

GESTION DES INVESTIGATEURS MODIFICATIONS, ECLAIRCISSEMENTS ET SUIVI

NIVEAU DE COMPÉTENCE

Cas général :

Il n'est pas toujours nécessaire de faire un jet de dés pour savoir ce qu'un PJ connaît. La valeur de sa Compétence donne une idée générale de son niveau de connaissance.

- <20 % Amateur : Quelques éléments de base sont connus.
- 20-25 % Novice/Débutant : La plupart des bases sont connues. Permet de se débrouiller dans les cas simples, sans stress.
- 50 % Confirmé : Minimum requis pour trouver un emploi dans le domaine concerné. Permet d'effectuer les tâches normales liées à la Compétence dans des conditions normales.
- 75 % Compétent : Le personnage connaît pas mal de subtilités liées à la Compétence. Permet d'effectuer les tâches plus complexes liées à la Compétence dans des conditions normales ou des tâches normales en condition de stress faible.
- 90 % Expert : Le personnage est capable d'innover et de trouver des techniques nouvelles. Permet d'utiliser correctement la Compétence même en cas de stress.

Dans certains cas, le MJ peut autoriser le joueur à cocher ou barrer (voir Expérience ci-après) la case correspondante sans avoir à effectuer de jet.

Cas des Langues :

- <20 % : Quelques phrases et/ou mots de base sont connus.
- 20-25 % : Les bases sont connues. Permet de se débrouiller dans la langue à l'oral pour les bases de communication.
- 50 % : Conversation normale, lecture de livres.
- 75 % : Permet lecture difficile et traductions. Connaissance de la plupart des dialectes et accents liés à la langue.
- 90 % : Permet d'écrire un ouvrage dans une langue étrangère, de faire des liens avec les langues proches, etc.

La **Linguistique** est la discipline s'intéressant à l'étude du langage. Un test réussi en Linguistique permet de saisir le sens d'une phrase entendue. Une réussite Critique (01) permet de gagner 1D6 % dans la langue en question.

La **Philologie** est l'étude de la linguistique historique à partir de documents écrits. Elle vise à rétablir le contenu original de textes connus par plusieurs sources, c'est-à-dire à sélectionner le texte le plus authentique possible, à partir de manuscrits, d'éditions imprimées ou d'autres sources disponibles (citations par d'autres auteurs, voire graffiti anciens), en comparant les versions conservées de ces textes, ou à rétablir le meilleur texte en corrigeant les sources existantes. Un test réussi en Philologie permet de trouver des liens entre un écrit et une langue, voir de traduire cet écrit.

La **Cryptographie** est la discipline qui permet de comprendre un code écrit, souvent issu d'une société secrète qui a pour but de cacher la signification réelle d'un texte aux non initiés. Un test réussi permet de trouver des indications de déchiffrement, voir de « casser » le code en cas de réussite Critique.

Cas particulier : plusieurs Langues natales :

Si un Personnage connaît plusieurs Langues natales, il doit en choisir une de prédilection, le score de base est de **INTx5**. Le score de base des autres Langues natales est de **INTx3**.

Test de Résistance :

Il arrive que les Compétences (ou les Caractéristiques) d'un personnage doivent être testées en opposition avec celle d'un antagoniste ou contre un degré ou une Virulence.

Dans ce cas, on applique la formule suivante :

$$\text{Chances de base} = 50\% + \text{Compétence Active} - \text{Compétence Passive}$$

ou

$$\text{Chances de base} = 50\% + \text{Caractéristique Active} \times 5 - \text{Caractéristique Passive} \times 5$$

ÉVOLUTION

Expérience :

Lors de la partie en cours, un joueur qui utilise avec succès une Compétence coche (X) la case correspondante. En cas d'échec au jet de Compétence, le joueur se contente de barrer (/) la case. Si un autre jet est effectué pour une Compétence déjà barrée est réussi ultérieurement, le joueur coche la case (et donc transforme le / en X). Une Compétence cochée (X), réutilisée avec succès par la suite recevra une nouvelle coche (X), avec un maximum de 4.

En fin d'aventure, pour toute Compétence marquée (/ ou X), le joueur lance un D100, si le jet est strictement supérieur à la valeur de la Compétence, le joueur gagne de l'expérience, comme indiqué dans le tableau suivant. Il peut soit déterminer le gain aléatoirement, soit recevoir la valeur par défaut.

