

	$\overline{}$	_			3					0		0		
compétences	S LdB p. 41/p. 71					2000			P. 3. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19		THE REAL PROPERTY.			A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
Connaissance		Statisti	ques des	PNJ			LdB p. 206/ p.306	Cho	ce nev	chologic	NILOS			LdB p. 104 / p. 154
ureaucratie	10 %		•			*		Cilo	cs psy	Cilologic	ques			Lub p. 1047 p. 134
culture artistique*	10 %			Faibles	Ordinaires	Supérieur	s	D100	Choc		L'investigateur			
angue maternelle*	ÉDU x5 %	Carac. Princip	ale	14	16	18		5.00	Onioo		L IIIvesugateur			
angues*	00 %	Carac. Moyer	ne	10	12	14		01-05	Prostratio	n	reste prostré dans un r	ecoin recroquevillé su	r lui-même n	e nouvant effectuer
fythe de Cthulhu	00 %	Attribut Moyer	1	60 %	70 %	80 %					aucune action durant ce te		iur-meme, m	o pouvain directuei
ciences de la terre*	00 %	Points de Vie		8	12	16		06-15	Évanouiss		perd connaissance et to		tient. Il ne ne	ut effectuer aucune
ciences de la vie*	00 %	Impact		-2	0	+2		100			action durant ce temps	and a remark out it so	tiont. If no po	at oncoloor docume
ciences formelles*	00 %						1	16-30	Amnésie p		ne se souvient de rien d	u tout. Durant le temps	de crise, le joi	ueur devra quitter la
ciences humaines*	00 %	Sa spécialité		50 %	75 %	90 %					pièce et confier sa fiche au			
ciences occultes	05 %		e compétences	FA 4/			_	31-50	Perte de c		subit un malus de -20 % à			
avoir-faire		- Principale		50 %	50 %	75 %		100	_		ments et ses pensées			
ricolage	20 %	- Secondaire - Usuelle		25 %	50 %	50 %		51-70	Panique	***	subit un malus de -10 % à	toutes les actions. Il se	sent submer	gé par la peur
riminalistique	00 %	- Usuelle		25 %	25 %	50 %		71-85	Crise hyst		subit un malus de -20 %			
ypnose	05 %	- Faible		10 % 10 %	25 %	25 %		86-95	Fuite irrati		fuit, aussi vite et aussi k	oin que possible, totaler	nent submerg	é par une peur irra-
lédecine	05 %	- Lainie		10 %	10 %	25 %		00.00		,	tionnelle et profonde. Il ne p	peut rien faire d'autre du	rant ce temps	
létier*	05 %	A PARTICION OF THE PART					SEASON AND MANAGEMENT	96-00	Crise de d		perd toute notion de réal	ité et fonce tête baissée	pour frapper	comme un dément,
hotographie	10 %	Vitesses	de dépla	acement			LdB p. 34 / p.68				avec tous les moyens possi	bles, l'objet de sa peur. L	a seule action	possible est de por-
ratique artistique*	05 %						and proving to	199			ter des Coups furieux			
remiers soins	30 %			tégorie de vitess				The same of	10/20/20/20	The Control of the		THE RESERVE THE PERSONS		
	00 %			tégorie de vitess										
sychanalyse		Sprinter 20	m/round ca	tégorie de vitess	e x 3			Cimm	idi 41.		-!414			140 - 400 /- 450
urvie	00 %							Sign	mcatio	on aes p	oints d'Aplomb)		LdB p. 102 / p. 152
ensorielle	05.04	Douleur					LdB p. 98 / p. 147	Dointo	Lime	antinataur				
ibliothèque	25 %						200 p. 207 p. 777	Points		estigateur	sté à des cituations homibles			
iscrétion	10 %	Douleurs Brus	nues eaur				100	2			nté à des situations horribles ituations stressantes, comm		sian aambattu	al .
issimulation	15 %	Douleur vive	*	haina nhasa d'ac	tion et -10 % à tou	dae loe action	du nomonnana	4			ifronté à l'horreur, est habitu			int
couter	25 %	Douleur aiguit			tion et -20 % à tou			6			lui l'horreur est banale, la r			-
rientation	10 %	Doulean argue	i ola sa pioo	rialite priase d'au	2001 61 -20 70 d to	ates les acuoits	s ou personnage	8 et +			rop vu. Il lui en faut beauco		Illuie Illeelle	
ister	10 %	Douleurs Lanc	inantes				100		001	i bibbb, ii bii bi t	rop ro. ii iai oii iaat ocaaco	up pour le laire reagii :		
