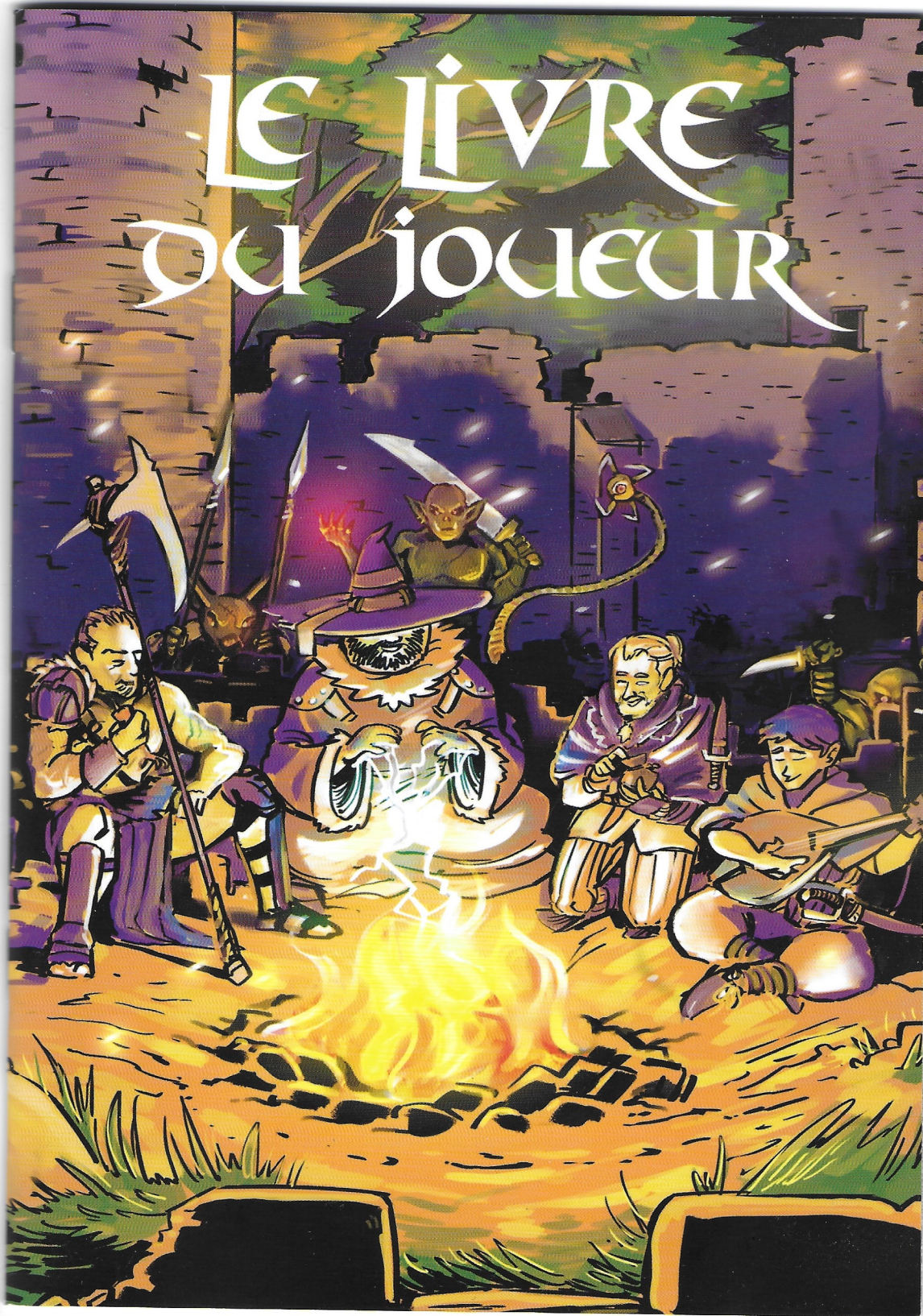


LE LIVRE DU JOUEUR



Définition des attributs (Si, si, pour toi là derrière)

Les Points de Vie (PV) donnent le nombre de points de vie que tu as, mais je ne veux pas insulter ton intelligence.

