trop loin de l'adversaire (malus lié à la portée de l'arme), il peut se rapprocher (Action Simple) et tirer (Action Simple, bonus d'attaque +6). S'il pense être assez près, il peut tirer une première fois (Action Simple, attaque +6), puis faire un autre action, à sa guise — par exemple, tirer un second coup (Action Simple, attaque +1 car c'est le second tir) ; il aurait pu cependant reculer de 6m à la place.

Plus concrètement, John tire son premier coup de Revolver (action simple, premier demi-round). Il jette le dé et fait 11, ce qui lui donne un score de $11+6 = 17$. La Défense au dépourvu de son adversaire est de 15. Il résout les dégâts et décide de tirer une seconde fois (action simple, second demi-round) : il fait 13, ce qui lui donne un score de $13+1 = 14$. Son second coup manque l'adversaire de peu.

A noter que s'il avait eu +12/+7/+1 en Revolver, il aurait pu tirer en première moitié de round (+12), et décider d'utiliser ses deux autres attaques pour remplir le round (+7 pour la deuxième attaque, +1 pour la troisième), ou de faire autre chose dans la seconde moitié de round.

L'Attaque multiple, qui double ou triple le nombre d'attaques pour les armes à feu, et prend nécessairement le round entier, sera détaillée dans la fiche *Armes.pdf* (elle dépend du type d'arme).

Pour que l'attaque soit réussie, le d20 ajouté au **BONUS D'ATTAQUE** doit être supérieur ou égal à la **DÉFENSE** de l'adversaire (Classe d'Armure en d20).

CONTRAIREMENT AUX RÈGLES D20 CLASSIQUES, CE DERNIER CHIFFRE REPRÉSENTE UNIQUEMENT LA CAPACITÉ À ESQUIVER UNE ATTAQUE, ET N'INCLUT PAS LA RÉSISTANCE AUX COUPS (= PROTECTION). Le port d'une armure (gilet pare-balles par exemple) constitue une pénalité, et non un bonus, puisque cela gêne la mobilité. Pour cette raison, l'attaque au toucher présente dans la version d20 est ici identique à l'attaque normale.

Autre différence remarquable par rapport au d20 : les Compétences de Combat étant étalonnées également pour une Difficulté 15 (conversion oblige), **LA BASE DE LA DÉFENSE EST DE 15 ET NON DE 10**. Un jet réalisé avec cette difficulté est exactement équivalent au jet correspondant en d100 (Revolver +8 = 70% de chance de toucher). Reportez-vous au tableau du premier chapitre pour trouver les pourcentages correspondant au modificateur.

Enfin, le bonus de Dextérité compte, même pour les armes à feu, dans la mesure où il représente la capacité à anticiper l'attaque de l'adversaire en se jetant à terre, en bougeant dans la direction opposée, etc.

Défense au dépourvu

A noter qu'un PJ qui n'a pas encore combattu parce qu'il a été surpris ou parce que le résultat du Jet d'Initiative le rend moins rapide, **DOIT PRENDRE LE SCORE DE DÉFENSE AU DÉPOURVU** (lequel peut être inférieur, puisqu'on ne tient pas compte du modificateur de Réflexes s'il est positif). Dès qu'il aura engagé le combat, ou s'il a déjà été touché, il utilisera son score de **DÉFENSE** normal.

John aperçoit voir le Profond courir vers lui. Les Jets d'initiative donnent l'avantage au monstre. John, qui a un score de Réflexes de +2, devra subir l'attaque avec sa Défense au Dépourvu de 15. Comme le monstre a déjà attaqué, quand John l'attaquera, ce sera contre sa Défense normale (il n'est pas pris au dépourvu puisqu'il a déjà engagé le combat). Enfin, à la prochaine attaque du monstre, John aura sa Défense normale de 17 ($15+2$).

ÉCHEC AUTOMATIQUE & COUP CRITIQUE

Souvenez-vous que LE RÉSULTAT 1 AU DÉ EST TOUJOURS UN ÉCHEC.

En revanche, si le score au dé est exceptionnel, le combattant peut réaliser un coup critique, auquel cas il multiplie les dégâts selon le multiplicateur indiqué avec les caractéristiques de l'arme. Sans autre précision, seul un 20 au dé constitue un coup critique (par exemple, « x3 » sans autre indication). Pour certaines armes comme le sabre, 18 à 20 constituent un coup critique (18-20/x2). Reportez-vous à la section « Armes et Équipement ».

