

CONVERSION COMPLETE du d100

Pour convertir les PJ ou les PNJ de remplacement (fiche d'investigateur)

Nécessite de créer la PER; conversion directe des compétences !!!

1 Caractéristiques

- Recopiez-les. Il vous faut cependant **trouver un score de PERception**. (équilibrez le personnage ou tenez compte des compétences T.O.C., Ecouter, Psychologie).
- Calculez les **modificateurs** à l'aide du *tableau A*.
- Reportez les scores dans les **Jets correspondants** (Réflexes, Endurance, Idée, Chance 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** dans « PV max », entourez ce score, puis calculez les **Seuils**: **PV/2 (arrondi inférieur) pour (-3) ; ce dernier score /2 (arrondi inférieur) pour (-6)**. Notez-les d'une barre oblique dans la zone des points de vie.
Ex. PV = 11: 11/2 arrondi = 5 et 5/2 arrondi = 2. Résultats : (-3) 5 (-6) 2.

- reportez les **PM** (= POU), le **pourcentage du Mythe** et la **SAN**.
- **Vitesse** = 9 m; **Echelle** et **Masse** : néant
- **Modificateur 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 2*.
Ex. T.O.C. (au hasard ☺) 65%. Calcul : 6.5 x 2 = 13 et 13 - 6 = +7.

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

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 Compétences de Combat

- Le calcul est le même: *Revolver 40%. Résultat: 4 x 2 = 8 et 8 - 6 = +2.*
Le tableau suivant vous donne la compétence d100 à utiliser pour la conversion. Si elle ne figure pas sur la fiche originelle, calculez-là à l'aide de la colonne « **sinon** ».
La dernière colonne (**professionnel**) donne le calcul avec le **Trait 'Maniement'** correspondant.
Si un pourcentage en arme est supérieur à un autre dans la même catégorie, songez au **Trait 'Spécialité'** !

d20d100	Compétences d100	sinon	sinon (pro)
Lutte	Lutte	FOR	
Boxe	Moyenne Poings, Tête, Pieds...	FOR+PER-2	
Armes de Contact	Moyenne Couteau, Matraque...	FOR+PER-2	FOR+PER+2
Armes de Jet	Lancer	DEX+PER-1	DEX+PER+3
Revolver	(nom du revolver ou calibre)	DEX+PER-2	DEX+PER+2
Fusil	(nom de l'arme)	DEX+PER-1	DEX+PER+3
Mitraillette	(nom de l'arme)	DEX+PER-3	DEX+PER+1

Bien sûr, tous les scores de la fiche (Compétences, Jets, Compétences de Combat) sont modifiables à votre guise.

Dernière étape: remplir le tableau d'armes à l'aide de la **fiche Armes_1920.pdf**.

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

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