







Armes			Mun.	Prix	Portée en Mètres				Notes	
Cat.	Type	Nom			1	10	40	100		
Pistolet	Derringer	Double Derringer Remington .41 Short (1866)	2	20	+2	X	X	X	Petit	
	Petit calibre	Pistolet auto. Webley & Scott Police Model .32 ACP (1906)	8	10	+2	+0	+0	X		
		Pistolet automatique TT-33 Tokarev 7.62 mm (1933)	8	45	+2	+0	+0	X	Police soviétique	
		Pistolet automatique Nambu Type 14 8mm	8	\$40	+2	+0	+0	X	Armée japonaise	
		Pistolet auto. Mauser "Broomhandle" 7.62 mm (1896)	10	\$50	+2	+0	+0	X		
		Revolver Colt Police Positive .32 (1907)	6	\$15	+2	+0	+0	X	Police américaine	
		Pistolet automatique Walther PPK .32 (1931)	7	\$70	+2	+0	+0	X		
		Pistolet d'alarme	Pistolet d'alarme Very calibre 12 (1882)	1	\$30	+1	+2	X	X	Initie un feu
		Gros calibre	Pistolet auto. Colt M1911A1 .45 ACP (1926)	7	\$50	+3	+1	+1	X	Armée américaine
			Pistolet automatique Luger P08 9mm (1908)	8	\$50	+3	+1	+1	X	Armée allemande
			Pistolet automatique Walther P38 9mm (1938)	8	\$75	+3	+1	+1	X	Armée allemande
			Pistolet semi-auto. FN Browning High-Power 9 mm (1935)	13	\$75	+3	+1	+1	X	
			Revolver Webley No. 1 Mk IV .455 SAA (1915)	6	\$25	+3	+1	+1	X	Armée anglaise
			Revolver Smith & Wesson .38 Special (1902)	6	\$30	+3	+1	+1	X	Police américaine
		Revolver Smith & Wesson Model 27 .357 Magnum (1927)	6	\$80	+3	+1	+1	X		
Fusil à pompe	Léger	Fusil à pompe Winchester M1912 calibre 20 (1912)	5	\$50	+3	+0	+0	X		
		Fusil de chasse Remington M32 calibre 20 (1932)	2	\$35	+3/+4	+0/+1	+0	X	Canon-double	
	Lourd	Fusil à pompe Winchester M1912 calibre 20 (1912)	5	\$50	+3	+1	+0	X		
		Fusil de chasse Remington M32 calibre 20 (1932)	2	\$35	+3/+4	+1/+2	+0	X	Canon-double	
Fusil	Léger	Fusil de tir sportif Remington M34 .22LR (1932)	20	\$45	+2	+0	+0	+0		
		Carabine auto. Mannlicher-Carcano M1891 6.5 mm (1892)	6	\$20	+2	+0	+0	+0		
	Lourd	Fusil Mauser 98K 7.92 mm (1935)	5	\$125	+3	+1	+1	+1		
		Fusil M1 Garand .trente-06 (1936)	8	\$120	+3	+1	+1	+1		
		Fusil Lee-Enfield MkIII .303 (1907)	10	\$100	+3	+1	+1	+1		
	Fusil à éléphant	Holland & Holland Double Express .600 (1903)	2	\$500	+4	+2	+2	+2	Recul	
Mitrailleuse		Mitraillette Thompson M1921 (1921)	20, 30, 50, ou 100	\$200	+3	+1	+1	X	Voir p54	
		Mitraillette "Schmeisser" MP28 (1928)	32	\$200	+3	+1	+1	X	Voir p54	
		Mitrailleuse Browning Automatic Rifle (BAR) .303 (1918)	20	\$500	+4	+2	+2	+2	Voir p54	
Explosifs	Fait-maison	Cocktail Molotov	1	-	+1	0	X	X	Voir p55	
		Bombe-tuyau	1	-	+2	+1	-1	X		
	Dynamite	Bâton de dynamite	1	-	+3	+2	-2	X		
		Faisceau de dynamite	1	-	+7	+4	-1	X		
	Aire d'effet	Grenade à main ou lance-grenade	1	-	+3	+1	-2	X		
		Mine terrestre	1	-	+8	+3	-1	X		
		Bombonne de gaz	1	-	+4	+2	0	-2		
		Coup de grisou	1	-	+6	+4	+1	-1		
		Conduites de gaz*	1	-	+9	+5	0	X		
	Artillerie	Obus de mortier, roquette*	1	-	+6	+3	0	X		
	Tir d'artillerie, bombardement*	1	-	+17	+8	+1	-2			

Armes		Dgts	
Mêlée	Sans	Poing ou Pied	-2
	Matraque	Matraque	-1
		Nerf de boeuf	-1
		Massue	0
	Fouet	Fouet	-1
	Blanches	Coûteau	-1
		Machette	0
		Epée	+1
	Improvisées	Petite	-1
		Grosse	0
		Tisonnier, batte	0

