

## Santé Mentale

San Maxi (à noter a coté de 99-Mythe Cthulhu): Valeurs maximal des points de SAN d'un perso

A chaque fois qu'un investigateur lit un ouvrage du Mythe, rencontre une créature, du Mythe, est témoin d'une scène gore (fusillades à la mitrailleuse, cadavre pas frais...), etc., il doit faire un jet sous sa SAN.

*ATTENTION : il faut comprendre Nombre de points de SAN restants (la p'tite case entourée quoi) et non la carac SAN (qui ne sert à rien sauf embrouiller le tout).*

- La première fois que l'on devient fou à cause du Mythe : +5% en Mythe. Puis +1% en Mythe les suivantes.

- La perte de points de SAN se fait en fonction la réussite ou non du jet (les pertes sont notées sous la forme x/y, si le jet est réussi, le perso

## Les folies

Si l'investigateur perd au moins 5 points de SAN d'un coup et réussit un jet d'Idée, il attrape une folie temporaire. Le type de durée est au choix du Gardien (en fonction du nombre de points de SAN perdus).

### • Durée courte (4D10+10 Rounds)

Lancez 1D10 pour les effets :

- 1 cris
- 2 panique (fuite)
- 3 hystérie physique (rire, pleurs,...)
- 4 incohérence verbale, balbutiements
- 5 phobie intense (pas de fuite)
- 6 envies de suicide ou de meurtre
- 7 hallucinations & délires
- 8 copie (il répète tout ce qu'il entend)
- 9 étranges envies de manger (homme, saleté,...)
- 10 stupeur / catatonie

### • Durée Longue (1D10 \*10 heures)

Lancez 1D10 pour les effets :

- 1 catatonie stupeur ou amnésie
- 2 phobie extrême (fuite)
- 3 hallucinations
- 4 désirs sexuels étranges
- 5 fétichisme
- 6 tics nerveux (ne peut ni parler, ni écrire)
- 7 perte psychosomatique d'un sens
- 8 comportement aberrant
- 9 paranoïa temporaire
- 10 rituels compulsifs (se laver,...)

(T) Lancez plutôt 1D10 pour la durée:

- 1-4 ! 1D10 Rounds 5-7 ! 4D10+10 Rounds  
8-9 ! jusqu'à l'aube ou coucher du soleil  
10 ! de 1D3 à 1D10 jours

## Les folies (suite)

Si l'investigateur perd au moins **20 % du nombre de ses points de SAN en moins d'1 heure**, il devient fou pour 1d6 mois. Le Gardien doit déterminer le type de folie (pas aléatoirement de préférence) sur la table du livres des règles ou la superbe table de TOC.  
Soins (psy): +1D3/mois mais si jet (96-00):-1D6.

Enfin, si l'investigateur voit son nombre de points de SAN tomber à 0, sa folie est permanente et il devient un PNJ. (Je te vois venir petit Gardien !!)

### Règle optionnelle : Puissance d'une folie.

Quant un investigateur devient fou, notez le nombre de points de SAN qui l'ont conduit à cet état. Cela représente la Puissance d'une Folie (PU). Pour la diminuer de 1D3 points, l'investigateur doit réussir un jet critique de SAN contre PU (\*) (renouvelable par semaine). Une rechute intervient après la cure sur un échec d'un jet sous 5\*PU actuelle. (\*) : Essayez SAN/5 contre PU

Règle optionnelle : Gestion des phobies. (Je ne décrirai que les effets en termes de jeu, pour tout avoir fô consulter la magnifique page sur TOC)

- L'investigateur est menacé d'assez loin ou sait qu'il va être confronté bientôt à l'objet de sa phobie : Malus de 10% à tous ses jets.
- L'objet de la phobie est à proximité ou la situation va se réaliser : Malus de 20% à tous ses jets.
- L'investigateur est directement confronté à l'objet de sa phobie : Malus de 30% à tous ses jets.
- Au delà, c'est l'accomplissement de la phobie : perte de 1D3/1D6 pts de SAN et aggravation de la phobie.
- Et si, l'investigateur survit à la vision d'une grosse bête, celle-ci n'a plus qu'à le réduire en pièces!!



## Le combat

### Surprendre

Dans le 1er round la DEX des défenseurs surpris est divisée par 2 pour l'initiative. Surprise totale = pas de réaction des défenseurs ce round, excepté parer ou esquiver.

### Agir

Dans l'ordre décroissant des DEX et en 3 séquences.

Séquence 1 : 1er tir des armes à feu prêtes (et pointées sur la cible).

Séquence 2 : 2ème tir des armes à feu prêtes, armes à feu non prêtes, autres armes.

Séquence 3 : 3ème tir des armes à feu.

### Parer

Une seule parade par round. L'objet qui sert à parer prend les dommages.