	/	X	XX	XXX	XXXX
Expérience gagnée	1D3	1D6	1D8	1D10	1D12
	1%	3%	4%	5%	6%

Cas particuliers : Critiques et Maladresses.

Quand un personnage obtient une Réussite Critique (01) à un jet de Compétence, il peut effectuer 2 coches (XX) ou gagner immédiatement 1D6%.

Quand un personnage obtient une Maladresse (00) à un jet de Compétence, il peut mettre une coche (X) comme s'il s'était agi d'un succès.

Apprentissage :

Entre deux scénarios, un personnage peut tenter d'apprendre une nouvelle Compétence ou d'améliorer une de celles qu'il possède déjà.

Il existe plusieurs types de Compétences. Ceci permet de refléter leur difficulté d'apprentissage. **Mythe de Cthulhu** et **Identification du Mythe** ne peuvent pas être apprises ou augmentées de cette façon.

- Académiques : regroupe toutes les Compétences nécessitant obligatoirement de faire des études plus ou moins complexes pour les acquérir ou les améliorer : Anthropologie, Archéologie, Arts martiaux, Astronomie, Biologie, Chimie, Comptabilité, Droit, Géologie, Histoire, Histoire naturelle, Langues étrangères, Médecine, Occultisme, Pharmacologie, Physique, Psychanalyse, etc.
- Intuitives : Art, Bibliothèque, Conduite automobile, Conduite d'Engins lourds, Écouter, Esquive, Piloter, Photographie, Premiers soins, Suivre une piste, ToC, Vigilance, etc.
- Sociales : Baratin, Crédit, Marchandage, Persuasion, Psychologie, etc.
- Physiques : Déguisement, Discrétion, Dissimulation, Grimper, Lancer, Monter à cheval, Nager, Sauter, Se cacher, etc.
- Martiales : Toutes les Compétences de combat.

Un personnage peut seulement apprendre UNE nouvelle Compétence par mois. Une fois

Aide de jeu Appel de Cthulhu

qu'une nouvelle Compétence Académique est en cours d'apprentissage, aucune autre Compétence de ce type ne pourra être apprise tant que le personnage n'a pas atteint un score minimum de 30% dans celle-ci ou qu'une durée minimale de 6 mois ne soit passée, ceci pour refléter le temps d'étude assidu demandé.

Un personnage peut améliorer au maximum **INT/5** Compétences par mois (Minimum 1). Ce maximum est diminué (et peut alors atteindre 0) s'il tente d'apprendre conjointement une nouvelle Compétence selon le barème suivant :

- Académique : -4
- Sociale : -2
- Physique : -1
- Martiale : -1
- Intuitive : 0

Les Compétences Académiques peuvent être augmentées de 1D3% par mois, les Compétences Sociales d'1D4% par mois, les Compétences Intuitives, Physiques et Martiales d'1D6% par mois.

- Acquérir une nouvelle Compétence : le personnage doit réussir un test combiné de **Connaissance (INT)** et de **Volonté (POU)** ($=(\text{Connaissance}+\text{Volonté})/2$). En cas de succès, il acquiert la nouvelle Compétence avec le niveau de Base +1D(type de compétence)%.
- Amélioration d'une Compétence connue : En étudiant ou en s'entraînant, un personnage peut augmenter une Compétence connue de 1D6% (minimum 1) en réussissant un test de **Volonté (POU)**.

Modificateurs d'apprentissage

Conditions	Modificateur au test (Volonté)					Modificateur au jet d'augmentation
	Académique	Sociale	Martiale	Physique	Intuitive	
Livre et professeur	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%	+1/+1/+2/+2/+2
Livre ou professeur	0%	+5%	+10%	+10%	+15%	0/0/+1/+2/+2
Seul	-10%	0%	0%	0%	+5%	-1/0/0/0/0
Distrait	-25%	-20%	-15%	-15%	-15%	-2/-1/-1/-1/-1

Interruption d'Apprentissage :

Si pour quelque raison que ce soit, un personnage doit interrompre l'apprentissage d'une Compétence Académique ou Sociale, il reçoit un malus de -5% par semaine (cumulatif) d'arrêt, applicable lors de la reprise de son entraînement ou des ses études.

