



## Création de personnage (p15)

### 1 Choix d'un Archétype Pulp :

Acolyte	Cogneur	Mécano
Arlequin	Découvreur	Mystique
Armoire à glace	Dur à cuir	Rebelle
Aventurier	Erudit	Rêveur
Bon vivant	Femme fatale	Risque-tout
Chasseur	Incorruptible	Ruffian
Chercheur de vérité	Intello	Sans-cœur
	Marginal	

Répartir 100 points entre les compétences de son choix parmi la liste de l'archétype.

### 2 Génération des 8 caractéristiques :

Caractéristique	Calcul
<b>FOR</b> (force)	3D6 x5
<b>CON</b> (Constitution)	3D6 x5
<b>TAI</b> (taille)	(2D6+6) x5
<b>DEX</b> (dextérité)	3D6 x5
<b>APP</b> (apparence)	3D6 x5
<b>INT</b> (intelligence)	(2D6+6) x5
<b>POU</b> (Pouvoir)	3D6 x5
<b>EDU</b> (Education)	(2D6+6) x5
Chance	3D6 x5
Essentielle de l'archétype	1D6+13 x5

Le POU = la SAN et POU / 5 = point de Magie

Ou possibilité de distribution de 460 points. Mini 40 en INT et POU.

Calcul des 1/2 et 1/5 des caractéristiques (cf. p 46)

#### Choix et impact de l'âge

Entre 15 et 90 ans sans aucun impact.

### 3 Calcul des valeurs dérivées

#### Impact et carrure

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	+3
285-364	+3D6	+4
365-444	+4D6	+5
445-524	+5D6	+6

#### Point de vie (PV)

(CON + TAI)/5

#### Mouvement (MVT)

- ❖ FOR et DEX < TAI : MVT = 7
- ❖ FOR ou DEX = TAI : MVT = 8
- ❖ FOR et DEX < TAI : MVT = 9

### 3 Choix des talents Pulp

Choisir 2 talents parmi ceux disponible dans les tables p24 et 25.

Talents physiques	Talents de combat
Talents mentaux	Talents divers

### 4 Choisir une occupation (p26)

Parmi celle suggérées dans votre archétype.

### 5 Choix des compétences

Calculer le nombre de points d'occupation dépendant de votre occupation. Distribuez ces points dans les compétences d'occupation et le crédit

#### Compétences d'intérêt personnel

INTx2 à distribuer entre n'importe quelle compétence (sauf Mythe).

Calcul des 1/2 et 1/5 des compétences (cf. p 46)

#### Calcul du crédit

Dans les limites définies par son occupation, on choisit le nombre de points de compétences à y investir. (Table des niveaux de vie p36)

### 6 Rédaction du profil

Définir les aspects au moins pour les 6 premières des dix catégories (Description, Idéologie, personnes importantes, biens précieux, trait, attache vitale). Il est possible de s'aider des tables p42.

### 7 touche finale :

Choisir, le nom, le lieu de naissance, le sexe, espèces et capital (table p44) et équipement.

Listez les possessions significatives. Puis l'on achète son équipement à hauteur de ses dépenses courantes x 10.

Cf. chapitre 15 table équipement et armes pages 262.



## Expérience :

Lorsqu'une compétence (sauf Mythe et crédit) est utilisée avec succès durant la partie on fait une croix devant celle-ci.

A la fin de la partie pour chaque compétence cochée, et s'il a dépensé des points de chance, le joueur lance 1D100. Si le résultat est > à son score il gagne 1D10 points.

Si le score atteint 90% ou plus on gagne également 2D6 de SAN

## Récupération de SAN

Travail personnel sur un de ses aspect + test de SAN  
OK=>+ 1D10

Passer du temps avec une attache vitale = dé bonus au test de SAN : si test ok +1D10 et élimination d'une folie persistante. Si test ko => perte de l'attache vitale.

## Gain de talent Pulp :

En cas d'exploit exceptionnel possibilité de donner un talent supplémentaire.

## Gain de point d'aplomb :

- ❖ 1 point pour un scénario normal
- ❖ 2 points pour un scénario ardu.



## Systeme de jeu

### Résolution d'un test (p74)

Avant chaque test le joueur doit énoncer le but de son action avant de jeter les dés.

