



## D ROLES

### PRINCIPES

Chaque joueur est un dé. Pas de points de vie. Les compétences sont les vôtres et leurs chances de réussite liées à votre dé.

Pour un test lié au physique, c'est réussi sur un jet égal ou supérieur à 4 + score de difficulté.

Pour un test lié au mental, c'est réussi sur un jet égal ou inférieur à 4 - score de difficulté.

Les dés sont explosifs et peuvent être relancés pour se cumuler au score précédent sur la valeur maximale du dé.

### CREATION DE PERSONNAGES

Chaque joueur choisit une "classe/profil" disponible parmi :

D4 : Rat de Bibliothèque / Occultiste

D6 : Croyant

D8 : Guerrier-croyant/lettré

D10 : Roublard/Rodeur

D12 : Guerrier

D20 : Gros bourrin/ Muscle

Un profil n'est à nouveau disponible qu'une fois l'ensemble des profils distribué.

Chaque joueur présente son personnage et choisit un « Mot clef » définissant son origine et un « Mot clef » pour sa spécialité.

# DIFFICULTÉS, BONUS, AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Les malus/bonus de difficulté sont cumulatifs par source de difficulté.  
+/- 0 Difficile

+/- 1 Très difficile/ Vétéran

+/- 2 Exploit épique/ Elite

+/- 3 Exploit Héroïque/ Héros

Si le joueur est avantage, il lance deux dés et garde le résultat le plus avantageux (situation, objet magique ou de bonne qualité, ...).

Si le joueur est désavantagé par la situation, il lance deux dés et garde le résultat le moins avantageux (en combat a partir de 3 adversaires, le joueur est désavantagé, ou avec un équipement improvisé ou de mauvaises qualité, situation, ...).

Exemple :

Axarius, c'est introduit dans un musée et doit crocheter une serrure avant que le garde n'arrive, les bruits de ses pas se rapprochant. Axarius est un Roublard, le crochetage fait appel à sa dextérité donc un test de physique (>4) et le temps lui est compté, le mettant en désavantage. La serrure est très difficile (+1). Axarius doit réussir un test en faisant 5 ou plus, en lançant 2 dès et en ne gardant que la plus valeur la plus basse.

## COMBAT

Le combat est une activité physique, d'une difficulté égale à 4 + la difficulté de l'adversaire à égaliser ou surpasser.

Une réussite est synonyme d'adversaire vaincu (Mort ou Ko au choix du joueur).

Un échec est génératrice d'un désavantage pour le joueur sur le tour suivant s'il est au contact d'un adversaire.

Un deuxième échec consécutif ou un 1 sur le dé est un KO pour le joueur.

Un troisième échec consécutif est synonyme de mort pour le joueur.

Chaque point d'armure annule un échec et chaque échec réduit le score d'armure de 1.

L'armure devra être réparé pour retrouver tous ces points d'armure.

## EQUIPEMENT

L'équipement du joueur est un mot clef, ouvrant la possibilité de faire une action.

Tous les équipements autres, vêtements sans particularité, nécessaire pour le repas, le campement, la vie quotidienne, sont considéré acquis et présent tant qu'il n'y a pas d'in vraisemblance.

Exemple : un joueur ne pourra sortir de son sac, une cuisinière, ou une maison en dehors d'un tour de magie avec une difficulté en rapport.

Tout équipement de base permet l'action, (une épée pour se battre, un passe partout pour ouvrir une porte,...).

Un équipement de meilleur facture ou enchanté, donnera un avantage lors de l'action.

Un équipement de moins bonne facture, ou improvisé, donnera un désavantage lors de l'action.

Les armures annule un certains nombre d'échecs lors d'un test de combat. Chaque échec réduisant la valeur d'armure de 1.

Sans armure : 0

Armure légère : 1

Armure moyenne : 2

Armure lourde : 3

Réparer une armure nécessite un test avec le mot clef lié avec pour difficulté le nombre de points à restaurer ou la dépense de 10 unités de monnaie par points à restaurer.

## EXPERIENCE

L'expérience est simulé par l'argent récupéré par les joueurs.

Chaque joueur pourra au prix d'un mois d'entraînement apprendre un nouveau mot clef, au prix de 100 unités de monnaie (Pièce d'or, Dollars, Yen, ...).

## MULTITACHE :

Si un joueur veut faire plusieurs actions en simultané, il doit cumulé chaque difficulté et réussir un test séparé pour chacune des actions sous ce total.

Dans le cadre d'un combat, contre plusieurs adversaires, le joueur ne se consacre qu'a un adversaire à la fois et dois battre pour chacun leur score cumulé, mais réparti les points excedentaires obtenu sur son lancé entre les autres adversaire à porté.

Exemple:

Axarius, se retrouve acculé dans une ruelle par deux gredins qui souhaitent le dépouillé de son argent, il n'a qu'une dague pour se défendre. Les deux gredins ne sont équipé eux aussi que de dague et sont sans armure. Axarius peut soit attaquer un seul ou les deux. il opte pour tous les deux.

Les dagues sont des armes courtes +0 et sans armure +0.