Par exemple, John tire avec son Revolver (Critique x3). Le Joueur fait un 20 au dé. Si John touche son adversaire (ce qui sera le cas, sauf monstre minuscule et très rapide), les dégâts seront le résultat de 2d8, multiplié par trois. Le Joueur lance 2d8 et obtient 10 (7+3). Les Dommages seront donc de 30, car John a touché son adversaire en pleine tête.

S'il avait eu un sabre (18-20/x2), un 18, un 19 ou un 20 aurait donné un résultat critique, mais les dégâts auraient été multipliés par 2 seulement.

LA PROTECTION

Protection et Pénalité d'Armure

Le port d'un gilet pare-balles engendre une pénalité à la Défense (dite « Pénalité d'Armure »), parce que cela gêne les mouvements. Ce malus s'applique également aux Compétences physiques indiquées sur la Fiche de Personnage par un astérisque.

La Protection fournie par le gilet se présente sous la forme d'un score fixe (4, 6, 8, 10, 12), qui indique le niveau de Pénétration jusqu'auquel il protège. Si la Pénétration de l'arme (premier chiffre entre parenthèse dans le Type d'arme) est inférieure ou égale à ce score, le gilet est suffisant pour résister à son attaque (ce qui n'exclut pas de pouvoir toucher la tête, le bras...). Le Défenseur lance alors un dé correspondant à cette valeur (1d4, 1d6, etc.). Le résultat du dé est déduit des dégâts.

Par exemple, John tire un coup de revolver (Pénétration 4). Son adversaire, touché, doit recevoir 8 points de dégâts. Il porte un gilet pare-balles de Protection 6. La

Pénétration étant inférieure, il est protégé. Il lance un d6, fait 4, et recevra donc $8-4 = 4$ points de dégâts seulement au lieu de 8.

En revanche, si la Pénétration est supérieure à la Protection, les dégâts sont appliqués en totalité.

Ainsi, si John avait tiré avec un fusil de précision (Pénétration 8), et fait 12 points de dégâts, son adversaire n'aurait pas été protégé (le fusil est une arme assez puissante pour transpercer un gilet pare-balles léger de Protection 6), et aurait intégralement reçu les 12 points de dégâts.

Avec un fusil de chasse, ce serait très différent, puisque les plombs n'ont aucune force de Pénétration (0!). L'adversaire aurait alors pu tirer un dé et déduire le résultat, comme dans le premier exemple.

La Protection des monstres

Les monstres ne mettent pas de gilet pare-balle! Leur Protection, naturelle ou magique, concerne en général tout le corps. On peut donc considérer qu'elle est valable quelle que soit la Pénétration de l'arme. Il serait bien trop compliqué de tout prendre en compte sans réduire la difficulté de vaincre les monstres, et cette règle est conforme au d100.

John muni de son fusil de précision, pourrait infliger 12 points de dégâts à un Vampire stellaire s'il n'avait pas 4 points de Protection. Il ne fera donc que 8 points de dégâts.

Equivalence en d100 et en d20

La Protection se nomme Armure en d100. Rien de plus simple!

En d20, on la trouve dans le détail de la Classe d'Armure. Ainsi, le Vampire Stellaire a une Classe d'Armure de 15 (-1 taille, +5 naturelle, +1 Dex), ce qui fera en d100 une Défense de 15 (-1 Echelle, +1 Dex) avec une Protection de 5. Du fait des scores parfois énormes de Classe d'Armure, je vous conseille de partir des statistiques d100 plutôt que d20 pour convertir vos monstres.

Combat à main nue

Ce type de combat utilise uniquement les Bonus d'Attaque simples (donc une attaque par rounds au maximum). La Lutte est particulière, dans la mesure où elle permet d'immobiliser un adversaire, parfois pour faire autre chose.

Lutte

Je simplifie les règles du d20 pour plus de fluidité : **POUR ENGAGER UNE LUTTE, IL SUFFIT DE RÉUSSIR UN TEST OPPOSÉ DE LUTTE** (chaque adversaire lance un d20 et ajoute son score), et rien d'autre — que votre adversaire soit déjà en Lutte avec quelqu'un d'autre ou non. Cela prend un demi-round.

