

## Fiche mémo des règles Cthulhu Hack

Cthulhu Hack se caractérise par deux mécanismes fondamentaux via lesquels le joueur devra faire un jet dé.

Il s'agit:

### **1.) Des Sauvegardes se caractérisant par 6 valeurs et donnant au joueur la possibilité de résister à des menaces:**

- La **Force** sert à résister aux dégâts physiques qui ne peuvent pas être esquivés. (Ex: arme à feu)
- La **Dextérité** sert à résister aux dégâts physiques pouvant être esquivés (Ex: corps à corps)
- La **Constitution** sert à résister aux poisons, maladie, la mort, la torture, les explosions
- La **Sagesse** sert à résister à la tromperie, les illusions et les drogues.
- L'**Intelligence** sert à résister contre la magie et les artefacts aliens
- Le **Charisme** sert à résister contre la manipulation mentale sous toutes ses formes: séduction, charme, influence etc

### **2.) Des Ressources correspondant au Matériel, à l'investigation et la santé mentale.**

- Le **Matériel** se caractérise par le nombre de cartouches d'une arme à feu, du nombre de crochets pour déverrouiller une porte etc, chacun a un dé de matériel qui après chaque usage peut soit se dégrader et risque de s'épuiser, soit rester encore dans de bonnes conditions d'usage.
- L'investigation correspondant à la **Torche**, où l'on fait des recherches dites physiques comme fouiller une pièce, un passage vers un souterrain etc, et le **Bagou** qui correspond à la recherche d'information via une interaction sociale, un interrogatoire, l'écoute d'une rumeur, une séduction ou la contrainte.
- La Santé mentale comme son nom l'indique traite de l'équilibre psychologique du personnage, si lors d'un test il perd un niveau, il est frappé de folie temporaire dont l'effet est déterminé par un d6.

**Le jet de dé après l'usage des ressources se fait généralement une fois l'action terminée, comme à la fin d'un combat, après une recherche ou une interaction.**

Le joueur doit lancer un dé correspondant au niveau de dé de la ressource: si c'est un d8, il lance un d8 et si le résultat est 1 ou 2, le dé de ressource diminue d'un cran, cela signifie que le joueur en a épuisé une partie et s'il arrive au plus bas de la jauge avec un d4 et obtient 1 ou 2, il ne peut plus utiliser (temporairement) cette ressource.

Concrètement le joueur n'ayant plus de Torche se retrouvera épuisé, incapable de se concentrer. Celui n'ayant plus de Bagou commettra gaffe sur gaffe verbale et s'attirera des ennuis.

Dans le cas d'une ressource comme un revolver, cela signifierait que le pistolet n'a plus de cartouches.

### **Concernant les points de vie:**

Deux méthodes sont accessibles: les points de vie en tant que score fixe pouvant diminuer, ou les dés de vie gérés de la même façon que les ressources, donnant là des PJ plus coriaces, mais dont les règles doivent être altérer lors de combats contre des monstres du mythe.

Les points de vie sont déterminés par l'archétype de personnage choisi lors de la création.

### **Règles de combat:**

Selon les circonstances, ce sont les PJ qui agiront en premier et dans l'ordre qu'ils auront décidé ensemble.

Lors de son tour un personnage peut faire une action simple et dire quelques mots, que cela soit un déplacement ou une attaque.

Une attaque se joue en faisant un **jet de Force pour une attaque au corps à corps** et de **Dextérité pour une attaque à distance**. Ces jets se font avec un d20 et la réussite n'est assurée que si le résultat est **inférieur ou égal au score de la sauvegarde utilisée**.

Les dégâts infligés sont indiqués par l'arme utilisée.

Enfin il est bon de préciser que les jets sur les mêmes sauvegarde pourront être réalisées afin d'esquiver les attaques adverses. Une esquive réussie épargne le joueur de tout dégât.