CTHULHU YEAR ZERO

CHANCES DE SUCCÈS

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
1	17%	31%
2	31%	52%
3	42%	67%
4	52%	77%
5	60%	84%
6	67%	89%
7	72%	92%
8	77%	95%
9	81%	96%
10	84%	97%

GAIN DE STRESS

Situation
Pousser un jet
Subir au moins 1 point de Dégât
Voir un équipier subir une Blessure Critique
Être attaqué par une créature du Mythe
Défini dans le scénario

MYTHE DE CTHULHU

Face à une horreur de niveau **N** (1 à 10) : **+N Stress**.

À la fin de chaque Scénario : + le Niveau de Mythe du scénario (en général 1). Le Mythe ne descend jamais.

Le niveau de Mythe est le **Stress minimum** du personnage. Jet de Mythe de Cthulhu pour se renseigner sur le Mythe.

CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Choisir un **archétype** lovecraftien.
2. Répartir **14 points** dans les **Attributs** : de 2 à 4, jusqu'à 5 pour l'attribut clé de l'archétype.
3. Répartir **12 points** de **Compétence** : de 0 à 2, jusqu'à 3 pour la compétence clé de l'archétype.
4. Choisir un **Talent** de l'archétype.
5. Noter l'**équipement** de départ de l'archétype.
6. Donner un **nom** et une brève **description** au personnage.

Vigueur : Force, Endurance, Combat Rapproché. **Agilité** : Mobilité, Discrétion, Combat à Distance. **Esprit** : Technique, Perception, Survie. **Empathie** : Psychologie, Persuasion, Médecine. Mythe de Cthulhu : 0 à la création, lié à aucun attribut.

DÉGÂTS, BLESSURES ET MORT

Chaque Dégât : −1 à tous les jets. 5e Dégât : **Brisé** et **Blessure Critique** (D6), qui remplace les plus légères ; une blessure égale ou moins grave aggrave l'actuelle d'une ligne. **Mortelle** : jet contre la mort (Endurance, sans malus, non poussable) à chaque Tour ; échec = mort.

Soins : Médecine sur un Brisé (−2 sans trousse, +2 à l'hôpital) ; un succès le stabilise, chaque succès soigne 1 Dégât ; une tentative par blessure. **Récupération** : 1 Dégât par heure de repos complet.

STRESS ET PANIQUE

Un **dé de Stress** par point de Stress à chaque jet : 6 = succès, 1 = **panique** et jet non poussable. **Panique** : choix du MJ ou table (D6 + Stress), jusqu'à la fin de la Scène sauf jet de Psychologie réussi ; les effets permanents restent.

Soins : −1 Stress par succès de Psychologie (une fois tant que le Stress n'est pas remonté) ; 1 Stress par heure de repos au calme, jamais sous le niveau de Mythe de Cthulhu.

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Facteur	Modificateur
Attaquant à terre	-2
Cible à terre	+2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Facteur	Modificateur
Tir à longue portée	-2
Cible grande	+2
Cible petite	-2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3
Obscurité	-2

RAPPELS DE COMBAT

Dégâts infligés = Dégâts de base de l'arme + 1 par succès (premier compris) − protection de l'armure.

On lance autant de dés que la colonne Dés (attribut + niveau de compétence), plus les bonus de l'équipement et un dé de Stress par point de Stress ; chaque 6 est un succès.

Viser (Mouvement) : +2 au Combat à Distance. Couverture : −1 succès à l'attaquant à Distance. Attaque furtive réussie : Surprise et +3.

Parade (Mouvement) : jet de Combat Rapproché sans bonus d'arme ; chaque succès annule un succès de l'attaque. Un 1 sur un dé de Stress en tirant : l'arme est à court de munitions (recharger = 1 Action).