#### Test simple :

On jette 1D100 on compare le résultat du Dé au score d'une caractéristique ou compétence :

Difficulté	Réussie si
Test ordinaire	≤ score de la comp.
Test majeur	≤ score / 2
Test extrême	≤ score / 5

#### Test en opposition :

Sur une opposition simple seul le PJ lance les dés. Le type de test, niveau de difficulté dépend du score du pnj

Difficulté	Score PNJ
Test ordinaire	< 50
Test majeur	≥ 50
Test extrême	≥ 90

#### Test en opposition simultanée :

Les 2 protagonistes jettent les dés. Celui qui obtient le meilleur niveau de réussite l'emporte.

#### Test de compétences combinées :

Lorsqu'une situation exige l'utilisation de plusieurs compétences en même temps. Le MJ précise si une réussite est nécessaire par compétence ou si une réussite dans une des compétences suffit pour réussir.

On fait un seul jet et l'on compare le résultat aux différents scores.

#### Redoubler un test / seconde chance :

Dans certains cas, uniquement sur les tests de caractéristiques ou de compétences, avec l'accord du MJ et si le joueur donne une justification cohérente à une seconde et dernière tentative. Les conséquences en cas d'échec seront plus graves et doivent être annoncées avant le jet par le MJ. Il s'agit d'une nouvelle action qui se situe chronologiquement après la 1<sup>ère</sup> raté et non un remplacement du 1<sup>er</sup> résultat.

Situation où il est **impossible** de redoubler un test :

- Test de chance
- Test de santé mentale

- Test de dégâts
- Jet de perte de SAN
- Test de combat
- Test en opposition

#### Dés bonus ou malus :

A utiliser surtout pour les tests en opposition simultanés.

Suivant les conditions le MJ peut décider d'accorder un D bonus ou malus lors d'un test. Rarement 2 D.

Le D bonus ou malus est un D de dizaine supplémentaire d'une couleur différente. On lance donc 3 D (ou max 4).

Pour un D **bonus** on gardera le D dizaine avec le score **le plus bas**.

Pour un D **Malus** on gardera le D dizaine avec le score **le plus haut**.

#### Réussite critique et maladresse :

Résultat du dé	Effet
<b>01</b>	succès <b>critique</b> avec un bénéfice en plus de la réussite de l'action
<b>96 -100</b> (si score < 50)	<b>Maladresse</b> . Quelque chose d'imprévu aggravant l'échec.
<b>100</b> (si score > 50)	

#### Utilisation de la chance (p63) :

Il est possible soit :

- ❖ De faire un test de chance à la demande du MJ

Pour ajuster un test	Coût : 1 point de chance pour 1 point pour modifier le résultat d'un test (hors test de chance, de santé mentale ou de dégâts, ni sur un test redoubler ou test d'expérience). Dans ce cas on ne coche pas la réussite de la compétence pour l'expérience.
Ignorer les maladresse et pannes d'Armes	Coût : 10 points de chance. On ignore le résultat critique du jet ou la panne
Réduire de moitié une perte de SAN	Coût : le double de la perte de SAN
Eviter de perdre connaissance	Coût : 1 le 1 <sup>er</sup> round, puis 2, 4, 8, etc.



Transformer une plaie en simple égratignure	Coût : 20 points de chance. Récupération immédiate de 1D6 pv
Eviter une mort certaine	Coût tous les points de chance (mini 30). Si pv < 0 récupération immédiate de 1D6+1 pv et ne revient qu'à la scène suivante.

Pour récupérer ses points de chance on fait à la fin de la partie un test d'expérience sur la chance.

Si test ok => 2D10+10 Si test ko => 1D10+5

## Combat (p67)

### Initiative :

Ordre décroissant de DEX ou test de DEX et ensuite ordre décroissant suivant le niveau de réussite

*Critique (+ D bonus) => extrême => majeur => ordinaire => échec => maladresse (perte 1<sup>er</sup> attaque)*

Actions possibles :

Attaque	Manœuvre de combat
Fuite	Lancer un sortilège

- Autre action courte

### ❖ Attaque au corps à corps

Test en opposition simultanée

Choix de la cible	Compétence
Rendre les coups	Corps à corps
Eviter les coups	Esquive

Si le résultat de l'attaquant est < à 1/5 (extrême) les dégâts sont au maximum. Plus jet de dégâts si emplacement.

Si l'attaquant rate son test face à un adversaire qui rend les coups, la cible le blesse.

