

COMPÉTENCES

Connaissance	
Bureaucratie	10%
Culture artistique	10%
Langue maternelle	ÉDU×5%
Langues	00%
Mythe	00%
Sciences	00%
Sciences occultes	05%

Savoir-faire	
Bricolage	20%
Criminalistique	00%
Hypnose	05%
Médecine	05%
Métier	05%
Photographie	10%
Pratique artistique	05%
Premiers soins	30%
Psychanalyse	00%
Survie	00%

Sensorielle	
Bibliothèque	25%
Discrétion	10%
Dissimulation	15%
Écouter	25%
Orientation	10%
Pister	10%
Psychologie	05%
Se cacher	10%
Trouver Objet Caché	25%
Vigilance	25%

Influence	
Baratin	05%
Contacts et ressources	10%
Crédit	15%
Imposture	00%
Interroger	10%
Jeu	10%
Négociation	05%
Perspicacité	INT×5%
Persuasion	15%
Savoir-vivre	ÉDU×2%

Action	
Armes à feu	20%
Armes blanches	20%
Armes exotiques	00%
Artillerie	15%
Athlétisme	15%
Conduite	20%
Corps à corps	DEX×2%
Équitation	05%
Navigation	00%
Piloter	00%

TESTS SPÉCIAUX

Assistance	Ajoute un bonus de circonstance de +10% par personne se joignant à l'effort.
En opposition	Utilise et oppose une compétence chez deux parties. La meilleure qualité de réussite l'emporte (le PJ en cas d'égalité).
Sur résistance	Utilise les caractéristiques des deux parties. Se reporter à la table des résistances et effectuer un test simple.
Combinés	Utilise deux compétences pour une action. Un test simple doit être réussi sous la compétence la plus faible.
Simultanés	Utilise deux compétences pour deux actions simultanées. Les deux actions subissent un malus selon les circonstances : -10% pour la principale, -20% pour la secondaire.
Cumul des bonus	Si professionnel (compétence à 50%), et que les bonus cumulés sont plus élevés que 20% : réussite automatique.
Cumul des malus	Si les malus cumulés sont plus bas que -20% : réussite spéciale requise.

TABLE DE RÉSISTANCES

Caractéristique active		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Caractéristique passive	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

QUALITÉS DE RÉUSSITES EXCEPTIONNELLES

Réussite critique	Résultat de 001.
Réussite spéciale	Résultat inférieur à 1/5 de la compétence
Maladresse	Résultat de 100.

Astuce concernant la réussite critique : À côté de chaque valeur de SAN sur la fiche de personnage, il est indiqué le cinquième de celle-ci. Utile pour éviter les calculs fastidieux !

ADVERSITÉ

Faible	10%	Néophyte / Facile à convaincre
Modéré	25%	Amateur / Réticent
Important	50%	Professionnel / Aux idées bien arrêtées
Fort	75%	Expert / Particulièrement borné
Intense	90%	Génie / Fanatique religieux

CIRCONSTANCES

Excécrables	-20%	Crocheter une serrure d'un coffre-fort...
Mauvaises	-10%	Crocheter une serrure particulièrement bien conçue...
Favorables	+10%	Crocheter une serrure de qualité médiocre...
Optimales	+20%	Crocheter une serrure primitive...

UTILISER LES CARACTÉRISTIQUES ET ATTRIBUTS POUR QUOI FAIRE ?

FOR	Puissance	Faire un bras-de-fer, soulever des charges, retenir quelqu'un au dessus du vide...
CON	Endurance	Résister aux maladies, à la fatigue, au poison...
INT	Intuition	Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension...
DEX	Agilité	Déterminer l'ordre d'action, effectuer des actions délicates, rattrapper un objet qui tombe...
APP	Prestance	Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer...
TAI	Corpulence	Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière un objet...
ÉDU	Connaissance	Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir...
POU	Volonté	Faire preuve de volonté, garder son sang-froid...