Mots clés	Notes
Bipode	Demande un bipode pour tirer (ou être couché)
Canon-double	À bout portant et portée courte, dégâts augmentés de 1 point
Automatique	+2 dans votre Réserve d'Armes à feu (+3 Chargeur de 100)
	Bonus : un seul fois par combat
Incendiaire	Peut mettre le feu aux matériaux inflammables jusqu'à Longue portée.
Enrayé	En mode automatique, sur un 1, votre arme s'enraye même si vous touchez.
Recul	Après un tir, l'action suivante doit être un test d'Athlétisme (Difficulté 3) pour rester debout.
Couché	Nécessite d'être couché pour tirer (ou d'avoir un bipode)
Puriste	Les voitures n'explodent pas en mode Puriste sans l'usage d'explosifs.
Fiable	Difficulté -1 sur tests pour Réparer ou Désenraier
Petite Taille	Difficulté +1 pour rechercher une arme à feu sur une personne.

TEST SIMPLE

- 1 - Le Gardien détermine la difficulté d'une action donnée en lui attribuant un Niveau de Difficulté allant de 2 à 8.
- 2 - Le joueur peut décider de dépenser un ou des Points de la Réserve correspondant à la Compétence utilisée, et l'ajoute au résultat du jet.
- 3 - Le joueur ne lance qu'un dé ; si le résultat est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté, le personnage a réussi l'action.

TESTS EN OPPOSITION

- 1 - Le Gardien décide qui agit en premier.
- 2 - Chaque personnage doit tenter de passer une Difficulté de 4.
- 3 - Chaque joueur peut décider de dépenser un ou des Points de la Réserve correspondant à la Compétence utilisée, et l'ajoute au résultat du jet.
- 4 - Chaque joueur fait son test.
- 5 - Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un personnage perde, c'est-à-dire que son opposant gagne.

COMBATS

Les combats correspondent à des Tests en opposition légèrement plus complexes et font appel aux Compétences suivantes :

- Bagarre vs. Bagarre, Bagarre vs. Mêlée, ou Mêlée vs. Mêlée : les personnages luttent au corps à corps.
- Armes à feu vs. Armes à feu : les personnages sont éloignés les uns des autres et tentent de s'atteindre avec des armes à feu ou des armes de jet.

- 1 - L'agresseur est le premier personnage qui engage le combat.
- 2 - Un Test d'opposition est effectué entre les deux Compétences.
- 3 - Lorsque des combattants utilisant Bagarre ou Armes à feu font de bons jets, ils peuvent faire des dégâts aux antagonistes.

BLESSURES ET MORT

Si votre Réserve se trouve entre 0 et -5, vous êtes blessé, mais vous n'avez subi aucune blessure permanente, juste quelques coupures superficielles et des bleus. Toutefois, la douleur causée rend impossible la possibilité de dépenser des Points dans des Compétences d'Investigation. Cela augmente aussi les Niveaux de Difficulté de tous les Tests y compris en opposition, et cela inclut les Seuils de Blessure des antagonistes, de 1.

Premiers Soins : un personnage avec la Compétence Premiers soins peut améliorer sa condition en dépensant des Points de cette Compétence. Pour chaque Point dépensé, vous récupérez 2 Points de Santé, sauf si vous êtes vous-même celui qui soigne, et dans ce cas vous ne récupérez qu'1 seul Point. Cette Compétence ne peut restaurer que la Réserve que vous aviez avant l'incident pendant lequel vous avez reçu la dernière blessure infligée. Par exemple, si on vous tire dessus et qu'on vous frappe durant le même combat, vous pouvez récupérer des deux. Si on vous tire dessus, que vous fuyez, engagez un nouveau combat où l'on vous frappe, vous ne pourrez soigner que ce deuxième coup.

Si votre Réserve se trouve entre -6 et -11, vous avez été gravement blessé. Vous devez faire un jet de Conscience. Que vous réussissiez à rester conscient ou pas, vous n'êtes plus en état de vous battre. Jusqu'à ce que vous receviez des soins, vous perdez un Point de Santé supplémentaire toutes les demi-heures.

Premiers Soins et blessures graves : un personnage possédant la Compétence Premiers soins peut stabiliser votre état en en dépensant 2 Points. Mais il ne peut vous restituer des Points de Santé. Même après avoir reçu les premiers soins, vous devez passer du temps en convalescence dans un hôpital ou un établissement similaire. Votre période d'inactivité forcée est d'un nombre de jours égal à la valeur positive de votre score de Réserve de Santé. (Si vous étiez descendu à -8, vous serez hospitalisé durant 8 jours.) Le jour de votre sortie, votre Réserve de Santé augmente jusqu'à la moitié de sa valeur maximale. Le jour suivant, tout est récupéré.

Si votre Réserve se trouve à -12 ou moins, vous êtes mort. Il est temps de créer un autre Investigateur.

