



Création de personnage (p26 GdM et P35 GdJ)

2 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

1 Génération des 8 caractéristiques :

Caractéristique	Calcul
FOR (force)	3D6 x5
CON (Constitution)	3D6 x5
TAI (taille)	(2D6+6) x5
DEX (dextérité)	3D6 x5
APP (apparence)	3D6 x5
INT (intelligence)	(2D6+6) x5
POU (Pouvoir)	3D6 x5
EDU (Education)	(2D6+6) x5
Chance	3D6 x5

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

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

Point de vie (PV)

(CON + TAI)/10

Mouvement (MVT)

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

Choix et impact de l'âge

Age	Impact
15 à 19 ans	Moins 5 points entre la FOR et TAI. Moins 5 points en EDU. Garder le meilleur de 2 jets pour déterminer la Chance
20 à 39 ans	Faire un test d'expérience en EDU si > +1D10
40 à 49 ans	Faire 2 tests d'expérience en EDU si > +1D1 ; moins 5 points entre FOR, CON et DEX. APP – 5 points
50 à 59 ans	Faire 3 tests d'expérience en EDU si > +1D1 ; moins 10 points entre FOR, CON et DEX. APP – 10 points
60 à 69 ans	Faire 4 tests d'expérience en EDU si > +1D1 ; moins 20 points entre FOR, CON et DEX. APP – 15 points
70 à 79 ans	Faire 4 tests d'expérience en EDU si > +1D1 ; moins 40 points entre FOR, CON et DEX. APP – 20 points
80 à 89 ans	Faire 4 tests d'expérience en EDU si > +1D1 ; moins 80 points entre FOR, CON et DEX. APP – 25 points

Puis modification suivant l'âge

Age	Impact sur le MVT
15 à 19 ans	0
20 à 39 ans	0
40 à 49 ans	- 1 point
50 à 59 ans	- 2 points
60 à 69 ans	- 3 points
70 à 79 ans	- 4 points
80 à 89 ans	- 5 points

3 Choisir une occupation (p42 gdm ou P 55 mdj)

Et calculer le nombre de points d'occupation dépendant de cette dernière. 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 demis et cinquièmes des caractéristiques

(cf. tableau p 37)

Calcul des demis et cinquièmes des compétences

(cf. tableau p 37)

On les notes sur la fiche



Calcul du crédit

Dans les limites définies par son occupation, on choisit le nombre de points de compétences à y investir.

4 Rédaction du profil

Il faut définir par une phrase courte explicite les aspects au moins pour les 6 premières des dix catégories (Description, Idéologie, etc.). il est possible de s'aider des tables p33

5 Autres détails :

Choisir, le lieu de naissance, le sexe, le nom

6 Sélection de l'équipement_p36

Gdm

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

Cf. table équipement et armes pages 400 à 408 du gdm.

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

Gain de point d'aplomb :

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

Vieillessement

Age	Effets
20 ans	Test d'expérience en EDU. Distribuer 5 points entre FOR et TAI.
40 ans	Test d'expérience en EDU. retirer 5 points entre FOR, CON et DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.
50 ans	Test d'expérience en EDU. retirer 5 points entre FOR, CON et DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.
60 ans	Test d'expérience en EDU. retirer 10 points entre FOR, CON et DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.
70 ans	Retirer 20 points entre FOR, CON et DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.
80 ans	Retirer 40 points entre FOR, CON et DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.
Chaque décennie	Retirer 80 points entre FOR, CON et DEX. Réduisez le MVT de 1.



Système 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^{ère} raté et non un remplacement du 1^{er} 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
01	succès critique avec un bénéfice en plus de la réussite de l'action
96 -100 (si score < 50)	Maladresse . Quelque chose d'imprévu aggravant l'échec.
100 (si score > 50)	

Utilisation de la chance :

Il est possible soit :

- ❖ De faire un test de chance à la demande du MJ
- ❖ Soit de dépenser 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). Dans ce cas on ne coche pas la réussite de la compétence pour l'expérience.
- ❖ Dépenser des points pour rester conscient (1 le 1^{er} round, puis 2, 4, 8, etc.)

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



Combat (p90)

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^{er} 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

Le joueur doit expliquer le but qu'il souhaite atteindre.

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)	Dé malus
Cible caché (50% ou +)	Dé malus
Bout portant (1/10 DEX)	Dé bonus
Viser (tir au prochain round)	Dé bonus
Cible se déplaçant vite (MVT 8 +)	Dé malus
Petite cible (CAR -2)	Dé malus
Grande cible (CAR 4+)	Dé bonus
Recharger une arme + tir	Dé malus
Tirs multiples avec arme de poing (2 ou 3 coup)	Dé malus
Tirer dans un corps à corps (si maladresse allié touché)	Dé malus

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.

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 ^{er} soins	Récupération de 1 point
Médecine	Récupération de 1D3 points
Guérison dégâts ordinaires	1 PV / jour
Guérison blessures graves	Test de CON chaque semaine. (D bonus ou malus suivant le contexte) Si ok Récupération de 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 éventuel.

Collisions et accidents :

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

Santé mentale (p138)

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. Si 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 Folie passagère Ne perd plus de SAN durant ce laps de temps.	Durant 1D10 round ou heures. Le MJ prend le contrôle du PJ. Faire un tirage sur la table VII ou VIII
Phase 2 Folie sous-jacente	Le joueur reprend le contrôle. Tirage d'une folie ou manie sur la table IX et X
Phase 3 Traitement et guérison Gain si réussit 1D3	Folie temporaire : une nuit de sommeil Folie persistante : 1 mois de traitement à domicile ou en institut.

Magie (p156)

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)

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

- ❖ **Etude complète** :

Cela prend des mois 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	2D6 semaine
Un professeur	1D8 jours
une créature	1D4h mais 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 d'échec le sort ne fonctionne pas. Il y a 2 possibilités :

- Redoubler son test en repayant le coût (multiplié par 1D6) et avec le risque en cas de nouvel échec de conséquences graves.
- Réapprendre à nouveau le sort durant 2D6 semaines cf. apprendre un sort.

Règles optionnelles (424)

- ❖ **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).