sychologie	05 %	Douleur source		as sas actions					15 10 10			No. of Concession, Name of Street, or other Designation, Name of Street, or other Designation, Name of Street, Online of	Property of the Park	Name and Address of the Owner, where the Owner, which is the Owner, where the Owner, which is the Owner, where the Owner, which is the Owner,
e cacher	10 %		se -20 % à tout											
rouver Objet Caché	25 %	Douleur Interi	36 -20 /6 d tout	63 363 actions				État	do Sai	nté Men	talo			LdB p. 101 / p. 150
igilance	25 %	The same of the sa	Company of the last	CONTRACTOR OF	SALES OF THE PARTY OF	100		Ltat	ue Sai	iire men	tale			cos p. rerr p. ree
fluence		(4		OF REAL PROPERTY.			The second second	Score d	e SAN L	L'investigateu	r est			
aratin	05 %	États de	santé				LdB p. 95/p. 143	SAN init			avec plus ou moins de fragi	lité face à l'horreur		
ontacts & Ressources	10 %							Moitié		-10 % en social	. Il est en décalage avec la	société. On dit de lui qu	'il vit dans sor	n monde
rédit	15 %		-10 % à toutes s					Quart		-20 % en social	. Il est déphasé par rapport	aux normes sociales er	usage. On di	it de lui qu'il est
nposture	00 %	Aphone	-20 % à la catég				-				ocial, ou simplement bizarre			
terroger	10 %	Assourdi			nt l'écoute et la co			5 points			us aucun intérêt pour ses co	ongénères, vit dans sa b	ulle et n'a qua	asiment plus aucun
eu*	10 %	Aveuglé			voir-faire et Senso		tion faite de			ien avec la soc				
égociation	05 %	Désorienté	10.9/ our same	couter), et -10 %	% à la catégorie Ir	iffuence		0 points			t déconnecté de la réalité a	dmise par ses congénè	es. L'investiga	ateur devient un PNJ
erspicacité	INT x2 %	Engourdi	-10 % aux comp -20 % à toutes s	etences des cati	égories Sensoriel	le et Savoir-fa	ire		II	nterprété par le	gardien			
ersuasion	15 %	Épuisé			nana Antian at 40	0 0/ à tautas la	a sudan		The state of the state of					
avoir-vivre	ÉDU x2 %	Étourdi	-20 % à toutes s	gone de compete	nces Action et -10	7% a toutes le	es autres							
ction			-10 % à la catég		neas Action				Secretary and the second		THE RUNGSHIP TO SELECT			
rmes à feu*	20 %	Fiévreux			but de chaque rou	nd il nout offer	thuse up toot	Quel	s attri	buts pou	ur quelles com	pétences?		LdB p. 75 / p.119
rmes blanches*	20 %	- Ioneax			peut ignorer ce m									
mes exotiques*	00 %	Hébété	-20 % aux catéo	ories de compét	ences Connaissa	nce et Savoir-	faire							
tillerie*	15 %	Inconscient			est automatiquem			Connais		Connaissance,				
hlétisme	15 %		-10 % aux catéo	ories de compét	ences Action et Ir	offuence	niquo	Savoir f		Connaissance,	Intuition, Agilité			
onduite*	20 %	Nauséeux			but de chaque rou		ctuer un test	Sensori		Intuition				
orps à corps*	DEX x 2 %				peut ignorer ce m			Influenc		Connaissance,				
quitation	05 %	Paralysé	Ne peut utiliser a	aucune compéte	nce physique	Parisant		Action	F	Agilité, Connais	ssance, Puissance			
avigation	00 %				perte d'un 1D3 ro	und. En cas o	d'attaque, il							
loter*	00 %		sera automatiqu				,,-							
10101	00 70	SECRETARION OF THE PARTY OF THE	SECTION !			AREA STATE							TO 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	
	The said of	THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE OWNER.	THE PERSON NAMED IN COLUMN	THE RESIDENCE OF THE PERSON NAMED IN	THE RESERVE THE PARTY AND	THE RESIDENCE	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE PARTY.	WHEN PERSON NAMED	SHARING SHARING	STREET, SQUARE, SQUARE	NAME AND ADDRESS OF TAXABLE PARTY.	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE PARTY.	Maria Caracian Caraci	OWNERS OF TAXABLE PARTY OF TAXABLE PARTY.