Échec aux jets d'apprentissage :

Si un personnage obtient un échec lors d'un jet pour apprendre une nouvelle Compétence Académique ou Sociale, il subira un malus de -10% sur le score de Volonté de son prochain jet. Le malus est de -5% pour une Compétence Martiale. Si celui-ci est encore un échec, son score de Volonté est alors diminué de moitié (d'un quart dans le cas d'une Compétence Martiale). Si le

Aide de jeu Appel de Cthulhu

troisième jet est encore un échec, le personnage ne pourra plus apprendre cette Compétence avant de trouver de nouvelles sources (Livres, Professeur, etc.).

Tout résultat de 00 à un jet d'apprentissage d'une nouvelle Compétence (de n'importe quel type) implique l'arrêt immédiat de la période d'apprentissage pour une durée d'1D6 mois. Le personnage devra réussir un jet de Volonté pour se remettre à apprendre cette Compétence.

Coût de l'Apprentissage :

Un personnage désirant apprendre une nouvelle Compétence devra acheter le matériel adapté. Pour exemple, des études universitaires coûtent en moyenne £100 par semestre, hors matériel. Si une interruption survient, les frais engagés sont perdus, surtout en ce qui concerne les frais universitaires, les cours particuliers, etc.

SANTÉ MENTALE (SAN)

Valeurs :

Un personnage possède plusieurs valeurs de SAN :

- ◆ **SAN max** : indique le seuil maximal de SAN du personnage. Il est égal à 99-**Mythe de Cthulhu**.
- ◆ **SAN de base** : elle est calculée en multipliant **POU** x5. Cette valeur ne peut excéder celle de **SAN max**. Si c'est le cas, elle doit être diminuée jusqu'à cette valeur.
- ◆ **SAN actuelle** : c'est la SAN restant au personnage en cours d'aventure. Elle fluctuera régulièrement.

Évolution de la SAN :

La valeur de **SAN max** baissera proportionnellement quand un personnage gagne des points en **Mythe de Cthulhu**. Si elle atteint 0, le personnage est irrémédiablement fou (et retiré du jeu).

La valeur de **SAN de base** varie si le **POU** du personnage change (et dans certains cas si la valeur de SAN max diminue). Si elle atteint 0, le personnage est irrémédiablement fou (et retiré du jeu).

La valeur de **SAN actuelle** baisse au fur et à mesure que le personnage est confronté à l'horreur, ou quand il utilise des sorts. Si elle atteint 0, le personnage est fou (il reçoit immédiatement un **Trouble** et devra obligatoirement suivre une Médication psychiatrique). Il peut éventuellement regagner des points de **SAN actuelle** ultérieurement. Bien souvent, la perte de **SAN actuelle** est accompagnée de visions cauchemardesques envoyées par un Grand Ancien.

Comment récupérer des points de SAN actuelle :

- Gain accordé par le MJ : le MJ peut donner des points de **SAN actuelle** pour diverses raisons. Ceci doit rester exceptionnel.
- Assurance : Quand une de ses Compétences atteint 90% un personnage gagne 2D6 points de **SAN actuelle**.
- Vaincre une créature du Mythe de Cthulhu : Si les personnages arrivent à vaincre une créature, ils peuvent regagner des points de **SAN actuelle** avec un maximum égal à la valeur que fait perdre la rencontre avec la créature en question.
- Psychothérapie : En cas de réussite au test de Psychanalyse (1 par mois maximum) de son praticien, un personnage peut récupérer 1D3 points de **SAN actuelle**. Sur un résultat de 96-00, il en perd 1D6 et doit changer de psychanalyste.
- Médication psychiatrique : Chaque mois de traitement rend 1D3 points de **SAN actuelle**. Un traitement peut comporter des effets secondaires dus à l'absorption des drogues utilisées (accoutumance, troubles, etc.).

Perte de SAN actuelle et Folie :

- Perte bénigne : si la perte de **SAN actuelle** est inférieur à 5 points en une heure, rien de particulier ne se passe.
- Perte mineure : si un investigateur perd 5 **SAN actuelle** au moins en une fois, il doit faire un

Aide de jeu Appel de Cthulhu

test d'**Idée**. En cas de succès, il prend conscience de ce qui se passe et subit un **Choc** dont les effets sont immédiats.

- **Perte sévère**: si en moins d'une heure un personnage perd des points de **SAN actuelle** d'une valeur d'au moins 20% de sa **SAN de base**, il subit un **Choc** et subira un **Trouble** pour une durée indéterminée.