ÉCHELLE TEMPORELLE

Immédiate	Secondes à minute	Fouiller un bagage, compiler un dossier, trouver un nom dans l'annuaire.
Rapide	Minutes à heure	Fouiller une pièce, trouver une personne cachée dans une maison, compiler une pile de livres.
Longue	Heures à journée	Fouiller un grand appartement, trouver une personne cachée dans un village.
Très longue	Journées à semaine	Fouiller un petit manoir, ratisser un parc, faire une recherche dans une bibliothèque conséquente.
Interminable	Semaines à mois	Fouiller un grand manoir, trouver quelqu'un qui se cache dans une région, analyser une substance inconnue.

PROBABILITÉS DE RÉUSSITE

Estimation	Chances	De trouver un ouvrage...
Forte chance	75%+	... à la Miskatonic University
Une chance sur deux	50%	... dans une grande ville
Peu probable	10-20%	... dans une petite ville
Improbable	1-5%	... dans un village paumé

TAUX DE CHANGE

1\$ = 5,18F 1£ = 25,22F 1DEM = 123,5F

REVENUS

Métiers	Salaire moyen mensuel	
Ouvrier	675F	860F
Agriculteur	320F	430F
Valet de chambre	170F	250F
Chauffeur	420F	500F
Fonctionnaire	790F	2700F
Militaire	750F	2745F

DES MOTS POUR DÉCRIRE

L'horreur et l'inconnu			La mort et le culte		La sorcellerie, l'espace et le temps		La folie	Les cinq sens	
Horifique	Épouvante	Perdu	Cadavre	Corps	Éternel	Infini	Halluciner	Du coin de l'œil	
Terrifiant	Hideux	Saumâtre	Funeste	Macabre	Immortel	Sorcier	Vaciller	À la lisière de la vision	
Répugnant	Atroce	Immense	Morbide	Tombeau	Sorcière	Sorcellerie	Perdre raison	Sombre	Noir
Effarant	Abominable	Colossal	Tertre	Temple	Expérimentation		Devenir fou	Noirceur	Obscur
Pernicieux	Sinistre	Piégé	Tumulus	Crypte	Expérience	Hypothèse	Dément	Ombre	Invisible
Cauchemar	Grotesque	Dégoutant	Nécropole	Monolithe	Irradier	Alchimiste	Aliéné	Ténèbres	Vision
Anormal	Monstrueux	Grand	Païen	Blasphème	Alchimie	Nucléaire	Cannibale		
Mythique	Lugubre	Titanesque	Offense	Profanation	L'espace	Le cosmos	Démence	Puanteur	Fétide
Innomable	Insensé		Sacrilège	Culte	Dimensions	Portails	Folie	Suffocant	Suffoquer
Indicible	Chose		Idole	Entité	Prismatique	Corrosif	Phobie		
Sans nom	Inquietant		Mystique	Célébration	Non-euclidien		Névrosé	Chuchoter	Murmurer
Troublant	Étrange		Procession	Prière	Sphères	Incube	Paranoïaque	Murmure	Cacophonie
Impossible	Impensable		Adorateur	Incantation	Vampire	Vampirique	Asile	Assourdissant	
Insensé	Informe		Psalmodier	Rite	Angles impossibles				
Maudit	Maelström		Rituel	Orgie	Métaphysique médiévale			Gélatineux	Mou
Chaos	Désordre		Ancien	Éculé	Walpurgis	Sabbat		Doux	Rugueux
Tourbillon	Profondeur		Antique	Putrescible				Contact	Glissant
Ailleurs	Lointain		Putréfaction	Pourriture				Froid	Chaud
Abîme	Gouffre		Corruption	Infection				Tiède	Membraneux
Vertigineux	Antre		Moisissure	Décès				Visqueux	Piquant
Englouti	Souffrance		Enterrer	Massacre				Granuleux	Gluant
Créature	Bête		Tuerie	Assassiné				Mouillé	Humide
Chimère	Silhouette		Sacrifié	Sacrifice				Sec	Bosselé
Forme	Appendice		Sanguinaire	Poison				Friable	Solide
Secret	Caché		Pourchasser	Chasser				Dur	Cotonneux
Masqué	Scellé		Traquer	Fuite					

