

L'APPEL de CTHULHU

Années Folles

Prix des transports & des communications

Chemin de fer

Place assise 1^{ère} Cl. 0,45 fr/km

Place assise 2^{ème} Cl. 0,30 fr/km

Place assise 3^{ème} Cl. 0,20 fr/km

Place couchette 1^{ère} Cl. 31,05 fr jusqu'à 500 km et 46,60 fr au-delà

Place couchette 2^{ème} Cl. 23,45 fr jusqu'à 500 km et 41,05 fr au-delà

Tramways & autobus

1^{ère} Section

2^{ème} Section

3^{ème} Section

Billet 1^{ère} Cl. 0,40 fr

Billet 2^{ème} Cl. 0,25 fr

Billet 1^{ère} Cl. 0,55 fr

Billet 2^{ème} Cl. 0,40 fr

Billet 1^{ère} Cl. 0,70 fr

Billet 2^{ème} Cl. 0,50 fr

Métropolitain

Billet 1^{ère} Cl. 0,75 fr

Billet 2^{ème} Cl. 0,50 fr

Taxis

De jour 0,75 fr + 0,25 fr par 100 m ou tous les 1,5 ' de course

De nuit Plus value de 1 fr/heure ou par course

Automobiles

Voiture de grande série type 5 CV10000 fr

Voiture de Luxe de 40 000 à 80 000 fr

Location de voiture

Voiture de place avec chauffeur 8,00 fr/heure + 1 fr/km

Voiture sans chauffeur entre 30 et 100 fr/jour selon modèle

Croisières

En Méditerranée à partir de 7025 fr

d'une durée de 25 à 49 jours à partir de 7025 fr

Sur la Côte d'Azur avec Carnaval à partir de 7025 fr

de Nice, Sicile & Corse d'une durée de 10 jours à partir de 4265 fr

Postes

Lettre simple 0,25 fr

Lettre recommandée 0,75 fr

Télégramme ordinaire de 15 mots 3,50 fr

Pneumatique de 7 gr. 1,00 fr

Téléphone

Conversation locale depuis poste public 0,50 fr

Radio

Poste T.S.F. portatif à lampes et batterie ... 2000 fr

Presse

Journal quotidien 0,25 fr

Bateaux

De pêche courant 4 places 650 fr

Pneumatique 2 places 1500 fr

Canot à fond plat 7 places 2120 fr

Avions

Billet Paris-Strasbourg 150 fr

Billet Paris-Bruxelles 175 fr

Billet Paris-Londres 300 fr

Billet Paris-Prague 500 fr

Billet Paris-Varsovie 800 fr

Billet Toulouse-Casablanca 1680 fr

Cycles

Bicyclette ordinaire 360 fr

Bicyclette à 2 vitesses 480 fr

Triporteur ou tandem 1500 fr

Vélocoteur 50 cm³ 1800 fr

Motocyclette bi-place 700 cm³ 7000 fr

Prix des hébergements & des repas	
Hôtels de luxe	
Chambre tout confort avec baignoire	20 à 40 fr/nuit
Hôtels 2ème ordre	
Chambre modeste	8,00 fr/nuit
Chambre avec cabinet de toilette	12 à 18 fr/nuit
Hôtel 3ème ordre	
Chambre rudimentaire	7 à 10 fr/nuit
Repas	
Petit-déjeuner	2,50 fr
Menu dans un restaurant à prix fixe	3,75 à 18 fr
Repas à la carte sans dessert	7,50 fr à 10 fr
Les prix renseignés sont extraits du supplément pour l'Appel de Cthulhu® Les Années Folles, publié par Jeux Descartes en 1988.	

