



Manifeste

C'est un système simple orienté action héroïque. Bien souvent, dans les systèmes de jdr, les personnages ont un niveau de compétence plus ou moins élevé qui fait qu'ils peuvent se confronter à une adversité plus ou moins forte. Il est alors difficile de ménager des moments où ils prennent des revers de l'adversité et des moments où ils sont incroyablement héroïques autrement qu'en se basant sur la chance ou la malchance aux dés. Ici, c'est la capacité des joueurs à bien interpréter leurs personnages qui va leur octroyer des dés d'héroïsme qui leur permettront de triompher de situations d'envergure à certains moments du scénario, sans avoir les moyens de se conduire comme des demi-dieux le reste du temps.

Principe généraux

Chaque joueur possède des dés de physique (ses points de vie), d'endurance et d'héroïsme (sa capacité à mener des actions d'éclat). Il possède également des traits qui listent ses capacités et particularités.

Pour résoudre une action, le joueur se voit opposer une difficulté et un nombre de réussites à obtenir. Il choisit combien de dés et quel type de dé il va miser pour réaliser l'action. Une fois tirés, les dés inférieurs ou égal à la difficulté sont perdus et comptent comme un échec. Les dés supérieurs comptent comme des réussites et sont conservés.

Le nombre de réussites pour défaire l'adversité doit être obtenu en une seule fois. En cas de combat contre un groupe, on peut décider que le nombre de réussites requises peut être diminué au fur et à mesure des tours. Il n'y a donc qu'un seul tirage de dés pour résoudre une action.

Le meneur est le seul à connaître le résultat du tirage des joueurs et l'interprète, l'action étant décrite au fur et à mesure que les dés sont égrainés. Les dés perdus sont des actions qui se passent mal. Le meneur décrit une situation où l'action du joueur se passe mal et défusse le dé perdant puis décrit l'action suivante et lui donne une résolution en fonction des dés en échec ou en réussite qu'il a à disposition.

A la fin du tour, le meneur donne des dés d'héroïsme en fonction de la qualité de la description du joueur.

L'idée est pour le joueur d'accumuler des dés d'héroïsme pour réussir les actions particulièrement difficiles du scénario.

Fiche de personnage

Le personnage est défini par trois caractéristiques et un ensemble de traits. La valeur chiffrée de chaque caractéristique correspond à un nombre de dés dont le joueur dispose pour entreprendre une action.

Les caractéristiques

* Physique (dés rouges) : les dés de physiques correspondent aux points de vie. S'ils sont tous perdus, le personnage est hors combat. Ils se récupèrent suite à une action de soin.

* Endurance (dés verts) : les dés d'endurance correspondent la fatigue du personnage. Le personnage doit se reposer pour récupérer des dés d'endurance.

* Héroïsme (dés bleus) : les dés d'héroïsme se gagnent à la discrétion du meneur en récompense de belles actions,, belles descriptions et mise en valeur des traits du personnage etc. Le barème est :

- +1 dé pour l'utilisation d'un trait dans la description ;
- +1 dé pour une description fouillée et inventive
- +1 dé pour une action décisive ou particulièrement dans l'esprit de la partie.

On peut gagner des dés d'héroïsme au-delà de son montant initial, ce qui n'est pas possible avec les autres caractéristiques.

Les traits

Les traits peuvent caractériser des particularités positives, négatives ou neutres. Ils concernent les capacités physiques, compétences, caractère etc.

Lorsque le personnage décrit une action en exploitant un de ses traits, le meneur peut lui octroyer des dés d'héroïsme après son tirage.

Donc par défaut les personnages savent a peu près tout faire, mais ceux qui mettent leur talent à profit récupéreront des points d'héroïsme. Le meneur peut toujours interdire à un joueur de mener une action si elle requiert une compétence trop spécifique et manifestement hors de sa portée (comme réparer une machine à voyager dans le temps pour un homme des cavernes).

Le matos

Le matériel est décrit par des bonus qui s'appliquent à un seul dé pour chaque équipement. C'est le dé en échec le plus élevé auquel le bonus sera appliqué.

Par exemple, un personnage qui a une arme +1, ajoutera 1 au résultat du dé en échec dont le montant est le plus élevé.

Si le personnage a également une armure à +1, il pourra ajouter +1 au dé rouge ou vert en échec avec le montant le plus élevé.

Quand un pnj (qui ne tire pas de dé) a également des équipements, la difficulté doit refléter l'avantage offert par celui-ci.

Actions coordonnées

En cas d'actions groupées, les joueurs peuvent mettre leurs dés en commun contre une menace importante. Si la menace importante est un autre groupe, il est possible de réduire les points de vie de l'adversité en plusieurs tours. L'action est alors résolue par tous les joueurs en même temps contre la même adversité.

Action en opposition entre PJ

Si deux pjs s'affrontent, ils misent le nombre de dés de leur choix. Ils comparent les réussites en commençant par la plus importante. Le joueur qui est le seul à avoir la valeur la plus élevée, marque une réussite, l'autre joueur perd son dé dont la valeur est la plus faible. En cas d'égalité, les deux dés à égalité sont perdus.

On déroule tous les dés tirés en comptant le nombre de réussites et on fait le solde des deux. Celui qui a le plus grand nombre de réussites emporte le tour (et aura probablement fait perdre beaucoup de dés à son adversaire).

Dans le cas où l'affrontement se déroule dans des conditions inéquitables, la difficulté peut être différente pour chaque joueur.

Inaction du PJ

Si un pj ne mise aucun dé contre une menace ou qu'il est totalement pris au dépourvu, le meneur tire tous ses dés de physique contre la difficulté de l'opposition.

Récupération des dés de physique et d'endurance

Les dés de physique nécessite des soins pour être récupérés. La difficulté du tirage de soin est égale à la difficulté du tirage qui a généré la blessure. Les conditions de soins (moyens médicaux) est pris en compte avec les règles du matériel (bonus aux tirages ratés).

Le temps de récupération si le tirage de soins est réussi est le suivant (en fonction du nombre de dés possédés) :

Physique :

[1 mois] [1 semaine] [1 jour] [1 heure] [10 minute]

Endurance :

[1 jour] [1 heure] [10 minutes] [1 minute][10 secondes]