Parer à mains nues est possible ! (voir désarmer)

### Esquiver

Une esquive et une parade sont possibles par round.

### Désarmer

Uniquement si la DEX du défenseur est supérieure à celle de l'attaquant. Réussir un jet de Lutte permet de ne pas encaisser les dommages d'une attaque. Au round suivant, un second jet réussi permet d'arracher l'arme de l'adversaire.

### Assommer

A mains nues ou avec une arme contondante uniquement. Jet de résistance opposant les dégâts obtenus aux PV de la victime. Durée : plusieurs minutes, dégâts/3. Echec de la tentative = dégâts normaux.

### Lancer

Portée = (FOR lanceur - TAI objet)/3, le Gardien peut appliquer un multiplicateur à des objets conçus pour être lancés. Ajouter le bonus aux dommages/2.

### Empaler

Réussir un jet de toucher inférieur ou égal à Compétence/5, avec des lames, des balles,... (pas de plombs ou de chevrotines). Lancer 2 fois les dégâts. Une arme blanche est alors coincée : pour la retirer, réussir un jet inférieur ou égal à la chance normale de toucher.

## Armes à feu

### Toucher

Portée normale compétence normale  
 $x2 ! /2$   $x3 ! /4$   $x4 ! /8$  ...

### Bout portant

Jusqu'à DEX/3 mètres, toucher  $x2$ .

### Tir de précision (fusils)

Portée de base  $x2$ , action à DEX/2, 1 tir/round.

### Tir non visé (ou avec 2 armes de poing)

Cadencé de tir  $x2$ , toucher/5, empalement toujours possible... à (toucher recalculé)/5 !

### Cible de grande taille

+5% au toucher par 10 points de TAI au-dessus 30 (s'applique aussi aux lancers).

### Recharger

1 round = 2 balles ou cartouches, 1 chargeur ou clip ou 1 barillet extractible.

### Désenrayer

1D6 rounds + jet en Mécanique ou en compétence de l'arme.

### Silencieux

Portée/2, inefficace au bout de 1D100+10 tirs. Interdits, parfois tolérés en 1890.

### Rafale

Chaque balle donne +5% (max. = compétence  $x2$ ). Tirer au hasard le nombre de balles tirées qui touchent, ainsi que les cibles dans le cas d'un groupe "serré".

L'empalement ne concerne que la première balle. Faire un toucher normal par cible dans le cas d'un groupe épars (annoncer le nombre de balles tirées par cible).

Pour une rafale de N balles, comp+N% (max=95%), 1dN balles touchent leur cible (avec N fonction de l'arme utilisée, of course... en générale pas plus de N=20).

Avec jets de chance pour les cibles à proximité si jet manqué ou si le nombre de balles touchant leur cible est vraiment risible (idem pour les fumbles).

Chance de toucher: +1% par balles tirées. Et:

*Balles tirées 2*

*Balles qui touchent 1D2*

3 à 4 1D3

5 à 8 1D4

9 à 16 1D6

17 à 32 1D8

33 à + 1D10

## Armes

Nom	Cal.	Dom.	Cad.	Cap.	Port.
M16A1	5.56	2D6	1/20	20/30	110
M60	7.62	2D6+4	20	Bandes	110
LG M79	40mm	3D6/2m	1/3	1	20
Carabine M4	5.56	2D6	1/20	20/30	90
Sniper M21	7.62	2D6	1	5/20	110
Pompe	12	1D10+61		7/9	50
S&W M10/15	.38spé	1D10	2	6	15
M1911A1	.45	1D10+21		8/14	15
AK 47	7.62	2D6	1/20	30	100
Baïonnette	-	1D4+2+bd	-	-	-
Grenade	4D6/4m	(FOR-1)m (FOR-1)x2 Lancer/2 (FOR-1)x3 Lancer/4			
Claymore	6D6+6/3D6+2/1D6			10/25/50m	
Lance-flammes	2D6+choc	1		10rd	25
LAW	8D6/1m	1		1	150
Mine antiperso	4D6/5	-	-		/place
Mortier 60mm	4D6/5m	2	-		400
Mortier 81mm	6D6/6m	2	-		500

## Viêt-Cong, ANV – “vilains” au mauvais rôle

FOR 12 CON 11 TAI 11 INT 15 POU 13 DEX 14  
APP 10 EDU 10 SAN 65 PV 14 BD +1D4

AK47 43% Car. SKS 49% Poignard 37% Grenade  
28% Art Martiaux 56% Ecouter 54% TOC 72%  
Arme de Poing 60% Pied 55% Poing 55%  
Tête 35%

## Bérets Verts, Marines - troupes de choc

FOR 14 CON 15 TAI 13 INT 11 POU 12 DEX 14  
APP 13 EDU 10 SAN 60 PV 16 BD+1D4

Discrétion 41% Ecouter 47% Se Cacher 43%  
Suivre une piste 39% Arme de Poing 60%  
Pied 55% Poing 55% Tête 35% TOC 56%  
M16A1 50% Grenade 35%