LdB p. 104 / p. 154	Les règles qui prévalent
	en toutes circonstances
ême, ne pouvant effectuer	Une action immanquable, évidente ou triviale
Il ne peut effectuer aucune	réussit toujours Une action impossible échoue toujours
se, le joueur devra quitter la e s'il s'agissait du joueur. à cordonner ses mouve-	Pour tous les autres cas, les actions incertaines, il faut faire un test de compétence
submergé par la peur	 Lorsqu'il est impossible de faire un test de compétence, faites un test d'attribut
agit de manière incohérente ubmergé par une peur irra-	Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite

Si plusieurs options sont disponibles.

favorisez toujours l'investigateur

Test en opposition

et du niveau de compétence dépasse 100 %.

Puissance

Intuition

Corpulence

meilleure qualité l'emporte.

Cumul des malus

Carac.

Niveaux de compétence LdBp. 192/p. 292 Circonstances Professionnel 50 % Niveaux d'a Adversité Nivea

Sont des tests de pourcentage que l'on compare au niveau de l'investigateur dans une compétence donnée.

Chaque personnage impliqué dans la confrontation effectue un test de compétence normalement, comme dans le cas d'un test simple, sauf que pour déterminer lequel l'emporte, on compare les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la

A partir d'un niveau professionnel (50 % ou plus dans la compétence), si les modificateurs cumulés dépassent +20 %

deux modificateurs ou plus), le personnage bénéficiera d'une réussite automatique. Il en est de même si le total des bonus

Si les modificateurs cumulés dépassent -20 % (deux modificateurs ou plus), il faut alors obtenir une réussite spéciale. En

Utiliser les caractéristiques et les attributs pour quoi faire? LdB p. 34/p. 6

Résister aux maladies, à la fatigue, aux poisons,.

Faire un bras de fer, soulever des charges, retenir un individu

Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique,

Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière

Connaissance Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir,...

Faire preuve de volonté, garder son sang-froid,...

Déterminer l'ordre d'action, effectuer des manipulations délicates, rattraper

Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer,...

cas de réussite à ce test, le résultat sera considéré comme une réussite normale et non comme une réussite spéciale.

au-dessus du vide,...

un objet qui tombe,..

facile à conv	e ou un individu	-10
Un néophyte facile à conv	e ou un individu vaincre	-10
facile à conv	vaincre	
I le emeteur	ou individu réticent	
on amateur	ou mairiou rouvoni	
	onnel ou individu es bien arrêtées	+10
Un expert or butée	u une personne	
Un génie ou	fanatique religieux	+20
		butée Un génie ou fanatique religieux

LdB p. 71 / p. 116

Circonstances Exécrables Tirer de nuit sur cible mobile, crocheter la serrure d'un coffre-fort, repérer un individu perdu en plein blizzard, écouter une conversation dans une usine assourdissante, avancer sur une corniche glissante, utiliser une batterie de cuisine pour faire une analyse chimique délicate,... Tirer de nuit sur cible, crocheter une serrure particulièrement bien conçue, repérer un individu dans une foule, écouter une conversation dans une soirée animée, progresser sur un terrain boueux, utiliser un couteau de chasse en lieu et place d'un scalpel,... Tirer sur cible immobile, crocheter une serrure de qualité médiocre, repérer un individu de 2,20 m dans une foule, escalader un mur avec de nombreuses prises, utiliser un tournevis de précision pour réparer une montre,... Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, crocheter une serrure primitive, repérer un individu dans un bar presque vide, escalader une paroi qui forme un escalier naturel, avoir à disposition un laboratoire moderne pour faire des

