

Modifications des règles de Cthulhu d20

POINTS DE DESTIN

Chaque personnage reçoit un point de destin par niveau. Ce point de destin, une fois utilisé, ne peut être regagné. Il permet d'influencer favorablement le destin du personnage en améliorant un jet ou une situation. Le joueur peut demander son utilisation à n'importe quel moment, mais toujours avant de savoir quelle sera la conséquence exacte d'une action ou d'un jet. Il peut ainsi se sortir d'un mauvais pas, améliorer ses chances de réussite ou aggraver des dégâts par exemple. Le gardien décide seul des conséquences de l'utilisation du point de destin. En plus des points individuels, un point de destin est accordé au groupe d'investigateurs. La décision de l'utiliser doit recueillir l'unanimité des joueurs.

POINTS DE VIE (PV) ET POINTS DE FATIGUE (PF)

Les points de vie (PV) du personnage n'augmentent plus en fonction du niveau. Leur nombre initial est égal à 8 + le modificateur de Constitution.

Le personnage possède aussi des points de fatigue (PF). Leur nombre initial est égal aux PV. Ces PF diminuent lorsque le personnage est blessé ou fait un effort (courir, sauter, etc.).

Quand les PV tombent à 0 ou moins, le personnage meurt. Quand les PF tombent à 0 ou moins, le personnage est épuisé et ne peut plus rien faire. Il doit réussir un jet de Vigueur contre un DD 15 pour ne pas s'évanouir. On regagne des PV et des PF en se reposant (1 PV tous les jours si le personnage a été soigné, 1 PF toutes les heures).

Le nombre de PF perdus entraîne un malus de fatigue. Ce malus affecte la classe d'armure et tous les jets associés à la Force ou à la Dextérité (jet d'attaque ou jet de Saut par exemple).

Perte de PF	Malus
00-01	Aucun
02-03	-1
04-05	-2
06-07	-3
08-09	-4
10 et +	-5

COUPS CRITIQUES ET DÉGÂTS

La différence entre le jet d'attaque et la classe d'armure de la victime détermine la gravité de la blessure. Ainsi, la règle des coups critiques et le tirage des points de dégâts ne sont plus nécessaires. Le jet d'attaque est modifié afin de prendre en compte la capacité létale de l'arme (les armes ayant un multiplicateur de dégâts supérieur à x2 ou pouvant faire un coup critique avec 19 et moins ont un bonus supplémentaire de +1):

Dégâts maxi de l'arme	Attaque
01-03	+0
04-06	+1
07-09	+2
10-12	+3
13-15	+4
16-18	+5
19-21	+6
22-24	+7
25 et +	+8

VISÉE ET LOCALISATION

Si l'attaquant consacre un round à viser sa cible, il reçoit un bonus de +2 au prochain tir.

Si l'attaquant choisit de viser un endroit précis de son adversaire, il subit un malus:

Zone visée	Attaque
Tête	-10
Torse	-8
Un bras	-9
Abdomen	-9
Une jambe	-7
Tête, torse et bras	-5
Torse, bras et abdomen	-5
Abdomen et jambes	-3
Les deux jambes	-4

Les autres bonus et malus (p.72) s'appliquent normalement.

Si aucune zone n'est visée, la zone susceptible d'être touchée doit être déterminée avec la table de localisation afin de connaître la classe d'armure de l'adversaire à cet endroit.

d100	Localisation
01-05	Tête
06-20	Torse
21-40	Bras (21-30: droit, 31-40: gauche)
41-50	Abdomen
51-00	Jambe (51-75: droite, 76-00: gauche)

Avec la localisation des dégâts, la règle du "cover" (p.72) pour la CA devient obsolète.

GRAVITÉ DES BLESSURES (GB)

La différence entre le jet d'attaque et la classe d'armure de la victime détermine la gravité de la blessure (GB). La GB varie en fonction de la zone touchée:

Localisation	Bonus GB
Tête	+4
Torse	+3*
Abdomen	+1*
Bras ou Jambe	+0

* La victime perd un PF supplémentaire.

La perte de PF et de PV dépend de la gravité de la blessure:

GB	Blessure
0	Superficielle, aucun soin nécessaire.
01-02	Légère, un pansement suffit, -1 PF.
03-05	Modérée, saignement/petite lésion, soins recommandés, -2 PF et -1 PV.
06-10	Grave, hémorragie/déchirure, soins nécessaires, -3 PF et -2 PV.
11-15	Critique, hémorragie ou déchirure importante, soins indispensables, -4 PF et -3 PV. La partie touchée est inutilisable ou entraîne une forte gêne.
16 et +	Mortelle si la zone touchée est la tête, le torse ou l'abdomen, sinon critique. La partie touchée est sectionnée, écrasée ou déchiquetée.

EFFETS D'UN CHOC

En fonction du coup reçu et de l'état du personnage, le gardien peut infliger une pénalité:

- Choc: la victime accuse le coup et ne peut accomplir qu'une action partielle à son prochain tour de jeu. Elle pourra jouer normalement par la suite.
- Choc violent: la victime recule de 1,50 m et tombe au sol. Elle perd 1 PF supplémentaire et doit passer son prochain tour de jeu. Elle pourra jouer normalement par la suite.

