

# Règles

---

## 1. Principes généraux

Le système ne requiert que des D6.

### Valeur des attributs

- ∅ 1 : vous en avez entendu parler, vous avez des notions
- ∅ 2 : vous avez étudié le sujet
- ∅ 3 : C'est un passe-temps
- ∅ 4 : c'est votre métier
- ∅ 5 : vous êtes reconnu comme un expert
- ∅ 6 : vous êtes une célébrité dans le domaine

### Résolution des actions

Les jets se font de manière générale avec caractéristique + capacité ou connaissance + compétence

Les succès se comptent ainsi :

- ∅ 1,2,3 sur le dé => 0 succès
- ∅ 4,5 => 1 succès
- ∅ 6 => 2 succès

*Dans le cas d'une capacité ou d'une compétence à 0, seuls les 6 comptent (mais toujours pour 2 succès)*

La difficulté moyenne est de 2/3 succès.

### Echecs critiques

Les échecs critiques arrivent si tous les dés donnent 1.

Dans ce cas, le joueur gagne 1 point de vécu (mais cela vaut-il vraiment le coup ?)

### La volonté

Il est possible de dépenser des points de volonté pour augmenter ses chances de succès. Voici la règle (qui peut paraître complexe au départ)

- ∅ 1 point de volonté = 1 dé supplémentaire
- ∅ 2 points de volonté = 1 dé supplémentaire + relance des 1 une fois
- ∅ 3 points de volonté = 2 dé supplémentaire + relance des 1 une fois
- ∅ 4 points de volonté = 2 dé supplémentaire + relance des 1 et des 2 une fois
- ∅ 5 points de volonté = 3 dé supplémentaire + relance des 1 et des 2 une fois
- ∅ 6 points de volonté = 3 dé supplémentaire + relance des 1, des 2 et des 3 une fois

### Le vécu

Il s'agit de l'expérience non dépensée du personnage.

Il peut s'utiliser pour augmenter son personnage :

- ∅ caractéristique : 9 \* le niveau à atteindre
- ∅ capacité : 5 \* le niveau à atteindre
- ∅ connaissance : 7 \* le niveau à atteindre
- ∅ compétence : 3 \* le niveau à atteindre
- ∅ contact : 1 \* le niveau à atteindre

*Il peut aussi servir à améliorer ses chances de succès avec les mêmes règles que la volonté.*

Il peut aussi vous sauvez peut être la vie si vous en dépensez 10 alors que vous allez mourir. En effet un jet de Trempe + détermination donnera le nombre de minutes avant de mourir définitivement et donc le temps de sauvetage possible par un allié.

## Le combat

### Initiative

L'initiative est votre agilité + modificateur de votre arme

- ∅ Dans le cas d'un combat avec un bouclier, le modificateur est celui de votre compétence bouclier.
- ∅ Dans le cas d'un combat à deux armes, le modificateur à compter est le plus élevé

### Préparation

Durant le round de combat vous pouvez diviser votre pool (soldat + arme ou hargne + bagarre) en une attaque et une défense.

### Résolution

L'attaquant lance son pool d'attaque et le défenseur son pool de défense. Celui qui fait le plus l'emporte.

### Dégâts

Les dégâts se calculent ainsi : Hargne + bonus de l'arme + succès

Le défenseur retirera son armure s'il en a une et sa résistance.

Un jet de Résistance + Choc permet de réduire le malus occasionné par la blessure.

### Points spéciaux

Si vous possédez un bouclier, vous pouvez ajouter à votre défense un nombre de dé équivalent à votre compétence Bouclier.

Si votre attaque passe de 3, vous pouvez enchaîner une fois. Vous ajoutez alors à vos dégâts, le bonus de votre deuxième arme + votre hargne / 2.