ARMES

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Notes
Couteau	+1	1	Contact	-
Fusil	+2	2	Distance	-
Hache	+2	3	Contact	-
Instrument contondant	+1	1	Contact	-
Lance-flammes	+5	4	Distance	Peut exploser, Encombrement 3
Mains nues	-	0	Contact	-
Matraque	+1	1	Contact	-
Mitraillette	+3	2	Distance	-
Mitrailleuse	+3	3	Distance	Encombrement 2
Pierre	-	0	Distance	-
Pistolet	+2	1	Distance	-
Revolver	+2	1	Distance	-

ARMURES

Armure	Protection
Armure de cuir	1
Vêtements épais	1
Cotte de mailles	2
Gilet pare-balles	2
Armure de plaques	3
Armure en Kevlar	3

BLESSURES CRITIQUES

D6	Blessure	Type	Effets
1	Souffle coupé	Brève	Aucune action ou déplacement au prochain Tour
2	Douleur intense	Brève	Pénalité de -2 à tous les jets jusqu'à la fin de la Scène
3	Blessure superficielle	Durable	Pénalité de -2 à tous les jets jusqu'à la fin du Scénario
4	Blessure grave	Durable	Pénalité de -4 à tous les jets jusqu'à la fin du Scénario
5	Agonie	Mortelle	Incapacité jusqu'à la fin du Scénario
6	Mort instantanée	Mortelle	Mort instantanée

PANIQUE

D6 + Stress	Effet
1-6	**Vous tenez le coup** : vous maîtrisez la panique qui monte en vous.
7	**Tressaillement nerveux** : le Stress de tous les PJ de la zone augmente de 1.
8	**Tremblements** : tous vos jets de compétences physiques ont un malus de -2.
9	**Objet lâché** : vous lâchez un objet choisi par le MJ.
10	**Figé** (interruption) : vous perdez votre prochain Mouvement et votre prochaine Action.
11	**Tous aux abris !** (interruption) : lors de votre prochain Tour, vous courez vous mettre à l'abri ; votre Stress baisse de 1, mais celui des autres PJ augmente de 1.
12	**Hurlement** (interruption) : vous hurlez et perdez votre prochain Tour ; votre Stress baisse de 1, mais tous les PJ doivent faire un jet de Panique.
13	**Fuite** (interruption, permanent) : vous fuyez le danger pour vous mettre à l'abri et ne tenterez plus d'action offensive ; votre Stress baisse de 1, mais les PJ qui vous voient fuir font un jet de Panique.
14	**Psychose** (interruption, permanent) : vous attaquez immédiatement le PJ ou PNJ le plus proche et vous n'arrêterez pas tant que votre cible n'est pas Brisée ; les PJ qui assistent à la scène doivent faire un jet de Panique.
15+	**Catatonie** (interruption, permanent) : vous vous effondrez et ne pouvez plus entreprendre aucune action.

CTHULHU YEAR ZERO — FICHE DE PERSONNAGE

NOM :

ARCHÉTYPE :

DESCRIPTION :

NOTES :

	Niveau	Dés
VIGUEUR		
Force		
Endurance		
Combat Rapproché		
ESPRIT		
Technique		
Perception		
Survie		
AGILITÉ		
Mobilité		
Discrétion		
Combat à Distance		
EMPATHIE		
Psychologie		
Persuasion		
Médecine		

DÉGÂTS — Malus à tous les jets — Brisé

STRESS — 1 dé par point — Un 1 : Panique

TALENTS

ARMES — Bonus · Dégâts · Portée

ARMURE — Protection

MYTHE DE CTHULHU

Stress minimum, ne baisse jamais
Jet de Mythe : autant de dés que le niveau

BLESSURES, PANIQUES

ÉQUIPEMENT — Max (2 × Vigueur) : ____

1 ____ 6 ____
2 ____ 7 ____
3 ____ 8 ____
4 ____ 9 ____
5 ____ 10 ____

Dés = attribut + niveau + 1 dé de Stress par point · Pousser : +1 Stress · Équipement max = 2 × Vigueur · 5e Dégât : Brisé · Les 3 armes ne comptent pas

CTHULHU YEAR ZERO — FICHE DE MONSTRE

NOM :

DESCRIPTION :

NOTES :

VITESSE — Tours par Round
PROTECTION — Armure
MYTHE — de Cthulhu (1 à 10)

SANTÉ
Départ : ____
Cocher chaque point perdu ; à 0, il meurt. 10 20

COMPÉTENCES

Mobilité · Perception · Discrétion ____ ____

ATTAQUES

D6	Description	Dés	Dégâts	Blessure	Parade	Esquive
⚀					☐	☐
⚁					☐	☐
⚂					☐	☐
⚃					☐	☐
⚄					☐	☐
⚅					☐	☐

Vitesse : cartes d'initiative et Tours par Round · Mythe : Stress infligé à qui y est confronté · Attaques non parables, sauf indication · Esquive : Mobilité (1 Mouvement)