ATTITUDES

	Exemples	Cercle d'influence	Modificateur
Hostile	Menaçant, glacial, fanatique, témoin totalement terrorisé, secret de famille, information confidentielle...	Ennemis	-20%
Défavorable	Inamical, distant, indifférent, témoin réticent ou effrayé, secret, information sensible...	Opposé	-10%
Neutre			-
Favorable	Amical, cordial, sympathique, avenant, témoin conciliant, rumeur connue de la plupart...	Éloigné	+10%
Acquis	Serviable, complaisant, affable, ouvert d'esprit, témoin spontané, secret de polichinelle...	Acquis	+20%

DIFFÉRENCES DE CULTURE

Culture	Mod.	Exemple
Antipodes	-20%	Individu qui rejette la médecine moderne, colonialiste et défenseur de l'indépendance, mafieux irlandais et sicilien...
Différentes	-10%	Opposant à la médecine moderne, cultures différentes (anglo-saxonne et asiatique), même ville mais quartiers différents...
Semblable	+10%	Appartenant au corps médical, même université, même village...
Identique	+20%	Deux médecins, même cursus scolaire, même famille...

VALEUR DES MARCHANDISES

Rareté	Marge à obtenir
Courant	05%
Usuel	20%
Inhabituel	45%
Rare	70%
Très rare, unique	90%

Si le niveau de vie est supérieur à la valeur nécessaire de l'objet souhaité, l'achat est automatique, aucun test n'est nécessaire.

STATISTIQUES DES PNJ

	Faibles	Ordinaires	Forts
Caractéristique principale	14	16	18
Caractéristique secondaire	10	12	14
Attribut moyen	60%	70%	80%
Points de vie	8	12	16
Impact	-2	0	+2
Sa spécialité	50%	75%	90%
Compétence principale	50%	50%	75%
Compétence secondaire	25%	50%	50%
Compétence usuelle	25%	25%	50%
Compétence usuelle	10%	25%	25%
Compétence faible	10%	10%	25%

PERSONNALITÉ DES PNJ

Occupations	Personnalités	Réactions
Agent gouvernemental	Anxieux	Agressif
Antiquaire	Autoritaire	Calme / Détaché
Archéologue	Cérébral	Conciliant
Artiste	Cupide	Défaitiste
Bibliothécaire	Curieux	Désemparé
Bookmaker	Débonnaire	Exalté
Dandy	Exubérant	Froid
Domestique	Flegmatique	Hystérique
Guerrier tribal	Intègre	Leader
Homme de main	Léthargique	Nerveux
Étudiant	Manipulateur	Paniqué
Journaliste	Niais	Pitoyable
Marin	Obsessionnel	Prolixe
Mécanicien	Opiniâtre	Sanguin
Médecin	Pragmatique	Vaillant
Policier/Militaire	Timide	
Prêtre	Vicieux	

SOINS

	Premiers soins	Médecine
Mineure	Par blessure :	Par semaine :
	RN : 1PV	RN (-M) : 1d3PV
	RS : 2PV	RS+ : 2d3
	RC (-M) : 1d3+1PV	
Inconscient	RN+ : réanimation	
Hémorragie	Ralentir :	Stopper :
	RN(-M) : 1d6 min	RN : (dgts) heures sans bouger
	RS : 6 min	RS : (dgts) heures sans prise de risque
	RC : stoppée	RC : stoppée
Séquelle	<i>Cf. tableau ci-contre.</i>	
Autre	Douleur :	Chirurgie :
	RN : -1 degré	RN : -10% malus RS+ : séquelle annulée.