## Villageois, citadins – victimes nées

FOR 15 CON 15 TAI 12 INT 10 POU 10 DEX 15  
APP 13 EDU 10 SAN 50 PV 14 BD+1D4

Ecouter 64% TOC 62% Machette 32%  
Pied 55% Poing 55% Tête 35%

## Tcho-Tcho – Race Inférieure de Serviteurs

FOR 11 CON 9 TAI 10 INT 9 POU 10 DEX 13  
APP 6 EDU 10 SAN 0 PV 10 BD -

AK-47 30% Lances 57% Arc 63%

## Blessures

### Sonné

Durée 1D6 rounds durant lesquels il n'est possible que de parer ou esquiver.

### Choc

Perdre au moins la moitié de ses PV actuels et échouer à un jet de D100 sous CON x5 entraîne une perte de conscience (durée à la discrétion du Gardien).

### Inconscience

Automatique lorsque les PV = 1 ou 2. Dure jusqu'à ce que les PV soient ramenés à au moins 3 PV.

### Mort

Si PV = 0 ou moins et si pas à nouveau positifs dans le round suivant (voir soins).

### Chute

-1D6 PV par 3 mètres (parade : réussir un jet de Sauter).

### Poison

Jet de résistance opposant la TOX du poison à la CON (effets divers).

### Suffocation

1 jet chaque round sous CON x10, puis CON x9, puis x8... Au 1er échec -1D6 PV, puis -1D6 chaque round suivant.

### Soins

Jet de Premiers Soins ou Médecine = gain d'1D3 PV par blessure. Puis récupération d'1D3 PV par semaine (2D3 avec Médecine).

## Protections

0 ou 1PV, sans casque ni gilet.

1 à 3 PV, avec le casque seul.

2 à 4 PV, avec le gilet pare-éclats seulement.

2 à 5 PV, avec le gilet pare-balles seulement.

3 à 5 PV, avec le casque et le gilet par-éclats.

3 à 6 PV, avec le casque et le gilet pare-balles.

## Tir de couverture

La cadence de tir est doublée, divisez les chances de toucher par 5.

Si un PJ se sent d'humeur héroïque :

L'action tentée est stupide: jet sous Chance/2. En cas d'échec il est touché par une ou plusieurs balles.

L'action tentée est héroïque : jet de Chance normal. En cas d'échec, la punition est identique...

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

Anthropologie (00%)	Contrefaçon (00%)	Histoire naturelle (10%)	Pharmacologie (00%)
Archéologie (00%)	Crédit (15%)	Hypnose (00%)	Photographie (10%)
Architecture (00%)	Criminologie (00%)	Informatique (00%)	<b>Pidgin (05%)</b>
Art (05%)	Cryptographie (00%)	Lancer (25%)	Piloter un engin lourd (00%)
<b>Arts martiaux (00%)</b>	Déguisement (05%)	<b>Langue étrangère (00%)</b>	Piloter (00%)
Astronomie (00%)	Discrétion (10%)	Langue maternelle (EDUx5%)	Plongée (00%)
<b>Baratin (05%)</b>	Dissimulation (15%)	Marchandage (05%)	<b>Premiers Soins (30%)</b>
Bateau (10%)	Droit (05%)	Mathématiques (10%)	Psychanalyse (00%)
Bibliothèque (25%)	<b>Ecouter (25%)</b>	Mécanique (20%)	<b>Psychologie (05%)</b>
Biologie (00%)	Electricité (10%)	Médecine (05%)	<b>Sauter (25%)</b>
Botanique (00%)	Electronique (00%)	Mythe de Cthulhu (00%)	Science militaire (00%)
Cartographie (00%)	Equitation (05%)	Nager (25%)	<b>Se cacher (10%)</b>
Charpente/Menuiserie (10%)	<b>Esquive (DEXx2%)</b>	Navigation (Terre) (10%)	Serrurerie (00%)
Chimie (00%)	Explosifs (00%)	Navigation (Air/Mer) (00%)	Suivre une piste (10%)
Chirurgie (00%)	Géologie (00%)	Occultisme (05%)	<b>Survie (00%)</b>
Comptabilité (10%)	<b>Grimper (40%)</b>	Parachute (00%)	<b>Trouver Objet Caché (25%)</b>
<b>Conduire automobile (20%)</b>	Histoire (20%)	Persuasion (15%)	Zen (00%)

Avec 25% dans une compétence, l'investigateur est Monsieur Tout le Monde, qu'à 50% il a un niveau universitaire, qu'à 70% c'est un expert et qu'à 90% il donne des cours de physique à Einstein !!!