Micro Role Cthulhu

Version 1.01

Micro Role Cthulhu est une version française de *Microlite20 Cthulhu*, un jeu de rôle écrit par Eric Bullis, lui-même basé sur *Microlite20* écrit par Robin V. Stacey.

Caractéristiques **2**
Classes **2**
Compétences **3**
Jet de sauvegarde **4**
Santé mentale **4**
Magie **5**
Combat **6**
Équipement **7**
Dangers **9**
Progression en niveau **10**
Monstres **11**
Open Game Licence Version 1.0a **20**
Feuille de personnage **22**

Micro Role Cthulhu

CARACTÉRISTIQUES

Il y a 3 caractéristiques : Force (FOR), Dextérité (DEX) et Mental (MEN).

Répartissez 6 points parmi ces caractéristiques pour déterminer leurs bonus. Le maximum pour un bonus de caractéristique est de +4.

Les bonus de caractéristiques d'un personnage moyen seraient comme ceci : FOR +2, DEX +2 et MEN +2.

Chaque personnage a également une valeur de Santé mentale, décrit dans la section qui lui est consacrée.

CLASSES

Il n'y a pas de classes dans *Micro Role Cthulhu*. Au lieu de cela, chaque personnage débute avec 1 point dans chaque compétence pour déterminer son bonus, puis ensuite 4 points à distribuer parmi elle, avec un maximum de 3 points pour chacune d'elle.

COMPÉTENCES

Il y a 4 compétences : Athlétisme, Érudition, Filouterie et Influence.

Jetez 1d20 + la valeur de compétence + le bonus de caractéristique approprié, et le résultat total doit être supérieur ou égal au Degré de Difficulté (DD) déterminé par le Meneur de Jeu (MJ) afin de réussir une action.

valeur de compétence au niveau 1 =
1 + bonus de compétence

DD10 = facile,
DD15 = moyen,
DD20 = difficile,
DD25 = très difficile,
etc.

Exemples :

- Escalader = valeur d'Athlétisme + bonus de FOR
- Esquiver un obstacle = valeur d'Athlétisme + bonus de DEX
- Fouiller un lieu = valeur d'Érudition + bonus de MEN
- Interagir avec diplomatie = valeur d'Influence + bonus de MEN
- Se cacher = valeur de Filouterie + bonus de DEX
- Trouver des pièges = valeur de Filouterie + bonus de MEN

JET DE SAUVEGARDE

Pour un jet de sauvegarde de Vigueur, jetez 1d20 + valeur d'Athlétisme + bonus de FOR.
Pour un jet de sauvegarde de Réflexes, jetez 1d20 + valeur d'Athlétisme + bonus de DEX.
Pour un jet de sauvegarde de Volonté, jetez 1d20 + bonus de MEN + niveau.

SANTÉ MENTALE

Les personnages commencent avec une valeur de Santé mentale égale à 60 + (bonus de MEN x 10).

Lorsque l'un d'eux subit un événement perturbant, effrayant voir même traumatisant, le joueur doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD déterminé par le MJ afin d'éviter de perdre des points de Santé Mentale.

Si ce joueur échoue ce jet de sauvegarde (ou bien même, parfois, s'il le réussit également), des points de Santé Mentale sont perdus. Ces pertes sont basés sur les critères suivants :

- **1d6 points de Santé mentale perdus :** rencontrer un monstre mineur ou lire un ancien livre de Vérité.
- **2d6 points de Santé mentale perdus :** rencontre un monstre important ou apprendre un puissant sort rituel.
- **3d6 points de Santé mentale perdus :** rencontre en personne un grand monstre tentaculaire.

À chaque fois qu'un personnage perd plus de 5 points de Santé mentale, le joueur doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté contre un DD20 car sinon, en cas d'échec, il risque de sombrer dans une folie mentale (névrose, psychose…).

Les personnages qui tombent à une Santé mentale égale à 0 ou moins sombre définitivement dans une folie mentale.