Prix de l'alimentation & de la droguerie	
Bars, brasseries & Cafés	
Café, sirop à l'eau	0,75 fr
Demi de bière	1,50 fr
Verre d'alcool	3,00 fr
Epiceries	
12 oeufs	9,00 fr
1 litre de lait	1,25 fr
1 kg de beurre	20,10 fr
1 kg de pain	1,65 fr
1 kg de beefsteack	18,30 fr
1 kg de fruits de saison	3,70 fr
1 camembert	4,05 fr
1 litre de vin rouge	1,85 fr
50 kg de charbon	17,88 fr
1 litre d'alcool à brûler	3,10 fr
1 litre de pétrole	1,95 fr
Tabac	
Paquet de 20 Gauloises bleues	2,50 fr
Paquet de 40 gr. de Scaferlati	1,50 fr
Le gramme de cocaïne	10 fr à 15,00 fr

Prix d'articles divers	
Photographie	
Appareil rigide à plaques ou à pellicule	47 fr
Appareil pliant à plaques	103 fr
Appareil pliant à pellicules	145 fr
12 plaques ou 1 pellicule en bobine de 8 poses	12 fr
Lanterne d'agrandissement	600 fr
Nécessaire d'agrandissement	40 fr
Nécessaire à retoucher	34 fr
Sac fourre-tout, imitation cuir	16 fr
Voyage	
Cantine réglementaire pour officier	125 fr
Malle-paquebot, en bois, durée illimitée	255 fr
Malette porte-habits en fibre extra-forte	100 fr
Trousse de toilette garnie cuir	51 fr
Sac de voyage en cuir, de forme anglaise	123 fr
Sac en toile dit « de Vaguemestre »	32 fr
Plaid de voyage en laine, 145 X 175 cm	35 fr
Réveil-matin	112 fr
Femmes	
Fume-cigarette, façon ambre	21 fr
Fume-cigarette en ivoire	50 fr
Collier sautoir, imitation perles	55 fr
Boîte à poudre de sac, métal doré (avec houppie et glace)	15 fr
Vaporisateur de poche, métal doré	21 fr
Montre-bracelet en or	215 fr
Homme	
Montre poignet, boîtier métal chromé inoxydable	122 fr
Montre à gousset type « oignon »	90 fr
Rasoir à manche, lame mobile acier inoxydable	20 fr
Rasoir mécanique	20 fr
10 lames de rechange	8 fr
Cigare « havane » véritable	5 fr
Papeterie	
Cahier de cours de 200 pages	4,75 fr
Crayon de papier	1 fr
Enveloppe, les 100	1,80 fr
Machine à écrire portative, poids 5,2 kg	1 700 fr
Papier à lettres en ramette de 100 feuilles	4,80 fr
Porte-plume à réservoir, plume en or 18 carats	18 fr
Roman populaire	2,25 fr
Pharmacie	
Bande adhésive, pour ligature, longueur 1 m, largeur 3 cm	4 fr
Bande de toile, longueur 3 m, largeur 5 cm	2 fr
Bistouri, lame et manche acier	15 fr
Pansements individuels de poche, modèle de l'armée, boîte de 50	6 fr
Séringue en cristal, aiguille acier, contenance 2 cc	7 fr
Trousse à dissection réglementaire de l'école de médecine	3 fr
Trousse à pharmacie garnie	40 fr
Automobile	
Trousse à outils garnie	74 fr
Cric à crémaillère, force 1,200 kg, avec levier de manœuvre	38 fr
Corde remorque en chanvre tordu, diamètre 200 mm, long 10 m	55 fr
Bidon-réservoir d'essence, en tôle épaisse, contenance 10 l	40 fr

