

# 1 Les personnages

Chaque personnage est représenté par :

- Ses caractéristiques, qui déterminent ses capacités naturelles
- Ses compétences et ses équipements qui vont l'aider à réaliser ses tâches
- Ses points de santé physique et santé mentale, qui déterminent sa capacité à encaisser les coups et le stress.

## 2 Les caractéristiques

Il y a quatre caractéristiques : la constitution, la dextérité, l'intelligence et le charisme. Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points dans chacune qui vont représenter ou se situer ses capacités.

- **CONS**: La constitution est la force physique du personnage, sa capacité à soulever des charges ou à frapper.
- **DEXT**: La dextérité représente l'adresse et l'agilité.
- **INTE**: L'intelligence est la capacité à comprendre, résoudre des problèmes et apprendre.
- **CHAR**: Le charisme est la TODO

Chaque jet d'action va nécessairement utiliser l'une des quatre caractéristiques. En cas d'ambiguïté, c'est le MJ qui détermine laquelle utiliser. Le jet d'action consiste à lancer autant de dés que le niveau de la caractéristique utilisée.

ex: pour grimper sur le toit d'un bâtiment, un personnage peut utiliser sa force ou sa dextérité, en accord avec le MJ.

## 3 Les compétences

Les compétences sont des capacités particulières dans un domaine plus ciblé. Elles sont apprises, un personnage peut en obtenir de nouvelles ou améliorer celles qu'il possède déjà. Une compétence a un niveau, ce niveau détermine le nombre de dés supplémentaires lancés lorsqu'elle est utilisée. Chaque personnage dispose de points de compétences à dépenser: il faut dépenser  $N$  points de compétences pour en faire passer une du niveau  $N-1$  à  $N$ . Il faut donc dépenser  $N*(N-1)/2$  points de compétences pour acquérir une nouvelle compétence de niveau  $N$ .

ex: avec une agilité 4 et une compétence d'escalade à 3, le personnage dispose de 7 dés pour tenter de grimper sur le toit du bâtiment.

## 4 Les équipements

Comme les compétences, les équipements procurent des bonus rattachés à une caractéristique. Un seul équipement peut être utilisé par jet. Le coût en points d'équipements est le même que pour les compétences:  $N*(N-1)/2$  pour un effet de niveau  $N$ . Un équipement peut éventuellement disposer de plusieurs bonus, mais un seul est utilisable par jet, le coût total est le cumul des coûts de chaque bonus.

Les points d'équipement représentent l'argent, le MJ indique le taux de change entre un point et la monnaie utilisée.

ex: avec une agilité à 4, une compétence escalade à 3 et une corde et baudrier DEXT+4, le personnage dispose désormais de 11 dés.

Un équipement peut disposer d'un bonus à effet permanent, qui va directement modifier l'une des caractéristiques tant que le personnage le possède. Ces bonus permanents peuvent être des malus.

ex: une très grosse pierre a un bonus de +7 en attaque et -1 permanent en DEX: lors de son utilisation, le bonus effectif est donc de +6, en revanche elle impose un -1 à tous les jets de dextérité: elle est tellement encombrante qu'elle gêne son utilisateur.

## 5 La résolution des actions

Les actions se résolvent par jet de dés à 6 faces de la manière suivante:

\* Un 1, 2, 3 ou 4 sont des échecs \* Un 5 rapporte 1 succès \* Un 6 rapporte 2 succès

Chaque dé a donc une espérance d'un demi succès.

Le nombre de dés à lancer est déterminé par: la caractéristique utilise plus éventuellement une compétence et/ou un objet qui viendront augmenter le nombre de dés enfin chaque point de blessure physique et psychologique va soustraire un dé au lancer.

### 5.1 Actions simples

Le personnage effectue son jet, totalise ses succès et indique son score au MJ qui décide si l'action est réussie.

ex: avec une agilité à 4, une compétence escalade à 3 et une corde et baudrier DEXT+4, le personnage dispose désormais de 11 dés. Il effectue son jet et n'obtient que 3 succès, trop peu au goût du MJ qui décide que le personnage chute et prends deux points de blessure. S'il fait une seconde tentative, il n'aura plus que 9 dés.

### 5.2 Action en opposition

Les deux personnages effectuent leurs jets. Le plus haut score l'emporte.

### 5.3 Combats

Il s'agit d'une action en opposition particulière, il y a un attaquant et un défenseur à chaque jet. Si le score de l'attaquant dépasse celui du défenseur, ce dernier prends l'écart des scores en points de dégâts.

Un personnage blessé lancera moins de dés, si la blessure est suffisamment grave, il est possible qu'il n'ait aucun dé à lancer pour son jet: il est trop amoindri pour pouvoir faire quoi que ce soit. Si le nombre de points de dégâts physique devient supérieur ou égal au points de vie, le personnage meurt. Si ses dégâts psychologiques dépassent sa santé mentale, il devient fou et le MJ en prends le contrôle.