Une fois la lutte engagée, il est possible, avec un nouveau **JET DE LUTTE** réussi :

- de *frapper l'adversaire* (dégâts de la Boxe, donc temporaires, mais vitaux avec un malus de -4)
- de *sortir une arme*
- de *tirer un coup de feu sur l'adversaire* (pénalité sur l'attaque de -4), à condition d'avoir sorti son arme
- de *l'immobiliser* (+4 de bonus à l'attaque pour les autres)
- de *le repousser ou le renverser* (s'il y a un vide derrière notamment; il avance/recule de 1,5 m)
- de *libérer un allié en lutte*
- de *se dégager de la lutte*
- d'*étrangler l'adversaire*, qui doit faire un Test sur la CON, avec une difficulté de 10 + 1 cumulatif par round. En cas d'échec, il perd 1d8 points de vie par round (il n'est plus utile de refaire le test par la suite). Tant que ses points sont supérieurs à zéro, il peut agir, pour frapper ou se dégager.

Boxe, Couteau, etc.

Il suffit d'effectuer le Jet de Boxe ou de l'arme concernée contre la Défense de l'adversaire.

Pour la Boxe, cela inflige normalement des dégâts temporaires, mais il est possible de faire des dégâts sur les PV avec un malus de -4 au jet d'Attaque.

Armes de Jet

Si le couteau est lancé, cela n'utilise pas le même bonus, puisque la compétence correspondante n'est

pas la même (Armes de Jets).

Portée des Armes de Jet ou à feu

Toute arme de Jet ou à feu comporte l'indication de la « Portée » de l'arme. Il s'agit en fait d'une tranche de portée, et non sa portée maximale. Si l'adversaire est au-delà de la Portée indiquée pour l'arme, le lanceur subit un *malus de -2* par multiple de la tranche de portée de base, et ceci **jusqu'à 5 fois la tranche de portée pour une Arme de Jet** (et **jusqu'à 10 fois pour une arme à feu**). Au-delà, l'échec est automatique.

Le malus occasionné se déduit de l'Attaque en cours, ou de la Difficulté du Jet de Réflexe pour les rafales de balles (mitrailleuse).

Armes à feu

La majorité des armes à feu permettent à l'investigateur de choisir la vitesse de tir.

Il peut *tirer normalement* — soigneusement, en visant au mieux — en utilisant le ou les bonus d'Attaque de base, **comme on l'a vu plus haut** (page 23). C'est le mode de tir le plus fréquent, et en tout cas celui qui a le plus de chance de réussir.

En revanche, si son arme le permet, en déclarant qu'il *tire rapidement* ou qu'il *vide son chargeur* (ou tout équivalent), il peut tirer 2 ou 3 fois plus de balles. Ceci ne peut se faire que sur un round entier. Il faut alors prendre les modificateurs dans la case « (Attaque) multiple » du tableau du bas.

Armes à tir multiple (double ou triple)

La majorité des pistolets et certains fusils permettent de tirer plus rapidement (deux ou trois fois plus de balles), mais le recul de l'arme rend les tirs moins précis. Reportez-vous à la fiche *Armes.pdf* pour connaître la capacité de chaque arme.

Par commodité, on doublera ou triplera la barre de séparation des modificateurs d'Attaque pour indiquer un tir double ou triple. Ainsi, une Attaque avec un modificateur +5//-1 signifie que l'on tire quatre balles : deux avec une Attaque de +5, deux avec une Attaque de -1 (ce qui équivaut à +5/+5/-1/-1). De même, +5///-1 équivaut à +5/+5/+5/-1/-1/-1 (attaque triple). S'il n'a qu'une attaque par round, on notera +3// et +3/// une attaque double ou triple (= +3/+3 et +3/+3/+3).

Le calcul de la pénalité pour doubler ou tripler la cadence de tir se fait sur la base du Recul de l'arme, simplement ou doublement soustrait de l'Attaque.

Par exemple, John possède un pistolet automatique de Recul 4. Son score est de +6/+1. Il peut donc tirer ses deux coups sans pénalité, mais aussi deux fois plus de balles avec recul (+2/-3 = +2/+2/-3/-3), ou encore trois fois plus de balles avec un double recul (-2///-7 = -2/-2/-2/-7/-7/-7).

Fusil de chasse et à pompe

Le fusil à pompe présente un fonctionnement un peu particulier : les statistiques donnent trois chiffres pour les dommages (ex. 3d6/2d6/1d6), car *le dommage est fonction de la distance* (jusqu'à une fois la tranche de portée : 3d6, deux fois : 2d6, trois fois : 1d6). Pour le reste, ce n'est pas différent. En conséquence, l'échec est automatique au-delà de 3 fois la tranche de portée.

