

GN Junk-town

Guide de conversion 2019-2020

Table des matières

Introduction.....	1
Les nouveautés de 2020.....	1
Les points d'expériences.....	2
Nouveau système de S.P.E.C.I.A.L.....	2
Les Expertises à plusieurs niveaux.....	2
Conversion de personnage 2019 -> 2020.....	2
S.P.E.C.I.A.L.....	3
Points S.P.E.C.I.A.L additionnels.....	5
Expertises.....	5
Points d'expériences restants.....	6
Points de vie.....	7
Simulation de conversion de personnage.....	7
Le personnage en 2019.....	7
La conversion 2019 -> 2020.....	9
Les S.P.E.C.I.A.L.....	9
Les points S.P.E.C.I.A.L additionnels.....	10
Les expertises.....	11
Points d'expérience.....	11
Les points de vie.....	12
Le personnage en 2020.....	12

Introduction

L'édition 2020 du Grandeur Nature Junk-Town propose un système de règle révisé qui offre une plus grande variété de progression aux joueurs. Pour la majorité des cas, votre expérience en-jeu restera la même. Seulement la manière de calculer les S.P.E.C.I.A.L et les expertises change.

Ce guide vous expliquera comment transformer votre personnage des éditions précédentes pour être compatible au nouveau système de cette année. Nous vous conseillons de le faire pour rendre votre prochaine inscription plus rapide. Ce guide as été écrit pour ne laisser aucun sous-entendu dans les règles et les étapes de conversions, d'où sa longueur. Malgré cela, la conversion de votre personnage devrait prendre environ 10 à 15 minutes.

Les nouveautés de 2020

Voici les grandes lignes du nouveau système 2020. Pour plus d'information, veuillez consulter le livre de création de personnage disponible sur notre site web (<http://gnjunktown.net>) ou le groupe Facebook.

Les points d'expériences

Dans les versions précédentes, un personnage recevait un nombre fixe de point d'expérience par partie et devait l'assigner soit à un S.P.E.C.I.A.L ou une expertise.

Dans la version 2020, un personnage reçoit 2 points de S.P.E.C.I.A.L et 1 point d'expertise par partie. Ceux-ci doivent être assigné à l'inscription.

Nouveau système de S.P.E.C.I.A.L

Dans les versions précédentes, un personnage avait ou n'avait pas un S.P.E.C.I.A.L. Donc, la case sur la feuille de personnage était vide ou avait un crochet. Certaines races empêchaient d'assigner un point dans certains S.P.E.C.I.A.L.

Dans la version 2020, chaque S.P.E.C.I.A.L ont une valeur numérique entre 1 et 10. Sur la feuille de personnage, ceux-ci ont une échelle dont chaque case représentent un nombre de 1 à 10. Certaines races forcent une condition spécifique pour chacun d'entres eux.

Les Expertises à plusieurs niveaux

Dans les versions précédentes, un personnage avait ou n'avait pas une expertise. Certains demandaient d'avoir un ou plusieurs S.P.E.C.I.A.L spécifiques.

Dans la version 2020, certaines expertises ont plusieurs niveaux. Certains demandent d'avoir un ou plusieurs S.P.E.C.I.A.L à un niveau spécifique.

Par exemple, L'expertise "Crochetage Niveau 1" requiert 3 de "Perception" et 3 "Agilité". Le personnage doit avoir les 2 S.P.E.C.I.A.L à 3 ou plus haut pour avoir le droit de mettre un point d'expertise dans celle-ci.

Conversion de personnage 2019 -> 2020

Les étapes ci-bas vous permet de convertir votre personnage existant au nouveau système.

Veillez suivre les étapes en ordres. Si vous souhaitez faire un nouveau personnage, veuillez suivre le document "Création de personnage 2020" disponible sur notre site web.

L'équipe d'animation fera une conversion partielle de chaque personnages. Les étapes qui ne seront pas fait par l'équipe d'animation seront faites avec vous à votre prochaine partie.

Vous seriez amené à changer les mêmes valeurs à plusieurs reprises durant cette conversion. Il est donc recommandé de prendre des notes sur une autre feuille avant d'appliquer les valeurs finaux sur votre feuille de personnage.

Une simulation de conversion est présente dans ce document, plus loin, pour clarifier le processus. Si vous avez toujours des questions, contactez l'équipe d'animation.

S.P.E.C.I.A.L

L'équipe d'animation fera cette étape lors de la conversion automatique

Veillez prendre note de chaque lignes qui s'applique à votre personnage.

1. Tous les S.P.E.C.I.A.L commencent à 1.

2. Si vous êtes une goule:

- i. Votre valeur de Charisme (C) est de 1 .
- ii. Votre valeur d'Agilité (A) ne peut dépasser 3 sauf si une autre ligne indique le contraire.