### ❖ Manœuvre de combat (p67)

Manoeuvre	impact
Fuir la mêlée	Test d'esquive
Coups assommants	Si attaque ok 1 dégât et cible assommée
Tirer sur une cible à couvert	<i>Dé malus et/ou ne touche que sur critique</i>
Cible A terre	Dé bonus CC <i>Dé malus tir</i>
Attaquant a terre	Dé bonus tir
Tir de couverture (avec armes automatiques)	Possibilité de se mettre à couvert à la place de son action

## Comparaison des carrures

≠ entre carrure attaquant et cible	Effet
-3	Manœuvre impossible
-2	2 dés malus
-1	1 dé malus
0	Test normal

La cible choisit sa réaction à l'attaque puis test opposé simultanée de corps à corps.

### Exemple de manœuvre possible

Désarmer un adversaire	Faire tomber
Immobiliser un adversaire	S'échapper d'une prise
Assommer (Dé malus)	Pousser un adversaire

## Combat en sous-nombre au corps à corps

Au-delà d'un nombre de défense = à son nombre d'attaque par round (par défaut 1). Les prochaines **attaques** gagnent un **D bonus**

### ❖ Attaque à distance

Test simple. On jette 1D100 on compare le résultat du Dé à la difficulté suivant la portée

Distance de la cible	Difficulté
Porté de base	Ordinaire
Longue portée (portée de base x2)	Majeure
Très Longue portée (portée de base x4)	extrême

## Modificateur de situation

Situation	Impact sur le tireur
Cible se mettant à couvert (test d'esquive)	<i>Dé malus</i>
Cible caché (50% ou +)	<i>Dé malus</i>
Bout portant (1/10 DEX)	Dé bonus
Viser (tir au prochain round)	Dé bonus
Cible se déplaçant vite (MVT 8 +)	<i>Dé malus</i>
Petite cible (CAR -2)	<i>Dé malus</i>
Grande cible (CAR 4+)	Dé bonus
Recharger une arme + tir	<i>Dé malus</i>
Tirs multiples avec arme de poing (2 ou 3 coup)	<i>Dé malus</i>
Tirer dans un corps à corps (si maladresse allié touché)	<i>Dé malus</i>



## Tir automatique

Résultat du test	Conséquence
Normale	La moitié des balles touchent
Extrême ou 01	Toutes les balles touchent. La moitié empale (dégâts max)

### Mode automatique

Le joueur déclare le nombre de balles tirées (max le chargeur restant) avant de lancer les dés. Le nombre de balles est divisé en nombre de salves = à (compétence mitraillettes / 10) minimum 3 balles par rafales. Un **test simple pour chaque salve**. Un dé malus pour chaque salve après la 1ere. Max 2 Dé ensuite c'est la difficulté du test qui augmente.

### Rafales courtes

Identique au mode automatique mais il n'y a que 2 ou 3 rafales de 3 balles.

### Coup par coup

Chaque tir ne contient qu'une balle. Mais chaque tir a un Dé malus

### Pannes de l'arme

Si le résultat du test  $\geq$  seuil de panne de l'arme. Le test est raté et l'arme se bloque ou s'enraye.

### ❖ Blessures

Nombre de dégâts en une seule attaque	Type de blessure
< à la moitié des PV max de la cible	Ordinaire
$\geq$ à la moitié des PV max de la cible	Grave
> au maximum de PV	Mortelle

### Effet d'une blessure grave :

- ❖ Le PJ tombe à terre
- ❖ Fais un test de CON pour éviter d'être inconscient
- ❖ Si ces PV actuels tombent à 0 il devient mourant (M).

### Mourant à 0 PV.

Origine de la situation	conséquence
Uniquement des blessures ordinaires	Inconscient mais ne mourra pas. Temps de guérison en heure
Une blessure grave	Inconscient mourra s'il ne reçoit pas les 1ers soins dans l'heure.
Une blessure mortelle	Mort inévitable

Si l'on est pile à 0 PV, il faut faire un test de CON à la fin de chaque round. Echec = mort.

Si les premiers soins ont réussi c'est un test de CON par heure jusqu'à la prise en charge par un médecin.

### Soins et guérison :

Situation	Effet
1 <sup>er</sup> soins	Récupération de 1D4+1 point
Médecine	Récupération de 1D3+1D4 points
Guérison dégâts ordinaires	3 PV / jour
Guérison blessures graves	Test de CON chaque semaine. (D bonus ou malus suivant le contexte) Si ok Récupération de 1d4 +1D3 points et 2D3 si réussite extrême.

