

Sante Mentale

San Maxi (a noter a cote 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 creature, du Mythe, est temoin d'une scene gore (fusillades a 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 entouree quoi) et non la carac SAN (qui ne sert a rien sauf embrouiller le tout).

- La **premiere fois** que l'on devient fou a cause du Mythe : +5% en Mythe. Puis +1% en Mythe les suivantes.
- La perte de points de SAN se fait en fonction la reussite ou non du jet (les pertes sont notees sous la forme x/y, si le jet est reussi, le perso perd x points de SAN sinon il en perd y)

Les folies

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

• Duree courte (4D10+10 Rounds)

Lancez 1D10 pour les effets :

- 1 cris
- 2 panique (fuite)
- 3 hysterie physique (rire, pleurs,...)
- 4 incoherence verbale, balbutiements
- 5 phobie intense (pas de fuite)
- 6 envies de suicide ou de meurtre
- 7 hallucinations & delires
- 8 copie (il repete tout ce qu'il entend)
- 9 etranges envies de manger (homme, salete,...)
- 10 stupeur / catatonie

• Duree Longue (1D10 *10 heures)

Lancez 1D10 pour les effets :

- 1 catatonie stupeur ou amnesie
- 2 phobie extreme (fuite)
- 3 hallucinations
- 4 desirs sexuels etranges
- 5 fetichisme
- 6 tics nerveux (ne peut ni parler, ni ecrire)
- 7 perte psychosomatique d'un sens
- 8 comportement aberrant
- 9 paranoïa temporaire
- 10 rituels compulsifs (se laver,...)

(T) Lancez plutot 1D10 pour la duree:

1-4 ! 1D10 Rounds 5-7 ! 4D10+10 Rounds

8-9 ! jusqu'a l'aube ou coucher du soleil

10 ! de 1D3 a 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 determiner le type de folie (pas aleatoirement de preference) sur la table du livres des regles 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 a 0, sa folie est permanente et il devient un PNJ. (Je te vois venir petit Gardien !!)

Regle optionnelle : Puissance d'une folie.

Quant un investigateur devient fou, notez le nombre de points de SAN qui l'ont conduit a cet etat. Cela represente la PUissance d'une Folie (PU). Pour la diminuer de 1D3 points, l'investigateur doit reussir un jet critique de SAN contre PU (*) (renouvelable par semaine). Une rechute intervient apres la cure sur un echec d'un jet sous 5*PU actuelle. (*) : Essayez SAN/5 contre PU

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

- L'investigateur est menace d'assez loin ou sait qu'il va etre confronte bientot a l'objet de sa phobie : Malus de 10% a tous ses jets.
- L'objet de la phobie est a proximite ou la situation va se realiser : Malus de 20% a tous ses jets.
- L'investigateur est directement confronte a l'objet de sa phobie : Malus de 30% a tous ses jets.
- Au dela, c'est l'accomplissement de la phobie : perte de 1D3/1D6 pts de SAN et aggravation de la phobie.
- Et si, l'investigateur survit a la vision d'une grosse bebete, celle-ci n'a plus qu'a le reduire en pieces!!



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

À 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. Échec 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 vise (ou avec 2 armes de poing)

Cadence 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 "serre".

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 manque 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.
Glock 17	9mm	1D10	2	17	15
SIG P226	9mm	1D10	2	15	15
Walter PPK	.32	1D8	3	7	10
Beretta M92	9mm	1D10	2	15	15
Desert Eagle	.44M	1D10	1	7	15
		+1D4+2			
S&W Special	.38	1D10	2	5	15
Colt Python	.357	1D8	1	6	15
		+1D4			
AK47	7.62	2D6	1/20	30	100
M16A2	5.56	2D6	1/3	30	110
H&K MP5	9mm	1D10	2/20	30	20
UZI	9mm	1D10	2/20	32	20
Mossberg 500	cal.12	4/2/1D6	1	8	50

Agents speciaux (FBI, ATF, DEA, NSA,...)

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

Art Martiaux 56% Baratin 30% Conduire Auto
52% Discretion 58% Droit 63% Ecouter 54%
Informatique 28% Psychologie 46% TOC 72%
Arme de Poing 60% Pied 55% Poing 55% Tete
35%

Policiers standards

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

Conduire Auto 60% Discretion 41% Droit 38%
Ecouter 47% Se Cacher 43%
Suivre une piste 39% TOC 56%
Arme de Poing 60% Fusil 60% Pied 55%
Poing 55% Tete 35%

Mechants pas tres malins

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

Ecouter 64% Lancer 67% TOC 62%
Arme de Poing 60% Fusil 60% Pied 55%
Poing 55% Tete 35%

Blessures

Sonne

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

Choc

Perdre au moins la moitie de ses PV actuels et
echouer a un jet de D100 sous CON x5 entraine
une perte de conscience (duree a la discretion du
Gardien).

Inconscience

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

Mort

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

Chute

-1D6 PV par 3 metres (parade : reussir un jet de
Sauter).

Poison

Jet de resistance opposant la TOX du poison a la
CON (effets divers).

Suffocation

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

Soins

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

Gilet pare-balles Classe I (Kevlar leger)	1D6
Gilet pare-balles Classe II (Kevlar moyen)	1D8
Gilet pare-balles Classe III (Kevlar lourd)	1D10
Gilet pare-balles Classe IV (Combine Spectra/Kevlar)	2D6
Gilet pare-balles Classe V (Veste de Police d'Assaut)	2D8
Gilet pare-balles Classe VI (Veste Militaire Lourde)	2D10
Tenue deminage integrale (pantalon + veste avec bras & col + casque lourd)	3D8+4
Autres pieces protectrices :	
Bras	+1
Jambes	+1
Casque Police	+1
Casque Lourd Militaire	+2
Bouclier Plexiglas	+1
Bouclier Acier d'Assaut	+3

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

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