RÉCUPÉRATION

Naturelle	Conditions des soins	
Par semaine et par blessure	-20%	Lieu insalubre
Horreur : 1PV (2)*	-10%	Lieu douteux
Investigation : 2PV (4)	0	Normal (infirmier)
Pulp : 4PV (8)	+10%	Supérieure
(x) : PV récupérés si hospitalisé	+20%	Excellent

DOULEUR

Douleur vive	Perd sa prochaine phase d'action et -10% à toutes les actions du personnage
Douleur aiguë	Perd sa prochaine phase d'action et -20% à toutes les actions du personnage
Douleur sourde	-10% à toutes les actions
Douleur intense	-20% à toutes les actions

ÉTATS DE SANTÉ MENTALE

SAN initiale	Équilibré
Moitié	-10% [social] En décalage, il vit dans son monde.
Quart	-20% [social] Excentrique, asocial, bizarre.
5 points ou moins	Plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans bulle.
0 points	Totalement déconnecté de la réalité. Le PJ est interprété par le gardien.

LÉSIONS CÉRÉBRALES

d100	Séquelle	Effets
01-05	Hypoesthésie	-20% [toucher]
06-10	Anosmie	-20% [odorat]
11-20	Hyposmie	-20% [odorat] [goût]
21-40	T. comportement	Changement de personnalité
41-70	Céphalées	Migraines, -10% [tout] pendant 1d3 h/jour

ÉTATS DE SANTÉ

Apathique	-10% à toutes les actions
Aphone	-20% [influence]
Assourdi	-20% [écoute] [communication]
Aveuglé	-20% [action] [savoir-faire] [sensorielle] -10% [influence]
Désorienté	-10% [sensorielle] [savoir-faire]
Engourdi	-20% à toutes les actions
Épuisé	-20% [action] -10% aux autres actions
Étourdi	-20% à toutes les actions
Fatigué	-10% [action]
Fiévreux	-10% à toutes les actions Si un test de volonté est réussi, il peut ignorer le malus pendant une minute.
Hébété	-20% [connaissance] [savoir-faire]
Inconscient	Toute attaque subie est un coup critique
Irrité	-10% [action] [influence]
Nauséux	-10% à toutes les actions Si un test de volonté est réussi, il peut ignorer le malus pendant une minute.
Paralysé	Action physique impossible
Vomissement	Le fait de vomir engendre une perte de 1d3 round. En cas d'attaque le PJ sera pris au dépourvu

CHOC PSYCHOLOGIQUES

d100	Choc	L'investigateur...
01-05	Prostration	Ne peut agir pendant ce temps
06-15	Évanouissement	Ne peut agir pendant ce temps
16-30	Amnésie partielle	PJ interprété par le gardien
31-50	Perte de coordination	-20% à toutes les actions
51-70	Panique	-10% à toutes les actions
71-85	Crise hystérique	-20% à toutes les actions
86-95	Fuite irrationnelle	Fuit aussi vite et loin que possible
96-00	Crise de démence	Fonce sur l'objet de sa peur.

LES SÉQUELLES

d100	Séquelle	Effets
01-05	Foulure	-10% [action], lent, 2 semaines
06-10	Fêlure	-10% [action], 2 semaines
11-20	Lésion nerveuse	-1 DEX permanent
21-30	Atrophie muscul.	-1 FOR permanent
31-55	Fracture	-20% [action], lent, 1 mois Douleur aiguë, soins nécessaires
56-80	Lésion perman.	-1 CON permanent
81-85	Amputation	Un membre est coupé
86-90	Défiguration	-1d3 APP
91-95	Coma	Test d'endurance hebdomadaire : RS+ : sortie du coma E : -1 CON M : Décès
96-00	Lésion cérébrale	Cf. Tableau ci-contre.

71-85	Amnésie	Incapacité d'apprendre des informations
86-90	Cécité partielle	-20% [vue]
91-95	Surdit� partielle	-20% [ou�e]
96-00	Aphasie	-20% [communication]

PORTÉE EFFICACE DES ARMES ET MODIFICATEURS

	TAI < 5 Chat	TAI 5 à 10 Chien	TAI 10 à 20 Humain	TAI 20 à 30 Cheval	TAI > 30 Éléphant
Hors de vue	Fusil de précision				
Loin (> 200m)	RC	RS	-20%	-10%	-
Proche (> 50m)	RS	-20%	-10%	-	+10%
Courte (> 15m)	-20%	-10%	-	+10%	+20%

POSSIBILITÉ D'ACTION

Se déplacer
Attaquer
Se défendre
Exécuter une action gratuite
Faire autre chose (compétence, attribut...)