3. Si vous êtes un synth:

- i. Votre valeur d'Intelligence (I) est de 5.
- ii. Votre valeur de Chance (L) ne peut dépasser 3 sauf si une autre ligne indique le contraire.

4. Si vous êtes un mutant:

- i. Votre valeur de Force (S) est de 5.
- ii. Votre valeur d'Endurance (E) est de 5.

5. Si vous aviez l'attribut Force (S)

- i. Votre valeur de Force (F) est de 3.

6. Si vous aviez l'attribut Perception (P)

- i. Votre valeur de Perception (P) est de 3.

7. Si vous aviez l'attribut Endurance (E)

- i. Votre valeur d'Endurance (E) est de 3.

8. Si vous aviez l'attribut Charisme (C)

- i. Votre valeur de Charisme (C) est de 3.

9. Si vous aviez l'attribut Intelligence (I)

- i. Votre valeur d'Intelligence (I) est de 3.

10. Si vous aviez l'attribut Agilité (A)

- i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 3.

11. Si vous aviez l'attribut Chance (L)

- i. Votre valeur de Chance (L) est de 3.

12. Si vous aviez l'expertise "Armes à Feu", "Lancer" ou "Armes à Distance"

- i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 3.

13. Si vous aviez l'expertise "Mêlée"

- i. Votre valeur de Force (S) est de 3.

14. Si vous aviez l'expertise "Crochetage"

- i. Votre valeur de Perception (P) est de 5.
- ii. Votre valeur d'Agilité (A) est de 5.

15. Si vous aviez l'expertise "Hacker"

- i. Votre valeur d'Intelligence (I) est de 5.

16. Si vous aviez l'expertise "Interrogatoire / Torture"

- i. Votre valeur de Charisme (C) est de 2.
- ii. Votre valeur de Chance (L) est de 2.

17. Si vous aviez l'expertise "Scientifique"

- i. Votre valeur d'Intelligence (I) est de 6.

18. Si vous aviez l'expertise "Mécanicien"

- i. Votre valeur d'Intelligence (I) est de 6.

19. Si vous aviez l'expertise "Artificier"

- i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 4.

20. Si vous aviez l'expertise "Médecin"

- i. Votre valeur de Perception (P) est de 3.
- ii. Votre valeur d'Intelligence (I) est de 3.

21. Si vous aviez l'expertise "Marchand"

- i. Votre valeur de Charisme (C) est de 5.

22. Si vous aviez l'expertise "Prospecteur"

- i. Votre valeur de Perception (P) est de 3.
- ii. Votre valeur de Chance (L) est de 3.

Une fois que vous avez pris note de chaque déclaration affectant votre personnage, gardez la plus haute valeur de chaque S.P.E.C.I.A.L **même si ceux-ci dépassent la limite liée à votre race**. Ces valeurs-ci sont donc vos nouveaux S.P.E.C.I.A.L.

Points S.P.E.C.I.A.L additionnels

L'équipe d'animation ne fera pas cette étape lors de la conversion automatique

Par la suite, soustrayez toutes les valeurs de vos S.P.E.C.I.A.L à 21.

Le résultat de l'équation ci-haut représente le nombre de points S.P.E.C.I.A.L supplémentaires que vous pouvez assigner à votre choix. Si le résultat est de 0 ou négatif, vous n'avez pas de points supplémentaires à assigner. Veuillez garder les déclarations suivantes en tête:

- **Le maximum de points dans un S.P.E.C.I.A.L est de 9.**
 - Le 10e point ne peut être donné que par l'équipe d'animation.
- **Si vous êtes une goule**
 - Le maximum de l'attribut Charisme (C) est 1.
 - Le maximum de l'attribut Agilité (A) est 3.
- **Si vous êtes un synth**
 - Le maximum de l'attribut Chance (L) est 3.

Expertises

L'équipe d'animation fera cette étape lors de la conversion automatique

Veillez suivre les déclarations suivantes et faire les modifications à votre personnage tel qu'indiqué.

- 1. Si vous aviez l'expertise "Armes à Feu"**
 - i. Vous avez l'expertise "Armes à Feu".
- 2. Si vous aviez l'expertise "Mêlée"**
 - i. Vous avez l'expertise "Mêlée" de niveau 1.
- 3. Si vous aviez l'expertise "Armes à Distance"**
 - i. Vous avez l'expertise "Armes à Distance".
- 4. Si vous aviez l'expertise "Lancer"**
 - i. Vous avez l'expertise "Lancer".
- 5. Si vous aviez l'expertise "Crochetage"**
 - i. Vous avez l'expertise "Crochetage" de niveau 2.
- 6. Si vous aviez l'expertise "Hacker"**
 - i. Vous avez l'expertise "Hacker" de niveau 2.
- 7. Si vous aviez l'expertise "Assassinat"**
 - i. Vous avez l'expertise "Assassinat".
- 8. Si vous aviez l'expertise "Interrogatoire / Torture"**
 - i. Vous avez l'expertise "Interrogatoire / Torture" de niveau 1.
- 9. Si vous aviez l'expertise "Scientifique"**
 - i. Vous avez l'expertise "Scientifique" de niveau 2.
- 10. Si vous aviez l'expertise "Mécanicien"**
 - i. Vous avez l'expertise "Mécanicien" de niveau 2.
- 11. Si vous aviez l'expertise "Artificier"**
 - i. Vous avez l'expertise "Artificier" de niveau 1.
- 12. Si vous aviez l'expertise "Médecin"**
 - i. Vous avez l'expertise "Médecin" de niveau 1.