LdB p. 72/p.117

Round

Déclaration

d'intention

Dans l'ordre croissant

d'initiative

Phase 1

des actions dans

l'ordre d'initiative

Phase 2

des actions dans

Ne peut agir

qu'à la seconde

round suivant

Action gratuite

Action supplémentaire

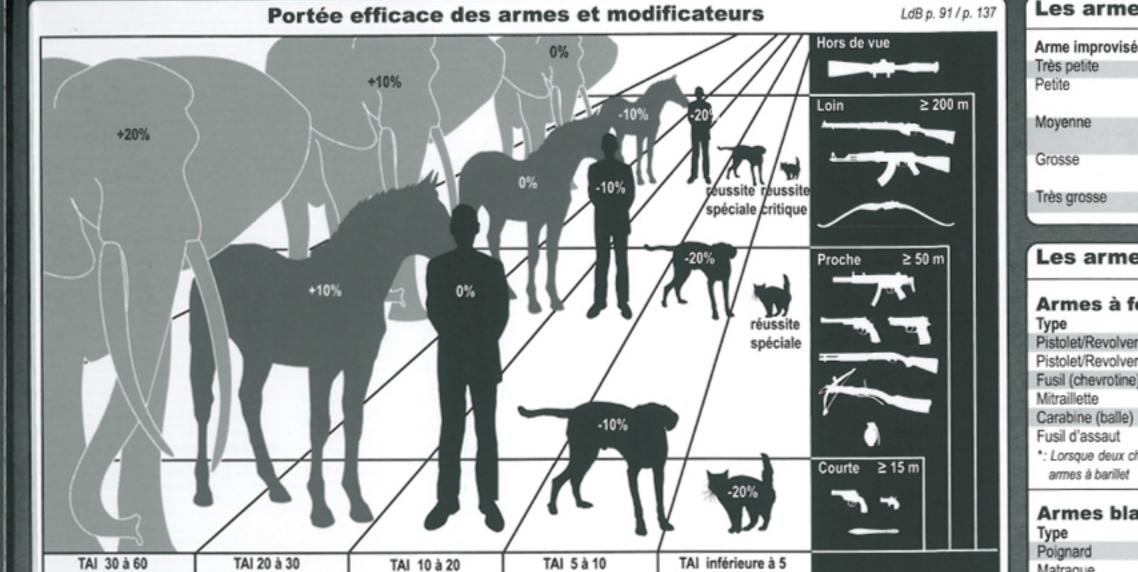
en cas de réussite

particulière

L'échelle temporelle LdB p. 80 / p. 12 l'ordre d'initiative Dénomination Actions usuelles Immédiate Secondes à minute Fouiller un bagage ou un meuble, décrypter un code évident, réparer une arme enrayée, demander son chemin à un agent de police,... Fouiller une pièce, un petit appartement ou une pile de livres, décrypter Rapide Minutes à heure Nouveau un code facile, réparer une petite panne mécanique ou fabriquer une arme primitive, recueillir un témoignage, Fouiller un grand appartement ou une petite bibliothèque d'un particulier, analyser des fibres, décrypter un code ou, éplucher les livres de compte d'une société, démonter et réparer un moteur, interroger un suspect pour obtenir des aveux ou négocier un contrat,... Très longue Journées à semaine Fouiller une maison, un manoir ou une bibliothèque conséquente, décrypter un code complexe ou décortiquer les archives d'un journal, construire un véhicule simple, cuisiner un suspect récalcitrant ou négo cier un important contrat,. Fouiller les ruines d'une cité ou une bibliothèque cyclopéenne, décrypter un code réputé inviolable ou cataloguer les ouvrages issus d'un Perte de la première riche collectionneur, construire un véhicule complexe, conduire des phase d'action.

négociations diplomatiques,...

Probabilité de de	chances	LdB p. 78 / P; 12
Estimation	% de chances	Trouver un ouvrage rare dans la bibliothèque
Fortes chances	75 % ou plus	de la Miskatonic University
Une chance sur deux	50 %	d'une grande ville
Peu probable	10 à 20 %	d'une petite ville
Improbable	1 à 5 %	d'un village paumé



Se déplacer

Exécuter une action gratuite

Imposant Possibilités d'action dans un round LdB p. 83/p. 128 Qualité de réussite en combat LaBa 86/p.

