

Frost

Lecointe Arthur

February 21, 2019

Contents

I	Système de jeu	2
1	Temporalité	3
2	Actions	4
2.1	Basiques et avancées	4
2.2	Dépendantes et interdépendantes	4
2.3	Dénomination	5
2.4	Prendre son temps	5
3	Caractéristiques	6
3.1	Fondamentales	6
3.1.1	Stature	6
3.1.2	Perspicacité	6
3.1.3	Empathie	6
3.1.4	Cohérence	6
3.2	Caractéristiques	6
3.2.1	Puissance	6
3.2.2	Habileté	6
3.2.3	Endurance	7
3.2.4	Analyse	7
3.2.5	Réflexion	7
3.2.6	Charisme	7
3.3	Potentiels	7

Part I

Système de jeu

Chapter 1

Temporalité

Lors des périodes calme le temps vas être réaliste, chaque tour, si il y a besoin d'en établir, vont durée dans les environs de 10min. Cependant en cas de combat et/ou de moment de stress ou chaque seconde compte le temps est compté en round, chaque round ayant une mesure de temps flou, mais avoisinant généralement les 10 sec.

Chapter 2

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.

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

2.2 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, soit il y a une compétence principale et une ou des compétences secondaires. Soit toute les compétences sont interdépendante entre elle. Si toute les compétences sont interdépendante entre elle alors il faut prendre la plus faible des compétences pour le jet.

Par contre si il y a une compétence secondaire et une compétence principale 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, soit fixe, soit 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 soit 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 nombre de $[Ru]$ nécessaire. Raté un jet durant une action prolongée 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.

2.3 Dénomination

Ainsi un lancé de dés basique sera annoté dans la suite du livre : $[Cp] || [Cc]$ soit : Math | Ana (Mathématique sous analyse) Un lancé de dés avancé : $[Cp] || [Cc] \rightarrow [Ru]$ soit : Math | Ana $\rightarrow 3$ (Mathématique sous analyse avec 3 niveaux de réussite requis) Un lancé de dés avancé secondé : $[Cp] (Cps[ru]) || [Cc] \rightarrow [Ru]$ soit : 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 : $[Cp], [Cp] || [Cc] \rightarrow [Ru]$ soit : 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 : $[Cp] || [Cc] \rightarrow [Ru] | [t] * [Cc]$ soit : 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])

2.4 Prendre son temps

Au moment d'effectuer une action un personnage peut décider de prendre son temps afin d'obtenir un meilleur résultat. Dans ce cas là l'on lance deux fois le jet d'action et l'on prend en compte le meilleur des deux résultats. Tout de fois cette méthode exige deux prérequis : - Le temps nécessaire pour effectuer l'action est doublé. - Le personnage doit être détendu et au calme.

Chapter 3

Caractéristiques

Ils existent 4 fondamentales qui vont déterminer les six caractéristiques d'un personnage. Ensuite viennent les potentiels, qui découlent des caractéristiques.

3.1 Fondamentales

3.1.1 Stature

Force brute.

3.1.2 Perspicacité

Logique et analyse du monde externe.

3.1.3 Empathie

Rapport à la personne.

3.1.4 Cohérence

Logique et analyse de sois.

3.2 Caractéristiques

3.2.1 Puissance

Addition de Stature et Cohérence.

3.2.2 Habilité

Addition de Stature et Perspicacité.

3.2.3 Endurance

Addition de Stature et Empathie.

3.2.4 Analyse

Addition de Perspicacité et Cohérence.

3.2.5 Réflexion

Addition d'Empathie et Cohérence.

3.2.6 Charisme

Addition d'Empathie et Perspicacité.

3.3 Potentiels

Les potentiels, contrairement aux autres caractéristiques, ne sont pas des repères indiquant les capacités d'un personnage, mais plus une réserve de point pouvant être dépensé. Santé Représente la vie d'un personnage. Contrairement aux blessures qui ne représente que égratignure ou fatigue la santé elle vas déterminer l'état de vie d'un personnage. A noter que la vie d'un personnage peut baisser sans que cela ne cause de conséquence autre sur ses lancé de jet. Souffle Le souffle représente le cota d'effort physique qu'un personnage vas pouvoir effectuer, ainsi pour toute action physique il pourra

dépenser un point de souffle pour gagner un dés temporaire à son jet. Concentration La concentration représente le cota d'effort mental qu'un personnage vas pouvoir effectuer, ainsi pour toute action mental il pourra dépenser un point de concentration pour gagner un dés temporaire à son jet. Compétences Les compétences vont de 0 à 6, au delà le joueur obtient des niveaux de maîtrise, qui seront expliqué pus tard . Compétences intermédiaires Parfois une compétence ce trouve être très générables Liens Chaque liens représente un iste, du coup, à partir d'un certains rapprochement créé avec un autre personnage, ce lien peut être positif comme compétences, commençant chacune 'd'entile peut être négatif, dans les deux cas elle au niveau max de leur compétence cela donne des bonus comme des malus mère. 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 niveauxcoup à ses yeux. Une passion peut être , chaque niveau que possède une maîtrise utilisé pour apporter des bonus à un vas ajouter un dés de maîtrise lors des jet, avec certain risque en cas d'échec, lancés, se dés ne seront pas comptabilisé pour déterminer la réussite du jet et peut par moment forcer le personnage à un questionnement personnel mais ils sont pris en compte pour déterminer si il vas à l'encontre de ses passions. Trouble Lorsque un personnage subit le nombre de [Ru]. États Blessures un traumatisme ou qu'il est fortement Les blessures vont représenté les dégâts mélancolique il peut ce retrouver victime d'un trouble, cela peut être une non mortel subit par un personnage, elles vont regroupé tout aussi bien les phobie, une manie, une dépendance, blessures physique que les maladies ou ou autre. Le fonctionnement des troubles est proche de celui des passions, faiblesse. Chaque blessure est d'un type à la nuance près qu'ils sont joué par précis en fonction de sa provenance. Plus un joueur est blessé plus son niveau le maître du jeux à l'encontre du personnage est maxé. Si un personnage decompétence possible il tombe inconscient et perds sonnage. Phobies Dépendances Altercations Combats Attaque Distance // un point de santé par round. Blessures Corps à corps // Mêlée Lorsque un ou 1-2 3-5 6-8 9-12 13-16 17-20 21-25 Max[Cc] plusieurs personnages commence un combat aux corps à corps rapproché ils ren- 6 5 4 3 2 1 0 batrent dans un groupe de Mêlée. Dom-