MAGIE

La magie ne s'apprend qu'en sacrifiant un bonus de compétence et coûte des points de Santé mentale. On apprend des sorts en recherchant dans des textes mystérieux. Ils sont rares et sont normalement conçus par le MJ.

COMBAT

Points de vie (PV) au niveau 1 =
(valeur de FOR x 2) + 10 + 1d6

Si les PV tombent à 0, le personnage est inconscient et est proche de la mort.

Jetez 1d20 + bonus de DEX pour déterminer l'ordre d'initiative. Tous peuvent faire un action durant chacun de leurs tours de jeu : courir, attaquer, recharger une arme à feu, etc.).

Bonus d'attaque de mêlée au niveau 1 =
1 + bonus de FOR

Bonus d'attaque à distance au niveau 1 =
1 + bonus de DEX

Bonus d'attaque magique au niveau 1 =
1 + bonus de MEN

Jetez 1d20 et ajoutez votre bonus d'attaque. Si le résultat total est supérieur ou égal à la Classe d'Armure (CA) de votre adversaire, cette attaque réussit. Un 20 naturel au d20 est automatiquement une réussite , une attaque critique infligeant le maximum de dégâts.

Si le bonus d'attaque est de +6 ou plus, une seconde attaque est possible avec un malus de -5 au jet d'attaque.

Ajoutez votre bonus de FOR aux jets de dégâts d'attaques de mêlée.

ÉQUIPEMENT

Mêlée

- **Sans armes =** 1d2
- **Dague =** 1d4
- **Armes légères de mêlée =** 1d6
- **Armes moyennes de mêlée =** 1d8
- **Armes lourdes de mêlée =** 1d10

Armes à feu

- **Pistolet petit calibre =** 1d10
- **Pistolet gros calibre =** 2d8
- **Fusil à pompe =** 3d6
- **Fusil d'assaut =** 2d10
- **Fusil mitrailleur =** 2d12

Tir puissant : Un tir puissant effectué avec une arme à feu subit un malus de -4 au jet d'attaque, mais en cas de réussite, celui-ci inflige le double des dégâts.

Tir de zone : Une arme à feu automatique (fusil d'assaut, fusil mitrailleur…) peut tirer sur une zone de 3 mètres de côté. Le jet d'attaque s'effectue contre un DD14. En cas de réussite, tous ceux qui sont présents dans cette zone doit jeter 1d20 + bonus de DEX contre un DD15 et le réussir afin de ne pas subir les dégâts de ce tir de zone.

Explosifs

- **Grenade à fragmentation =** 3d6 sur un rayon de 6 mètres
- **Dynamite =** 4d6 +1d6 par bâton de dynamite supplémentaire sur un rayon de 3 mètres + 1 mètre par bâton de dynamite supplémentaire
- **Plastique explosif (C4) =** 6d6 sur un rayon de 4,50 mètres
- **Bombe artisanale =** 3d6 sur un rayon de 4,50 mètres

Bonus d'armure

- **armure légère =** CA +2
- **armure moyenne =** CA +4
- **armure lourde =** CA +6
- **bouclier =** CA +2

Classe d'Armure (CA) =
10 + bonus de DEX + bonus d'armure

DANGERS

Chute : 1d6 dégâts tous les 3 mètres de hauteur, moitié des dégâts dur un jet de sauvegarde de Réflexes (1d20 + valeur d'Athlétisme + bonus de DEX).
DD = profondeur de la chute en mètres x 3

Pics : Ajoutez +1 point de dégâts tous les 3 mètres de hauteur, maximum +10.

Poison : Jet de sauvegarde de Vigueur (1d20 + valeur d'Athlétisme + bonus de FOR) pour éviter le poison ou ne subir que la moitié des dégâts, selon la nature de ce poison. Les effets varient en fonction de son type.

Chaleur et froid extrêmes : Subissez 1d6 dégâts pour chaque échec du jet de sauvegarde de Vigueur (1d20 + valeur d'Athlétisme + bonus de FOR), à effectuer tous les 10 minutes.