## 2. Aperçu de la fiche

### AGILITE : COORDINATION, MOTRICITE, SOUPLESSE ET RAPIDITE

Acrobaties : Escalade, sauts, acrobaties

Discrétion : Déplacements silencieux et camouflage

Natation : Avancer en milieu liquide

#### **HARGNE : PUISSANCE BRUTE, RAGE, INSTINCT DE SURVIE**

Bagarre : Agressivité naturelle ou contrôlée

Esquive : Réflexes de retrait et de culbute

Lancer : Jets de précision et de force

#### **PRESTANCE : CHARME, BEAUTE, PORT DU PERSONNAGE**

Charisme : Aptitude à s'imposer en assemblée

Commandement : Coordination d'actions de groupe

Intimidation : Menacer, provoquer la peur

#### **RESISTANCE : SOLIDITE PHYSIQUE, CONSTITUTION, SANTE GENERALE**

Endurance : Résistance aux efforts longs ou pénibles

Régénération : Pourvoir de rémission de l'organisme

Choc : Tolérance aux chocs physiques et métaboliques

#### **SENS : ACUITE GENERALE**

Orientation : Repérage, pistage

Perception : Réactivité passive aux stimuli

Recherche : Aptitude aux recherches systématiques

#### **TREMPE : RESOLUTION, FORCE MENTALE, STABILITE EMOTIONNELLE**

Détermination : Dépassement par la force mentale

Sang-froid : Gestion de la peur et du stress

Vigilance : Aptitude à sortir du sommeil en état d'agir

#### **ARTISAN : APTITUDES GENERALES DANS LA MAITRISE DES MATERIAUX**

Menuiserie : Aptitude à travailler le bois

Tannerie : Aptitude à travailler le cuir

Forge : Aptitude à travailler l'acier

Maçonnerie : Aptitude à travailler la pierre

Tissage : Aptitude à travailler le tissu

Verrerie : Aptitude à travailler le verre

Serrurerie : Aptitude à créer ou ouvrir des serrures en tout genre

#### **SOLDAT : APTITUDES ET REFLEXES DES ARTS MARTIAUX**

Courtes : dague, poignard

Hast : hallebarde, lance

Longues : épée longue

Moyennes : hache 1 main, épée 1 main

Projectiles : boomerang, fléchettes, pierre

Trait : arc, arbalète

Bouclier : connaissance de l'utilisation d'un bouclier

#### **QUOTIDIEN : APTITUDES A VIVRE AU QUOTIDIEN**

Agriculture

Chasse

Cuisine

Elevage - Dressage

Attelage - Equitation

Poterie

Secourisme : premiers soins et bobos en tout genre

#### **ROUBLARD : APTITUDES A COMPRENDRE / TROMPER LES AUTRES**

Baratin : Mentir à quelqu'un

Comédie : Interpréter un rôle

Empathie : Attention au langage non verbal pour déceler les émotions

Escamotage : Cacher des objets sur soi, défaire des liens

Diplomatie : Art de la polémique et du débat

Musique

Renseignement : Trouver des informations en ville

#### **NOMADE : APTITUDES A SURVIVRE HORS DES VILLES**

Désert

Marais

Mer

Montagne

Neige

Plaine

Souterrain

#### **ERUDIT : CONNAISSANCES GENERALES**

Astronomie

Histoire

Corps : Chirurgie

Lettres : Savoir lire et écrire (nombre de langues connues sans compter sa langue principale)

Culture générale : Tout le reste

Régions : Connaissance des lieux

Religion : Connaissance des dieux, des cultes, des préceptes

### **3. Crédit de personnage**

Toutes les caractéristiques, capacités, compétences et connaissances ont un maximum de 6.

Les caractéristiques et les connaissances ont une valeur de 1 de base.

Les capacités et compétences ont une valeur de 0 de base.

Répartir 10 points avec un maximum de 4 dans les caractéristiques.

Répartir 7 points avec un maximum de 3 dans les capacités.

Répartir 8 points avec un maximum de 4 dans les connaissances.

Répartir 10 points avec un maximum de 3 dans les compétences.

Contacts : 6 points. Donc 6 contacts à 1pt, 1 contact à 6pt, etc. (plus le niveau est haut, plus il vous aidera et/ou vous demandera de l'aide, bref plus c'est un ami) Attention ne pas comptez la famille.

## 4. La magie

### Description

La magie est une connaissance supplémentaire.

Elle est divisée en 7 compétences ou domaines :

- ∅ Eau : rapport à l'élément eau
- ∅ Feu : rapport à l'élément vent
- ∅ Terre : rapport à l'élément terre
- ∅ Vent : rapport à l'élément vent
- ∅ Corps : rapport au corps humain (guérir)
- ∅ Esprit : rapport à l'esprit, la volonté (lire, modifier)
- ∅ Universel : tout sort basique

Il existe également un domaine particulier appelé Erjak. Il s'agit d'un pouvoir permettant de communiquer avec les esprits des animaux et des humains. C'est en fait une sous-catégorie du domaine Esprit puisqu'il n'est possible que de lire les pensées du sujet.

### La langueur

La magie est un simple échange de forces entre le lanceur et sa cible. Le magicien va utiliser son énergie, sa volonté pour créer son sort.

Il faut donc se rétablir après avoir lancé un sort : on appelle cela la langueur. Il s'agit d'une sensation de froid et de fatigue. Plus le sort a été puissant, plus la langueur est longue et forte. Certains en sont même mort à vouloir trop puiser dans leur volonté.

Le total des points de langueur (points de magie) est calculé ainsi :

- ∅ (résistance/2 + détermination +3)

### Lancer un sort

#### Initiative

L'initiative se calcule avec Agilité + Points de langueur restant

#### Préparation

On détermine tout d'abord le ou les domaines concernés par le sort. On fait ensuite un jet avec le niveau du domaine concerné le plus bas.

#### Difficulté

La difficulté du sort dépendra de la puissance du sort.

#### Dégâts

Les dégâts occasionnés par le sort (si pertinent) sont calculé ainsi :

- ∅ Degrés de réussite + Domaine le plus haut

### **Langueur**

Une fois le sort lancé (réussi ou non) on enlève un nombre de points de langueur égal à la difficulté du sort + (6-magie)

Si le drain est plus important que la jauge de langueur, on attaque les points de vie.

*Le magicien est allé au-delà de ses capacités !*

### **Accéder à l'esprit**

Il est possible de résister à une intrusion mentale par un jet de trempe + vigilance. Si le score du défenseur est supérieur ou égal au score du magicien, alors son esprit rejette celui du magicien.

On est toujours conscient de l'intrusion de quelqu'un dans son esprit.