

Modules d'écran v.6 - 1/2

- Si l'écran de l'Appel de Cthulhu v.6 des Editions *Sans-Détour* vous convient : passez votre chemin...
- Mais si vous trouvez qu'il manque « un petit quelque chose »... Alors peut-être que certains éléments (=modules) qui vous sont proposés plus bas vous intéresseront.

Oui, mais l'écran *Sans-Détour* est très beau...

- C'est un fait ; l'écran ne mérite pas de se voir apposer des post-it multicolore ou des papiers griffonnés à la va-vite. Aussi, par souci d'intégration, les tables de règles que je vous propose sont dimensionnées pour s'intégrer « au mieux » derrière l'écran.
- Pour chacune, un « plan d'intégration est proposé » mais libre à vous de disposer de ces tables comme bon vous semble.
- **Nota** : l'utilisation de colle repositionnable vous permettra de personnaliser votre écran à loisir sans craindre une quelconque détérioration.
- « Anatomie » de l'écran :

Volet 1	Volet 2	Volet 3
---------	---------	---------

Modules d'écran v.6 – 2/2

18/05/09

Remarque(s) :

- Tout un chacun ayant sa propre façon de résumer ou de prendre des notes, voici les explications nécessaires à votre bonne compréhension

Légende :

RN : Réussite Normale

RS : Réussite Spéciale

M : Maladresse

Remarque :

La notation « -M » indique une valeur négative à la valeur affichée.

Exemple : Résultat d'un Jet de Soins RC (-M) : 1D3+1PV

- Si le Joueur obtient une Réussite Critique (RC), la cible gagne 1D3+1PV (valeur +)
- Si le Joueur obtient une Maladresse (M), la cible perd 1D3+1PV (valeur « - »)

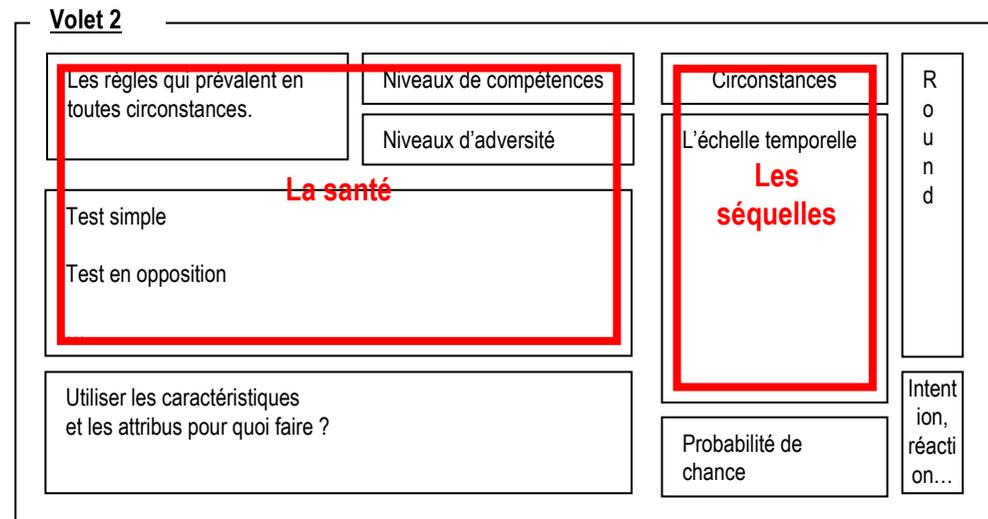
Index

- Module 1 : Santé Ed1.0
- Module 2 : Les Séquelles Ed1.0

- Drafts :
- Chocs psychologiques
- Actions possibles en combat

Santé & séquelles

Intégration des 2 modules « Santé » et « Séquelles » :



La santé		<i>LdB p. 94</i>
Blessures	Premiers soins	Médecine <i>M. : Maladresse</i>
Blessure mineure (≤ <i>Seuil de blessure</i>)	Soins de base par blessure : RN : 1 PV RS : 2 PV RC (-M) : 1D3+1 PV	Suivi des soins, par semaine et par blessure : RN (-M) : 1D3 PV RS ou + : 2D3
Blessure majeure :		
Inconscience	RN ou + : Réanimation	
Hémorragie	Ralentir hémorragie : RN (-M) : +1D6min RS : +6min RC : Hémorragie stoppée	Soins hémorragie : RN : Sauvé mais pas d'effort physique durant (dégâts) heures RS : Sauvé mais pas d'effort à risque durant (dégâts) heures RC : Hémorragie totalement guérie. Peut agir normalement
Séquelle / Agonie	Cf. tableau ci-contre	
Autre :	Baisse la douleur d'1 degré	Opération chirurgicales d'urgence : RN : malus diminué de 10% RS ou + : Séquelle annulée
Récupération naturelle : <i>Par semaine et par blessure</i>		Conditions des soins :
Horreur Lovecraftienne :	1 PV, soit 2 si hospitalisé	-20% Lieu insalubre (égouts)
Investigation Occulte :	2 PV, soit 4 si hospitalisé	-10% Lieux douteux (ruelle mal famée)
Pulp :	4 PV, soit 8 si hospitalisé	0 Normal (infirmierie, petit hôpital de campagne)
		+10% Supérieures (grand hôpital urbain)
		+20% Excellentes (complexe hospitalier de pointe)

