



5/8

MicroLite Cthulhu

"La reconnaissance silencieuse ne sert à personne" (Gladys Bronwyn Stern).

La version qui a servi de base à ce document qui n'est essentiellement qu'une
remise en forme : <http://microlite.weebly.com>

aztec cthulhu par Spenzer777 :
<http://browse.deviantart.com/?order=9&q=cthulhu&offset=48#/d1q9mbx>

un framework (un kit de composants) développé par Lazarius pour Maptool
<http://www.jdrvirtuel.com/viewtopic.php?f=279&t=11439&hilit=microlite+cthulhu>

Booga pour sa relecture bienveillante et Mike pour sa relecture intraitable

Si vous pensez que ce document viole un droit d'auteur :
carnetouaibe@gmail.com



H. P. Lovecraft



Document réalisé avec Scribus, Inkscape et GIMP (unis comme les cinq doigts de la main ;)

Ce document est mis à disposition selon les
termes de la Licence Creative Commons
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale -
Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France.



Except where otherwise noted, this work is licensed under
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

CREATION EN 3 ETAPES

Déterminer les caractéristiques
Répartir 8 points entre les caractéristiques.
Minimum 1, maximum 4.

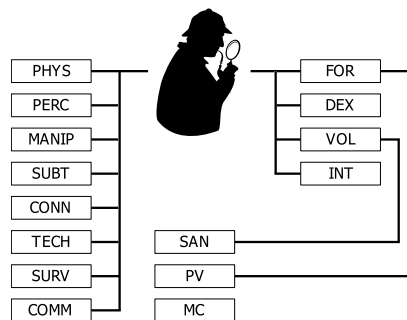
1 = faible, 2 = moyen, 3 = fort, 4 = exceptionnel

Un personnage équilibré aurait donc FOR +2, DEX +2, VOL +2, INT +2

Choisir le type du personnage.

Fort : +1 en Physique.
Erudit : +1 en Connaissance.
Rusé : +1 en Subterfuge.
Charismatique : +1 en Communication.
Sensible : +1 en Perception
Débrouillard : +1 en Survie
Bricoleur : +1 en Manipulation
Technophile : +1 en Technique

Choisir sa profession et appliquer le bonus indiqué ou bien répartir deux points au choix parmi les 8 compétences.



PERSONNAGES

Un investigateur se définit par ses quatre caractéristiques primaires, trois caractéristiques secondaires et ses huit compétences.

Les caractéristiques primaires : Force (FOR), Dextérité (DEX), Volonté (VOL) et Intelligence (INT).

Caractéristiques secondaires : Points de vie (PV) = (FORx2) + 10, Santé Mentale (SAN) = (VOL x 2) + 10 et Connaissance du Mythe (MC) = 0.

Les compétences : Physique (PHYS), Perception (PERC), Manipulation (MANIP), Subterfuge (SUBT), Connaissance (CONN), Technique (TECH), Survie (SURV) et Communication (COMM).

Remarque : les caractéristiques secondaires ne sont pas moins importantes que les primaires. La SAN est dite secondaire car calculée à partir de la VOL mais c'est en réalité la caractéristique emblématique de l'Appel de Cthulhu et de ses variantes.

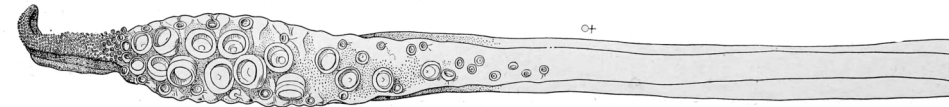
Si les PV sont réduits à 0, le personnage sombre dans l'inconscience et se rapproche de la mort. Les dommages supplémentaires diminuent la FOR. Si celle-ci atteint 0, le

personnage meurt.

Face à une situation horrible ou incohérente, on fait un test de VOL avec un niveau de difficulté variable selon l'ampleur (Difficulté : 10 voir un cadavre, 15 un monstre mineur ou un grimoire maudit, 20 un monstre énorme tentaculaire...). En cas d'échec, perte de SAN là aussi variable (1d6 voir un cadavre, 2d6 un monstre mineur ou un grimoire maudit, 3d6 un monstre énorme tentaculaire...).