Les Points de Dégâts (PdD), si cela n'était pas assez clair, donnent le nombre de dégâts que tu fais quand tu touches.

Les Points de Chance correspondent au nombre de fois que tu auras le droit de relancer n'importe quel dé, que ce soit le tien, celui d'un camarade ou même celui du MJ.

Création de personnage



Tu lances un D20, ça c'est ton palier de monstre. Tu lances un D10, et le résultat tu le rajoutes en le répartissant où tu veux dans tes attributs de base : Points de Vie (PV) et/ou Points de Dégâts (PdD). Pour le ou les Points de Chance (PC) à rajouter aux attributs de base, lance un D6, s'il est pair ça te fait 2, s'il est impair c'est 1. Compris ? Non ? T'es pas un rapide, toi...

Tu as juste à lancer trois dés : 1D20 1D10 et 1D6. Le D20 te donne ton palier, le D10 te donne les points en plus à répartir, et le D6 les points de chance, c'est pas bien sorcier.

Tableau des attributs de personnages avant l'ajout du résultat au D10 :

ATTRIBUTS DE BASE	PV	PdD	PC
Palier 1 : de 1 à 10	2	1	1
Palier 2 : de 11 à 16	4	2	1
Palier 3 : de 17 à 18	6	3	0
Palier 4 : 19	8	4	0
Palier 5 : 20	10	5	0

Bon d'accord t'es pas sorcier donc on va donner un exemple pour le troll... Je lance mon D20 et je fais 12... Je suis donc du palier 2, youpi... Je lance mon D10 et je fais 7, wouhou !!!

Alors, palier 2 j'ai 4 PV et 2 PdD de base, je vais donc répartir mes 7 points comme j'ai envie. Comme je suis un gros bourrin je vais choisir d'en mettre 1 en PV et 6 en PdD, ce qui me donne un petit Orc presbyte et casse-couilles avec une jambe de pierre et un œil de bois, qui a 5 PV et 8 PdD, il ne me reste plus que les points de chance à déterminer.

J'en ai 1 de base, je lance un D6, et je fais 3... Merde... 1 chance sur 2 et je fais de la merde quoi... Bon ça me fait 1 PC en plus, j'en ai donc 2 en tout.

	PV	PdD	PC
KROKAIJAB'	5	8	2

Y'a plus qu'à faire un geste discret au MJ pour qu'il me réintègre dans la partie... Une chips en pleine poire ?

Palier de monstres (liste non exhaustive)

Palier 1 : Gobelin, animal géant (ne parle pas), squelette, paysan corrompu, diabolin, troglodyte, slime, pixie, loup, goule, dahu, wolpertinger, kobold, esclave.

Palier 2 : Bandit, humain possédé, moine noir, démon mineur, homme-rat, orc, zombie, chaman goblin, Duergar.

Palier 3 : golem (terre, argile, fer...), apprenti nécromant, apprenti mage sombre, chef orc, gorgone, troll, ogre, démon intermédiaire, guerrier possédé, zombie en armure, harpie.

Palier 4 : golem (os, chaire, feu, eau, acier, diamant...), naga, vampire, (animal)-garou, nécromant, mage sombre, clerc/prêtresse noir/e, liche, chimère, basilic, ogre à deux têtes, démon majeur.



Palier 5 : Dragon, dragon squelette, phœnix, géant, agglomérat d'os, hydre, paladin sombre, archi-liche, archi-mage noir, cyclope, ange déchu, le Lapin de Caerbannog.

Et autres créatures si vous avez d'autres idées, soumis à l'appréciation du MJ.



Voici ce que tu dois savoir sur les dés une fois que tu as été inséré dans la partie :

Attaquer : 1D10x2

Défendre : 1D20

Influencer l'univers et Actions : 1D100

Attaque et Défense

Celui qui attaque lance le D10 et multiplie le résultat par 2. Si toi pas comprendre toi faire Dé + Dééééé.

