



## Création de personnages (p32)

### 1. Choisir un archétype (p40) parmi :

- Archéologue aventurier
- Artiste incompris
- Avocat justicier
- Bourlingueur débrouillard
- Cambrioleur audacieux
- Diplomate rusé
- Etudiant enthousiaste
- Explorateur intrépide
- Ingénieur curieux
- Journaliste d'investigation
- Millionnaire cosmopolite
- Pilote de course
- Policier en civil
- Sportif de haut niveau
- Vétérinaire attentionné

### 2. Définir les compétences

- a. Définies en fonction de l'archétype

### 3. Choisir 2 capacités (p62) parmi :

- |                       |                          |                         |                       |
|-----------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|
| ▪ Acrobate            | ▪ Ceinture noire de judo | ▪ Gadget supplémentaire | ▪ Nouveau riche       |
| ▪ Ami des bêtes       | ▪ Célèbre                | ▪ Génie                 | ▪ Optimiste           |
| ▪ Animal de compagnie | ▪ Champion de boxe       | ▪ Globe-trotter         | ▪ Pair du royaume     |
| ▪ Archer              | ▪ Chef né                | ▪ Grade militaire       | ▪ Pilote              |
| ▪ Artisan             | ▪ Comédien               | ▪ Homme-grenouille      | ▪ Pilote de chasse    |
| ▪ Artiste             | ▪ Concentré              | ▪ Immunité diplomatique | ▪ Pistolero           |
| ▪ As de la gachette   | ▪ Criminalistique        | ▪ Insigne de police     | ▪ Plongeur            |
| ▪ Athlète             | ▪ Crochetage             | ▪ Inventeur fou         | ▪ Polyglotte          |
| ▪ Avocat              | ▪ Curieux                | ▪ Jeune                 | ▪ Prestance           |
| ▪ Bonne descente      | ▪ Double nationalité     | ▪ Maître d'armes        | ▪ Professeur diplômé  |
| ▪ Bonne réputation    | ▪ Duelliste              | ▪ Maître judoka         | ▪ Sixième sens        |
| ▪ Boxeur              | ▪ Empathie               | ▪ Menaçant              | ▪ Uppercut fracassant |
| ▪ Broussard           | ▪ Escrimeur              | ▪ Né derrière un volant | ▪ Vieille fortune     |
| ▪ Carte de presse     | ▪ Fin limier             |                         |                       |
|                       | ▪ Fusilier               |                         |                       |

### 4. 1 désavantage (p75) qui donnera des points de récit, parmi :

- Alcoolique
- Code d'honneur
- Cupide
- Endormi
- Farci de préjugés
- Grossier
- Honnête
- Malchanceux
- Mauvaise réputation
- Mineur
- Passé criminel
- Patriote
- Perdu
- Phobie
- Présomptueux
- Reconnaissable
- Séducteur
- Stupeur paralysante



5. *Calculer sa vitalité maximale (p32)*
  - a. Dépend de son archétype
6. *Choisir ses langues*
  - a. De bases le français et l'anglais + d'autres suivant score de langue
7. *Sélectionner 5 kits de matériel(p113)*
8. *Choisir des accroches scénaristiques*
  - a. Défini en fonction de l'archétype
9. *Optionnel : personnalisation de l'archétype(p34)*
  - a. Possibilité de remplacer 1 ou 2 compétences par d'autres
  - b. Ajuster les valeurs de compétences, diminuer par tranche de 10 pour ajouter des tranches de 10. Max dans une compétence 85
  - c. Calculer la vitalité
    - i. combat ou agilité : 45+ ; vitalité = 5
    - ii. combat ou agilité : 65+ ; vitalité = 6
    - iii. combat et agilité : 65+ ; vitalité = 7
  - d. 1 langue supplémentaire si langues =45. 2 si 65+
  - e. Remplacer 1 capacité par une autre
  - f. Prendre des désavantages supplémentaires
  - g. Modifier le matériel
10. *Décrire son personnage (liste p35)*
  - a. Une ou deux particularités qui le rend reconnaissable
11. *Définir comment le casting s'est rencontré (liste p37)*

## Memento



1965

### Résolution d'actions (p79)

#### Jet de tâche standard

Jet de 1D100	≤ au % de la compétence	> au % de la compétence
Résultat jet de 1D100	Réussite ( 1 coche dans la compétence)	Echec « actif » => déclenchement d'un autre évènement en plus

#### Jet de tâche standard avec modificateurs

Les modificateurs se traduisent en « pips » positif ou négatif.

