

v.6.Luna

Parce que la version 6 est bien ! Et parce qu'il est toujours possible de faire mieux! Voici les règles v6, Made In Luna, vous trouverez les fiches perso prenant en compte les modifications de règles que j'apporte en fin du document.

1 - Les Caractéristiques & attributs :

a - Marre des créations de personnage avec des caractéristiques aléatoire ?

Afin de mieux coller au concept de votre personnage que vous souhaitez créer, je vous propose d'abandonner le système aléatoire de tirage de caractéristiques.

En mode Lovecraftien :

Répartir **100 points** dans les 8 caractéristiques de leur personnages. C'est une moyenne à 12.5.

Pour les non matheux, il s'agit de leur expliquer qu'ils ont toutes les caractéristiques à 10 et qu'ils leur reste 20 points à répartir avec l'opportunité de baisser quelques unes pour gagner quelques points!

En mode Investigation Occulte :

Je donne **105 points** de caractéristiques. Moyenne à 13.125.

En mode Pulp :

Je donne **110 points** à répartir. Moyenne à 13.75.

b - Le complexe de la caractéristique Taille!

J'ai toujours trouvé inutile de demander des jets de **Taille** aux investigateur. La Taille c'est à la fois la corpulence et la capacité à se mouvoir, c'est finalement un peu trop à cheval entre la **Dextérité** et la **Constitution**. (Enfin, je dit Dextérité, c'est dans le cas de figure où vous l'interprétez au sens large comme le suggère l'attribut agilité!) Cette caractéristique qui avait le cul entre deux chaises peut toujours être remplacée par les autres caractéristiques quelque soit la situation! D'où sa suppression, néanmoins comme c'est sympas de savoir qu'elle est la corpulence de l'investigateur et que ça peut être utile dans certain cas de règles précises. Et bien dans ce cas j'utilise la **Constitution** en lieu est place.

PV = Con

Le calcul des points de vie est aussi simplifié, vue qu'il est égal à la constitution. Vous allez me dire, attention aux grossbills qui vont certainement optimiser afin d'avoir un perso résistant! Et bien plusieurs arguments vont à l'encontre. Avec une répartition de points, l'ancien calcul n'empêche pas les optimisateurs d'avoir plein de PV et d'autre part les créatures du mythe ou les armes font souvent bien assez de dommages!

c - Une nouvelle caractéristique : Sensibilité

Il ma toujours parut étrange qu'il n'y ai aucune caractéristiques basé sur les cinq sens. La perception en bref! Et bien voici la **Sensibilité**! Disons qu'il est important que les investigateurs n'aient pas trop les sens dans les choux lors des intrigues, alors cette caractéristique aurais pour valeurs minimale 6 et maximale 18.

D'autre part, elle remplace la Taille dans les calculs des bonus aux dommages! Ainsi on définit afin de faire plus mal au corps à corps, qu'il consiste de mieux viser que de frapper fort! D'autant qu'on peut aussi du coup gérer un système de bonus aux dommages a distance!

d - Les Attributs

J'ai un peu réorganisé tout cela, il y avais, me semble t'il, certaines incohérences de liens entre les Caractéristiques et les Attributs! Donc voici les nouveaux attributs :

CHA : Prestance	CON : Endurance
DEX : Agilité	FOR : Puissance
SEN : Intuition	EDU : Connaissance
INT : Logique	POU : Volonté

2 - Compétences :

a - Pas pratiques les sciences!

Pour dire vrai, presque aucun de mes joueurs n'as été fichu de ranger de manière intuitive les sciences qui les intéressaient dans les bonnes rubriques scientifiques! Et c'est sans compter un autre problème, le plupart des joueurs se sont aussi plaints qu'il était plus facile de choisir des compétences scientifiques pour son personnage lorsqu'on as une liste sous les yeux.

Par conséquent j'ai fais une liste des matières scientifiques les plus usuelles et laissé quelques lignes libres afin de compléter ce qui pourrais manquer au personnage!

b - Ajout de compétences

Vous noterez certainement que certaines compétences on été ajoutées, comme Séduction, Esquive ou Contrefaçon. Toujours dans un soucis de donner des idées de répartition aux joueurs mais aussi dans un soucis de game-play. Vous pouvez toujours supprimer les compétences qui vous gêne.