Aplomb : ajustements, éclaircissements et modifications :

L'**Aplomb** est comparable à un bouclier mental que s'est forgé le personnage à force d'avoir été confronté aux horreurs liées au **Mythe de Cthulhu**. Plus le score d'**Aplomb** d'un personnage est élevé, plus il est blasé.

Le score d'**Aplomb** est déduit de toute perte de **SAN actuelle** que subit un personnage lors d'une confrontation. La perte subie peut donc être réduite à 0 mais ne peut pas être négative (on ne peut pas récupérer de **SAN actuelle** par ce moyen). Il n'est pas déduit des pertes dues à la lecture d'Ouvrages Impies.

En règle générale, un personnage peut gagner 1 point d'**Aplomb** par scénario joué.

Un personnage peut sacrifier un (ou plusieurs) point d'**Aplomb** pour modifier la qualité de réussite (Maladresse, Échec, Réussite normale, Réussite Spéciale, Réussite Critique) d'un de ses jets de dé, sauf ceux de **SAN**. Les points sacrifiés sont perdus.

Acquisition d'un Trouble :

Un **Trouble** est choisi (souvent secrètement) par le MJ après une perte sévère de **SAN actuelle** et affecte durablement le personnage atteint. Un **Trouble** est en général en rapport avec le fait traumatisant qui l'a fait apparaître. Il est quantifié par le Degré de **Trouble**.

Le Degré du **Trouble** est égal à la valeur de **SAN actuelle** perdue qui l'a engendré. Quand le personnage est mis face à une situation stressante (souvent un déclencheur notoire de son **Trouble**), il devra effectuer un test de **POU** en opposition avec le Degré du **Trouble**.

- En cas d'échec, le **Trouble** se manifeste.
- Si une Maladresse (00) est obtenue, le **Trouble** se manifeste et le Degré augmente de +1.
- En cas de réussite le personnage arrive à surmonter son **Trouble** et rien ne se passe jusqu'à la prochaine fois.
- En cas de réussite spéciale (inférieur ou égal à 20% du score demandé) le personnage arrive à surmonter son **Trouble**, le Degré diminue d'1 point.
- En cas de réussite critique (01) le personnage arrive à surmonter son **Trouble**, le Degré diminue de 2 point.

Si un Degré est amené à 0, le **Trouble** devient latent, il n'affecte plus le personnage, mais pourra éventuellement réapparaître plus tard.

Soin des Troubles :

Un personnage atteint d'un **Trouble** peut se faire soigner en consultant un Psychologue et/ou en suivant une Médication psychiatrique. Un test de **POU** en opposition avec le Degré de **Trouble** est demandé pour chaque mois de traitement.

Aide de jeu Appel de Cthulhu

- Psychologue : Suivre une thérapie hebdomadaire avec un psychologue permet de faire baisser le Degré de **Trouble** de 1 en cas de succès au test d'opposition, avec un bonus de 10% au test de **POU**.
- Médication psychiatrique : chaque mois de traitement fait baisser le Degré du **Trouble** de 1. Un traitement médicamenteux donne un bonus de 10% au test. Une assistance personnalisée (médicaments + médecin) donne un bonus de 20% au test.

Les réussites spéciales, critiques ou maladroites n'interviennent pas en cas de soins encadrés par des professionnels.

Quand un Degré de **Trouble** est amené à 0, le **Trouble** devient latent, il n'affecte plus le personnage, mais pourra éventuellement réapparaître plus tard.

MYTHE DE CTHULHU

La connaissance est dangereuse à l'*Appel de Cthulhu*. La valeur en **Mythe de Cthulhu** est toujours déduite de la valeur de **SAN max** d'un personnage.

Nouvelle compétence : Identification du Mythe

La Compétence **Identification du Mythe** est la résultante de confrontations régulières avec des créatures du **Mythe de Cthulhu**. Lors d'une rencontre avec une créature ou quand il est confronté aux récits relatant une telle rencontre, le personnage peut tenter un jet de **Identification du Mythe** pour déterminer s'il connaît des indications plus précises sur la créature (forces, faiblesses, mode de vie, etc.). Cette Compétence permet également d'essayer de savoir si la créature rencontrée est bien une créature du **Mythe de Cthulhu** ou une autre manifestation surnaturelle.

