

CONVERSION RAPIDE du d100

Pour convertir les PNJ et les Monstres (fiche de PNJ/Monstre)

La PER est inutile; conversion directe des compétences ET des armes !!!

1 Caractéristiques

Recopiez les Caractéristiques et calculez les **modificateurs** à l'aide du *tableau A*.

Pour les P.N.J. seulement :

Reportez les scores dans les **Jets correspondants** (Réflexes, Endurance, Chance, et, pour les humains, Idée et Culture G.)

Réflexes est augmenté de +2 **si Esquive ≥ 75%** et de +1 **si Esquive ≥ 50%** (s'il y a une Compétence Esquive).

2 Scores associés

- reportez simplement les **Points de Vie** et de **Magie** dans la case correspondante.

Pour les P.N.J. :

- reportez la **SAN**

- reportez le **pourcentage du Mythe**

- **Vitesse** = 9m

Pour les Monstres :

- reportez la **Perte de SAN** occasionnée

- à partir de la TAI, calculez l'**Echelle** et la **Masse** (*tableau C*)

- reportez la **Vitesse** (d100 = d20 ici).

Tableau A

Caract.	Modif.
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
= (pair-10) / 2	

- **Bonus aux Dommages** = moyenne des modif. de FOR et TAI (arrondi supérieur)

Ex. -1 et +4: $(-1+4) / 2 = 1,5$ arrondi à 2.

- **Défense** de base 14 [bonus +1 si vous le voulez plus résistant].

Les cases voisines se remplissent facilement (**Protection** = d100 Armure).

3 Compétences

Le calcul se fait directement et très simplement: **(pourcentage / 10) x 2 - 6**

Vous pouvez également utiliser le *tableau B*.

Ex. T.O.C. (au hasard ☺) 65%. Calcul : $6.5 \times 2 = 13$ et $13 - 6 = +7$.

> Les **[crochets]** vous indiquent comment remplir la case s'il n'y a rien sur la fiche d100.

Le tableau ci-dessous vous donne les modifications par rapport à la version d100.

Tableau B

d100	Modif.
100%	+14
95%	+13
90%	+12
85%	+11
80%	+10
75%	+9
70%	+8
65%	+7
60%	+6
55%	+5
50%	+4
45%	+3
40%	+2
35%	+1
30%	+0
25%	-1
20%	-2
15%	-3
10%	-4
5%	-5
0%	-6

d100 version 4	d100 version 5.5	d20d100
Camouflage	Dissimulation	Dissimuler
Dessiner une Carte	Navigation	S'Orienter
Discretion		Dépl. Silencieux
Diagnostiquer /Soigner Maladie/Empoison.	Médecine	Médecine
Discussion/Eloquence	Persuasion	Eloquence
—		Intimidation
T.O.C.		T.O.C. [et Observer]

4 Armes

- Calculez les modificateurs **Armes de Contact** et **Armes à Distances** comme indiqué.

- Remplissez directement le tableau des armes en vous aidant de la fiche *Armes.pdf*.

Le calcul est le même: *Revolver 40%. Résultat: $4 \times 2 = 8$ et $8 - 6 = +2$.*

Pour les Monstres :

Notez le calcul de la **Lutte**
(à faire au cas où...)

ATTENTION: si une Compétence en arme atteint **100%** et que le Modificateur « Armes de Contact » ou « Armes à Distance » est supérieur, recopiez ce dernier.

Tableau C

Taille	TAI	Echelle	Masse	EXEMPLE
Infime	1	+8	-16	<i>Abeille, Grande-Race nouvelle</i>
Minuscule	1	+4	-12	<i>Crapaud, Insecte de Shaggai, Vampire de Feu</i>
Très petite	1	+2	-8	<i>Chat, Rat, Chose-Rat</i>
Petite	2 à 7	+1	-4	<i>Serpent, Chien, Quachil Uttaus</i>
Moyenne	8-18	+0	+0	<i>Homme, Lion, Loup, Byakhee</i>
Grande	19-29	-1	+4	<i>Ours, Cheval, Crocodile, Larve Amorphe</i>
Très Grande	30 à 69	-2	+8	<i>Eléphant, Buffle, Dagon, Polype Volant</i>
Gigantesque	70 à 199	-4	+12	<i>Ithaqua, Abhoth</i>
Colossale	200 et plus	-8	+16	<i>Azathoth, Cthulhu</i>