ARMES À FEU

Type	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur
Pistolet/Revolver de petit calibre	1d6	Courte	3	8/6
Pistolet/Revolver de gros calibre	1d10+2	Proche	3	10/6
Fusil	2d6	Proche	2	2
Mitraillette	1d10+2	Proche	5	30
Carabine	2d6+2	Loin	4	8
Fusil d'assaut	2d8	Loin	5	30

ARMES BLANCHES

Type	Dégâts	Portée
Poignard	1d4+2	Contact
Matraque	1d6	Contact
Batte de base-ball	1d8	Contact
Canne épée, sabre	1d6	Contact
Hache	1d8+2	Contact
Couteau de lancer	1d4	Proche
Arbalète	2d6+2	Proche
Javelot	1d8+1	Proche
Arc	1d8	Loin

ARMES IMPROVISÉES

Type	Dégâts	Exemple
Très petite	1d2	Ciseaux, coupe-papier, tournevis...
Petite	1d3	Couteau de cuisine, pic à glace, truelle...
Moyenne	1d4	Bouteille cassée, marteau, pierre, chaîne, branche...
Grosse	1d6	Chaise, étagère renversée, hachoir, clef anglaise...
Très grosse	1d8	Faux, pioche, masse...

EXPLOSIFS

Type	Dégâts	Portée
Grenade à main	4d6	Proche
Bâton de dynamite	5d6	Proche
Cocktail molotov	2d6+feu	Proche
Plastique	6d6	Proche

ABRIS

Type	Exemple	Corps à corps*	Distance
Léger	Debout derrière un muret	-	-10%
Important	Debout derrière un arbre	-10%	-20%
Très important	Accroupi derrière un muret	-20%	RS

* Concerne également les attaques à distance effectuées à bout portant.

ARMES NATURELLES

Type	Dégâts
Pieds	1d6+impact
Poings	1d6+impact
Tête	1d6+impact

MANŒUVRES DE CORPS À CORPS

Type	Attributs ou compétence	Effet
Strangulation	Puissance contre puissance	Suffocation + 1d3 dégâts
Immobilisation	Puissance contre agilité	Immobilisé
Projection	Puissance contre corpulence	1d3 dégâts
Désarmement	Agilité contre agilité	Désarmé (RS : récupération de l'arme par l'assaillant)
Torsion	Puissance contre puissance	
Coup violent	Corps à corps	Les dégâts à mains nues sont doublés
Coup douloureux	Corps à corps	Dégâts normaux + douleur vive

VITESSES

Type	Vitesse	Catégorie
Marche	5	× 1
Course	10	× 2
Sprint	20	× 3

La vitesse est exprimée en mètres par round.

QUALITÉS DE RÉUSSITES EN COMBAT

	Attaque	Défense
Maladresse	L'assaillant laisse échapper son arme, blesse un allié, est déséquilibré, etc.	L'attaque de l'adversaire est considérée comme une réussite spéciale.
Réussite normale	L'adversaire est touché.	L'attaque est parée ou esquivée. Dans le cas d'une attaque particulièrement violente, on peut considérer qu'une partie des dégâts sont encaissés.
Réussite spéciale	Une zone particulièrement sensible a été touchée : Dégâts maximisés + douleur vive. Perte de la prochaine phase d'action pour l'adversaire et malus de -10%.	Défense supplémentaire (action gratuite) contre la prochaine attaque jusqu'à la fin du round suivant.
Réussite critique	Une zone vitale a été touchée : Dégâts maximisés + douleur aiguë. Perte de la prochaine phase d'action pour l'adversaire et malus de -20%. + Hémorragie.	Contre-attaque. Cette action gratuite a lieu immédiatement et l'adversaire ne peut se défendre que s'il abandonne une action en court (s'il en a encore l'occasion) et subit un malus de -20%.

Déclaration d'intention

>

Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

>

Nouveau round