Contrairement à **Mythe de Cthulhu**, elle ne peut augmenter que si le personnage a été confronté à une créature et en l'a vaincue. Elle n'affecte pas la valeur **SAN max** (par contre, la **SAN actuelle** peut avoir été modifiée suite à la rencontre comme d'habitude).

Cette Compétence ne peut pas être barrée ou cochée (/ ou X). Quand un personnage est confronté à une créature du **Mythe de Cthulhu**, il peut augmenter sa valeur en **Identification du Mythe** si :

- ◆ La créature est clairement identifiée.
- ◆ La créature est vaincue (mise en fuite, bannie, etc.).
- ◆ Le personnage a participé activement à la défaite de la créature.

Si toutes ces conditions sont remplies, le personnage effectue un jet d'**Idée**. Si le personnage a perdu de la **SAN actuelle** lors de la rencontre (il a certainement eu des visions !), le jet d'**Idée** peut recevoir un bonus de 1% par tranche de 2 points de **SAN actuelle** perdus. En cas de réussite, il augmente immédiatement son score de **Identification du Mythe** d'1D6%.

Différence entre Mythe de Cthulhu et Identification du Mythe :

- **Mythe de Cthulhu** : reflète ce qu'un personnage a appris sur le **Mythe de Cthulhu** suite à ses lectures d'Ouvrages Impies et l'étude d'artefacts liés au **Mythe de Cthulhu**.
- **Identification du Mythe** : reflète l'expérience du personnage face aux manifestations physiques liées au **Mythe de Cthulhu** (souvent la rencontre avec des créatures).

Gain de Mythe de Cthulhu :

Quand un personnage est confronté au **Mythe de Cthulhu**, sa connaissance en celui-ci risque d'augmenter. Il y a plusieurs possibilités pour cela :

- Étudier des Ouvrages Impies : Lors de l'étude d'ouvrages liés au culte, la valeur de **Mythe de Cthulhu** augmente en fonction de ce qui a été appris.
- Être confronté à des Événements particuliers : certains événements en cours de jeu peuvent faire gagner des points en **Mythe de Cthulhu** (selon le MJ et le scénario).

Utilisation de Mythe de Cthulhu :

Quand un personnage est confronté à une manifestation du **Mythe de Cthulhu** (créatures,

lieux, écrits, etc.), il peut tenter d'en savoir plus en faisant un jet de **Mythe de Cthulhu**. La Compétence **Mythe de Cthulhu** n'est jamais cochée ni barrée (X ou /).

Si la confrontation implique une créature ou un lieu déjà rencontré ou traité dans un ouvrage préalablement étudié le personnage reçoit des indications en cas de succès (au gré du MJ ou selon ce qui est prévu par le scénario).

Si la confrontation implique un événement nouveau ou totalement inconnu, une réussite spéciale est nécessaire pour obtenir des informations.

Effet des lectures d'Ouvrages Impies sur Mythe de Cthulhu et Identification du Mythe :

Avoir lu et compris un livre permet d'appliquer un modificateur aux jets de **Mythe de Cthulhu** ou de **Identification du Mythe** se reportant à des éléments (Dieux, créatures, lieux, etc.) cités dans cet ouvrage :

- Livre disponible et consultable : faire un test de **Recherche** (durée : 1D4 heures) :

$$\begin{aligned} & \text{(score Mythe du Livre x 5\%)} \\ & \quad \times \\ & \text{(Compréhension acquis par l'investigateur)} \end{aligned}$$

Exemple : Jonas suspecte que les massacres sur lesquels il enquête sont liés à une secte affiliée au Mythe. Ayant lu partiellement le *Unnauspreclichen Kulten* (Compréhension 45%) qui possède une valeur de Mythe de 12, il se replonge dans l'ouvrage car il croit y avoir lu une description pouvant s'apparenter aux crimes actuels. Il fait donc un test de **Recherche** à 27% (soit $(12 \times 5) \times 0,45 = 27\%$), ce qui lui prendra 1 à 4 heures (selon le résultat du D4). Il obtient un résultat de 21, il peut donc ajouter +6 à son jet de **Mythe de Cthulhu** (Réussite : score de Mythe du Livre x ½).

