

Frost

Table of Contents

Système de jeu.....	3	Caractéristiques.....	5
Actions.....	3	Compétences.....	5
Basiques et avancées.....	3	Maîtrises.....	5
Dépendantes et interdépendantes.....	3	Altercations.....	5
Prolongées.....	3	Combats.....	5
Dénomination.....	4	Rhétoriques.....	5
Caractéristiques.....	4	Expériences.....	5
Fondamentales.....	5		

Système de jeu

Actions

Une action vas correspondre à un lancé de un ou plusieurs d6, pour cela nous allons utiliser deux paramètres, les [Caractéristiques](#), que nous abrègerons [Cc], et les [Compétences](#), que nous abrègerons [Cp]

Pour réaliser une action il faut lancer [Cc] dés, si au moins un dés obtiens un résultat égale ou inférieur à [Cp] alors le jet est réussi.

Un 1 compte toujours comme une réussite. Tout de fois, comme nous allons le voir ensuite, réussir le jet ne garanti pas de réussir l'action.

Basiques et avancées

Les actions vont posséder un niveau de réussite, qui vas être la lus grande occurrence de nombre identique dans le lancé : [Ru]

(ex : sur un jet de '1,1,6,5,4,9,6,4,2,1' le plus gros groupe de nombre identique est « 1 » avec trois occurrence, il y a donc 3 [Ru])

Si l'action est simple, par rapport à la compétence il n'y aura qu'un seul [Ru] demandé (L'occurrence minimum d'un lancé étant de 1 cette contrainte n'est alors pas pris en compte lors de la demande de jet par le maître du jeu aux joueurs).

Par contre si la tache est plus complexe, si elle demande un niveau de maîtrise dans le domaine, un certains nombre de [Ru] peut être demandé.

Le niveau de [Ru] est maxé par la compétence du joueur :

si $[Ru] > [Cp] : [Ru] = [Cp]$

Dépendantes et interdépendantes

Par moment il y a nécessité d'utiliser plusieurs compétences pour réaliser un dés. Il y a alors deux cas de figure, sois il y a une compétence principale et une ou des compétences secondaire. Sois toute les compétences sont interdépendante entre elle.

Si toute les compétences sont interdépendante entre elle alors ils faut prendre la plus faible des compétences pour le jet.

Par contre si il y a une compétences secondaire à une compétences principales le jet se fera sous la compétence principale avec un dés en moins si la compétence secondaire est inférieur à un niveau donné.

Prolongées

Il est parfois nécessaire de prendre du temps pour effectuer une tâche, dans ses cas là il faut effectuer une action dite prolongée.

Une action prolongé vas prendre un paramètre de temps supplémentaire, sois fixe, sois dépendant d'une caractéristique. Il sera noté [t] ou [t]*[Cc] si dépendants.

Une unité de temps vaut une demi-heure passé sur la tâche. Si l'action est complexe et demande un niveau de réussite il faudra que l'ensemble additionné des niveaux de

réussites obtenue durant les jets sois supérieur ou égal à $[Ru]^*[t]$.

Si l'indice de temps vaut $[t]^*[Cc]$ c'est uniquement l'indice $[t]$ qui est pris en compte pour le nombres de $[Ru]$ nécessaire.

Raté un jet durant une action prolongé entraîne un jet de rattrape de $[Cp][Cc] \rightarrow [Ru + \text{nombre de jet raté jusqu'à là}]$, en cas d'échec l'action prend fin.

Dénomination

Ainsi un lancé de dés basique sera annoté dans la suite du livre :

$[Cp][Cc]$

sois :

Math | Ana

(Mathématique sous analyse)

Un lancé de dés avancé :

$[Cp][Cc] \rightarrow [Ru]$

sois :

Math | Ana $\rightarrow 3$

(Mathématique sous analyse avec 3 niveaux de réussite requis)

Un lancé de dés avancé secondé :

$[Cp](Cps[ru])[Cc] \rightarrow [Ru]$

sois :

Math(dessin 3) | Ana $\rightarrow 3$

(Mathématique sous analyse avec 3 niveaux de réussites requis, si le joueur possède un niveau de dessin inférieur à 3 il a un dés en moins)

Un lancé de dés avancé avec plusieurs compétences :

$[Cp].[Cp][Cc] \rightarrow [Ru]$

sois :

Math, Architecture | Ana $\rightarrow 3$

(compétence la plus faible entre Mathématique et Architecture, sous analyse avec 3 niveaux de réussites requis)

Un lancé de dés prolongé avancé :

$[Cp][Cc] \rightarrow [Ru] | [t]^*[Cc]$

sois :

Math | Ana $\rightarrow 2 | 3$ demis journées * Ref

(Mathématique sous analyse durant 3 fois réflexion jet max avec 3 fois 3 fois réflexion niveaux de réussite requis, si Ref: 3, 9 jets max devant cumuler 6[Ru])

Caractéristiques

Ils existent 4 fondamentales qui vont déterminer les six caractéristiques d'un personnage.

Fondamentales

Stature

Perspicacité

Empathie

Cohérence

Caractéristiques

Puissance

Habilité

Endurance

Analyse

Réflexion

Charisme

Altercations

//

Combats

//

Rhétoriques

//

Expériences

Gain

Le gain d'expérience se fait lors de l'exécution d'actions.

Dépense

Compétences

Les compétences vont de 0 à 6, au delà le joueur obtient des niveaux de maîtrise, qui seront expliqué plus tard .

Maîtrises

Quand les joueurs possèdent une compétences à 6 ils ne peuvent plus augmenter son niveau et vont gagné des maîtrise en lien avec la compétence

Une maîtrise possède des niveaux , chaque niveau que possède une maîtrise vas ajouter un dés de maîtrise lors des lancés, se dés ne seront pas comptabilisé pour déterminer la réussite du jet mais ils sont pris en compte pour déterminer le nombre de [Ru].