13. Si vous aviez l'expertise "Premiers Soins"

- i. Vous avez l'expertise "Premiers Soins".

14. Si vous aviez l'expertise "Marchand"

- i. Vous avez l'expertise "Marchand".

15. Si vous aviez l'expertise "Prospecteur"

- i. Vous avez l'expertise "Prospecteur".

Points d'expériences restants

L'équipe d'animation ne fera pas cette étape lors de la conversion automatique

Il se pourrait que votre personnage ai des points d'expériences restants que vous n'avez pas utilisé. Vous devez les utiliser maintenant. Ceux-ci sont converti de manière suivant:

1. Pour chaque point d'expérience que vous n'avez pas utilisé

- i. Vous recevez 2 points à assigner dans vos S.P.E.C.I.A.L.
- ii. Vous recevez 1 point à assigner dans vos expertises.

2. Pour chaque tranche de 3 points d'expérience que vous n'avez pas utilisé

- i. Vous recevez 1 point de destin.

Assignez les points de S.P.E.C.I.A.L et d'expertises comme vous le voulez tant que les règles lié à votre race et les prérequis des expertises sont suivi.

Points de vie

L'équipe d'animation ne fera pas cette étape lors de la conversion automatique

Tous les personnages ont 3 points de vie. (excluant votre armure, si vous en avez une)

Si vous avez au moins 5 points d'Endurance (E), vous avez 1 point de vie supplémentaire.

C'est tout! Votre personnage est maintenant converti aux règles de Junk-Town 2020!

Simulation de conversion de personnage

Voici un exemple de conversion de personnage. Celui-ci est fictif et créer dans l'unique but de ce document. Voici Bobby Pinne, un humain qui est devenu goule à travers son aventure.

(D'où la raison d'avoir le S.P.E.C.I.A.L Charisme et Agilité)

Le personnage en 2019

Nom du personnage	Bobby Pinne
Race	Goule
PX Restants	3
Points de Destin	2
Points de vie	3

Force	Perception	Endurance	Charisme	Intelligence	Agilité	Chance
	X		X		X	

Armes à feu	X	Mêlée		Lancer	
Armes à Distance		Crochetage	X	Hacker	
Assassinat		Interrogatoire		Scientifique	
Mécanicien		Artificier	X	Médecin	
Premier Soins	X	Marchand		Prospecteur	X

La conversion 2019 -> 2020

Voici comment Bobby Pinne serait converti pour l'édition 2020 de Junk-Town.

Les S.P.E.C.I.A.L

Basé sur la feuille de personnage de 2019 et la liste de déclarations se trouvant dans la section "S.P.E.C.I.A.L" plus haut, voici les déclarations qui affectent Bobby Pinne:

- 1. Tous les S.P.E.C.I.A.L commencent à 1.**
- 2. Si vous êtes une goule:**
 - i. Votre valeur de Charisme (C) est de 1.
 - ii. Votre valeur d'Agilité (A) ne peut dépasser 3 sauf si une autre ligne indique le contraire.
- 3. Si vous aviez l'attribut Perception (P)**
 - i. Votre valeur de Perception (P) est de 3.
- 4. Si vous aviez l'attribut Charisme (C)**
 - i. Votre valeur de Charisme (C) est de 3.
- 5. Si vous aviez l'attribut Agilité (A)**
 - i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 3.
- 6. Si vous aviez l'expertise "Armes à Feu", "Lancer" ou "Armes à Distance"**
 - i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 3.
- 7. Si vous aviez l'expertise "Crochetage"**
 - i. Votre valeur de Perception (P) est de 5.
 - ii. Votre valeur d'Agilité (A) est de 5.
- 8. Si vous aviez l'expertise "Artificier"**
 - i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 4.
- 9. Si vous aviez l'expertise "Prospecteur"**
 - i. Votre valeur de Perception (P) est de 3.
 - ii. Votre valeur de Chance (L) est de 3.

Par la suite, nous devons garder une déclaration pour chaque S.P.E.C.I.A.L qui donnera la plus grande valeur.