PROGRESSION EN NIVEAU

Niveau de rencontre (NR) = Dé de vie (DV) des monstres vaincus, ou le NR estimé pour les pièges, les résolutions d'énigmes, la neutralisation d'un mal, etc. Ajoutez +1 pour chaque nombre doublé d'ennemi.

Ajoutez le NR pour chaque rencontre auquel vous avez participé. Lorsque vous atteignez un montant égal à 10 x votre niveau, vous passez au niveau suivant. Remettez ensuite votre NR à 0 après cela.

Chaque niveau ajoute

- +1d6 PV
- +1d6 points de Santé mentale
- +1 aux jets d'attaque
- +1 aux jets de compétence

MONSTRES

Les monstres et les sbires ont une chose en commun… ils sont dangereux ! La plupart des monstres possèdent une réduction de dégâts et des attaques dévastatrices. Les sbires sont justes fous et ne répondent pas de façon prévisible aux blessures ou à la diplomatie.

La plupart des monstres brisent les règles en termes de statistiques, de compétences, etc.

Pour affaiblir ou renforcer un monstre, soustrayez ou ajoutez tout simplement ses DV. Cela inclut également ses compétences. Des capacités supplémentaires peuvent être ajoutés afin de lui donner plus de saveur, pour donner aux joueurs plus de stress, selon vos besoins en tant que MJ.

Araignée de Leng

DV 10d10+30 (85 PV), **CA** 16

Attaque

- Morsure +12 (2d6+6+poison)

Capacités spéciales

- résistance aux dégâts (dégâts subis -10)

FOR +6, **DEX** +1, **MEN** +2

Compétences

Athlétisme +14, Érudition +4,
Filouterie +10, Influence +2

Bête cauchemardesque

DV 4d8+4 (22 PV), **CA** 14

Attaque

- Saisie +7 (agrippe, chatouille)

Capacités spéciales

- résistance aux dégâts (dégâts subis -15)
- immunités diverses

FOR +4, **DEX** +3, **MEN** +2

Compétences

Athlétisme +3, Érudition +2, Filouterie +6, Influence +1

Byakhee

DV 4d8 (18 PV), **CA** 15

Attaque

- 2 attaques de griffes, pour chacune +3 (1d4+3)

Capacités spéciales

- résistance aux dégâts (dégâts subis -5)
- vol sur 18 mètres
- immunisé au froid
- immunisé au vide
- etc.

FOR +3, DEX +2, MEN +0

Compétences

Athlétisme +3, Érudition +2, Filouterie +7, Influence +0

Chien de Tindalos
DV 4d10+4 (26 PV), **CA** 15
Attaque
- 2 attaques de griffes, pour chacune +6 (1d4+2), puis langue +2 (drainage d'1 point de FOR)

Capacités spéciales
- résistance aux dégâts (dégâts subis -5)
- régénération rapide (5 PV à chaque round)

FOR +3, **DEX** +1, **MEN** +4
Compétences
Athlétisme +3, Érudition +3, Filouterie +5, Influence +1

Chose-rat
DV 1d6 (3 PV), **CA** 16
Attaque
- Morsure +7 (1, mâchoire agrippante)

Capacités spéciales -
FOR -4, **DEX** +4, **MEN** +1
Compétences
Athlétisme +1, Érudition +0, Filouterie +4, Influence +0

Chthonien
DV 8d10+40 (84 PV), **CA** 21
Attaque
- 4 tentacules (donc 4 attaques), pour chacune +12 (2d4+7 puis écrasement)

Capacités spéciales
- régénération rapide (5 PV à chaque round)
- immunisé à la chaleur
- provoque des tremblements de terre
- vulnérable à l'eau

FOR +8, **DEX** +1, **MEN** +3
Compétences
Athlétisme +10, Érudition +6, Filouterie +6, Influence +2

Couleur tombée du ciel

DV 10d8 (45 PV), **CA** 14

Attaque

- Enveloppe +12 (1d6 + capacité de drainer, réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre DD20 ou bien perdre 1d3 points pour chaque caractéristique, à effectuer à chaque round)

