

## Personnages joueurs

Chaque joueur commence avec trois Blessures et trois points d'Énergie. Il choisit aussi trois Progressions, qui seront immuables et appelées des Signatures, pour définir son personnage.

### Avantages

Les avantages permettent de lancer trois dés au lieu de deux, donc d'avoir de meilleures chances de réussite! Chaque avantage doit être limité à un type de tâche, mais sinon est laissé à l'imagination.

#### *Exemples d'avantages*

*Force, rapidité, endurance, réflexion, perception, volonté, charisme, discrétion, déplacement, recherche, marchandage, navigation, un pouvoir, un type de combat, d'artisanat ou un métier.*

### Points d'expérience

#### **Intrusion**

À tout moment, le MJ peut imposer une situation à un joueur pour faire avancer l'histoire en lui donnant de l'expérience pour compenser. Le joueur peut refuser l'intrusion en dépensant un de ses propres points d'expérience. S'il accepte l'intrusion, le MJ lui donne 2 points d'expérience, mais il doit donner un de ces points à un autre joueur de son choix!

#### **Événements**

Pour signifier les points marquants de l'histoire, les découvertes et la résolution de situations, le MJ donne de 1 à 3 points d'expérience à chaque joueur selon l'importance de l'événement.

Les joueurs peuvent dépenser leurs points d'expérience en tout temps.

#### **1 point d'expérience**

- Faire relancer n'importe quel dé. Le meilleur résultat (au choix du joueur qui relance le dé) est utilisé.
- Refuser une intrusion. Cette intrusion n'a aucun effet, mais ne donne pas d'expérience non plus.

#### **2 points d'expérience**

- Avantage temporaire (une journée en jeu).

#### **3 points d'expérience**

- Familiarité (avantage avec un objet, une créature, ou pour une tâche limitée à un endroit).
- Bénéfice à long terme : trésor, contact, monture, véhicule, laissez-passer, titre, propriété, etc.

#### **4 points d'expérience**

- Progression.

### **Progression**

En plus de leurs trois Signatures de départ, les personnages peuvent progresser en jeu jusqu'à sept fois. Ensuite, les progressions existantes peuvent être remplacées pour 4 points d'expérience chacune. Chaque progression augmente de 1 le maximum d'Énergie, jusqu'à un total de 10.

#### **Types de progression**

- Avantage permanent.
- Augmenter la récupération d'Énergie (+1 par jet de repos).
- Apprendre un Pouvoir.