Changement d'intention -20 % à l'action	Attaque Maladresse : Le personnage perd son arme, blesse un allié, est déséquilibré,

éussite spéciale : Une zone particulièrement sensible a été touhée: Dégâts maximisés + Douleur vive. Perte de la prochaine hase d'action et malus de -10 %

Réussite critique : Le coup a touché une zone vitale : Dégâts maximisés + Douleur aiguë. Perte de la prochaine phase d'action e malus de -20 % + Hémorragie

Défense (esquive ou parade) Pris au dépourvu Maladresse : Considérée comme une réussite spéciale de l'adve Ne peut agir qu'au

> Réussite spéciale : Défense supplémentaire (action gratuite ontre la prochaine attaque qui le prend pour cible jusqu'à la fin de

ibilité) et il subit le malus de -20 %

Réussite critique : Contre-attaque. Cette attaque supplémentaire qui est une action gratuite a lieu immédiatement. L'adversaire ne per se défendre qu'en renonçant à une autre action (s'il en a encore la

 Faire autre chose. Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc. 1 dD n 90 / n 136

t	Empoigna	LaB p. 89 / p. 136		
	Туре	Attributs	Effets	
	Strangulation	Puissance contre Puissance	Suffocation + 1D3 dégâts	
	Immobilisation	Puissance contre Agilité	Immobilisé	
saire	Projection	Puissance contre Corpulence	1D3 dégâts	
	Désarmement	Agilité contre Agilité		
)	Torsion	Puissance contre Puissance		
du 📗	The second second		THE RESERVE TO SELECT STREET	

-			Type a apri	Exemple
-1	Arts martiaux	LdB p. 89 / p. 136	Abri léger	Debout derrière un muret
	Coup violent : Les dégâts à mains nues sont doublés		Abri important	Debout derrière un arbre
eut	Coup douloureux : Dégâts normaux + douleur vive		Abri très important	Accroupi derrière un tas de sacs de sa
CUI	Manœuvre de lutte : Le personnage peut appliquer n'importe laquelle	e des manœuvres	* Concerne également les	attaques à distance effectuées à bout portant

Les armes	improvi	sées LdB p. 88,93 / p. 135,141
Arme improvisée	Dégâts	Exemple
Très petite	1D2	Ciseaux, coupe-papier, tournevis, talon aiguille,
Petite	1D3	Couteau de cuisine, lime, pic à glace, crochet à viande, fourchette, truelle,
Moyenne	1D4	Bouteille cassée, marteau, pierre lancée, brique, poêle à frire, couperet à viande, chaîne, branche,
Grosse	1D6	Chaise, tabouret, étagère renversée, miroir, tisonnier, faucille, couteau de boucher, clef anglaise, démonte pneu, pied-de-biche,
Très grosse	1D8	Hache de bûcheron, hache d'incendie, faux, pioche,

Les armes simplif	iées				LdB p. 93 /
Armes à feu Type	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur*	
Pistolet/Revolver de petit calibre	1D6	Courte	3	8/6	
Pistolet/Revolver de gros calibre		Proche	3	10/6	
Fusil (chevrotine)	2D6	Proche	2	2	
Mitraillette	1D10 +2	Proche	5	30	
Carabine (balle)	2D6 +2	Loin	4	8	
Fusil d'assaut	2D8	Loin	5	30	

Armes blanches			Arme	s natu	relles	
Туре	Dégâts	Portée				
Poignard	1D4 +2	Contact	Pied	1D6 + Imp		
Matraque	1D6	Contact	Poing	1D3 + Imp		
Batte de Base-Ball	1D8	Contact	Tête	1D4 + Imp	act	
Canne épée, sabre	1D6	Contact				
Hache	1D8 +2	Contact				
Couteau de lancer	1D4	Proche				
Arbalète	2D6 +2	Proche	Prote	ections		
Javelot	1D8 +1	Proche				
Arc	1D8	Loin	Armure	Pr	otection	Gêne
Explosifs			Années	vingt		
Туре	Dégâts	Portée	Armure	médiévale	4	- 20 %
Grenade à main	4D6	Proche	Veste er	n cuir	1	0
Bâton de dynamite	5D6	Proche	Gilet par	re-balles	4	-20 %

2D6 + feu Proche

ri	Exemple	Au
	Debout derrière un muret	
tant	Debout derrière un arbre	

pe d'abri	Exemple	Au corps à corps*	À distan
ri léger	Debout derrière un muret	-	-10 %
ri important	Debout derrière un arbre	-10 %	-20 %
ri très important	Accroupi derrière un tas de sacs de sabl	e -20 %	Réussite spé
	er but wat the tendent		

Proche

Moderne

Gilet pare-balles 8 -10 %

LdB p. 87 / p. 133

Tenue de déminage 15 -20 %