Fusils d'assaut et Mitraillettes

Leur fonctionnement est très différent, et dépend de la cadence de tir. Certaines armes ne donnent pas le choix; d'autres sont dites « sélectives » : leur utilisateur peut choisir entre un tir semi-automatique (une balle), ou rafale (3, 5 ou 10 balles); enfin, les mitrailleuses peuvent tirer des rafales de 50 balles. Dans les années 20, seule la mitraillette avec rafale de 10 balles existe (c'est, par exemple, la fameuse mitraillette Thompson utilisée par la mafia). Bien sûr, le nombre de balles associé aux rafales est ici symbolique.

Rafale-10 et Rafale-50

Seul ce type de Rafale sera traité dans cette version du d20d100. Une Rafale de balle part dans toutes les directions, et ne peut être évitée à bout portant.

Par conséquent, le score d'Attaque est remplacé par un niveau de Difficulté pour un Jet de Réflexe de tout combattant dans la zone visée. **CE NIVEAU DE DIFFICULTÉ REÇOIT LE MÊME MALUS DE PORTÉE QUE LES AUTRES ARMES**, puisque la distance diminue la Difficulté pour échapper aux balles. Comme pour les autres armes, il est possible de disposer de plusieurs attaques par round (cela dépend de la Compétence), mais en revanche, on ne peut doubler ou tripler le tir, puisqu'il s'agit déjà d'une rafale de balles.

Enfin, les dégâts et les conséquences du tir dépendent de la tranche de portée :

Portée	Dégâts	Jet de Réflexes réussi
jusque 1x	x2	Dégâts normaux
jusque 2x	normaux	Dégâts /2
au-delà	normaux	Aucun dégât

Munitions & Rechargement

Sur la fiche d'investigateur, cocher les cases correspondant aux munitions utilisées (une croix = une balle utilisée). Pour la mitraillette, une croix = 10 balles.

Pour recharger une arme, il faut un demi-round pour deux balles introduites manuellement, ou pour changer un chargeur. Reportez-vous à la fiche *Armes.pdf*.

Arme enrayée

Pour les armes semi-automatiques et automatiques, un résultat de 1 AU DÉ sur le Jet d'Attaque représente une balle défectueuse, et de 2 un enrayement. Dans les deux cas, il faut un Jet de Mécanique Difficulté 10 pour remettre l'arme en état (cela prend deux actions simples, lesquelles peuvent déborder d'un round sur l'autre). Si le Jet est un échec, l'arme est hors d'usage.

Par exemple, John commence le round en tirant un coup de pistolet semi-automatique, et le dé donne un 2 (indépendamment des modificateurs). L'arme s'est enrayée. Décoincer l'arme lui prendra donc le reste du round et la première partie du round suivant. Il échoue à son Jet de Mécanique : au round suivant, il ne lui restera plus qu'une action simple, et son couteau de survie...

MODALITÉS DU COMBAT

Voici quelques situations de combat particulières :

« Je me défends » (Défense totale)

Il est possible de passer le round entier à se défendre, auquel cas la Défense reçoit un bonus de +4.

« Je combat prudemment » (Combat défensif)

Le Jet d'Attaque reçoit un malus de -4, et la Défense un bonus de +2.

**« Je tire rapidement », « Je vide mon chargeur »
(attaque à outrance)**

Une telle attaque est pénalisée (Modificateurs d'Attaque multiple moins élevés), et prend le round entier.

MODIFICATION DE L'INITIATIVE

Il est possible de changer sa place dans l'ordre des combattants, pour tenter d'obtenir un avantage. Attention! le changement est définitif!

**« J'observe le combat pour agir au mieux »
(évaluer la situation)**

L'investigateur décide de ne pas combattre pendant un round, ce qui lui permet d'obtenir un rang d'initiative de 20+DEX.

**« J'attends un peu »
(retarder son action)**

L'investigateur retarde son action pour agir plus tard dans le round.

**« Si l'ennemi fait..., je... »
(préparer son action)**

Permet de déclarer une action partielle en fonction d'une action de l'ennemi. La nouvelle initiative sera donc juste après l'ennemi qui aura agi ainsi.