Par exemple, nous avons 5 déclarations affectant notre valeur d'agilité:

1. Si vous êtes une goule:

- i. Votre valeur d'Agilité (A) ne peut dépasser 3 sauf si une autre ligne indique le contraire.

2. Si vous aviez l'attribut Agilité (A)

- i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 3.

3. Si vous aviez l'expertise "Armes à Feu", "Lancer" ou "Armes à Distance"

- i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 3.

4. Si vous aviez l'expertise "Crochetage"

- i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 5.

5. Si vous aviez l'expertise "Artificier"

- i. Votre valeur d'Agilité (A) est de 4.

Même si être une goule limite le nombre de points dans le S.P.E.C.I.A.L agilité (A), nous allons garder la déclaration "Votre valeur d'agilité (A) est de 5." car c'est la valeur la plus haute.

En suivant cette méthode, Bobby Pinne aura les S.P.E.C.I.A.L suivants:

Force	Perception	Endurance	Charisme	Intelligence	Agilité	Chance
1	5	1	3	1	5	3

Les points S.P.E.C.I.A.L additionnels

Ensuite, nous allons soustraire toutes les valeurs S.P.E.C.I.A.L à 21.

$$21 - 1 - 5 - 1 - 3 - 1 - 5 - 3 = 2$$

Bobby as donc 2 points de plus à mettre dans ces S.P.E.C.I.A.L. Il décide de les assigner à intelligence (I). À la fin de cette étape, Bobby Pinne as donc:

Force	Perception	Endurance	Charisme	Intelligence	Agilité	Chance
1	5	1	3	3 (1+2)	5	3

Les expertises

Basé sur la feuille de personnage de 2019 et la liste de déclarations se trouvant dans la section "Expertises" plus haut, voici les déclarations qui affectent Bobby Pinne:

1. **Si vous aviez l'expertise "Armes à Feu"**
 - i. Vous avez l'expertise "Armes à Feu".
2. **Si vous aviez l'expertise "Crochetage"**
 - i. Vous avez l'expertise "Crochetage" de niveau 2.
3. **Si vous aviez l'expertise "Artificier"**
 - i. Vous avez l'expertise "Artificier" de niveau 1.
4. **Si vous aviez l'expertise "Premiers Soins"**
 - i. Vous avez l'expertise "Premiers Soins".
5. **Si vous aviez l'expertise "Prospecteur"**
 - i. Vous avez l'expertise "Prospecteur".

Avec ces déclarations-ci, Bobby Pinne aura donc les expertises suivantes:

Armes à feu	1	Mêlée		Lancer	
Armes à Distance		Crochetage	2	Hacker	
Assassinat		Interrogatoire		Scientifique	
Mécanicien		Artificier	1	Médecin	
Premier Soins	1	Marchand		Prospecteur	1

Points d'expérience

Bobby Pinne as 3 point d'expérience qu'il n'as pas utilisé dans le passé. Il as donc droit à assigner 6 points de S.P.E.C.I.A.L et 3 point d'expertise supplémentaire. Celui-ci décide d'augmenter son intelligence (I) de 4 points et sa perception (P) de 2 points. Ces S.P.E.C.I.A.L sont donc rendu à:

Force	Perception	Endurance	Charisme	Intelligence	Agilité	Chance
1	7 (5+2)	1	3	7 (3+4)	5	3

Pour ces 3 points d'expertises, Bobby prends 3 niveaux de Médecine car il as assez de perception (7) et d'intelligence (7). Ces expertises seront donc les suivantes:

Armes à feu	1	Mêlée		Lancer	
Armes à Distance		Crochetage	2	Hacker	
Assassinat		Interrogatoire		Scientifique	
Mécanicien		Artificier	1	Médecin	3 (0+3)
Premier Soins	1	Marchand		Prospecteur	1

Parce que Bobby as 3 points d'expériences supplémentaires, il reçoit aussi 1 point de destin.

Points de Destin	3 (2+1)
-------------------------	---------

Les points de vie

Bobby Pinne commencera avec 3 points de vie car il n'as pas assez d'endurance (E) pour en recevoir un supplémentaire.

Le personnage en 2020

Voici la feuille de personnage de Bobby Pinne en 2020:

Nom du personnage	Bobby Pinne
Race	Goule
PX Restants	0
Points de Destin	3
Points de vie	3

Force	Perception	Endurance	Charisme	Intelligence	Agilité	Chance
1	7	1	3	7	5	3

Armes à feu	1	Mêlée		Lancer	
Armes à Distance		Crochetage	2	Hacker	
Assassinat		Interrogatoire		Scientifique	
Mécanicien		Artificier	1	Médecin	3
Premier Soins	1	Marchand		Prospecteur	1

Bobby est maintenant prêt pour participer à Junk-Town 2020!