Les séquelles

LdB p. 94

Suite à une blessure majeure

D100	Séquelle	Effets
01-05	Foulure	Plâtre ou attelle pendant 2 semaines. Malus de - 10% à la catégorie ACTION et le mouvement est limité à Lent (10m/round).
06-10	Fêlure	Bandage de maintien ou attelle durant 2 semaines. Malus de -10% la catégorie ACTION.
11-20	Lésion nerveuse	Perte d'1 point de DEX (cf. LdB p.65)
21-30	Atrophie musculaire	Perte d'1 point de FOR (cf. LdB p.65)
31-55	Fracture	Douleur aiguë. Réduction fracture nécessaire et immobilisation du membre pendant 1 mois. Malus de -20% à ACTION et le mouvement limité à Lent (10m/round).
56-80	Lésion permanente	Perte d'1 point de CON (cf. LdB p.65)
81-85	Amputation	Un membre ou une extrémité (bras, jambe, pied, main, doigts...) est endommagé au point de devoir l'amputer (cf. Amputation LdB p.65)
86-90*	Défiguration	Perte d'1D3 point d'APP. (cf. Chirurgie réparatrice, LdB p.65)
91-95*	Coma	Jet d'Endurance par semaine : RN : le coma se prolonge 1 semaine RS ou + : le patient sort du coma E : Perte de 1 point de CON et le coma se prolonge M : Décès
96-00*	Lésions cérébrales	Cf. ci-dessous

* : ou si coup localisé à la tête

Lésions cérébrales

D100	Séquelle	Effets
01-05	Hypoesthésie	-20% pour tout ce qui relève du toucher
06-10	Anosmie	-20% pour tout ce qui relève de l'odorat
11-20	Hyposmie	-20% pour tout ce qui relève de l'odorat et goût
21-40	Trouble du comportement	Choisir une nouvelle personnalité pour l'investigateur
41-70	Céphalées chroniques	-10% à toute action pendant 1D3 heures par jour
71-85	Amnésie	Incapacité d'apprendre de nouvelles informations
86-90	Cécité partielle	-20% pour tout ce qui relève de la vision
91-95	Surdité partielle	-20% pour tout ce qui relève de l'audition
96-00	Aphasie	-20% en communication, soit un plan de la réception ou de l'expression (écrit, parlé etc.)

Drafts

Intégration des modules ADU

Chocs psychologiques

LdB p. 104

D100	Choc	L'investigateur...
01 à 05	Prostration	... reste prostré dans un recoin, recroquevillé sur lui-même, ne pouvant effectuer aucune action durant ce temps
06 à 15	Evanouissement	... perd connaissance et tombe à l'endroit où il se tient. Il ne peut effectuer aucune action durant ce temps
16 à 30	Amnésie partielle	... ne se souvient de rien du tout. Durant le temps de crise, le joueur devra quitter la pièce et confier sa fiche au Gardien qui l'interprète comme s'il s'agissait du joueur
31 à 50	Perte de coordination	... subit un malus de -20% à toutes les actions. Il a du mal à coordonner ses mouvements et ses pensées
51 à 70	Panique	... subit un malus de -10% à toutes les actions. Il se sent submergé par la peur
71 à 85	Crise hystérique	... subit un malus de -20% à toutes les actions. Il hurle et agit de manière incohérente
86 à 95	Fuite irrationnelle	... fuit, aussi vite et aussi loin que possible, totalement submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il ne peut rien faire d'autre durant ce temps
96 à 00	Crise de démence	... perd toute notion de la réalité et fonce tête baissée pour frapper comme un dément, avec tous les moyens possibles, l'objet de sa peur. La seule action possible est de porter des <i>Coups furieux</i>

Actions possibles en combat

Défense :	
Esquive	Mêlée / CàC ou Arme à distance / Athlétisme
Esquive totale	Bonus +20% contre toutes attaque mais impossible de changer d'intention
Attaque :	
Charger (à 5m maxi)	+10% au test d'Attaque Attaque réussie = dégâts puis test en opposition entre Puissance de l'Attaquant et Corpulence de la cible. <i>R : la cible tombe à terre (dégâts + 1D3)</i> <i>E : la cible reste en équilibre (si réussite Spéciale de la cible, l'Attaquant tombe à la renverse)</i>
Coups furieux	Dégâts maximisés. Pas de défense possible
Plusieurs armes / Actions	-10% à l'une et -20% à l'autre
Plusieurs cibles	-20% si cible > 2m (Mêlée) ou > 5m (distance)