## Poursuites (p 120)

### Test de vitesse :

- Si à pied = CON
- Si pilote = conduite

Résultat	Modificateur MVT
Ordinaire ou majeur	+0
Extrême	+1
Echec	-1

Si MVT du fuyard > MVT poursuivant pas de poursuite. Le fuyard s'échappe.

### Calcul du nombre d'action de déplacement

- Le moins rapide a 1 action de déplacement
- Chaque point de MVT supplémentaire du poursuivant lui donne 1 point de MVT en plus.

### Round de poursuite :

Chacun agit à son tour dans l'ordre décroissant de DEX

Action possible	Coût action MVT
Se déplacer d'une zone libre	1 action
Créer un obstacle	1 action
Franchir prudemment	1 action = 1D bonus
Franchir un obstacle	Test pour l'si raté 1D3 pt MVT + dégâts
Tenter une attaque	1 action
Se cacher	1 action + test
Lancer un sortilège	1 action
Autre action	1 action + test éventuel



**Conflit en poursuite** : pour les véhicules chaque tranche de 10 points de dégâts enlève 1 à la carrure.

**Manœuvre en poursuite** : comme lors d'un combat. Test par rapport à la conduite. Si réussi on fait perdre 1D3 action de MVT à la cible + dégâts éventuels.

**Collisions et accidents :**

Gérer comme un obstacle. Si collision Ralentissement du véhicule de 1D3 action de MVT.

Santé mentale (p77)

Face à une situation stressante le gardien peut demander un test de SAN. C'est un test simple par rapport à la santé mentale actuelle. Une seule perte par type de monstre.

En cas de **réussite** : perte minimum suivant la situation

En cas **d'échec** : Perte de SAN suivant la situation et

**Action involontaire** du PJ :

- ❖ Sursauter de peur
- ❖ Hurler de peur
- ❖ Mouvement involontaire
- ❖ Action de combat involontaire
- ❖ Se figer

Si maladresse perte du max possible de SAN

Perte de SAN	Effet
Au moins 5 points sur un test	Folie temporaire Test d'INT si réussi folie temporaire durant 1D10h ou 1D10 round. Si raté rien.
1/5 des points sur une journée	Folie persistante qui dure jusqu'à la guérison
SAN = 0	Folie permanente

**Test de réalité** : test ordinaire de SAN.

Si réussit on résiste à l'hallucination, sinon perte de 1 point de SAN

Les 3 phases d'une folie temporaire ou persistante :

Phase 1 <b>Folie passagère</b> Ne perd plus de SAN durant ce laps de temps.	Durant 1D10 round ou heures. Faire un tirage sur la table IX ou X p80 et 81
---	--

Phase 2 <b>Folie sous-jacente</b>	. Tirage d'une folie persistante ou manie sur la table IX et X
Phase 3 <b>Traitement et guérison</b> Gain si réussit 1D3	Folie temporaire : une nuit de sommeil Folie persistante : 1 mois de traitement à domicile ou en institut.

Talent de folie (p78)

Lorsqu'un personnage subit une folie temporaire ou persistante, il gagne définitivement un talent de folie. Cf. table XI p82.

Utilisation d'une « compétence améliorée »

Test combiné sur la compétence + Mythe de Cthulhu

Résultat	Objectif
≤ A 1/5 de la compétence	Partiellement atteint
≤ A mythe de Cthulhu	Partiellement atteint
≤ A 1/5 de la compétence et ≤ A mythe de Cthulhu	Pleinement atteint

- ❖ Si l'on est fou => pas de perte de SAN
- ❖ Si sain d'esprit => perte de 1 SAN en cas de test redoublé perte = 1D6

Magie (p85)

Lecture d'un livre occulte

- ❖ Lecture initiale :

Cela prend de quelques minutes à quelques jours.

Faire un test de lecture correspondant à la **langue** du livre difficulté suivant l'état du livre (cf. Table XI p222 gdm)

Résultat test lecture	Effets
Réussite	Perte de SAN et gain de mythe suivant le livre (GMI). Idée des sortilèges contenu.
Echec	Petite idée du contenu. Pas de perte de SAN Si test redoublé : Le livre prend feu, ou on s'endort et cauchemars, ou hallucination





### ❖ Etude complète :

Cela prend des semaines puis test de SAN.