ATTAQUES SPÉCIALES

« J'en profite pour... » (Attaque d'opportunité)

Cette attaque sera plus souvent réservée aux adversaires qu'aux investigateurs. Lorsqu'ils courent à proximité d'un ennemi, ou qu'ils tentent de renverser quelqu'un, vous pouvez accorder à l'ennemi une attaque gratuite ponctuelle, nommée **ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ**, qui se fait sur la Défense au Dépourvu.

« Je fonce sur lui » (Charge)

C'est une action complexe, qui prend donc un round entier, et comporte :

- un déplacement (3 à 18 m), lequel offre à un ennemi sur ce chemin l'occasion de faire une attaque d'op-

portunité

- une attaque simple. L'élan donne un bonus d'Attaque de +2, mais la Défense de l'attaquant est au Dépourvu durant un round entier. L'attaquant peut effectuer une attaque de contact (Boxe, Couteau) ou chercher à renverser ou faire reculer l'adversaire (Jet de Lutte).

« Je le désarme »

Il faut faire un test opposé d'attaque, avec +4 en cas d'énorme différence de taille (pince géante...), et +4 si l'arme est tenue à deux mains.

Assommer/tuer un adversaire par surprise (de dos)

Pour ce faire, l'investigateur doit faire un jet de Déplacement Silencieux ; l'adversaire fait un jet d'Ecouter avec un bonus de +6. S'il réussit son jet, on considère que l'adversaire est sans défense (voir ci-dessous); sinon, il est simplement surpris (Défense au dépourvu).

Adversaire SANS DÉFENSE

Un adversaire est sans défense lorsqu'il est totalement pris par surprise (de dos), attaché, endormi ou inconscient. En ce cas, il faut utiliser son score de *Défense au Dépourvu*. Par ailleurs, une attaque normale contre lui reçoit un *bonus d'attaque de +4*.

Si l'attaquant est juste à côté de l'adversaire sans défense (1,5 m maximum, comme c'est le cas pour une attaque dans le dos), il est possible de réaliser un **COUP DE GRÂCE** (Arme de Contact ou Arme à Feu). *La réussite est automatique, avec application du COUP CRITIQUE MAXIMAL (x3), quelle que soit l'arme.* Cette règle diffère de la règle d20 normale.

Si l'attaque réussit et que l'adversaire survit / n'est pas assommé, il doit réussir un JET SOUS LA CON (difficulté 10) ou mourir instantanément / s'évanouir (les dégâts temporaires deviennent égaux aux PV + 1).

Si le but est d'immobiliser sans bruit un adversaire conscient, il faut réussir une JET DE LUTTE OPPOSÉ à chaque round. Le premier jet reçoit un bonus de +4. Tout échec permet à l'adversaire de crier et de donner l'alarme. De même pour l'étrangler.

Remarques diverses

Il me semble hors de question, à moins de jouer à

Indiana Jones, qu'un investigateur combatte avec deux armes.

Conformément à la version d20, un personnage qui fuit garde sa Défense normale s'il est attaqué. Ceci pour valoriser la fuite et les investigateurs intelligents...

Par ailleurs, je fais coller le combat aux mots des Joueurs. Pas question de leur apprendre une liste de termes techniques. J'interprète leurs propos en fonction des règles d20 — et cela fonctionne à merveille.

Exemple vécu :

GdA : « le mendiant fonce sur toi... » [=Charge ou encore Renverser]

Joueur (interrompant) : « ...je le frappe! »

J'accorde alors sans l'explicitier une attaque d'opportunité (lesquelles sont rares dans la version Cthulhu d20). (noter que c'est un joueur débutant, qui ne connaît pas les règles...)

Ceci permet d'associer la richesse d'un combat très spontané à celle des règles de combat d20, très complètes. Cthulhu d20 demeure ainsi un jeu d'ambiance.

Le but est d'éviter d'imposer un vocabulaire officiel au joueur, afin que le combat semble le plus naturel possible. Si le joueur est maladroit dans ses termes, il faut interpréter plutôt que le corriger, et choisir la solution la plus probable. En cas de conflit, s'il est trop tard pour modifier l'action, le Gardien a raison (comme toujours) mais doit expliquer où était l'ambiguïté, afin d'éviter que cela ne se reproduise.

LES MONSTRES EN COMBAT.