Celui qui défend lance le D20. La défense, c'est le fait de ne pas vouloir prendre des dégâts, tu peux le décrire comme une parade, ou une fuite, ou toute autre idée farfelue .

Le plus grand score l'emporte, s'il y a égalité, la défense gagne toujours.

Dans le cas où l'attaque a réussi, la sanction est simple : l'attaquant annonce ses Points de Dégâts. Pour l'orc de la description précédente, c'était 8 PdD et le "défenseur" enlève ce chiffre de ses points de vie.

Imaginons que l'orc dit au MJ qu'il met une baffe à son frère jumeau ivre mort pour le réveiller. Frère jumeau, qui a exactement les mêmes attributs, 6 PV et 8 PdD. Toujours pour la supposition, imaginons que le salopard de MJ vient de lui annoncer avec un grand sourire sadique qu'il considère cette action comme une attaque et que ça se joue donc au D10 x 2 contre D20.

Le frère jumeau a perdu au D20, il prend 8 PdD dans sa gueule. N'ayant que 6 PV : IL MEURT MOUHAHAH !

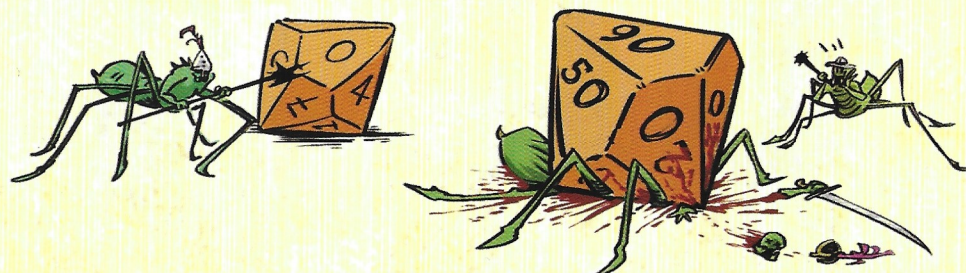
Influence de l'univers et Actions

Le D100 : influencer l'univers ou comment plier la réalité selon ses désirs. Plus le score au D100 est élevé, plus la réussite est grande, et inversement. Alors là, ça va de "trouver un balai dans un placard" à "derrière le balai y'a le trident +5 d'attaque du très estimé dieu des canards WC". En gros c'est tout et n'importe quoi... surtout n'importe quoi !

Tu lances le D100 en décrivant ce que tu aimerais voir arriver et tu regardes le MJ avec de grands yeux de chat.... Et tu pries aussi, on sait jamais, sur un malentendu...

On te parle maintenant de l'échec critique sur le dé qui influence l'univers ?

Le D100 : comment faire une action. Dès que tu décides de faire une action qui demande d'autres compétences que celles de baston. Tu lances le dé 100, tu sais les deux dés 10, un pour les dizaines, l'autre pour les unités, et il faut faire au-dessus d'un seuil de réussite que le MJ te donnera ou non, si tu fais moins... Ben c'est raté ! Pour tout acte banal, tel que sauter par-dessus un rocher de 10 cm, un caillou quoi, la réussite est automatique, fais pas chier avec tes dés. Sauter au-dessus d'un trou de 2 m environ, c'est dans les normes, donc il faut faire 30 ou plus. Sauter d'un arbre pour attraper une liane à 2m50 de distance et atterrir de l'autre côté de la rivière sans se mouiller, c'est chaud, donc 50 ou plus.



L'action épique se situe vers les 75, comme par exemple sauter de toit en toit en étant poursuivi par des membres de l'Ordre des 505 Saints Assassins Incandescents et arriver à les semer, en plein jour.

Pour le saut en parachute sans parachute, il faudra prévoir au-dessus de 90, donc action légendaire, ou coup de bol invraisemblable (une **réussite critique**).

En parlant des réussites critiques, elles se situent entre 90 et 100.

De 90 à 95 c'est une réussite critique personnelle.

De 96 à 100 c'est une réussite critique de groupe, toute la table en profite.



Pour les **échecs critiques**, ils se situent entre 10 et 1.