Axarius doit réussir un test supérieur ou égale à 8 avec un dé 10, pour chacun des adversaires afin de les vaincre.

Axarius fait un 10, qu'il relance et obtien un 7, pour un résultat de 17. La dificulté de son premier adversaire est de 8, valeur inférieur, il est vaincu. Axarius dépasse de 9 ce résultat permettant de vaincre le deuxieme adversaire ayant un score de difficulté de 8, en 1 seule action.

# MODULES

## MAGIE

La magie quel que soit sa source (personnel, élémentaire, divine, etc...), est un test de Mental avec un score de difficulté inférieur ou égal à 4.

Le lanceur de sort décrit l'effet souhaité, les préparatifs et la forme éventuellement souhaité.

Les niveaux de difficultés, dépendent de la présentation des effets du sort fait par le lanceur de sort (mage), selon qu'ils s'affranchissent plus ou moins de la réalité.

-0 Création d'un élément (eau, feu,...) de la taille d'un dé à coudre, effet mineur et sans danger direct, forme simple, ...

-1 Création d'un élément (eau, feu,...) de la taille d'un poing fermé, télékinésie sur un objet léger, soins, modification de la forme d'un objet...

-2 Création d'un élément (eau, feu,...) de la taille d'un véhicule, télékinésie sur un objet lourd, régénération d'un membre ou organe détruit, modification de la nature d'un objet (transformer bois en eau,...),...

-3 Création d'un élément (eau, feu,...) de la taille d'un village, tuer d'un seul mot, ramener à la vie, ...

Chaque échec, libère les énergies manipulés qui se manifesteront chaotiquement selon l'envie du MJ.

## MAGIE CONTEMPORAINE

Identique au module magie sauf pour les échecs ne produisant pas de conséquence et avec l'obligation d'avoir en support un livre où lire le sort, ce dernier en plus de son effet ayant un contre coup sur la santé mental de son lanceur (module santé mental).

## SANTÉ MENTAL

Test de mental avec en difficulté le niveau d'effroi suscité, sur un échec, une pathologie mental est appliqué au joueur. Le joueur cumulera les pathologies jusqu'a ne plus pouvoir rien faire.

-0 Mort naturel

-1 Mort par balle, sort mineur, Mort vivant, humanoide non humain

-2 Mort par mutilation, sort moyen, créature d'un autre plan

-3 Carnage, invocation d'une déité

## ARMES À FEU

Les armes à feu ignore les armures inférieur à un malus de 3, tout en apportant un bonus selon leur calibre

+0 petit calibre

+1 pistolet

+2 fusil

+3 automatique

## ARMES À ÉNERGIE

Les armes à feu ignore les armures inférieure à un malus de 4, tout en apportant un bonus selon leur puissance

+0 petit calibre

+1 pistolet

+2 fusil

+3 arme lourde d'engin

## GRANDE TAILLE

Les grandes créatures et/ou engins génère deux niveaux de malus et un avantage pour le joueur dut à leur grande taille.

Le premier niveau par rapport à leur puissance

+/- 4 supérieur ou égale à 4 hommes

+/- 5 supérieur ou égale à 8 hommes

+/- 6 supérieur ou égale à 12 hommes

Le second niveau par rapport à leur résistance

+/- 4 écaille, céramique

+/- 5 champ magnétique, énergie, composite

+/- 6 champ de plasma, aura divine, écaille de dragon

## EXEMPLE DE PERSONNAGES (DÈ AFFECTÉ)

Axarius : Mage, (D4), homme d'âge mûre, lettré, portant une épée, un bâton de marche ciselée et vêtue d'habits de voyage avec une lourde cape à capuche en laine sombre.

Borastor : barbare (D20), homme jeune venant des plaines et vêtue d'un plastron de cuir sur des vêtements de voyage, un torse marqué ces origines et son clan. Il se bat avec une épée batarde afin d'alterner combat à 1 main ou à 2 mains contre plusieurs adversaires.

Gilri : Prêtre (D6) de Kar, dieu souterrain et père des mystères, vêtue d'habit de mineur et équipé d'une pioche en guise d'arme. Capable de voir dans les ténèbres.

# FICHE DU MJ

NOM DU JOUEUR : \_\_\_\_\_

DES DE PROFIL : D\_\_\_\_

NOM DU PERSO : \_\_\_\_\_

CONCEPT : \_\_\_\_\_

ARME : \_\_\_\_\_

ARMURE :      □□□  
                  □□□

MOTS CLEFS :

---

---

---

NOM DU JOUEUR : \_\_\_\_\_

DES DE PROFIL : D\_\_\_\_

NOM DU PERSO : \_\_\_\_\_

CONCEPT : \_\_\_\_\_

ARME : \_\_\_\_\_

ARMURE :      □□□  
                  □□□

MOTS CLEFS :

---

---

---

NOM DU JOUEUR : \_\_\_\_\_

DES DE PROFIL : D\_\_\_\_

NOM DU PERSO : \_\_\_\_\_

CONCEPT : \_\_\_\_\_

ARME : \_\_\_\_\_

ARMURE :      □□□  
                  □□□

MOTS CLEFS :

---

---

---