Soins physique Mélancolie La mélancolie représente l'état mental du personnage, plus il vas être mélancolique plus il sera démoralisé et/ou dépité. Cela on lance un dés par dommage, si le jet peut être causé par une déception, une

perte, ou tout autre événement négatif au yeux du personnage. Tout comme les blessures le niveau de Mélancolie max le niveau de compétence du personnage. Si un personnage dépasse le maximum de point de mélancolie possible, il devient aveuglé par sa tristesse et devient incontrôlable par le joueur le cas échéant. Mélancolie 1 2-5 6-9 10-12 13-15 16-17 18-19 Max[Cc] 6 5 4 3 2 1 0 Soins mental Liens, Passions et Trou-
 Chaque liens représente un rapprochement créé avec un autre personnage, ce lien peut être positif comme compétences, commençant chacune 'd'entile peut être négatif, dans les deux cas cela donne des bonus comme des malus aux jets selon les situations. Passions Les passions représentent ce que en quoi un personnage crois, que ce sois un mantra de vie ou un hobby représentant beaucoup à ses yeux. Une passion peut être utilisé pour apporter des bonus à un jet, avec certain risque en cas d'échec, et peut par moment forcer le personnage à un questionnement personnel si il vas à l'encontre de ses passions. Trouble Lorsque un personnage subit un traumatisme ou qu'il est fortement mélancolique il peut ce retrouver victime d'un trouble, cela peut être une phobie, une manie, une dépendance, ou autre. Le fonctionnement des troubles est proche de celui des passions, à la nuance près qu'ils sont joué par le maître du jeux à l'encontre du personnage. Phobies Dépendances Altercations Combats Attaque Distance // Corps à corps // Mêlée Lorsque un ou plusieurs personnages commence un combat aux corps à corps rapproché ils ren-
 batrent dans un groupe de Mêlée. Dom-
 Chaque arme a une valeur de dommage, si l'action d'attaque est réussi on lance un dés par dommage, si le jet dépasse la valeur de défense le dom-

mage est effectif et la cible reçoit une blessure du type de l'attaque. Pour chaque dommage effectif on lance un jet de valeur de dommage actuel | Endurance. En cas d'échec la cible doit dépenser un point de santé, si elle n'en possède plus ou pas elle passe dans l'état mourant. Défenses Armes et armures Feuille d'arme Type Détermine le type de dommage qu'effectue l'arme. Dommages Le nombre de dommage fait par l'arme en cas de réussite d'une attaque. allonge l'allonge est spécifique aux armes de corps à corps et vas servir à déterminer l'ordre d'initiative. Portée La distance à laquelle l'arme vas pouvoir touché sa cible. Elle est spécifique aux armes à distance et donne la portée standard de l'arme. Portée courte // Portée longue // Capacités Spécifique aux armes à munition elle donne le nombre de munitions utilisable avant de devoir recharger l'arme. Rechargement Nombre de rounds nécessaire à l'arme pour recharger. Pour certaine armes se nombre peut être par munition ou par groupe de munitions. Attributs Attributs d'arme Attaque rapide(X) Ce type d'arme autorise l'utilisateur a faire plusieurs action d'attaque en un round Rhétoriques // Expériences Personnelle Le gain d'expérience peut ce faire lors de l'exécution d'actions Apprentissage Un personnage a comme méthode d'apprentissage alternatif de ce trouver un maître, il existe deux type de maître, les maîtres vivant, qui vont être des mentors, et les maîtres écrit, qui vont être des manuels. Mentors Manuels Un manuel vas posséder un ou plusieurs rang de compétences et/ou maîtrise. // L'apprentissage via un livre ce fait sous plusieurs conditions. Pour lire un livre qui possède : - une maîtrise rang X il faut avoir la maîtrise rang X-1. (Un livre possèdent un seul rang de maîtrise supérieur au personnage peut faire gagner deux [xp] mais il faut 2 [Ru] pour un [xp] du à la complexité du livre) - une maîtrise rang 1 il faut avoir 6 dans la compétences associé. Un livre ne donne plus d'[xp] si le joueur possède un niveau égale au niveau de la compétence/maîtrise visé du livre. Rédiger un manuel Tables Caractéristiques, compétences et maîtrises Niveaux Carac. Comp. Maîtrise 0 0-9 0 0-9 1 10-19 1-3 10-39 2 20-39 4-9 40-99 3 40-69 10-19 100-199 4 70-109 20-34 200-349 5 110-219 35-65 350-659 6 220 66 666

Création de personnages Création historique L'origine L'age Enfance Adolescence Age adulte Age avancé Personnalisation

Création mathématique Caractéristiques Compétences Le monde