Prix d'articles d'expédition	
Bâche, toile enduite, avec œillets, 5 X 6 m	78 fr
Boîte à outils pour amateurs	40 fr
Bougie, le paquet de 4	2 fr
Boussole, boîtier fer	80 fr
Bouteille isolante, pratiquement incassable, contenance 1l	30 fr
Chronomètre	130 fr
Compte-pas, au pas et au km	65 fr
Gourde en aluminium, contenance 1l	17 fr
Hache de bûcheron, cognée acier, manche bois	42 fr
Hachette de camping, cognée acier, manche bois ...	53 fr
Jumelles pliantes de poche, grossissement 5 X	150 fr
Lampe à souder, inextensible, à essence	60 fr
Lampe électrique de poche	20 fr
Pile plate, durée 30 h	20 fr
Lampe électrique dite « torche »	36 fr
Pile bâton, durée 50 h	12 fr
Lampe à pétrole dite « tempête », poids 1kg, durée 10 à 12 h	22 fr
Lampe électrique dite « signal », 3 feux : blanc, rouge, vert	18 fr
Lanterne pliante, carrée, à bougie	39 fr
Lasso, en chanvre tressé, 12 m, poids 400 g	19 fr
Longue-vue de tourisme, 3 allonges, grossissement 15 X	92 fr
Marmite garnie dite « popote », pour 2, poids 1,5 kg	113 fr
Musette dite « d'officier », en cuir, 40 X 30 X 5 cm	45 fr
Pelle en acier inoxydable, manche bois	22 fr
Piège à loup	80 fr
Piolet, grosseur moyenne	55 fr
Réchaud de voyage dit « tempête » utilisant des tablettes combustibles	40 fr
Canif dit « opinel », lame acier inoxydable	4 fr
Combustible solide en tablettes, la boîte de 20	4 fr
Sac à dos, toile enduite, contenance 20l	75 fr
Sac de couchage, modèle dit « classique », toile imperméable, garniture en duvet, - 5°C	103 fr
Sifflet dit « scout », à deux tons	20 fr
Sainte Bible de voyage	30 fr
Tente extra-légère dite « cyclo-touriste », pour 2 à 3 personnes, double toit et piquets, poids 15 kg	350 fr
Tente dite « canadienne », pour 4 à 5 personnes, double toit et piquets, poids 28 kg	370 fr
Tente dite « canadienne », pour 7 à 8 personnes, double toit et piquets, poids 42 kg	405 fr

Prix des accessoires pour armes	
Boîte d'entretien et de chargement	310 fr
Ceinture-cartouchière en cuir	33 fr
Fourreau pour fusil, en cuir	70 fr
Fonte de ceinture pour pistolet, en cuir	23 fr
Holster d'épaule pour pistolet, en cuir	30 fr
500 cartouches pour fusil de chasse, calibre 12	80 fr
200 cartouches pour fusil de chasse, calibre 20	75 fr
Balles de calibre 22, boîte de 200	60 fr
Balles de calibre 32, boîte de 200	72 fr
Balles de calibre 38, boîte de 50	65 fr
Balles de calibre 45, boîte de 50	73 fr

Perte Temporaire de la Raison	
Lorsqu'un investigateur perd 5 points de SAN ou plus en une seule fois, il a subi un terrible choc psychologique et perd temporairement la raison. Il doit alors effectuer un jet d' Ideé . En cas de réussite, il réalise pleinement ce qu'il lui est arrivé. En cas d'échec, l'investigateur ne pourra plus se rappeler exactement ce qui vient de lui arriver. Le Gardien doit alors déterminer ce qui se passe et l'investigateur reste dans l'état qui lui est imposé pendant la durée indiquée par un jet de dé sur la Table de Durée de la Folie Temporaire ci-dessous. La folie temporaire n'est pas une véritable démen- ce mais plutôt un choc nerveux : l'investigateur peut s'évanouir, pousser un cri hystérique, prendre la fuite, dé- charger son revolver ou rester tétanisé de peur.	
Table de Durée de la Folie Temporaire (lancer 1D10)	
1 – 4	1D10 secondes ou rounds
5 – 7	1D10 minutes
8 – 9	1D10 heures + phobie latente
10	1D10 jours + phobie latente

Folie à Durée Indéterminée	
Lorsqu'un investigateur perd en une heure 20% ou plus des points de SAN qui lui restent, il devient fou. Pour déterminer quelle folie particulière a été provoquée par la situation, le Gardien doit choisir une infirmité appropriée dans la Table des Folies & des Phobies ci-contre. Les effets de cette folie s'appliquent immédiatement. Ce type de folie est à du- rée indéterminée et celui qui en souffre ne peut pas s'en tirer seul et nécessite un internement accompagné de soins appropriés.	

