

F.A.Q.

Pourquoi utiliser ce système ?

Parce qu'il conserve les avantages du d100 (simplicité, efficacité, faible nombre de jets), dans le cadre du système d20©, dont j'ai supprimé les inconvénients (niveaux, etc...). Il en résulte un système plus souple :

- . existence de Difficulté dans les jets
- . pas de Table de Résistance (système d20©)
- . les Caractéristiques influencent les Compétences à la création (mais seulement à la création)
- . tout est précalculé = aucun calcul durant la partie
- . les Caractéristiques et Compétences de *Cthulhu d100* sont rétablies
- . système de combat d20 modifié, conforme au d100 mais beaucoup plus riche
- . conversion facile (contrairement à *Cthulhu d20*), à partir d'un PNJ ou monstre d100 OU d20
- . le système propose, vous disposez (rien n'est imposé)
- . et beaucoup d'autres avantages encore...

Comment convertir un pré-tiré ou un PNJ ?

La conversion est exactement la même. Elle s'effectue directement, instantanément, à partir d'une fiche d20 ou d100, sur une fiche de PJ ou de PNJ/Monstre. Pour le d100, les pourcentages sont convertis en modificateurs par un calcul simple, sans influence des caractéristiques — cela fonctionne parfaitement ainsi, et c'est très simple.

Il faut alors imprimer une fiche de personnage, et la remplir grâce aux fichiers *Cconversion_Personnage.pdf* ou *Conversion.xlt*, et *Armes.pdf*.

Comment remplir les Jets sur Caractéristiques (Réflexes, Endurance) ?

Il suffit de reporter le modificateur de la caractéristique qui se trouve juste à leur gauche. Ce score peut être modifié par un Trait.

Leur usage, facultatif, est décrit dans les règles. Ils correspondent à un jet de DEXtérité ou de CONstitution, à la différence que ces score peuvent, si vous le souhaitez, augmenter avec l'expérience.

Où sont les Jets de Vigueur et de Volonté du d20 ?

Le Jet de Vigueur est remplacé par un Jet sous la CONstitution, conformément au d100, et n'a pas à être augmenté...Le jet de Volonté est remplacé par un Jet opposé de POUvoir.

Que signifie l'astérisque sur la fiche d'investigateur ?

Il est placé après les compétences pour lesquelles une Pénalité d'Armure s'applique, si un gilet pare-balle est porté.

Pourquoi la caractéristique Concentration du d20 est-elle supprimée ?

Comment faire lorsqu'elle devrait-être utilisée ?

Cette caractéristique risque d'encombrer l'esprit des joueurs, pour une utilisation relativement faible. Par ailleurs, elle peut être remplacée :

- par un nouveau jet de la Compétence en cours quand le joueur est dérangé ;
- par un jet de CONstitution s'il est dérangé ou blessé en lançant un sort (la Concentration était calculé sur la base de la Constitution).

Je viens de commencer la création d'un PJ, et les scores de base de mes compétences sont souvent négatifs. Est-ce normal ?

C'est tout à fait normal, car un modificateur de +0 équivaut à un pourcentage *d100* de 30%, et -6 équivaut à un pourcentage *d100* de 0%.

Que faire si les Investigateurs sont trop puissant en combat ?

Il suffit d'ajouter un Bonus à la Défense de tous les adversaires. Simple, non ? Et pour éviter que cela arrive, limitez les Compétences en armes à la création et dans la progression par l'expérience !

Les scores de bases à la création sont parfois inférieurs à -6 dans des compétences utiles. Ça ne va pas !!!

C'est absolument normal. Un personnage très peu doué pour un type d'activité donné peut recevoir un malus important, sachant que le système de difficultés relativise ces pourcentages (0% Difficulté 15 = 25% Difficulté 10 !), et que le travail en équipe est essentiel pour les Joueurs de *L'appel de Cthulhu*. Si les compétences où cela se produit sont liées à votre profession, c'est que vous n'avez pas tenu compte de celle-ci en faisant correspondre vos jets de dés avec les caractéristiques. Pour ce faire, utilisez la fiche de Profession (*Professions.pdf*).

Quelles sont les différences entre ce système de combat et celui de Cthulhu d20 ?

- La Classe d'Armure devient la Défense, qui représente en fait la capacité à esquiver le coup. Une armure constitue donc une pénalité. Par ailleurs, la Défense de base est de 14 (et non 10), afin de permettre la conversion en *d100*. Ceci n'empêche aucunement d'utiliser des statistiques *d20* ; il suffit de remplir la fiche de monstre.
- De fait, l'Attaque au Toucher n'existe plus. C'est une attaque normale. La Lutte nécessite donc un seul jet.
- L'armure apporte donc une Protection, à déduire des blessures si elle est suffisante (gilet pare-balles) ou systématiquement (monstres). Si vous convertissez les monstres depuis *Cthulhu d20*, la Protection est la somme de l'armure (naturelle, artificielle ou divine, à retirer de la Classe d'Armure) et de la Résistance aux Dommages (le cas échéant). Préférez toujours la conversion depuis le *d100*.

Quels sont les avantages du système de combat d20d100, par rapport à Cthulhu d100 ?

- La Difficulté à toucher un adversaire représente en fait l'esquive du *d100*, sauf qu'il n'y a aucun jet à faire !!!
- Elle tient compte de la taille et de la dextérité des monstres, ce qui fait que *Cthulhu* de près est facile à toucher, et qu'un insecte de *Shaggai* à la même distance est très difficile à toucher !!!
- TOUS les investigateurs ou monstres possèdent des compétences de combat pré-calculées par défaut, ce qui donne beaucoup de souplesse. Un PJ, PNJ ou Monstre trouve une arme qu'il ne maîtrise pas et souhaite s'en servir ? aucun problème. Le score à utiliser est sur la fiche, et comporte déjà le malus simulant son inexpérience.
- les Compétences de Combat, la Défense et la Protection se calculent instantanément, à partir des caractéristiques *d100*, et fonctionnent quasiment comme en *d100* (Défense = Armure !)
- si vous ne savez pas comment gérer une situation de combat originale, vous disposez des règles *d20*, très complètes, qui gèrent toutes les situations !