- De mémoire (pour une personne l'ayant lu au préalable) : faire un test de **Mémoire** (durée : immédiat) :

$$\begin{aligned} & \text{(score Mythe du Livre x 5\%)} \\ & \quad \times \\ & \text{(Connaissance x Compréhension acquis par l'investigateur)} \end{aligned}$$

Exemple 1 : Jonas, en pleine exploration des catacombes suspecte que les adversaires qu'il pourchasse sont des Goules, bien qu'il n'en aie jamais rencontré. Il tente donc de se rappeler ce qu'il a lu dans la version du *Culte des Goules* (Score de Mythe 10) qu'il a compris à 90%. Il fait alors un test de **Mémoire** à 45% (soit $(10 \times 5) \times 0,90 = 45\%$) et obtient un résultat de 08, ce qui est une Réussite Spéciale. Il pourra donc ajouter +10 à son jet de **Mythe de Cthulhu**.

Exemple 2 : Sarah, qui accompagne Jonas a déjà combattu des Goules par le passé. Elle a étudié partiellement le *Culte des Goules* que possède son camarade avant de partir à l'aventure et l'a compris à 25%. Elle fait donc un test de **Mémoire** à 13% (soit $(10 \times 5) \times 0,25 = 13\%$) et obtient un résultat de 00. Elle fera donc son jet de **Identification du Mythe** avec un malus de -20. De plus elle doit immédiatement réussir un test de **SAN** ou être submergée par des souvenirs macabres et perdre 1D4 points de **SAN** actuelle.

Le résultat de ce test donne le modificateur au test suivant de **Mythe de Cthulhu** effectué par l'investigateur :

Aide de jeu Appel de Cthulhu

- ◆ **Échec Critique** : -20 %; test SAN : si rate, perte de 1D4 pts SAN.
- ◆ **Échec** : 0 %
- ◆ **Réussite** : + score **Mythe** du Livre x ½
- ◆ **Réussite Spéciale** : + score **Mythe** du Livre
- ◆ **Réussite Critique** : + score **Mythe** du Livre x 2

PERTES ET RÉCUPÉRATIONS

Points de Vie :

Les Points de Vie (PV) d'un personnage sont calculés en faisant la moyenne de ses scores de FOR et de TAI. Toute modification de ces valeurs entraîne la modification de la valeur des PV maximum du personnage.

Seuil de Blessure : Le Seuil de Blessures est égal à la valeur de PV divisée par deux (arrondi au supérieur).

Une fois un combat terminé, la perte de PV influe sur les performances d'un personnage. Ces effets ne s'appliquent pas durant un combat en cours, l'adrénaline permettant de tenir le coup.

- **Endolori :** PV Restants < 50% base : -10% aux actions.
- **Courbaturé :** PV Restants < 25% base : -20% aux actions.
- **Meurtri :** PV Restant = 1 : test Endurance ou Inconscience.

Blessures :

A chaque fois qu'un personnage subit en une fois des dégâts supérieurs à son Seuil de Blessure, il subit une Blessure. Les effets sont les suivants :

- Inconscience : le personnage doit réussir un test d'opposition entre sa CON et les dommages subits. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience.
- Hémorragie : le personnage peut survivre à une hémorragie pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de PV actuelle x 10. Après ce laps de temps, il Agonise. **Premiers Soins** permet de prolonger la vie. **Médecine** stoppe une hémorragie.
- Agonie : si un personnage atteint 0 PV, il tombe dans le comas et décédera au bout de CON/5 min. Au bout de ce temps, il peut effectuer un jet d'Endurance ou de Volonté (au choix du joueur) pour gagner 1D6 minutes (déterminé secrètement par le MJ).

De plus, le personnage risque une séquelle (p.96 de la V6).

Récupération naturelle :

Un personnage récupère naturellement 1 PV par semaine, 2 s'il est hospitalisé.

Soins :

Un test peut être fait par Blessure subie. On ne peut pas soigner plus de PV que ceux causés par la blessure soignée.

- Premiers soins : Permet d'appliquer les soins d'urgence.

Blessures :

- Réussite : +1 PV par Blessure traitée.
- Réussite Spéciale : +2 PV par Blessure traitée.
- Réussite critique : 1D3+1 PV par Blessure traitée.

Aide de jeu Appel de Cthulhu

- Maladresse : perte de 1D3+1 PV.

Hémorragie :

- Réussite : +1D6 minutes.
- Réussite Spéciale : +6 minutes.
- Réussite critique : l'hémorragie est stoppée.
- Maladresse : -1D6 minutes.