De 6 à 10 c'est un **échec critique** personnel... Mortel (ou pire).

De 1 à 5 c'est un **échec critique** de groupe. **TOUTE LA TABLE DÉGUSTE À MORT.**



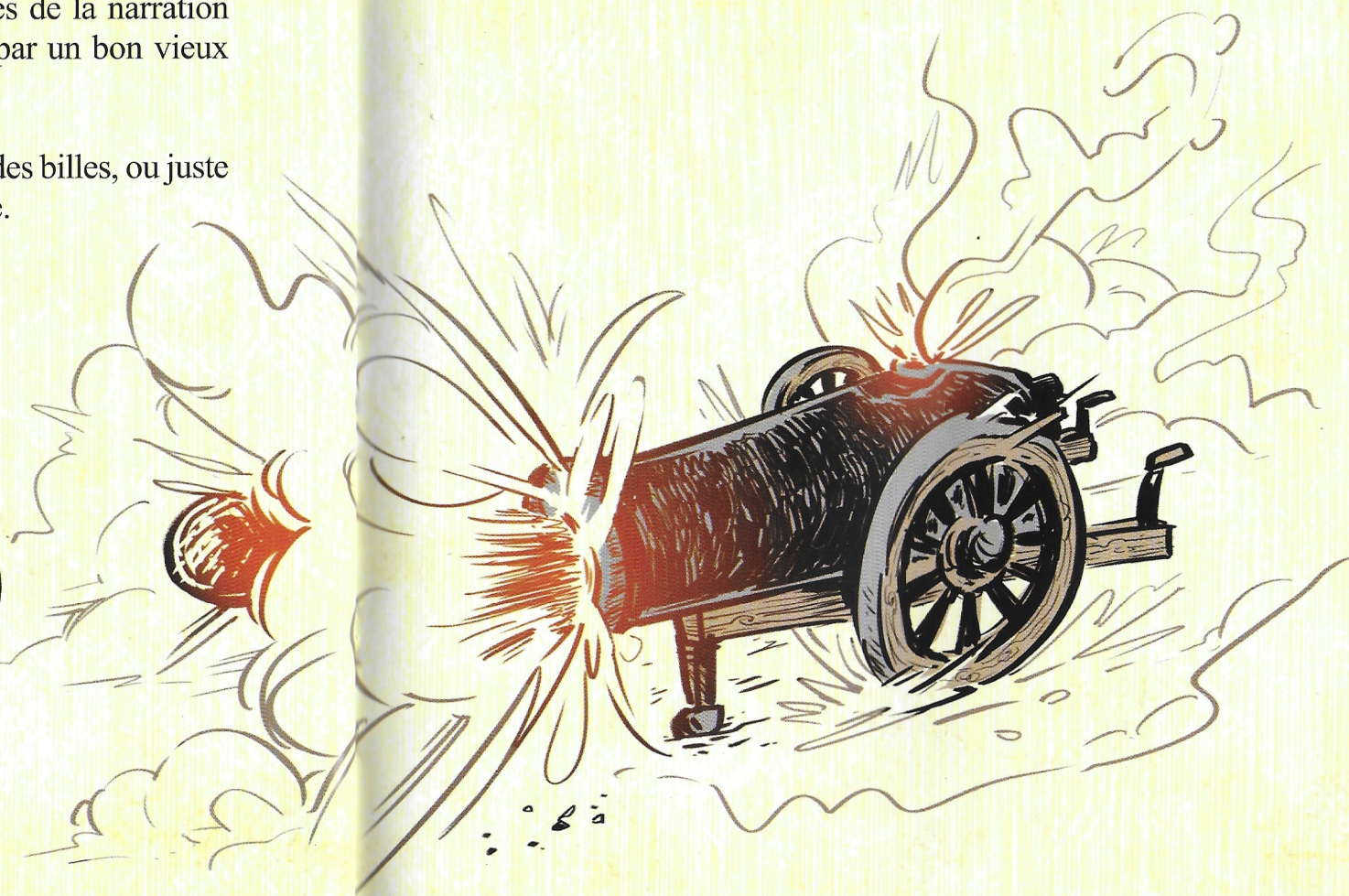
Un Bonus de Style, c'est ce que tu réclames au MJ (non, non, c'est pas gratuit) après avoir fait une action au roleplay impeccable et grandiose, ou bien avoir eu une idée (bonne ou mauvaise) impressionnante à la description imagée et importante (ou une bonne blague).