Capacités spéciales

- incorporel
- désintégration
- immunisé au froid
- immunisé au vide
- vulnérable au magnétisme

FOR +6, **DEX** +4, **INT** +1

Compétences

Athlétisme +6, Érudition +6, Filouterie +14, Influence +4

Cultiste, novice

DV 1d6+2 (8 PV), **CA** 9

Attaque

- Pistolet +1 (1d10)

Capacités spéciales -

FOR +1, **DEX** +0, **MEN** -1

Compétences

Athlétisme +1, Érudition +1, Filouterie +1, Influence +0

Cultiste, dangereux

DV 5d6+10 (30 PV), **CA** 14

Attaque

- Pistolet +4 (1d10)

Capacités spéciales -

FOR +1, **DEX** +1, **MEN** +1

Compétences

Athlétisme +3, Érudition +6, Filouterie +4, Influence +2

Cultiste, grand maître

DV 10d6+20 (58 PV), **CA** 14
Attaque
- Pistolet +7 (1d10)

Capacités spéciales -
FOR +1, **DEX** +1, **MEN** +2
Compétences
Athlétisme +6, Érudition +12, Filouterie +6, Influence +6

Goule

DV 2d12 (13 PV), **CA** 14
Attaque
- 2 attaques de griffes, pour chacune +4 (1d6+3), puis morsure +0 (1d6+1)

Capacités spéciales
- saisit sa cible

FOR +3, **DEX** +1, **MEN** +0
Compétences
Athlétisme +3, Érudition +0, Filouterie +3, Influence +0

Homme-serpent

DV 2d8+2 (9 PV), **CA** 15
Attaque
- Morsure +2 (1d4 + poison)

Capacités spéciales -
FOR +0, **DEX** +0, **MEN** +3
Compétences
Athlétisme +1, Érudition +4, Filouterie +1, Influence +0

Innommable
DV 3d8+9 (22 PV), **CA** 12
Attaque
- Griffes +8 (1d6+6)

Capacités spéciales
- résistance aux dégâts (dégâts subis -5)
- déplacement dimensionnel

FOR +4, **DEX** +1, **MEN** +0
Compétences
Athlétisme +4, Érudition +2, Filouterie +6, Influence +0

Mi-go
DV 2d8+2 (11 PV), **CA** 12
Attaque
- 2 attaques de griffes, pour chacune +1 (1d6)
- Tir laser +3 (2d6)

Capacités spéciales
- résistance aux dégâts (dégâts subis -10)
- immunités diverses

FOR +0, **DEX** +2, **MEN** +4
Compétences
Athlétisme +1, Érudition +2, Filouterie +5, Influence +2

Profond
DV 2d8+4 (13 PV), **CA** 15
Attaque
- 2 attaques de griffes, pour chacune +5 (1d4+4), puis morsure +0 (2d4+2)

Capacités spéciales -
FOR +4, **DEX** +2, **MEN** +0
Compétences
Athlétisme +3, Érudition +0, Filouterie +3, Influence +0

Semence de Shub-Niggurath

DV 8d8+24 (60 PV), **CA** 12

Attaque

- 4 tentacules (donc 4 attaques), pour chacune +12 (1d6+10)

Capacités spéciales

- résistance aux dégâts (dégâts subis -20)
- constricteur
- draine de la FOR

FOR +10, **DEX** +3, **MEN** +3

Compétences

Athlétisme +6, Érudition +8, Filouterie +8, Influence +2

Vampire de feu

DV 2d8 (17 PV), **CA** 17

Attaque

- Toucher +1 (1d6, puis drainage d'1 point de FOR)

Capacités spéciales

- résistance aux dégâts (dégâts subis -20)
- vol sur 3 mètres

FOR -4, **DEX** +3, **MEN** +1

Compétences

Athlétisme +1, Érudition +0, Filouterie +5, Influence +0

Vampire stellaire

DV 4d8+12 (30 PV), **CA** 15

Attaque

- 4 attaques de griffes, pour chacune +6 (1d6+4, puis drainage d'1 point de FOR)