On compare le chiffre de l'unité du jet aux valeurs des « pips »

Modificateur POSITIF	Unité ≤ au « pips »	Unité > au « pips »	≤ au % de la compétence	> au % de la compétence
Résultat jet de 1D100	Réussite ( 1 coche dans la compétence)	Cf. compétence	Réussite ( 1 coche dans la compétence)	Echec « actif » => déclenchement d'un autre évènement en plus

Modificateur NEGATIF	Unité ≤ au « pips »	Unité > au « pips »	≤ au % de la compétence	> au % de la compétence
Résultat jet de 1D100	Echec	Cf. compétence	Réussite ( 1 coche dans la compétence)	Echec « actif » => déclenchement d'un autre évènement en plus

#### Jet de tâche en opposition

Les 2 participants font un jet

Résultat des jets	Conséquences
Les 2 participants échouent	Match nul
1 des 2 participants échoue	L'autre participant remporte l'opposition
Les 2 participants réussissent avec le même score	Match nul
Les 2 participants réussissent	Le participant au résultat le plus élevé remporte l'opposition

#### Inversion d'un jet

Il est possible d'inverser le résultat d'un jet de d100 : 82 => 28

Coût sans capacité	Coût avec capacité
2 points de récit	1 point de récit

#### Karma

Résultat d100	Si Jet = réussite	Si Jet = échec
Un double	Gain 1 point de récit + Bon karma	Gain 1 point de récit + Mauvais karma

#### Défis (p84)

C'est un test qui nécessite une coopération et implique plusieurs compétence (entre 3 et 5)

#### Duels (p85)

C'est un test en opposition qui nécessite d'être le 1ere à obtenir un certain nombre de réussite (entre 3 et 5)

## Memento



1965

### Bagarres et combat (p88)

Se rendre au lieu de combattre fait gagner 9 points de récit, idem si capturé après un combat perdu.

### Initiative (p90)

Résultat jet de vigilance	Calcul initiative
Double et echec = mauvais karma	0
Echec	Le chiffre de l'unité
Réussite	Dizaine + unité
Double et réussite = bon karma	Dizaine + unité +10

### Actions à son tour

Ces 3 actions dans l'ordre de son choix

- **Action de mouvement** (se déplacer dans une zone disponible adjacente, si zone restreinte = jet de tache)
- **Action gratuite**
  - Dire quelque chose
  - Ramasser un objet
  - Lâcher un objet
  - Dégainer une arme
  - Changer d'arme
  - Sortir de son abri
  - Tomber à terre
- **Action principale + action bonus** (suivant condition ou capacité)
  - Sprinter
  - Attaquer
  - Reprendre son souffle
  - Recharger
  - S'abriter
  - Evaluer la situation
  - Retarder son action principale

### Jet de compétence

Combat au corps à corps	Combat à distance
Possible uniquement dans sa zone	Dans votre zone ou une autre, si ligne de visée
Jet en opposition corps-à-corps	Jet de compétence Ou opposition contre agilité si cible abritée

### Options d'attaque

Nom	Prérequis	Résultat si réussite
<b>Vlan !</b> Projection ou prise	Corps-à-corps	2 effets au choix <ul style="list-style-type: none"><li>• Infliger <b>1DX</b> dégâts</li><li>• Cible <b>prisonnière</b></li><li>• Cible <b>vulnérable</b></li></ul>
<b>Pan !</b> Tir précis	Initiative 1 ou +	<ul style="list-style-type: none"><li>• Initiative -2</li><li>• Jet d'attaque avec <b>+2 pips</b></li><li>• Infligez + <b>1Dx</b> dégâts</li></ul>
<b>Rakatata !</b> Attaque à distance qui vide l'arme	Descripteur <i>munitions</i> (x)	Soit <ul style="list-style-type: none"><li>• Une attaque contre chaque cible</li><li>• Infliger + <b>2Dx</b> dégâts à une cible</li></ul>

### Karma en combat

+ 1pt de récit	Bon karma	Mauvais karma
Jet d'attaque	Sbires hors de combat	Malus – 2pips
Jet de défense	Récupération de <b>1DR</b> après les dégâts	Renversé => <b>vulnérable</b>

## Memento



1965

### Dégâts. Vitalité et blessures (p95)

1. L'attaquant lance un nombre de D6 correspondants aux dégâts.
2. Les 6 explosent (on relance un D6 supplémentaire)
3. Les 4,5 et 6 =perte d'un point de vitalité
4. Si le défenseur porte une protection :1 jet d'encaissement, 1d par point de protection pour chaque résultat compris entre 4 et 6 annule la perte d'un point de vitalité.

