

I. La création de personnages

I. 1. Le groupe



Définissez avec vos joueurs quel genre de groupe ils aimeraient incarner. Incitez les à réfléchir aux interactions qui existent en son sein. Cela peut être l'occasion de définir quelques PNJs.

I. 2. Le personnage

Téléchargez une fiche de personnage maison au format .pdf 

1. **Un concept** : L'identité ou la nature du personnage
2. **Un trait principal** (niveau supérieur)
3. **Deux traits annexes** (niveau bon)
4. **Un défaut**
5. **Les signes** sont les manifestations des traits

Niveau / Trait	Ordinaire	Technique ou inhabituel	Spécialisé	Technique et Spécialisé
Moyen	2 D	-	2 D	-
Bon	3 D	1 D	4 D	2 D
Supérieur	4 D	2 D	6 D	4 D

- **Les points de vie** : 7*le trait le lié au physique (s'il y en a un) le plus élevé. 14 par défaut.
- **Réserve psychique** : 7 par défaut plus 7 par pouvoir 
- **Des points d'expérience** : 1D
- **Un sombre secret** : Les autres membres du groupe ne doivent pas le découvrir.
- **Une motivation** : Pourquoi êtes-vous là ? Que comptez-vous faire ?
- **Ce qui compte pour vous** : Des amis, des convictions, des principes.
- **Amis et contacts** :
- **Divers** : Un nom, un background, des possessions, une situation financière etc...
- **Questionnaire** : Quelques questions pour éclairer votre personnage
- **Une contribution**  **(optionnel)** : En échange de cet engagement à réaliser cette contribution à chaque partie, le personnage reçoit un trait annexe supplémentaire. Je n'autorise qu'une contribution par joueur. Si la contribution n'est pas faite régulièrement, le trait est perdu. Quelques exemples de contributions :
 - **Dessins** (de personnages, de scènes de la partie, etc...)
 - **Journal intime**
 - **Journal de bord du groupe**
 - **Cartes ou plans**
 - **etc.**

II. Mécanismes de jeux

Règles officielles

"Quand vous utilisez un trait, vous lancez un nombre de dés égal à la valeur de ce trait. Si vous avez un avantage quelconque en raison des circonstances, vous pouvez lancer un dé de bonus. Dans ce cas vous lancez un dé de plus et vous ne tenez pas compte du plus mauvais résultat. Si vous devez lancer un dé de malus, vous lancez un dé supplémentaire et ne tenez pas compte du meilleur résultat. Vous comparez votre total à un chiffre fixé par le MJ, généralement en fonction des traits des PNJ. Vous réussissez si vous obtenez un résultat supérieur."

Conspirations, p 45.

Avantage : On accorde un dé de bonus quand

- Une action est préparée.
- Le personnage a un trait tangent.

Seuil de réussite

Difficulté	Nombre de dés	Moyenne
Facile	1D	3
Moyen	2D	7
Malaisé	3D	10
Difficile	4D	14
Extrêmement difficile	5D	17
Impossible	6D	21

Règles alternatives : jouer sans dés



Le nombre de dés correspond à un potentiel. Lors d'un affrontement, le potentiel le plus élevé remporte.

III. Le combat

- **Action simultanée**

III. 1. Combat au corps à corps

III. 2. Combat à distance

Blessures et blessures graves

	Petite arme de poing	Arme de poing ordinaire	Grosse arme de poing	PM	Fusil	Difficulté (Nb de D)
Dégâts	*2	*3	*4	*4	*5	
Bout portant	2	2	2	2	2	1
Courte portée	4	5	10	20	50	2
Portée moyenne	8	10	20	40	100	3
Longue portée	16	20	40	80	200	4
Très longue portée	32	40	80	160	400	5
Portée maximum	64	80	160	320	800	6

	Fusil d'assaut	Fusil chasse	Lancé équilibré	Lancé non- équilibré	Difficulté (Nb de D)
Dégâts	*6	*8	*2	*1	
Bout portant	2	2	2	2	1
Courte portée	30	4	4	4	2
Portée moyenne	60	8	8	6	3
Longue portée	120	16	16	8	4
Très longue portée	240	32	32	10	5
Portée maximum	480	64	64	12	6

III. 3. Les protections

Armure	Protection	Malus
Cuir	1	
Veste renforcé	1D	
Pardessus renforcé	2D	1D
Pare-balles		
Armure militaire	3D	
Veste kevlar	1D	