Si Mythe du PJ < mythe du livre gain du GMC

Si Mythe du PJ > mythe du livre gain du GMI

### Apprendre un sort

Source	Durée
Livre	1D6 heures
Un professeur	1D4 heures
Une créature	Instantané et perte de 1D6 SAN

Ensuite faire un test majeur de INT pour retenir le sort.

### ❖ Lancer un sortilège

Il faut payer son coût en point de magie, parfois de POU et de SAN.

La 1ere fois que l'on prononce un sortilège le PJ doit faire un test majeur de POU. En cas de réussite, il n'y aura plus besoin les prochaines fois de faire de jet.

En cas d'échec le sort ne fonctionne pas. Il y a 2 possibilités :

- Redoubler son test en repayant le coût (multiplié par 1D6 en cas d'échec) et avec le risque en cas de nouvel échec de conséquences graves.  
Echec test redoublé : cf Table XII P86
- Réapprendre à nouveau le sort durant 2D6 semaines cf. apprendre un sort. Test majeur INT

## Règles optionnelles (87)

### ❖ Pouvoirs psychiques

Il faut payer son coût en point de magie, Si pas assez de points de magie => Test de CON

Test ok = on est conscient et perte de PV jusqu'au cout initial.

Test ko = perte de connaissance ou autres désagréments

Difficulté ordinaire	Difficulté majeure
Environnement calme. Avoir tout son temps	Au milieu d'une action dramatique (combat ou stress)

### ❖ Attaques psychiques et possession

Il faut voir la cible et être dans un rayon de 3m.

### Test opposé POU contre POU

Vainqueur du test	Perte de 1D10 point de magie pour
L'assaillant	La cible
La cible	L'assaillant

On continue ainsi jusqu'à la fuite ou la perte de tous les points de magie.

Si point de magie = 0 perte de connaissance ou possession durant 1D10 heures. Nouveau test de POU possible ensuite toutes les 8h.

### ❖ Construire des gadgets (p90)

Il faut avoir des compétences adéquates en : Mécanique, électricité, informatique, occultisme et Mythe de Cthulhu pour les articles particulièrement ésotériques.

Il faut également acquérir les composants et avoir un atelier.

Chaque appareil doit être décrit et accomplir une seule action.

### Test de compétence normal ou combiné

Difficulté ordinaire	Difficulté majeure	Difficulté extrême
Fonction simple, ne détruit pas. Remplace l'effet d'un test de compétence avec 40%	Fonction complexe, et peut détruire. Remplace l'effet d'un test de compétence avec 60% + dé bonus 1D4 fois max	Fonction extrêmement complexe et curieuse et liée au Mythe. Remplace l'effet d'un test de compétence avec 90% + dé bonus 1D10 fois max

### ❖ Aplomb (p427)

2 utilisations possibles :

- On soustrait aux points de SAN (sauf en cas de lecture de livre) perdu sur un test le nombre de points d'aplomb.
- On peut sacrifier 1 point pour modifier la qualité de réussite d'un test d'un cran (sauf test de SAN).



## Gestion actions avec compte à rebours

Mettre sur la table un dé avec le nombre de face = au compte à rebours.

Diminuez de un à chaque round la face du dé.

Lorsque c'est le dernier round, si après le tour des PJs l'action n'est pas terminée/réussi, c'est un échec (l'ennemi s'est enfui, la bombe explose, etc.)

## Cthulhu Jenga



Après un jet et que le résultat est défini : réussite critique, spéciale, normale, échec ou échec critique.

Si le joueur n'est pas satisfait, il peut essayer de le décaler d'un ou plusieurs niveaux en enlevant un ou plusieurs jenga de la tour et en les replaçant sur le dessus (cf. règle classique du jenga)

Le coût du décalage dépend du score dans la compétence :

<b>Expert</b> (≥ 75%)	1 jenga par niveau
<b>Professionnel</b> (≥ 50%)	2 jengas par niveau
<b>Amateur</b> (≥ 25%)	3 jengas par niveau
<b>Débutant</b> (< 25%)	4 jengas par niveau
<b>Incompétent</b> (0%)	5 jengas par niveau

Lorsque la **tour tombe** (pour quelque raison), tous les Pjs font un **test de SAN** simulant la tension accumulée et éventuellement leur craquage.

De plus les joueurs n'ont plus la possibilité de modifier leur réussite jusqu'à la fin de la partie.