Si la SAN est réduite à 5, le personnage peut développer une folie temporaire s'il rate un jet de VOL avec une difficulté de 20. Lorsque le niveau de SAN tombe à zéro, le personnage souffre d'une folie permanente. Récupération naturelle : (1d6+VOL) point de SAN/jour au calme.

Au début, la Connaissance du Mythe de Cthulhu = 0. A chaque partie, on gagne des points de connaissance du Mythe. Le MJ les attribue en fonction des informations glanées au cours de l'aventure. Dans certaines situations, on peut faire des jets : INT + Connaissance Mythe pour se souvenir, au moment opportun, d'informations sur le Mythe. Malheureusement, chaque jet réussi, s'il apporte des informations plus ou moins précises en fonction du score, fait perdre 1d6 SAN.



ACTIONS

Les dés servent à déterminer si une action à l'issue incertaine réalisée par un PJ, ou un PNJ le cas échéant, réussit. De façon générale, lancez 1d20 (ou 2d10) et obtenez un résultat plus élevé que le Seuil de difficulté pour réussir une action.

Dans la pratique, il est intéressant de faire intervenir les spécificités des personnages pour influencer les chances de succès ou les risques d'échec en fonction des situations. On tient compte de la compétence du personnage.

Jet de Compétence =

d20 + Caractéristique la plus appropriée + Compétence la plus appropriée + modificateurs de circonstances

Exemples :

Grimper = FOR + PHYS
Esquiver = DEX + PHYS
Se cacher = DEX + SUBT
Repérer une trappe = INT + SUBT
Désamorcer un piège = TECH + DEX

Diplomatie = INT + COMM
Trouver Objet Caché = INT + PER
Recherche bibliothèque = INT + CONN

Seuil de difficulté :

5 Facile
10 Moyen
15 Assez difficile
20 Difficile
25 Très difficile
30 Surhumain

Il est fréquent que l'issue de l'action ne soit pas déterminée par les seules facultés du personnage. Typiquement lorsqu'il s'oppose à un PNJ ou un autre PJ.

Exemple : John cherche à échapper à une goule. Il se cache (DEX + SUBT = +1) et jette 1d20. Il obtient 8 au d20. Soit au total : 8 + 1 = 9. La goule vorace jette 1d20 + PER + INT et obtient 7 au score et son bonus est de +3 (PER + INT), soit au total 10.

Comme 10 > 9, la goule a repéré John. C'est mal parti pour lui.

John aurait pu se tartiner le corps d'excrément pour masquer son odeur naturelle de chair fraîche et ainsi obtenir, par exemple, un bonus de +2. Dans ce cas, la goule ne l'aurait pas repéré. Faire preuve de créativité et de pertinence est toujours récompensé par un bonus par le MJ, si la situation s'y prête...

Pour résoudre une opposition ou confrontation, chaque protagoniste jette 1d20 + bonus et celui qui a réalisé le score le plus élevé l'emporte.

Jet d'opposition = comparaison des jets de compétence des protagonistes

COMBATS

Lancez 1d20 + le bonus de DEX pour déterminer l'ordre d'Initiative. Tout le monde peut accomplir une chose à chaque tour : se déplacer, attaquer, lancer un sort, etc.

Bonus d'attaque au corps-à-corps = FOR + Niveau
 Bonus d'attaque à distance = DEX + Niveau
 Bonus d'attaque magique = VOL + Niveau

Classe d'Armure = DEX + Niveau + bonus d'armure

Dégâts = FOR + dégâts de l'arme

Ajoutez le bonus d'attaque au jet de d20. Si le résultat dépasse la Classe d'Armure (CA) de votre adversaire, le coup a porté. Un 20 naturel est une réussite critique : le coup inflige les dégâts maximaux.

Si le bonus total du personnage est supérieur ou égal à +6, il peut accomplir une seconde attaque avec un malus de -5. Si son bonus total est de +11 ou plus, il peut tenter une troisième attaque à -10. Par exemple, si le bonus total est de +12, trois attaques peuvent être effectuées à +12/+7/+2.

ARMES & ARMURES

Armes blanches

Mains nues = 1d2, Dague = 1d4, Glaive = 1d6, Epee = 1d8, et Masse d'arme = 1d10.