Capacités spéciales

- résistance aux dégâts (dégâts subis -5)
- invisibilité

FOR +4, **DEX** +1, **MEN** +1

Compétences

Athlétisme +2, Érudition +2, Filouterie +8, Influence +0

Vase difforme

DV 5d10+25 (53 PV), **CA** 15

Attaque

- 4 attaques, pour chacune +8 (1d8+5)

Capacités spéciales

- avantages des vases
- saisit sa cible
- avale sa cible

FOR +4, **DEX** +5, **MEN** -1

Compétences

Athlétisme +8, Érudition +2, Filouterie +5, Influence +0

Zombi

DV 2d12+3 (16 PV), **CA** 11

Attaque

- Claque +3 (1d6+1)

Capacités spéciales

- résistance aux dégâts (dégâts subis -5)

FOR +1, **DEX** -1, **MEN** -4

Compétences

Athlétisme +2, Érudition +0, Filouterie +3, Influence +0

Rappelez-vous que le jeu original se concentre sur l'investigation, la découverte et l'horreur. Essayez donc d'éviter si possible un style de jeu « hack & slash ». Cele mènera la plupart du temps les investigateurs à se faire tuer. Au lieu de cela, cherchez les vérités cachées, les sombres secrets, les cultistes fous, les superstitions locales, les phénomènes mystérieux et les fins horribles.

Et rappelez-vous également que bien qu'un fusil à pompe peut rendre un investigateur plus courageux, cela ne sera guère beaucoup plus efficace contre une bête cauchemardesque… et une grenade ne sera pas beaucoup plus efficace...

Open Game Licence Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update theCOPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of thisLicense: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Microlite20 © 2006, Robin V. Stacey (robin@greywulf.net).

Microlite20 Cthulhu © 20xx*, Eric Bullis. (*note du traducteur : année de conception non trouvée)

Micro Role 20 © 2020, Alex « Kendar Varnor » Xaysena (a.xaysena@gmail.com).

Micro Role Cthulhu © 2020, Alex « Kendar Varnor » Xaysena (a.xaysena@gmail.com).

END OF LICENCE

This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes *Microlite20* and *Robin V. Stacey*, *Darrell King*, *Al Krombach*, *Paul Lesack* and *Randall S. Stukey*.

Micro Role Cthulhu est un système de jeu de rôle pour des univers faisant références aux écrits de H.P. Lovecraft et au mythe de Cthulhu. Les règles sont Open Game Content, c'est-à-dire qu'elles sont libres de droit. Étant sous la licence *Open Game Licence v1.0a* ci-dessus, vous pouvez donc recopier et modifier ces règles pour vos propres créations (mais vous devez dans celles-ci recopier l'intégralité de cette licence également). Tout ce qui a un rapport avec les écrits de H.P. Lovecraft sont également Open Game Content (étant donné qu'ils sont dans le domaine public). Par contre, certains contenus sont Product Identity et ceux-ci ne sont pas libres. Cela inclut les illustrations, les noms propres (hors ceux des écrits de H.P. Lovecraft), les personnages pré-tirés, mais aussi l'utilisation des marques à but commerciale *Microlite20 Cthulhu*, *Microlite20*, *Micro Role 20* ainsi que *Eric Bullis*, *Randall S. Stukey*, *Robin V. Stacey*, *Darrell King*, *Al Krombach* et *Paul Lesack*.

Micro Role Cthulhu

Niveau

Nom du personnage

Classe

CARACTÉRISTIQUES

FOR (Force) — *bonus*

DEX (Dextérité) — *bonus*

MEN (Mental) — *bonus*

DÉFENSE

CA (Classe d'armure)

PV (Points de vie) — *actuels* / *maximum*

COMPÉTENCES

Athlétisme

Érudition

Filouterie

Influence

ATTAQUE

Bonus d'attaque de mêlée

Bonus d'attaque à distance

Bonus d'attaque magique

NOTES DIVERSES