Concernant les créatures du mythe, le combat se déroule de la même façon, mais il faut faire certaines remarques :

- les chances de survie sont maigres. Je suggère donc aux investigateurs de la prudence, et aux Gardiens d'opter pour une option « cinématique », qui vise à impressionner davantage qu'à tuer. Ceci dit, à chacun sa pratique de jeu...
- les PNJ et Monstres sont simples à gérer : ils n'ont pas de Seuils de PV, et les PV et PM s'arrêtent à zéro (les scores négatifs sont réservés aux PJ seulement). Un PNJ ou Monstre dont les PV atteignent zéro meurt donc instantanément. Rien ne vous empêche cependant, pour les besoins d'un scénario, de faire

le décompte négatif jusque -10, en particulier dans le cas de PNJ alliés, ou d'ennemis que l'on voudrait faire parler.

- les modificateurs « Armes de Contact » et « Armes à Distance » donnent le score à considérer si le PNJ ramasse une arme qui ne lui est pas familière. « Arme à Distance » désigne les armes de Jets, Revolver, Fusil et Mitraillette confondues.
- la fiche de monstre contient deux nouvelles cases, inutiles pour les humains : Echelle et Masse.

L'Echelle des Monstres

L'Echelle est un modificateur, calculé en fonction de la TAI, qui apparaît dans le calcul de la Défense des monstres. L'homme est ici pris comme base de référence : il a une Echelle de +0. Les grands animaux auront un bénéfice de -1, -2 etc... en fonction de leur taille (plus ils sont grands, plus ils sont faciles à toucher; c'est la Protection qui constituera le véritable problème, ainsi que la quantité de points de vie). Le modificateur est positif pour les petits animaux (essayez de piquer un moustique!) Vous trouverez le tableau complet sur la fiche *Conversion_Adversaire.pdf*.

Voici quelques exemples (pour une attaque à moins de 6 mètres) :

Monstre	Défense	Protection
Profond	16 = 15+1 (DEX)	1
Shoggoth	7 = 15-4 (DEX) -4 (Echelle)	Dégâts minimaux
Shan	29 = 15+10 (DEX) +4 (Echelle)	Aucune

Vous comprenez aisément qu'un Shoggoth est facile à toucher, mais difficile à détruire, tandis qu'un Insecte de Shaggaï est quasiment impossible à atteindre (petit et très rapide), mais facile à détruire si on le touche.

Aucun monstre ne possède un modificateur de DEXtérété supérieur à +10, donc le combat est toujours faisable, à condition, pour les monstres les plus rapides, d'avoir des investigateurs compétents en armes (+10 pour avoir une chance avec les Shans).

La Masse des Monstres

La Masse modifie le modificateur de Lutte sur la fiche. Un gros monstre possède un avantage certain, ce qui peut lui donner un bonus de +8 par exemple. Ce score, différent du précédent, figure sur la fiche de *Conversion_Adversaire.pdf*.

LIVRES ET MAGIE

Le système de magie de Cthulhu d100 est entièrement rétabli.

Il est cependant possible de conserver la notion de composante (verbale, gestuelle etc...) du sort du système d20, ainsi que la nécessité de toucher la cible pour certains sorts (attaque de contact = attaque normale ici).

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Un élément majeur du d20d100 est la suppression du système de niveaux du d20. Les puristes d20 ne vont pas aimer, mais c'est la condition sine qua non de la compatibilité avec le d100. Ceci dit, une fois de plus, vous pouvez tout modifier...

Ainsi, les niveaux sont totalement supprimés, et remplacés par une progression (lente), séance par séance. La fiche porte la mention « Points d'Expérience » pour conserver la trace de points non utilisés (lesquels peuvent se cumuler).

Une progression liée aux compétences utilisées

Pendant le jeu, le Gardien **COCHE UNE OU DEUX CASES** correspondant à des Compétences utilisées de manière remarquable, permettant ainsi une progression. En effet, sur la fiche de PJ, *les cases correspondent à l'expérience ET NON PAS* aux Compétences de la profession.

J'ai placé des cases à côté des Jets liés aux Caractéristiques pour ceux qui le souhaitent, et bien sûr devant les Compétences de Combat (à vous d'utiliser ce que vous souhaitez).

Les points d'expérience

Pour chaque séance, conformément à ce qui se fait en d20, *le Gardien liste 3 à 5 objectifs et attribue 1 à 3 points par objectif*, en fonction du déroulement du jeu. Notez qu'il faut réaliser un exploit pour obtenir trois points sur un même objectif.