Perte de vitalité	Résultat	Option
0 ou -	Aucun	
1 ou +	La cible doit réduire sa vitalité de ce nombre	Choisir à la place d'être <b>blessé</b> ou en <b>danger de mort</b>
Est ≥ à la vitalité de la cible	Hors de combat	

Blessé (1 seule fois)	Danger de mort (1 seule fois durant le combat)
Après le combat et jusqu'à la guérison malus de - 2 pips	Possibilité d'inverser les jets d'attaque mais si vitalité = 0 => mort

### Guérison (p99)

Etat	Durée	Pour récupérer plus vite
Hors de combat	1 scène	Jet de médecine
Blessé	Jusqu'à fin de scénario	2 jours de récupération + <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jet de médecine ou</li> <li>• Jet de ressources ou de contacts</li> </ul>

### Conditions physique (p100)

Condition	Effets / pour annuler la condition	Condition	Effets
<b>Aveuglé</b>	Vue = impossible autres actions malus de - 5 pips	<b>Prisonnier</b>	Pas d'action de mouvement / c-à-c ou force ou agilité
<b>Blessé</b>	Malus de - 2 pips après le combat	<b>Saoul (cumulatif 3 fois max)</b>	Malus - 2 pips, +1D6 protection/ 6 heures
<b>Danger de mort</b>	Possibilité d'inversion jet d'attaque. Mais mort si vitalité = 0	<b>Sonné</b>	Action physique - 5pips, autre - 2 pips / scene suivante
<b>Effrayé</b>	Impossible de s'approcher Attaque - 2pips / jet de volonté pour supprimer	<b>Sourd</b>	Ouïe = echec . charme, langues, spectacle, contact, furtivité -2 à -5pips
<b>En feu</b>	1Dx de dégats /nécessite jet d'agilité	<b>Surchargé</b>	Mvt et attaque - 2pips
<b>Epuisé (cumulatif)</b>	Vitalité / 2 Nécessite repos et repas	<b>Surpris</b>	Pas d'action sauf bonus
<b>Hors de combat</b>	Inconscient / jet de médecine ou une scène ko	<b>Terrifié</b>	-2 pips. -5pips par rapport à la source / test volonté
<b>Paralysé</b>	Pas d'action à son tour / jet endurance	<b>Vulnérable</b>	Pas de mvt -2pips en c-à-c. -2pips pour vous toucher à distance / fin du tour

## Memento



1965

### Points de récit (p104)

On commence avec **4 au début** de la session. **12 points max** par personnage

#### Obtenir des points

Situation	Gains
Karma (double sur un D%)	1 point
Se faire capturer	9 points
Rater volontairement un jet pour se mettre en mauvaise posture. Prévenir avant le jet	2 points
Activer un désavantage	Si cela entraîne des conséquences négatives. 3 points pour modifier une réussite en échec ou malus de -2 pips. 6 points si le désavantage fait vous exclure totalement d'une scène
Amuser la table.	1 point

#### Utiliser des points

Situation	Coûts
Activer une capacité	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 point pour inverser un jet de tache</li><li>• 2 points pour transformer un échec en réussite sur certaines compétences</li><li>• 4 points pour activer un effet spécial majeur de cette capacité</li></ul>
Obtenir des gadgets	Suivant le gadget
Inverser un jet	2 points
Obtenir un indice	1 à 4 points suivant l'indice
Ajouter un élément mineur	2 points
Ajouter un élément majeur	6 points

#### Perdre des points

Tuer inutilement ou de sang-froid. Perte de tous les points du personnage + la moitié des points des autres joueurs. Cela fait également perdre des coches gratuites.

### Expérience (p126)

Coche  durant la partie : si vous utilisiez une compétence de manière significative (pas forcément un jet)

Coche  « gratuite » après la partie : +1 +1 pour l'utilisation des accroches +1 pour interactions avec PNJ +3 si pas d'effusion de sang inutile.

Jets de récompense(p129) : en fonction de la réussite des conditions de victoire du scénario. Uniquement sur statut, ressources et Contacts. S'utilise comme des coches.

Utilisation des coches  (2 max sur le même item) :

- Jet d'expérience : jet sur la compétence. Si jet > au % alors +1D6%
- Apprentissage de langue ou de capacité (si prérequis ok). Dépenser 1 coche pour mettre (entre parenthèse) l'apprentissage en cours. Au fur et à mesure y ajouter des coches. Quand nombre de coche = 5 pour une langue ou sont coût pour une capacité, c'est utilisable
- Achat de kit de matériel

Gestion intersession (p129) : pour la récupération, l'artisanat, les achats, l'entraînement, fréquentation et voyage.