Table de Résistance et localisation des dommages	
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	
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 95
13	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90
14	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85
15	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80
16	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75
17	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70
18	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65
19	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60
20	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55
21	05 10 15 20 25 30 35 40 45 50
Pour réussir l'action, le jet de D100 doit-être inférieur ou égal au nombre indiqué	

Table des Folies et des Phobies (lancer 1D8)	
1 - Catatonie : Position foetale	
2 - Amnésie : Perte de mémoire concernant des faits antérieurs à ceux qui ont causé le choc	
3 - Stupeur dépressive : Perte de volonté	
4 - Schizophrénie : Dédoulement de personnalité	
5 - Paranoïa: Complexe de persécution	
6 - Donquichottisme : Voir le fantastique et le surna- tural dans les situations les plus anodines	
7 - Panzaïsme : Considérer les choses les plus extraor- dinales comme étant communes et normales	
8 - Phobie : Angoisse irraisonnée de certaines choses pouvant induire des conduites maniaques	

Liste des Phobies	
Acrophobie (hauteurs)	Entomophobie (insectes)
Agoraphobie (grands espaces)	Ergophobie (travail)
Alurophobie (félins)	Hématophobie (sang)
Algophobie (douleur)	Gephyrophobie (ponts)
Androphobie (mâles)	Gynephobie (femmes)
Anthropie (fleurs)	Iatrophobie (médecins)
Anthrophobie (gens)	Monophobie (solitude)
Apiphobie (abeilles)	Necrophobie (choses mortes)
Astraphobie (orages)	Nyctophobie (nuit)
Bactériophobie (bactéries)	Ombrophobie (pluie)
Ballistophobie (balles)	Ophiophobie (serpents)
Barophobie (apesanteur)	Optophobie (ouvrir les yeux)
Bathophobie (profondeurs)	Peccatophobie (péchés)
Belonophobie (aiguilles)	Pediphobie (enfants)
Botanophobie (plantes)	Phobophobie (peur)
Chromophobie (couleur)	Psychrophobie (froid)
Claustrophobie (espaces clos)	Scotophobie (ténèbres)
Clinophobie (lits)	Teratophobie (monstres)
Decidophobie (initiatives)	Trophobie (déplacements)
Demophobie (foule)	Trichophobie (poils)
Dendrophobie (arbres)	Verbophobie (mots)
Doraphobie (enfumement)	Vestiophobie (vêtements)
Doraphobie (fourrure)	Xénophobie (étrangers)
	Zoophobie (animaux)

Pertes typiques de SAN

1D3 - Etre confronté par surprise à un cadavre d'animal horriblement mutilé

1D3 - Etre confronté par surprise à un fragment de cadavre humain

1D4 - Etre confronté par surprise à un cadavre humain

1D6 - Etre confronté par surprise à un cadavre humain horriblement mutilé

1D6 - Etre le témoin de l'assassinat de quelqu'un

1D6 - Réaliser que sa vie ou celle de son entourage sont en péril

1D8 - Etre le témoin de l'assassinat d'un ami ou d'une connaissance

1D8 - Etre le témoin d'un évènement surnaturel

1D10 - Etre le témoin d'un évènement surnaturel particulièrement horrible

Résolution d'un round de combat	
D'abord : Les attaques d'armes à feu prêtes à tirer sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX de leurs utili- sateurs.	
Puis : Les attaques d'armes blanches, à mains nues, d'ar- mes que l'on dégaîne, que l'on épaule et toute arme à feu pouvant tirer deux fois par round sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX de leurs utilisateurs.	
Enfin : Les attaques d'armes à feu pouvant tirer trois fois par round sont résolues dans l'ordre décroissant des DEX de leurs utilisateurs.	