III. 4. Les

modificateurs

Modificateurs	Bonus	Malus	Notes
Cible en mouvement*		1D	
Couverture (25% / 50% / 75%)		1D / 2D / 3D	
Attaquant en mouvement		1D et +	
Tir ciblé sur une partie du corps		1D	
Mauvaise visibilité		1D et +	
Chargeur /1 cible			Bonus aux Dégâts
Chargeur /1 groupe			
Rafale /1 cible	1D		
Rafale / 1 groupe			
Visée 1 ou 2 round(s)	1D ou 2D		
Visée laser	1D		
*Non cumulatif avec l'esquive			

Règles de combats optionnelles

- **Attaque spéciale** : Produit un effet supplémentaire, mais ne fait que la moitié des dégâts.
- **Défense désespérée** : Un personnage qui renonce à son attaque voit son score de défense augmenté d'un dé.

Règles optionnelles

- **Catastrophe** : Quand le score obtenu est le score minimum, on considère qu'il s'agit d'un échec critique. Des effets désastreux se produisent.
- **Pas de limite** : C'est le principe du open roll, le dé "ouvert". Quand on obtient un 6 sur un dé, on le relance et additionne le résultat. On obtient rapidement de hauts scores.
- **Six parfait** : L'obtention d'un 6 sur un dé indique un effet bénéfique supplémentaire si le jet est réussi.
- **Combat gestalt** : Plutôt que de résoudre un combat round par round, on n'effectue qu'un seul jet de dés que le modérateur interprète.
- **Efforts de groupe** :

Actions multiples : Chaque action en plus de la première entraîne un dé de malus à toutes les actions du round.

Combats cinématographiques

- Esquive des armes à feu possible
- **Recul**
- Mouvements

IV. La Santé


La santé physique ou mentale représente une limite pour le personnage et un marqueur important pour le joueur.


La santé physique

Un personnage disposant de compétences de premiers soins dans un premier temps, puis de médecine ensuite, peut faire récupérer sa marge de réussite lors d'une opposition à la gravité de la blessure (le nombre de points de vie perdus), ce une seule fois par blessure.

Pour un mode de jeu cinématographique on peut adopter la règle optionnelle suivante : Après un combat, le personnage recouvre la moitié des points de vie perdu au cours de cet affrontement.

Normalement, la récupération naturelle se fait au rythme de 1 point par heure de repos total.

Pour simuler la fatigue  et ne pas avoir des joueurs qui passent une semaine sans une heure de sommeil et sont encore frais comme des gardons, il existe un système simple et radical : la Fatigue occasionne des pertes de points de vie. 1 point par heure de travail intensif.


Les blessures peuvent entraîner des malus 

Blessure	Effet
Perte de la 1/2 des points de vie	1 D de malus à toutes les actions physiques
Perte des 3/4 des points de vie	2 D de malus à toutes les actions physiques
0 point de vie	inconscience
Perte 1/4 des pdv en un coup	blessure grave
Perte 1/2 des points de vie en un coup	blessure critique
1/4 des points de vie en négatif :	- 1 point de vie par tour
La moitié des points de vie en négatif	Mort

Une blessure grave signifie qu'une partie de l'anatomie a été touchée. En plus des malus du à la perte de points de vie s'il y a lieu, le personnage aura 1D de malus à ses actions physiques impliquant cette partie du corps.

Une blessure critique est traitée comme une blessure grave mais implique la perte de cette partie de l'anatomie. Cela occasionne en plus de la perte de point de vie, le gain d'un défaut supplémentaire qui lui correspond (ex: boiteux, balafré etc...) Ce défaut ne peut être perdu qu'après une longue période et en déployant d'importants moyens.

La santé mentale

Le nombre de points de psy représente aussi l'équilibre psychique  du personnage.



Le système de gestion de santé mentale du JDR *l'Appel de Cthulhu*

Blessure	Effet
Perte de la 1/2 des points de psy	1 D de malus à toutes les actions mentales
Perte des 3/4 des points de psy	2 D de malus à toutes les actions mentales
0 point de psy	Inconscience
La moitié des points de psy en négatif	Mort
Perte 1/4 des points de psy en une seule fois	Traumatisme grave
Perte 1/2 des points de psy en une seule fois	Traumatisme critique



En construction

Les Drogues

V. Les pouvoirs étranges

La part des ténèbres

VI. L'expérience