Ex : Je trouve qu'il y a toujours des cas de figure où l'esquive est intéressante à utiliser. Ce sont des situations où ni l'athlétisme ni de corps à corps peuvent suppléer a la résolution de l'action.

c - Suppression du Contact & Ressources.

Plusieurs problèmes se posais à l'utilisation de ce genre de compétence, et j'ai préféré au final les fusionner avec le Crédit. En effet il n'était pas logique de faire un test de Ressources pour voir si l'on as assez d'argent pour s'acheter un billet de train, et en cas d'échec, juste après faire un nouveau test pour voir si l'on peut s'acheter une voiture. Réussir seulement le second test est paradoxale! Le même genre de problème peut se posé avec la notion de contacts, finalement il est plus simple de la fusionner avec le Crédit.

d - Cercle d'influence et Crédit

Afin de déterminer le nombre de Cercles d'influence du personnage prenez la dizaine de la compétence Crédit, cela vous indique combien de cercle d'influence le personnage est capable d'entretenir. Si cela vous parais trop, et bien vous pouvez toujours diviser par deux le nombres de cercles, etc.

e - Répartition de point de compétences

Faite comme à votre convenance, habituellement je donne : **20xEdu** dans le professionnel, et **20xInt** dans tout le reste.

3 - Impact & Précision

Un nouveau bonus aux dommage, cette fois-ci à distance : **le bonus de précision**. Il n'est a appliqué qu'au premier tir lors des rafales.

Impact = FOR+SEN Précision = SEN+DEX

Tableau des nouveaux Impacts et Précisions:

Une valeur fixe fluidifie les scènes d'action en réduisant le nombre de jets de Dés :

16-17 = -1	30-33 = +3
18-21 = 0	34-38 = +4
22-25 = +1	39-43 = +5
26-29 = +2	44-49 = +6

4 - Les Stimulus

J'ai intégré un système tout droit sorti d'*Unknown Armie*. Bien entendu à la différence de ce jeu, il s'agit principalement d'un guide roleplay afin de mieux définir les traits de personnalités de l'investigateur. Cela débouche souvent sur des enchaînements de situation fort intéressantes! Il s'agit donc de déterminer en quel situation le personnage ressent de la colère, de la peur ou l'envie d'aider!

a - Rage

C'est toute situation qui met en colère votre personnage. Ce qui peut le pousser à bout. Ce qu'il ne tolère pas ou supporte mal!

b - Peur

C'est ce qui le terrifie au plus profond de lui.

c - Noblesse

C'est ce qui le pousserais à faire une bonne action. Ce peut être une action égoïste ou bien altruiste. Cela définit ce qui fait aller de l'avant au personnage!

5 - une localisation simplifiée

Et bien en cas de besoin j'ai toujours une copie de cette feuille de localisation fort utile pour vérifier si les plombs touchent le gilet pare-balle ou des parties plus tendres de l'investigateur :

6 - Les Jets de Dés

J'ai aussi modifié certaines règles concernant les jets de Dés, c'est pratique surtout pour les spéciaux. Le nouveau système et celui-la se valent largement., c'est plus une question de choix personnel.

a - Faire une différence entre plusieurs réussites normales

En cas de réussite normale celui qui a la meilleure réussite est celui qui a fait le meilleur score au dés! Donc plus de calculs compliqués de marge à effectuer pour comparer les résultats. Finalement plus on est compétent plus on peut faire une grande réussite!

b - Les Spéciaux

Les **doubles** sur le résultat des Dés sont considérés comme des réussites ou des échecs spéciaux. Cela permet d'avoir une notion d'échec spécial. Plus on est compétent plus on a de chance que nos spéciaux soit des réussites!

c - Les critiques

Deux chance sur 100 de faire des critiques est peut être plus réaliste mais cela me paraissait trop pauvre pour donner du plaisir aux scènes d'action. Par conséquent j'ai réintroduit la précédentes versions règles concernant les critiques. Cela compense le fait que les spéciaux sont moins faciles à faire par une plus grande marge de critiques. Donc **01 à 05** est une réussite critique, et **96 à 100** est un échec critique.

7 - Les Fiches personnages :

Pour l'appel de **Cthulhu** classique 1920 :

<http://yuukai.free.fr/Ficheperso/Cthulhu/AppeldeCthulhuV6Luna.pdf>

Pour du **Delta Green** :

<http://yuukai.free.fr/Ficheperso/Delta%20Green/DeltaGreen-FichePerso-LunaVersion.pdf>