Les Bonus de Style sont des réussites automatiques que tu peux utiliser plus tard pour prendre les rênes de la narration pendant une action. Que l'on peut traduire par un bon vieux "TG MJ" des familles.

Le MJ peut les matérialiser par des jetons, des billes, ou juste te demander que tu les inscribes sur ta feuille.



Les Points de Gros Bâtard, ça concerne le MJ, c'est ce qu'il amasse après que toi et tes petits copains aient utilisé des Points de Chance et des Bonus de Style. Il pourra alors les utiliser pour son propre compte, à sa discrétion.



Il n'y a aucun système d'expérience à proprement parler. Mais tu peux changer de palier !

Eh bien oui ! Pour ce faire c'est très simple, il faut que tu te retrouves le seul survivant d'une scène, dans ce cas ton personnage regagne ses PV initiaux et gagne 2 Points de Vie, 2 Points de Dégâts et 2 Points de Chance supplémentaires.

Exemple : Je suis un goblin nain (palier 1 : 4PV ; 3PdD ; 2PC). J'ai suivi mon équipe dans un traquenard où des elfes les ont criblés de flèches, alors que je me planquais sous une grosse pierre.

Ils sont tous morts... Bon j'ai un peu aidé le troll à mourir vers la fin lorsque nous n'étions plus que tous les deux et qu'il avait fini de dérouiller les elfes. Pendant qu'il en mangeait un, moi je lui ai planté mon canif juste sous l'oreille. L'avait qu'à pas dire qu'il lui restait qu'1PV aussi. Et pis j'avais pris 3 flèches à 1 PdD chacune. Moi aussi j'étais presque mort. Autant que l'un de nous augmente de palier, hein !

Du coup maintenant je suis un surineur goblin (palier 2 : 6PV ; 5PdD ; 4PC). Un vrai vétéran ! Bon, va falloir que je trouve vite une bonne explication à donner au grand frère du troll qui vient de débarquer et qui me regarde bizarrement...



D100 = actions | D6 ou D10 = magie
 D20 = DÉFENSE | D10 X 2 = ATTAQUE

ATTRIBUTS DE BASE			
	PV	PdD	PC
Palier 1 : de 1 à 10	2	1	1
Palier 2 : de 11 à 16	4	2	1
Palier 3 : de 17 à 18	6	3	0
Palier 4 : 19	8	4	0
Palier 5 : 20	10	5	0

1 : Lancer un D20 pour le palier -> choisir sa créature
 2 : Lancer un D10 que l'on répartit en PV et PdD
 3 : Lancer un D6 : impair = +1 PC / pair = +2 PC

Utiliser 1 **Point de Chance** permet de relancer tes dés, ceux des autres, et même ceux du MJ

nom :
 points de chance
 dégâts
 palier
 bonus de style
 corruption
 pv maximum
 points de vie

D100 = actions | D6 ou D10 = magie
 D20 = DÉFENSE | D10 X 2 = ATTAQUE

ATTRIBUTS DE BASE	PV	PdD	PC
Palier 1 : de 1 à 10	2	1	1
Palier 2 : de 11 à 16	4	2	1
Palier 3 : de 17 à 18	6	3	0
Palier 4 : 19	8	4	0
Palier 5 : 20	10	5	0

1 : Lancer un D20 pour le palier -> choisir sa créature
 2 : Lancer un D10 que l'on répartit en PV et PdD
 3 : Lancer un D6 : impair = +1 PC / pair = +2 PC

Utiliser 1 **Point de Chance** permet de relancer tes dés, ceux des autres, et même ceux du MJ

nom :
 points de chance
 dégâts
 palier
 bonus de style
 corruption
 pv maximum
 points de vie