Concernant une créature, l'objectif sera formulé ainsi : « *Survivre à un Rejeton de...* ». Je rappelle que la fuite est valorisée : conformément à Cthulhu d20, un PJ qui fuit ne perd pas son bonus de DEXtérité dans la Défense, s'il est attaqué durant sa fuite.

Les investigateurs recevront 1 à 4 points d'xp en moyenne par séance (et non 254 565 452 574 points!), avec lesquels ils pourront faire progresser doucement leur personnage. Ils peuvent en effet convertir ces points selon le tableau suivant :

Pts	Possibilité
1	+1 dans une Compétence cochée
2	+1 dans une Comp. de combat cochée
	+1 dans un Jet coché
3	+1 dans une Comp. non cochée
	ajout d'une nouvelle Comp. (Modif. -5 + à justifier!)
6	+1 dans une Comp. de combat non cochée
	+1 dans un Jet non coché
8	+1 Point de Destin
10	+1 PV Max
15	+1 à une Caractéristique (changer les Compétences liées)

Tout ceci est une simple suggestion, à vous d'adapter ce système en fonction de ce que vous souhaitez. Vous remarquerez que certaines possibilités sont volontairement décourageantes (15 points = 4 à 8 parties, si le personnage survit...), mais ceci aura l'avantage de rassurer beaucoup de Gardiens...

Précisions

Le Gardien coche une case pour une réussite remarquable au dé (un 20 par exemple), pour une Compétence dont l'utilisation amène une avancée décisive durant le scénario, etc... (à l'appréciation du Gardien).

Les joueurs peuvent utiliser leurs points quand il le souhaitent (noter les points inutilisés en haut de la fiche), **SAUF EN COURS DE PARTIE**.

L'acquisition de Points d'Expérience est déterminée à la fin de chaque scénario, mais si celui-ci est long et divisé en plusieurs parties, il est possible de le faire à la fin de chaque séance.

CONCLUSION

Voilà. Il ne me reste qu'à vous souhaiter un bon jeu. N'hésitez pas à me contacter pour toute remarque. Le système est perfectible (j'ai encore de nombreuses tâches sur ma liste), mais il faut bien se décider à publier un jour.

Outre quelques corrections, les prochaines versions intégreront les autres époques (en priorité AnMil et l'époque contemporaine), tant dans les fiches papier et Excel, que dans les règles.

TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	2
INTRODUCTION	3
POURQUOI UN NOUVEAU SYSTÈME DE JEU?	3
PRINCIPES GÉNÉRAUX	4
INTRODUCTION	4
JETS DE COMPÉTENCE	4
UN PEU DE THÉORIE	5
CONVERSION	6
CRÉATION D'UN INVESTIGATEUR	7
MATÉRIEL NÉCESSAIRE	7
LES CARACTÉRISTIQUES	7
LES COMPÉTENCES DE BASE	8
LES TRAITS	8
COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES	9
COMPÉTENCES SECONDAIRES	10
REMARQUE SUR LES POINTS DE COMPÉTENCE	10
LES ARMES	10
ARMES ET MATÉRIEL	11
MODIFICATEUR(S) D'ATTAQUE	11
BONUS AUX DOMMAGES	11
TRAIT DE SPÉCIALITÉ	11
LUTTE ET BOXE	11
ARMES DE CONTACT ET DE JET	11
ARMES À FEU	12
CARACTÉRISTIQUES & COMPÉTENCES EN JEU	14
LES CARACTÉRISTIQUES	14
LES JETS	14
LES COMPÉTENCES	15
LES JETS OPPOSÉS	17
« FAIRE 10 »	17
« FAIRE 20 »	17
LA SYNERGIE	18
LA COOPÉRATION	18
SANTÉ PHYSIQUE (PV), SANTÉ MENTALE (SAN)	19
POINTS DE VIE	19
DÉGÂTS TEMPORAIRES	20
SANTÉ MENTALE	20

LE COMBAT	21
DÉROULEMENT DU COMBAT	21
ACTIONS ET ROUND DE COMBAT	22
COMPÉTENCES ET ATTAQUES	22
LA DÉFENSE	23
ÉCHEC AUTOMATIQUE & COUP CRITIQUE	24
LA PROTECTION	24
LE COMBAT EN PRATIQUE	25
MODALITÉS DU COMBAT	26
MODIFICATION DE L'INITIATIVE	27
ATTAQUES SPÉCIALES	27
LES MONSTRES EN COMBAT.	28
LIVRES ET MAGIE	29
ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	30
CONCLUSION	31