

Signature Édition 2018 r4

Accomplir une tâche

Lancer les dés et tenter d'atteindre un résultat égal ou supérieur à la difficulté de la tâche. Le MJ décide de la difficulté et la place sur une échelle de 1 à 10. En temps normal, un joueur lance **deux** dés et choisit le meilleur résultat. Lorsque le joueur a l'avantage, il lance **trois** dés!

Normal : lancer **deux** dés à 6 faces et choisir le meilleur dé comme résultat.

Avantage : lancer **trois** dés à 6 faces et choisir le meilleur dé comme résultat.

Dés explosifs

Si le dé choisi est un 6, relancez-le. S'il tombe à nouveau sur un 6, le résultat augmente de 1! Continuez à relancer le dé tant qu'un 6 est obtenu, ou si le résultat arrive à 10 (le maximum possible).

Échec critique

Si le dé choisi est un 1, relancez-le. S'il tombe à nouveau sur un 1, la tâche échoue automatiquement et le MJ y ajoute une intrusion sans donner de points d'expérience!

Succès automatique

Lorsque la difficulté est de 0, aucun dé n'a à être lancé pour réussir. La majorité des actions sans risque ni opposition sont des succès automatiques (respirer, manger, dormir, marcher, parler...).

Échec automatique

Lorsque la difficulté va au delà de 10, la tâche est impossible à réussir. Aucun dé n'est lancé.

Action!

Les personnages font une action chacun leur tour. Une action peut inclure un déplacement sur une distance adjacente pour s'ajuster, mais sinon se résume à une tâche (et potentiellement un jet de dés).

Réaction!

Chaque fois qu'une créature ou qu'un obstacle tente d'agir contre un personnage joueur ou le met en danger, ce joueur lance les dés contre la difficulté de cet ennemi ou de cet obstacle.

Distance

La distance est le plus souvent calculée en trois unités: adjacente (1), courte (5) et longue (10).

La plupart du temps cela se traduit sur la table par ~3cm, 15cm et 30cm, mais l'important est que l'arbitrage soit constant pour les personnages joueurs et non-joueurs. Ces règles sont utilisables peu importe l'échelle, autant pour l'exploration que pour les poursuites ou les combats intergalactiques.

Portée

La difficulté pour utiliser les armes à distance augmente avec la distance. Généralement, chaque courte distance entre le tireur et sa cible augmente de 1 la difficulté du tir (doubler cette difficulté pour les objets lancés). Une cible adjacente a aussi sa difficulté augmentée de 1.

Déplacement

Une action peut être dédiée à parcourir une courte distance (difficulté 0) ou une longue distance (difficulté 4), augmentés respectivement à 4 et à 8 en terrain difficile.

La distance parcourue dépend du résultat du dé. Donc, obtenir 3 ou moins (7 ou moins en

terrain difficile) permet de parcourir une courte distance. Obtenir 3 ou moins en terrain difficile permet parcourir une distance adjacente.

Actions multiples

Il est possible de tenter plusieurs tâches dans une même action, simplement en augmentant la difficulté de chaque tâche de 2 par tâche ajoutée. l'Énergie est dépensée par tâche et non pour toute l'action.

Exemples d'actions multiples

- charger : se déplacer (+2), attaquer (+2)
- déplacer un autre personnage : le maîtriser (+2), le déplacer (+2)
- recharger son arme et l'utiliser : recharger (+2), attaquer (+2)
- se relever, sortir une arme et attaquer : se relever (+4), sortir une arme (+4), attaquer (+4)
- manifester quatre pouvoirs : pouvoir (+6), pouvoir (+6), pouvoir (+6), pouvoir (+6)

Énergie

Ces points, utilisés avant de lancer les dés, réduisent la difficulté de la tâche de 1 par point dépensé. Une tâche impossible (difficulté de plus de 10) ne peut pas être rendue 'possible' de cette façon. Par contre, une tâche 'possible' peut devenir un succès automatique avec assez d'Énergie.

Blessures

Les créatures et les obstacles mineurs sont vaincus par **une tâche réussie**. Les joueurs, les créatures et les obstacles importants doivent être **blessés trois fois (trois tâches réussies)** pour être vaincus.

Vaincu

Un personnage vaincu est inconscient, incapable de tenter des tâches et à la merci des autres, qui peuvent en disposer comme bon leur semble. Il peut se reposer et se guérir normalement.

Repos

Chaque joueur a quatre jets de repos, permettant de récupérer jusqu'à 1d6 Énergie ou de tenter une tâche de guérison pour guérir une blessure (difficulté 6). Le premier repos dure une action, le second dix minutes, le troisième une heure et le quatrième huit heures. Il faut faire les jets dans l'ordre et utiliser le dernier (huit heures) pour boucler la boucle et recommencer au premier (une action).

Aide

Un personnage joueur peut aider quelqu'un d'autre à accomplir une tâche. L'aidant est occupé pour la durée de la tâche. L'aidé obtient l'avantage (+1 si non-joueur, ou s'il avait déjà l'avantage).

Objets

Les objets rendent une tâche possible et/ou donnent un bonus de 1 ou 2 à leur utilisateur. Les objets plus puissants viennent souvent avec des inconvénients.

- **Arme Légère**: +1 pour blesser.
- **Arme Lourde**: +2 pour blesser. Requiert deux mains.
- **Armure Légère** : +1 pour résister aux blessures. -1 aux déplacements et en discrétion.
- **Armure Lourde**: +2 pour résister aux blessures. -2 aux déplacements et en discrétion.

Le Maître de Jeu (MJ)

Le MJ met en scène et décide de la difficulté des tâches et des obstacles rencontrés par les joueurs (sur une échelle de 1 à 10) ou si elles sont un succès ou un échec automatique. Le MJ distribue l'expérience, les objets et les intrusions et sert d'arbitre donc a le dernier mot sur le déroulement du jeu.

Créatures

Les créatures, comme les obstacles, sont représentés par une difficulté de 1 à 10. Leur équipement et leurs caractéristiques peuvent modifier leur difficulté. La difficulté d'une créature est définie par rapport aux joueurs vu que ce sont les joueurs qui lancent les dés (agissent et réagissent).

Exemple : créature de difficulté 3 avec une armure lourde (+2) et une arme légère (+1)

- 5 pour la blesser (armure lourde : +2 pour résister aux blessures)
- 1 pour la rattrapper ou la percevoir (armure lourde : -2 aux déplacements et à la discrétion)
- 4 pour résister à ses attaques (arme légère : +1 pour blesser)
- 3 pour tout le reste (difficulté de base)

La difficulté change selon les circonstances, généralement d'un point. Par exemple, une créature empêtrée ou plaquée au sol peut voir sa difficulté réduite de 1. La difficulté à agir et à réagir contre une créature embusquée sera, au contraire, augmentée de 1.

Aide

Une créature peut passer son tour pour augmenter de 1 la difficulté de l'action d'un allié.

Groupes

Les foules, stampedes, nuées et autres groupes de trois créatures semblables ou plus font une seule action qui affecte tout dans leur zone d'effet avec une difficulté augmentée de 2.

Chefs

Les chefs et les créatures solitaires sont souvent plus difficiles à vaincre que leurs pairs : leur difficulté de base est augmentée de 1 et il faut parfois les blesser trois fois pour les vaincre!