Dans certains cas, une pénalité peut être infligée même si la blessure est superficielle. Cela permet de simuler avec réalisme l'effet d'une balle dans un gilet pare-balles. Le gilet peut stopper le projectile et préserver la vie de son porteur, mais le coup est violent, provoquant souvent un hématome à l'impact et une chute en arrière. Le souffle est coupé et la victime reste un moment sans réaction.

AGGRAVATION DES BLESSURES

Les blessures modérées, graves et critiques peuvent aggraver rapidement l'état du blessé. Cette aggravation peut être stoppée par un jet réussi de Connaissances (Médecine) ou de Premiers secours. DD du soin = 5 + GB.

L'état de la blessure peut aussi se stabiliser naturellement. Le joueur lance 1d100 à chaque perte de PV. Le jet est réussi s'il est inférieur au total PV+PF.

En l'absence de soin ou de stabilisation naturelle, les PF et les PV continuent à diminuer:

Blessure	Perte de PF/PV
Modérée	-1/10 minutes
Grave	-1/minute
Critique	-1/round

Les PF ne peuvent excéder les PV de plus de 50 %. Ainsi, un blessé grave restera fatigué même après quelques heures de repos.

EXEMPLE D'UTILISATION DES NOUVELLES RÈGLES

Paul a 14 en Constitution, donc 10 PV et 10 PF. Il porte une veste qui ajoute 1 à la CA du torse, des bras et de l'abdomen. Sa Dextérité lui donne un bonus supplémentaire de +2.

Après avoir été agressé par un voyou, Paul décide de lui courir après. Cette course dure quelques minutes. Pour cet effort prolongé, le MJ inflige aux deux protagonistes une perte de 2 PF (Paul n'en a plus que 8). Le voyou, incapable de distancer Paul, se retourne et fait feu. Résultat de l'attaque: 10 (dé) + 3 (bonus de l'arme) + 2 (bonus d'attaque à distance) – 1 (malus de fatigue) = 14. Paul est touché dans le bras droit (CA du bras = 13 – malus de fatigue = 12). La blessure est légère (14 – 12 = GB 2). Il s'agit donc d'une éraflure qui ne met pas la vie de Paul en danger. Il dégaine à son tour, mais la blessure au bras et la fatigue l'empêchent de faire feu (décision du gardien). Le voyou en profite et tire à nouveau en visant le torse et la tête (malus de localisation = –5). Le gardien annonce que Paul a été touché. Pour diminuer la gravité de la blessure, le joueur décide d'utiliser un point de destin. La balle touche alors Paul en pleine poitrine mais est arrêtée miraculeusement par son portefeuille. Le choc est violent. Sous l'impact, Paul s'écroule vers l'arrière et reste à terre, sonné. Le gardien lui inflige une perte de 3 PF (blessure légère + impact + torse). Le joueur est obligé de passer son tour. Le voyou tire une dernière fois. Il bénéficie d'un important bonus car la victime est sans défense. Il touche la jambe gauche et inflige une blessure grave (GB 10). Paul perd 3 PF (9 au total depuis le début) et 2 PV. Son total PF+PV est égal à 9 (1+8). Le joueur lance 1d100 et obtient 53. Raté: la blessure n'est pas stabilisée. Quand Paul se redresse, il voit le voyou s'enfuir. Il ne peut plus lui courir après et décide de soigner sa jambe. DD du soin = 15 (5+10).

CONVERSION DES CRÉATURES

Les règles de localisation et de gravité des blessures supra sont valables uniquement pour des créatures possédant la même morphologie et les mêmes centres vitaux qu'un humain. Contre un Mi-Go, à la morphologie différente, ou un Zombie, sans centres vitaux, le gardien a trois possibilités:

- rétablir le système de combat traditionnel avec lancer des dégâts;
- créer spécifiquement une table de localisation et une table de gravité des blessures;
- ou adapter les tables existantes.

Pour un Zombie par exemple, on pourra conserver la table de localisation, supprimer les bonus de GB dus à la localisation (pas de centres vitaux), supprimer la table d'aggravation des blessures (un Zombie ne meurt pas d'hémorragie) et remplacer la ligne "Blessure mortelle" de la table de gravité des blessures par une ligne "Blessure destructrice" avec une perte de 5 PF/4 PV et une destruction de la partie touchée.

Quant aux PV des créatures, qui varient avec leur niveau, ils pourront être adaptés au nouveau système PF/PV en les divisant par deux (une moitié PF, une moitié PV) ou en les calculant comme pour les investigateurs (8 + modificateur de Constitution).

CONVERSION DES DONNS (FEATS)

Avec le nouveau système, les effets de certains dons (p.39 et suivantes) doivent être revus.

Cleave: l'attaque supplémentaire peut être portée si la victime n'est plus en état de se battre et se retrouve au sol, quelles qu'en soient les raisons (évanouissement avec PF à 0 par exemple).