TABLEAU DE PERTE D'ÉQUILIBRE MENTAL

Événement	Perte d'Équilibre mental
Vous voyez un cadavre frais ; vous assistez à un meurtre.	1
Un être humain vous attaque avec l'intention évidente de vous blesser.	2
Vous avez un accident de voiture, ou autre véhicule, assez grave pour que vous soyez blessé.	2
Vous avez une anormale et forte impression d'intense de "déjà vu", de trous temporels ou des hallucinations.	2
Vous êtes le témoin d'actes de torture.	2
Un être humain tente de vous tuer.	3
Vous tuez quelqu'un dans un affrontement.	3
Vous assistez à un meurtre ou un accident particulièrement macabre.	3
Vous apercevez au loin une créature surnaturelle.	3
Vous êtes le témoin d'un effet magique ou un présage (un mur couvert d'insectes horribles, un chat qui parle, ou une fenêtre qui saigne) pas forcément menaçant mais pas du tout naturel.	3
Vous voyez des centaines de cadavres ; vous êtes témoin d'une grande bataille.	4
Vous voyez de près une créature surnaturelle.	4
Vous passez une semaine enfermé, seul.	4
Vous apprenez qu'un ami, un être aimé ou une Source d'Équilibre mental a été brutalement assassiné.	4
Vous découvrez le cadavre d'un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental.	5
Vous êtes attaqué par une créature surnaturelle ou par un ami, être aimé, ou Source d'Équilibre mental.	5
Vous êtes témoin d'un meurtre clairement surnaturel ou impossible.	5
Vous êtes témoin ou subissez un effet magique ou un présage parfaitement surnaturel et menaçant, une main froide encercle votre coeur, un essaim d'abeilles sort de votre bouche.	5
Vous tuez quelqu'un de sang-froid ; vous torturez quelqu'un.	5
Vous voyez un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental assassiné.	6
Vous êtes torturé pendant une heure ou plus.	6
Vous découvrez que vous avez pratiqué le cannibalisme.	6
Vous êtes possédé par une force extérieure, mais vous restez conscient pendant qu'elle utilise indiciblement votre corps.	7
Vous parlez avec quelqu'un que vous savez être mort.	7
Vous êtes attaqué par une seule créature surnaturelle géante ou par une horde de créatures surnaturelles.	7
Vous voyez un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental assassiné d'une manière horrible sans que vous puissiez l'empêcher.	8
Vous assassinez un ami, être aimé ou Source d'Équilibre mental.	8

PERDRE DE L'ÉQUILIBRE MENTAL ET JOUER SON RÔLE

Perte de 1-2 points : vous pouvez vous crispner nerveusement ou bégayer. Votre voix peut devenir plus aiguë, ou vous pouvez Vraiment. Garder. Le. Contrôle.

Perte de 3-4 points : il vous faut sans doute faire une pause et respirer un grand coup. Vos yeux clignent sans cesse et vous suez sans doute. Lorsque vous parlez, les mots vous échappent. Raccrochez-vous à des actes qui vous rassurent comme essayer le canon de votre fusil, siffloter l'hymne de l'université Miskatonic, ce genre de trucs...

Perte de 5-6 points : cela devient sérieux. Vous pouvez lâcher prise quelques instants. Un sentiment de "déjà vu" s'impose à vous. Un voile noir glisse devant vos yeux pendant quelques secondes. Rien de grave, bien sûr, vous allez très bien. Non ? Si vous parlez, vous pouvez lancer quelques encouragements à vos compagnons ! Il est peu probable qu'ils se sentent aussi bien que vous ! S'il existe un terrain favorable, vous souffrez de phobie ou d'un choc (voir p. 64), vous devenez très attentif à tous les détails qui pourraient déclencher une crise.

Perte de 7-8 points : comment faites-vous pour ne pas succomber maintenant ? Vous vous trouvez certainement en état de choc. Vous n'avez plus de vision périphérique, vos pieds et vos mains sont glacés. Vous bredouillez sans doute quelques confessions intimes qui vous échappent ("tu sais Tom, je t'ai toujours aimé") ou juste quelques menaces incohérentes. Si vous devez faire appel à vos Compétences Relationnelles, elles sont toutes marquées par le sceau de la peur de ce qui va advenir.

DEVENIR CINGLÉ

Si votre Équilibre va de 0 à -5, vous êtes choqué. Vous pouvez encore faire votre boulot, mais vous semblez distrait. Vous ne pouvez pas dépenser des Points de votre Compétence d'Investigation. Le Niveau de Difficulté pour toutes les Compétences Générales augmente d'1 Point.

Si votre Équilibre va de -6 à -10, vous contractez une maladie mentale au choix du Gardien qui persistera même si votre Équilibre Mental revient à la normale. (Voir ci-dessous pour plus de détails). Vous souffrez également des effets de votre choc.

Si votre Équilibre tombe à -12 ou en-dessous, vous êtes définitivement fou. Vous pouvez commettre un dernier acte insensé, qui peut être un acte héroïque auto-destructeur ou purement auto-destructeur. Ou vous pouvez décider de baragouiner et bavarder gentiment. Si l'on considère que vous survivez à votre voyage dans la folie, votre personnage finira ses jours dans un charmant petit établissement psychiatrique où les amis et la famille viendront vous rendre visite et où les électrochocs achèveront de détruire ce qui reste de vous. Il est temps de créer un autre Investigateur.