Encaisser les dommages	
Les chocs : Pour ne pas perdre conscience, un person- nage qui subit en une seule fois des dommages égaux ou supérieurs à la moitié de ses PV qui lui restent, doit réussir un jet inférieur ou égal à sa CON avec 1D20 .	
Les chutes : Un personnage tombant d'une hauteur perd 1D6 points de dommage par 3 mètres de chute. Un jet de Sauter réussi permet de diminuer les dommages d' 1D6 points.	
La noyade : Si un personnage subit une immersion sou- daine, est étranglé ou inhale des fumées toxiques, il peut tenter de réussir au premier round où il manque d'air un jet sous sa CON (x10) avec 1D100 . Au round suivant, il doit réussir un jet sous sa CON (x9) avec 1D100 et ainsi de suite jusqu'à sa CON (x1) . Au premier échec, il perd 1D8 PV lors du round en cours et 1D8 PV supplémentaire à chaque round suivant.	
Les empoisonnements : Pour ne pas s'empoisonner, un personnage doit confronter sa CON à la TOX du poison sur la Table de Résistance . En cas d'échec, les effets var- ient en fonction du type de poison ingéré.	
L'empalement : Lors d'une attaque avec des armes pouvant empaler, un personnage qui réussit un jet inférieur ou égal à 20% de ses chances de toucher avec son arme lance deux fois les dés de dommages normaux de l'arme utilisée. (En cas d'attaque à l'arme blanche, celle-ci reste coincée dans le corps de l'adversaire. Au cours du round suivant, l'attaquant doit réussir un jet inférieur ou égal à la moitié de ses chances normales de toucher avec cette arme pour la retirer).	

Table d'équivalence DEX/Bout portant	
DEX du tireur	7 8 9 12 15 18
Bout portant	1m 2m 3m 4m 5m 6m

Actions spéciales lors d'un combat	
Surprendre : Avant le round, la DEX des défenseurs surpris est divisée par 2 pour l'initiative. En cas de surprise totale, le défenseur ne peut que parer le coup ou l'esquiver.	
Parer : Une seule tentative est possible lors d'un round. L'objet qui sert à parer prend les dommages à la place du défenseur. Un jet de Parade doit-être réussi.	
Esquiver : Une seule tentative est possible lors d'un round. Un jet d' Esquiver doit-être réussi.	
Lutter : Une seule tentative est possible lors d'un round. Un jet de Lutte doit-être réussi et ne peut-être paré par l'adver- saire que par un autre jet de Lutte . L'attaquant peut désarmer son adversaire, le jeter à terre, l'étrangler, lui briser les os, le noyer ou l'immobiliser. Dans ce cas, les FOR des luteurs sont confrontées sur la Table de Résistance . Une fois immobilisé, l'adversaire peut à chaque round, se dégager en réussissant à confronter sa FOR et celle de l'adversaire sur la Table de Résistance .	
Assommer : En cas de jet d' Attaque réussi à mains nues ou avec une arme contondante, les dégâts sont appliqués normalement avec le Bonus/Pénalité au dommage de l'atta- quant. L'adversaire perd conscience si des dommages égaux ou supérieurs à la moitié des PV qui lui restent sont infligés en une seule fois et s'il échoue un jet sous sa CON avec 1D20 (voir Encaisser les chocs).	

Précisions concernant les armes à feu	
Bout portant : Lorsqu'une arme est utilisée à bout por- tant, les chances du tireur sont doublées. Le bout portant est une distance exprimée en mètres, qui varie selon la DEX du tireur.	
Enrayement : Une arme à feu est enrayée si un person- nage fait un jet de dés d' Attaque de : - 99 ou 00 avec un pistolet automatique - 96 à 00 avec un fusil automatique ou à pompe Pour remettre en état l'arme, le personnage doit réussir un jet de Mécanique , la réparation prend 1D6 rounds.	
Chargement des armes : Il faut un round complet pour recharger deux balles.	



Un supplément pour

L'APPEL de CTHULHU®

L'Ecran du Gardien

Tables, Règles & Autres Aides de Jeux