Endurance: en plus du bonus, les PF perdus lors d'un effort prolongé sont divisés par 2.

Improved Critical: avec une arme spécifique, le personnage gagne un bonus de GB de +2.

Martial Artist: sans ce don, les attaques à mains nues ne font perdre que des PF. Avec ce don, elles peuvent infliger aussi des pertes de PV.

Point Blank Shot: le bonus est seulement de +1 au jet d'attaque.

Power Attack: ce que le personnage perd en attaque, il le gagne 1,5 fois en GB (arrondi au plus bas). Par exemple, un malus de -2 au jet d'attaque ajoutera +3 à la GB. En valeur absolue, le malus ne peut pas dépasser le bonus de base à l'attaque du personnage.

Run: en plus du bonus de vitesse, les PF perdus lors d'un effort violent sont divisés par 2.

Toughness: le gain est de +2 PV et +2 PF. On ne peut prendre Toughness que 2 fois.

AUTRES CONVERSIONS

Les états "Disabled", "Exhausted", "Fatigued" et "Staggered" décrits p.91 ne sont plus utilisés. Si les PF d'un personnage tombent à zéro, celui-ci est considéré "Unconscious" (inconscient) s'il rate son jet de Vigueur ou "Stunned" (étourdi) s'il le réussit. Dans les deux cas, le personnage perd son bonus de Dextérité et subit un malus de fatigue de -5. La règle de la Dextérité nulle en cas d'inconscience ne s'applique pas.

Les dégâts infligés par des causes naturelles (feu, chute, etc.) sont transformés en GB avec une méthode simple: on convertit les dégâts maximum en bonus avec la table de conversion des dommages des armes (+1 pour 1d6 par exemple), puis on ajoute 1d10. Si les dégâts durent plus d'un round, le bonus est ajouté chaque round à la GB du round précédent +1. Ainsi, après 3 rounds au milieu d'un brasier, la GB sera de 1+1d10+2+2. Dans le cas des chutes ou des collisions, la localisation pourra être déterminée afin de faire varier la GB en conséquence.

La noyade (p.85) plonge la victime dans l'inconscience (0 PF) le premier round si le jet de Constitution est raté, puis lui fait perdre 1 PV chaque round suivant.

Avec le nouveau système, les effets de certains sorts (p.130 et suivantes) doivent être revus. Les règles précédentes de conversion pourront être utilisées. Sinon, le gardien adaptera les effets du sort en concertation avec les joueurs.

Exemple: "Healing Touch" p.142. Ce sort est prévu pour des PV variant avec le niveau. On peut convertir son effet guérisseur ainsi: +1d8 PV et +1d8 PF +1 PF par niveau du lanceur de sorts. Un lanceur de sorts du 9^e niveau soignera donc 1d8 PV et 9+1d8 PF. Si le sort est utilisé pour blesser une créature, ses dégâts maximum (8 +1 par niveau du lanceur de sorts) pourront être convertis en bonus d'attaque (+5 au 9^e niveau).

JACK, LE TIREUR D'ÉLITE (EXEMPLE)

Jack est un tireur d'élite professionnel (niveau 9) spécialisé dans l'utilisation du fusil M21 (bonus de l'arme: +7). Il a 20 en Dextérité (modificateur: +5) et +7/+2 comme bonus de base à l'attaque (option offensive). Il possède les dons "Weapon Proficiency (fusils)", "Weapon Focus (M21)", "Point Blank Shot", "Precise Shot" et "Far Shot".

Jack est envoyé en mission. Après avoir étudié les habitudes de sa cible, Jack décide de se poster à 280 m environ du restaurant où la cible doit passer la soirée. Grâce à "Far Shot", il ne subira qu'un malus de -4 au tir à cause de la distance. "Precise Shot" lui permettra de n'avoir aucun malus à cause du serveur et des gens assis à la même table qui pourraient gêner le tir. Enfin, "Weapon Focus" ajoutera +1 au tir avec le M21 et Jack consacrera un round à viser. Résultat: son bonus total au tir sera de +18 (+7 arme, +5 dextérité, +7 base, -3 dons, +2 visée) pour la première attaque et de +11 pour la deuxième. Pour être sûr du résultat, Jack visera la tête (malus: -10). Il suffira d'un 2 sur le dé (2+18-10 = CA 10) pour que la première balle touche la cible. La gravité de la blessure variera entre +4 (2 sur le dé) et +22 (20 sur le dé). La balle aura donc de bonnes chances de plonger la cible dans un état critique ou de la tuer net. Pour assurer le coup, Jack tirera sa seconde balle en visant le torse et la tête. Sauf énorme déveine, la cible sera raide morte ou agonisante à la fin du round de tir.

TABLEAU DE GESTION DE LA FATIGUE ET DES BLESSURES

Personnage	Fatigue	PV	Gravité des blessures
	□□□□□□□□□□ Malus: □□□□□□□□□□		
	□□□□□□□□□□ Malus: □□□□□□□□□□		