Armes à feu

pistolet petit calibre = 1d10, pistolet gros calibre = 2d8, carabine = 3d6/2d6/ 1d6, mitrailleur = 2d10, grosse mitrailleuse = 2d12.

Rafale : une arme automatique arrose un rayon de 3 x 3 mètres.



Jet de Compétence = d20 + Caractéristique la plus appropriée + Compétence la plus appropriée + modificateurs de circonstances

Jet d'opposition = comparaison des jets de compétence des protagonistes

Bonus d'attaque au corps-à-corps = FOR + Niveau
 Bonus d'attaque à distance = DEX + Niveau
 Bonus d'attaque magique = VOL + Niveau
 Classe d'Armure (CA) = DEX + Niveau + bonus d'armure

Si d20 + BA > CA => Dégâts = FOR + dégâts de l'arme

L'attaque doit battre CA 14. En cas de succès, toute les personnes dans la zone doivent réussir jet de DEX > CA de 14 pour ne pas être touchées.

Explosifs: grenades = 3d6 (6 m rayon), dynamite = 4d6, +1d6 par bâton supp, (3 m rayon + 1 m par bâton), Plastic explosif = 6d6 (3 m rayon),

Armure

Légère = +2 CA, Médium = +4 CA, Lourde = +6 CA, Bouclier = +2 CA.

EXPERIENCE

Niveau de rencontre : Niveau du Monstre battu ou du piège, de l'énigme, neutralisation d'une menace, etc.

Tous les personnages ayant participé se répartissent les points. Quand le total de points cumulés = 10 x niveau actuel du personnage, il avance au niveau suivant et on remet les points à 0.

A chaque montée de niveau : + 1 PV, +1 SAN, +1 à une compétence.

PNJs

Les PNJs peuvent être détaillés comme des personnages ou bien être représenté seulement par un Niveau. Un opposant a donc un Niveau permettant de calculer:

- son bonus en attaque au corps à corps et à distance = Niveau
 - son bonus CA = Niveau x 2
 - PV = Niveau x 3

Battre un adversaire d'un Niveau x permet de remporter x points d'Expérience.

Ex Goule niveau 3 : CA 8 = 6 + 2 (cut), Attaque +3, PV = 6

Liste des professions :

Arnaqueur : SUBT +1, COMM +1
 Artiste : PERC +1, COMM +1
 Athlète: PHYS +2
 Aventurier: SURV +2
 Célébrité: COMM +2
 Chirurgien: CONN +1, MANIP +1
 Col blanc: COMM +1, CONN +1
 Criminel: SURV +1, SUBT +1
 Détective: PERC +1, COMM +1
 Dilettante: PHYS +1 et SUBT +1
 Docteur: CONN +2
 Entrepreneur: CONN +1 et SUBT +1
 Etudiant: CONN +2
 Gardien de la paix: PHYS +1, SUBT +1
 Militaire: PHYS +1, MANIP +1
 Ouvrier: PHYS +1, TECH +1
 Professeur: CONN +2
 Religieux: COMM +1, CONN +1
 Technicien: CONN +1, TECH +1

INSPIRATION & ORIGINE

Cthulhu est une créature de fiction imaginée par l'écrivain américain H. P. Lovecraft dans la nouvelle L'Appel de Cthulhu (1926). Monstre humanoïde gigantesque, il possède une tête de seiche ainsi que des tentacules de pieuvre et des ailes semblable à celle d'un dragon.

On parle souvent de « Mythe de Cthulhu » pour désigner l'œuvre fantastique de Lovecraft, ce qui montre le caractère profondément original et populaire de la créature. Toutefois, Lovecraft n'a jamais utilisé ce terme, inventé par Derleth après sa mort. (source wikipédia)

Le Mythe de Cthulhu constitue une cosmogonie de dieux, démons, créatures et monstres qui rôdent dans les recoins de l'univers, attendant leur retour dans la sphère des vivants dont ils ont été bannis. Ces créatures évoquées dans le terrible Necronomicon ont pour noms Cthulhu, Azathoth, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth ou Nyarlathotep... Ils soufflent les rêves aux hommes et ne sont que folie, démence et horreur incarnées... (source wiki.hplovecraft.eu)