- Médecine :

Blessures :

- Réussite : +1D3 PV par Blessure traitée.
- Réussite Spéciale ou Critique : +2D3 PV par Blessure traitée.
- Maladresse : perte de 1D3 PV.

Hémorragie :

- Réussite : l'hémorragie est stoppée mais le patient doit éviter les efforts physiques pour un nombre d'heures égal aux PV perdus ayant causé l'hémorragie, sous peine de rouvrir la plaie..
- Réussite Spéciale : l'hémorragie est stoppée. Durant un nombre d'heures égal aux PV perdus, toute action risquée (sport, combat) risque de rouvrir la plaie.
- Réussite critique : l'hémorragie est stoppée et le patient peut agir normalement.

Caractéristiques :

- Gains : Les Caractéristiques FOR, CON et DEX peuvent être augmentées par l'entraînement. Pour chaque point devant être augmenté, le personnage devra s'entraîner 3 mois et réussir un jet de Volonté. On ne peut tenter d'augmenter qu'une seule Caractéristique à la fois (et que de 1 seul point par tentative). Il va de soit qu'un personnage ne peut pas dépasser les limites humaines (18).
- Pertes : Elles sont soit définitives, soit temporaires.
 - Définitives : la valeur de la Caractéristique est diminuée définitivement. FOR, CON, DEX pourront toujours être augmentées, mais le maximum possible diminue (17 au lieu de 18 par exemple). Une intervention divine peut également modifier cet état. Si un sort indique qu'il faut *sacrifier* X POU, c'est une perte définitive.
 - Temporaires : que ce soit suite à une affection, ou suite à l'utilisation de magie, une perte temporaire se régénère lentement par elle même au rythme d'1 point par semaine de repos.

Magie :

Les points de magie de base (PM) d'un personnage sont égaux à sa valeur de POU. Tomber à 0 PM provoque l'inconscience. Le personnage ne revient à lui que lorsqu'il aura récupéré au moins 1 PM.

Les PM se récupèrent totalement en 24 heures (POU/4 par heure).

Sorts :

Chaque sort est déterminé par son Nom, son Rituel (ce qu'il faut faire et combien de temps ça dure, voir combien ça peut coûter), la durée d'Incantation, l'Effet.

Exemple :

Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton
PM : variable
SAN : 1D3
Incantation : 5 minutes/PM, par une nuit sans lune, dans un bois. Un animal (TAI 8 mini) doit être sacrifié, des scarifications rituelles devant être faites avec un couteau sur la victime.
% réussite : 10% par PM dépensé.
Effet : Un Sombre Rejeton surgira entre les arbres auprès du magicien au bout de 2D10 minutes.
Contrôle : Un test des PM en opposition est nécessaire. Chaque tentative fait perdre 1 SAN.

Objets Magiques :

Il peut arriver qu'un personnage trouve un objet ayant des propriétés dites magiques. Ces objets sont décrits complètement mais les joueurs n'ont accès qu'à ce qu'ils en savent réellement. Ils sont définis par leur Nom, PM, SAN, Origine, Description.

Exemple :

Bouton de culotte de Cthulhu
PM pour l'utiliser : 0
SAN : 1
Origine : Inconnue
Description : Cet artefact ressemble à un bouton de culotte (d'où son nom), fait dans une matière irisée noire et verte d'origine inconnue. Une des faces est gravée d'une représentation de Cthulhu. L'autre est couverte de minucules symboles cabalistiques.
Effets :
1. Temporaire : Quand une personne suce cet artefact, elle reçoit des visions envoyées par Cthulhu. Tout test de Mythe de Cthulhu se voit attribuer un bonus d'1D10%, déterminé secrètement par le MJ. Si le D10 donne un résultat de 10, le personnage gagne immédiatement 1% en Mythe de Cthulhu et perd 1D10 SAN.
2. Permanent : Avaler le Bouton de culotte de Cthulhu (volontairement ou non) permet de gagner immédiatement 1D10% en Mythe de Cthulhu de façon permanente (et de perdre autant de SANactuelle), mais à chaque fois qu'un jet de SAN est raté par le personnage, la perte est doublée. Une fois avalé, l'artefact se fond dans le corps du personnage (et ne peut donc ni être récupéré ni être retiré).